

KNOBELRITTER ALS GENIESSER!

Am 7. Dezember dreht sich ab 18:30 h alles um den Genuss! (S. 1)



292. Ausg. 1. Dez. '16
Auflage 100 Stück (!!!)
25. Jg., Abo 15 Euro



CODENAMES gewinnt den Knobelpreis 2016

Die Ritter der Knobelprunde haben entschieden und das ihrer Meinung nach beste taktische Spiel 2016 gewählt. CODENAMES setzte sich im „Stechen“ gegen „7 Wonders Duel“ und „Steam Time“ durch. Somit wird auch erstmals unsere Klubmeisterschaft am 7. Jänner 2017 in einem Teamspiel ausgetragen. Informationen zu Modusänderungen auf Seite 2.



Game News - Eigenreportage

Liebe Gourmets, seit zwölf Jahren sammelt das „Genussland Oberösterreich“ jetzt schon Veranstaltungen, die sich durch ihre Schmankerl und lokalen Köstlichkeiten auszeichnen, um sie einem breiteren Publikum vorzustellen und den Fokus auf regionale Versorgung mit Lebensmitteln zu stärken.

Ob tatsächlich diese hehren Ziele im Vordergrund stehen oder doch nur mit einem grünen Mascherl der Konsum angekurbelt werden soll, werden wir Knobelpitter versuchen am kommenden Mittwoch, den 7. Dezember ab 18:30 Uhr

im Traunerhof herauszuschmecken.

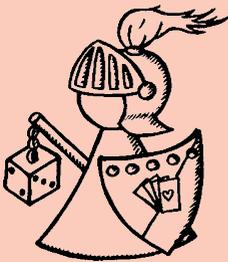
Ich glaube allerdings nicht, dass uns die „scharfen Schoten“ auf den Werbefotos den Blick für's Wesentliche verstellen sollen, sondern vielmehr dazu dienen, uns Lust auf mehr „Scoville“ zu machen. Ob ihr das Brennen im Mund dann lieber mit „Cacao“ löscht, oder mit dem Stoßgebet „Viva Java“ auf Linderung durch andere Bohnen hofft, bleibt Euch überlassen.

Bis dahin schlemmt mit Maß und Ziel, damit Ihr Euch nicht in Gourmands verwandelt,

Euer Oliver Koch

HAGAR

DER SCHRECKLICHE



Ritter der Knobelrunde

Neues vom Trauner Spielekreis

„Spiel mit! 2016“

Anlässlich der Spieletage des Landes Oberösterreich hat das Landesjugendreferat wieder einen Spieleratgeber herausgegeben. Im „Spiel mit! 2016“ werden 33 ausgezeichnete (in den meisten Fällen sogar im wahrsten Sinne des Wortes) Spiele für verschiedene Zielgruppen und Altersstufen vorgestellt. Nachdem ich (fast) alle Kritiken verfasst habe, stelle ich auf der Facebook-Seite der „Ritter der Knobelrunde“ alle meine Spielerevisionen dafür vor. Also schaut mal rein auf unsere Facebook-Seite, teilt, kommentiert und liked, was das Zeug hält!

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 11. Dezember 2016 bis spätestens 12:00 Uhr.

Klubmeisterschaft

Der Knobelpreis 2016 geht ja heuer an Codenames. Obwohl das Spiel ein würdiger Nachfolger von „Auf den Spuren von Marco Polo“ ist, stellt es die Organisation der Klubmeisterschaft - sie findet am 7. Jänner 2016 im Traunerhof statt - doch vor unerwartete Probleme. Es ist nämlich das erste Teamspiel, weshalb die üblichen Turnierformate nicht geeignet sind.

Es wird wahrscheinlich keine Einteilung in Vor- und Finalrunde geben. Stattdessen werden die Teilnehmer mit wechselnden Partnern zusammengelost und in mehreren Runden den Klubmeister ermitteln.

Zwischenstand

Jetzt steht nur mehr ein punkterelevanter Spieletag bevor, und es schaut ganz nach einer Wachablöse aus. Franky's Vorsprung auf Gerhard und den aktuellen Regenten Reinhold beträgt immerhin 17,5 bzw. 20,5 Punkte. Noch deutlicher steht's bei den Ladys, wo Michaela mit fast 100 Punkten Vorsprung führt...

1. Prinz Franky	240,5
2. Herzog Gerhard	223
3. König Reinhold	220
4. Kammerz. Michaela	175
5. Knappe Roland	158
6. Earl Johannes	150
7. Marquis Christoph	138,5
8. Marquis Udo	137,5
9. Herzog Jakob	104
10. Earl Oliver K.	100,5
11. Königin Ute	78,5
12. Prinzessin Nicole	65
13. Earl Andreas H.	59,5
14. Graf Thomas L.	56
15. Sir Gerfried	50
16. Ritter Stephan M.	49
17. Baron Daniel W.	42,5
18. Zöfe Rebekka	39

Game News - Spielekritik

Passt das folgende Spiel zum Thema „Genüsse“?

Na ja, Kaffee gehört zu den Genussmitteln. Quod erat demonstrandum...



Titel: Viva Java
taktisches **Würfelspiel**
Autor: **T. C. Petty III**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2015**
für **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **20 - 40 Minuten**
Preis: **ca. Euro 19,90**

Ein Hoch dem Kaffee!

Was täte ich nur ohne Dich? Du weckst - mit viel Obers und Zucker - frühmorgens meine Lebensgeister, bringst mich erst richtig in Schwung für den Tag! Du bereicherst - verziert mit aufgeschlagenem Milchschaum - das Kuchenbüffet bei unseren Familienfesten! Du hältst mich - schön stark und schwarz - wach, wenn ich spätabends noch arbeiten oder Auto fahren muss. Und du erfrischt mich mit Vanille-Eis und Schlagobers an heißen Sommertagen!

Ich finde es eine Schande, dass es so wenige Spiele über Dich gibt. In "Viva Java" wird Dir endlich, endlich mal die gebührende Ehre zuteil. Wir Spieler beweisen darin unsere Künste, indem wir auserlesene

Mischungen zusammenstellen und die mächtigen Fähigkeiten deiner Kaffeebohnen entdecken.

Auserlesene Mischungen? Fähigkeiten von Kaffeebohnen? Quatsch! Eigentlich würfeln wir Spieler bloß! Als wichtigstes Utensil für das Unternehmen "Beste Bohne" stellen sich nämlich die **Kaffeewürfel** heraus, von denen wir normalerweise in unserem Spielzug fünf Stück werfen. Auf den sechs Seiten dieser Würfel sind Bohnen unterschiedlicher Farbe aufgedruckt, welche den "Röstgrad" darstellen. Auch aufgrund der ebenfalls abgebildeten kleinen Punkte sind den Würfelseiten jedoch unschwer die Zahlen von 1 bis 6 zuzuordnen.

Was stellen wir nun mit einem Würfelwurf an? Nun, einerseits besteht die Möglichkeit einer Mischung (**Aktion A: Mischen**). Dabei benötigen wir entweder fünf verschiedene Farben. Dies ergibt eine **"Bunte Mischung"**, wofür wir uns dann auch den entsprechenden Untersetter nehmen dürfen. Für die **"Beste Bohne"** hingegen sind mindestens 2 Kaffeebohnen gleicher Farbe erforderlich. Während die "Bunte Mischung" immer gelingt, wenn wir fünf verschiedene Farben in unserem Würfelwurf erzielen, müssen wir für die "Beste Bohne" - der



Name verrät es ja schon - besser sein als die bisherige. In erster Linie zählt dabei die "Stärke", also die Anzahl gleicher Würfel, bei Gleichstand entscheidet der Röstgrad, das ist die Farbe bzw. Zahl der Würfel.

Alternativ können wir auch Forschung betreiben (**Aktion B: Forschen**). Dies bedeutet nichts anderes, als sich für eine gewürfelte Farbe zu entscheiden, und entsprechend viele Bohnen auf seinem eigenen Wertungsblock ("Forschungslabor") einzutragen, also mit einem Kreuz zu markieren. Mit dem 2. und 5. Kreuz schalten wir eine bestimmte Fähigkeit frei. Beispielsweise erlaubt uns die Fähigkeit der gelben Kaffeebohnen, beim Würfeln 1 bzw. 2 Bohnen auf einen höheren Röstgrad aufzuwerten.

Nachdem Kaffee ein Genussmittel ist, geht es schlussendlich nicht um Sieg-, Macht- oder Prestigepunkte, sondern konsequenterweise um **Genusspunkte**. Mit beiden Aktionsmöglichkeiten - Mischen und Forschen - können Genusspunkte erzielt werden. Beim Mischen dürfen wir auf unserem Wertungsblock sofort 1 Genusspunkt notieren, sobald wir eine Bunte Mischung oder eine Beste Bohne schaffen. Doch so richtig lukrativ wird's erst, wenn wir den

Fortsetzung von "Viva Java"

entsprechenden Untersetzer zu Beginn unseres nächsten Zuges noch immer vor uns liegen haben. In diesem Fall können wir - je nach Mischung und Spielerzahl - bis zu 3 Genusspunkte erhalten.

Auch beim Forschen win-ken Genusspunkte als Belohnung, und zwar für das jeweils achte "Kreuzerl" in jeder Forschungsleiste. 3 bis 4 Genusspunkte sind auf diese Weise zu bekommen, allerdings verlieren wir bei einer derart vollendeten Forschungsleiste die damit verbundene Fähigkeit.

Das Spiel endet augenblicklich, sobald ein Spieler mindestens 21 Genusspunkte besitzt, welcher sich somit als "Meister der Bohne" bewährt hat.



Ich finde es immer wieder recht lustig, welche abstrusen Themen manchmal eigentlich abstrakten Spielen übergestülpt werden. Hier ist es **die aromatische Welt des Kaffees**, die den Rahmen für ein Würfelspiel bietet. Die - meiner Meinung nach durchaus gelungene - grafische Gestaltung nimmt sich dabei der heilen Welt der 50er-Jahre an. Die Spieleschachtel schaut aus wie eine Kaffee-Blechdose,

auf der eine blonde Hausfrau mit Zahnpasta-Lächeln die Vorzüge dieses Aufgussgetränks anpreist. Selbst die Seiten der Würfel zieren - wie bereits erwähnt - Kaffeebohnen in sechs verschiedenen Farben, und auch beim restlichen Spielmaterial überwiegt die Farbe braun in unterschiedlichen Abstufungen.

"Viva Java" selbst ist ein Würfelspiel. Und doch sind die Abläufe etwas ungewöhnlich, oder besser gesagt: ungewohnt. Das fängt schon damit an, dass die Anzahl der Würfel variieren kann. Zwar würfelt man normalerweise mit 5 Kaffeewürfeln, diese Zahl kann aber durch aus der Vorrunde angesammelte **Aromawürfel** erhöht werden. Für den höchsten Wert - die "6" bzw. schwarz - gibt es nämlich keine Forschungsleiste, stattdessen erhält man, wenn man dann beim Forschen diese Farbe wählt, entsprechend viele Aromawürfel aus dem Vorrat, die man in der nächsten Runde einsetzt.

Doch auch weniger als 5 Kaffeewürfel sind möglich. Wer zu Beginn seines Zuges den Untersetzer "Beste Bohne" vor sich liegen hat, muss nach dem Werten zuerst einen Würfel vom Untersetzer entfernen ("Wertverfall") und sich daraufhin entscheiden, ob er die "Beste Bohne" behält und damit seinen Spielzug - ohne würfeln! - sofort beendet, oder ob er den Untersetzer

abgibt, woraufhin er anschließend nur mehr mit den verbliebenen Würfeln weitermachen kann.



Anders als in den meisten Würfelspielen hat man nicht automatisch die Möglichkeit, sein Würfelergebnis durch Nachwürfeln oder Sonstigem zu verbessern. Dies kann **bloß durch freigeschaltete Fähigkeiten** bestimmter Farben geschehen, so erlaubt beispielsweise die Fähigkeit der weißen Bohne, beliebig viele Würfel noch 1 x (bzw. 2x) neu zu würfeln.

Dies verschärft noch ein wenig das Dilemma zwischen den beiden Aktionsmöglichkeiten. Forschen kann man als **Investition in die Zukunft** betrachten, denn die freigeschalteten Fähigkeiten vergrößern in Folge die Chancen, besser und zielorientierter agieren zu können. Mischen hingegen zielt auf **direkten Punktegewinn** ab. Wer früh auf Mischen setzt, zieht zwar anfangs schnell davon, muss aber damit rechnen, von Spielern mit gut entwickelten und ausgebauten Forschungslabors eingeholt zu werden. Beide Wege können zum Erfolg führen, was auf eine **gute Balance** schließen lässt. Natürlich hat - wie bei allen Würfelspielen - Fortuna ge-

Fortsetzung von "Viva Java"

hörig ihre Hände im Spiel, aber grundsätzlich funktioniert dies recht gut.

Abwechslung erfährt "Viva Java" durch **mehrere Forschungsuntersetzer**, welche den Farben unterschiedliche Fähigkeiten zuweisen. Im Grundspiel werden die beiden Unter-setzer "sanft" (für Anfänger) und "würzig" (für Fortgeschrittene) verwendet, wobei Letzterer für mehr Interaktion und komplexere Implikationen sorgt.

Noch mehr Varianz bietet die **Erweiterung "Al Gusto"**, die in einem verschlossenen Umschlag beigefügt ist. Ich will nicht zu viel verraten, aber darin finden wir unter anderem einen **zusätzlichen Forschungsuntersetzer**, auf den - zufällig oder nach Belieben - einzelne Scheiben mit individuellen Fähigkeiten



HALL OF GAMES

Und noch einmal steigen 2 Spiele gleichzeitig in unsere „Hall of Games“ auf: ORLÉANS und CODENAMES. Das waren aber wahrscheinlich die letzten beiden Aufsteiger in diesem Jahr, und auch nächstes Jahr wird es wohl eine Weile dauern bis zum nächsten. Nur MAGE KNIGHT hat schon viele Punkte gesammelt, ihm fehlt aber noch ein entscheidender 1. Platz, der momentan eher unwahrscheinlich scheint. Ich bin gespannt, wie sich Johannes' Spiele entwickeln. Sein PORTALE VON MOLTAR sammelt fleißig Punkt um Punkt, sein neuestes Werk BLACK DOG stieg auf

ten platziert werden können. Außerdem beinhaltet die Erweiterung ein Solo-Szenario, in dem man alleine gegen einen von zwei globalen Kaffeekonzerne antritt. Das alles lädt zum Ausprobieren und Experimentieren ein.

Der eigenwillige Mechanismus - das Werten kommt vor dem Würfeln - hat seinen Preis. Die **Regeln sind nicht intuitiv zu erfassen** oder auf Anhieb zu kopieren. Es braucht seine Zeit, bis ein Neuling versteht, warum was gemacht wird. Probleme tauchen vor allem beim Timing des Spielablaufs und beim richtigen Einsatz der Fähigkeiten auf. Leider schafft es die Spielregel nicht, dies unmissverständlich zu vermitteln, weshalb man meist eine oder zwei Partien benötigt, bis der Knopf aufgeht.

Trotz des ambitionierten Projekts eines varianten-

reichen Würfelspiels ordne ich "Viva Java" in Summe aber nur in die Kategorie **"guter Durchschnitt"** ein. Ich muss aber zugeben, dass ich meist nur das Grundspiel (mit Anfängern) spielen konnte, und nur selten die beigefügte "Al Gusto"-Erweiterung. Kann daher leicht sein, dass ich den Spielreiz mit der Zeit nach oben schraube, wenn ich mit öfters mit bereits "initiierten" Spielern an die abwechslungsreichen Varianten wage...

Wally

Game News-
Wertung



Anhieb auf den 3. Platz. Diesmal gibt es mit DAS ORAKEL VON DELPHI nur einen Neuvorschlag. Welche Essen-Neuheit wird wohl dazukommen?

Wertung:

1. ORLÉANS	4/+ 14/-0/18/ ++
2. CODENAMES	7/+ 10/-0/17/ ++
3. Black Dog	*3/+ 13/-0/16/ +
4. Portale v. Molthar	3/+ 5/-0/ 8/ =
5. Sushi Go!	2/+ 6/-1/ 7/ =
6. Chimera	0/+ 4/-0/ 4/ +
7. Isle of Skye	3/+ 0/-0/ 3/ -
8. Agent Undercover	1/+ 1/-0/ 2/ -
El Gaucho	1/+ 1/-0/ 2/ -
Shakespeare	1/+ 1/-0/ 2/ -
Viticulture	0/+ 3/-1/ 2/ +
Mage Knight	0/+ 2/-0/ 2/ +
13. Gr. Austria Hotel	*2/+ 0/-1/ 1/ +

Vorschlag: **Das Orakel von Delphi** (2 x)

Game News - Spielekritik

„Some like it hot“ - manche mögen's scharf. Das folgende capsid-reiche Spiel passt daher recht gut zum Thema „Genüsse“...



Titel: Scharfe Schoten
Stichvorhersage-Spiel
Autor: **Arve D. Fühler**
Verlag: **Zoch Verlag**
Vertrieb: **Noris Spiele**
Jahrgang: **2014**
für **3 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 15,-**

Scharfe Schoten?

Na ja, von den im gleichnamigen Spiel vorkommenden Gewürze werden beim **Pfeffer** die Früchte (Körner) der Pfefferpflanze verwendet. Für die Herstellung von **Senf** wiederum benutzt man die Samenkörner der Senfpflanze, während beim **Wasabi**, dem japanischen Meerrettich, die Wurzel die Würze liefert. Einzig und allein beim **Chili** handelt es sich tatsächlich um die Schoten des Nachtschatengewächs Paprika.

Aber wenigstens sind alle diese Gewürze scharf, zum Teil sogar richtig "heiß". Und diese Eigenschaft soll wohl darauf hinweisen, dass es sich bei dem Spiel um ein besonders pikantes **Kartenspiel** handelt.

Es dürfte nun wohl niemanden verwundern, dass diese Gewürze die vier Farben der **Würzkarten** darstellen. Auf den roten Karten ist Chili abgebildet, auf den schwarzen wiederum Pfeffer. Senf findet sich auf den gelben Karten, womit für die grünen Karten noch Wasabi übrigbleibt. Von jeder Farbe gibt es 12 Karten mit den Werten von 1 bis 12.

Interessant ist, wie die **Trumpffarbe(n)** ermittelt werden. 12 Zahlenkarten - ebenfalls von 1 bis 12 durchnummeriert - werden gemischt und dann zufällig jeder Farbe eine Karte zugeteilt. Dadurch entsteht eine eindeutige Rangfolge der Farben. Die Farbe mit dem höchsten Wert ist die stärkste Trumpffarbe, jene mit dem zweithöchsten Wert die zweitstärkste, usw. Außerdem werden auf diese Weise gleichzeitig vier **Supertrumpfe** für das nachfolgende Stichspiel bestimmt, nämlich jene Karten, die den genauen Wert der entsprechenden Farbe tragen. Die Supertrumpfe stellen die wertvollsten Karten im Spiel dar.

Nachdem die Karten verteilt wurden - je 10 Karten bei 4 Spielern, je 12 bei 3 Spielern -, machen die Spieler mit ihren Tipp-Kärtchen ihre **Vorhersagen**. Dabei gilt es nur zu prognostizieren, von welcher Far-



be man nach dem Stichspiel die meisten Karten in seinen gewonnenen Stichen haben wird, und von welcher Farbe wohl die wenigsten.

Das anschließende **Stichspiel** folgt den üblichen Regeln. Es herrscht Farbzwang, also muss jeder Spieler die erstgespielte Farbe "bedienen", auch wenn es sich dabei um einen Supertrumpf handelt. Wer die ausgespielte Farbe nicht hat, darf irgendeine Karte spielen, ist daher auch nicht gezwungen zu stechen. Wer den Stich gewinnt, legt die Karten nach Farben getrennt vor sich ab.

Nach dem letzten Stich kommt es zur **Wertung**. Für jede richtige Vorhersage gibt es 5 Punkte. Ist eine Vorhersage nur von der Tendenz richtig (bei einem Gleichstand mit einer oder mehreren anderen Farben), kriegt man immerhin noch 3 Punkte. Zusätzliche Punkte erzielt man, wenn beide Vorhersagen zumindest von der Tendenz richtig sind. In diesem Fall erhält man noch die Differenz der Kartenanzahl seiner beiden vorhergesagten Farben als Punkte gutgeschrieben.

Es werden so viele Runden gespielt, wie Spieler teilnehmen, sodass jeder einmal Startspieler war.

Fortsetzung von "Scharfe Schoten"

Wer insgesamt die meisten Punkte erzielen konnte, gewinnt das Spiel.

Bis jetzt bietet "Scharfe Schoten" nichts absolut Neues, ja nicht einmal extrem scharfe Kost. Aber es wurden einige aus Stichspielen bekannte Elemente geschickt miteinander verbunden. Vor allem die Regelung mit den Trumpffarben und den Supertrümpfen gefällt mir sehr gut. Ungewohnt ist bloß die Vorhersage, bei der nicht auf die richtige Anzahl an Stichen getippt wird, sondern auf das ungefähre Verhältnis der einzelnen **Farben der eroberten Karten**.

Besonders die Supertrümpfe sorgen für das Quäntchen Unsicherheit, welche dem Stichspiel Spannung verleiht.

Außergewöhnlich ist hingegen, dass die Farbe der Karten - wie beim Kartenspiel-Klassiker "Indiskretion" - auch **auf der Rückseite sichtbar** ist. Das sorgt schon in der Vorhersage-Phase für ständige Blicke auf die Kartenhand der Gegner. Für die eigene Prognose ist es schließlich enorm wichtig zu wissen, wer von welcher Farbe wie viele Karten auf der Hand hält, wer in einer Farbe "blank" ist, etc. Dies lässt taktische Überlegungen zu, welche zum Teil stark von gewohnten Denkmustern für übliche Stichspiele abweichen.

Die nicht ausgeteilten Karten werden übrigens - sorgfältig nach ihren Kartenrückseiten sortiert - in die Tischmitte gelegt, sie bilden den sogenannten **"Gewürzschrank"**. Auch dieser muss berücksichtigt werden, denn jedes Mal, wenn ein Spieler einen Stich erobert, muss er eine beliebige Karte des Gewürzschanks dazu nehmen.



Die **Interaktion** ist bei "Scharfe Schoten" dementsprechend sehr hoch. Neben der hoffentlich erfolgreichen Erfüllung der eigenen Prognosen steht nämlich auch das Vermiesen, das mögliche Ruinieren der Vorhersagen der Mitspieler stark im Vordergrund, was durch die zusätzlichen Informationen der Rückseiten vereinfacht wird. Man kann es daher als ein Ärgerspiel "par excellence" betrachten

All dies sorgt meiner Meinung nach für ausreichend **Würze im Spiel**. Selbst unsere routinierten "Kartentipp-ler", richtige Kartenspiel-Veteranen, die jeden Aspekt von "Rage", "Tichu", "Wizard", "Mü" & Co kennen, bescheinigen "Scharfe Schoten" ein aus-

gezeichnetes, trickreiches Spielgefühl, und waren vom Spiel ziemlich angetan.

Der Grafik gelingt der schwierige Spagat zwischen **Ästhetik und Funktionalität**, denn obwohl die Karten mit recht witzigen Illustrationen (Karate kämpfende Wasabis, Senf-Kanonen, Chili-Raketen, Pfeffermühlen-Lokomotiven, u.ä.) versehen sind, die einen immer wieder zum Schmunzeln bringen, bleibt ihre farbliche Zuordnung doch klar und eindeutig. So muss ich beim Spielmaterial nur die Tipp-Plättchen etwas bemängeln, deren Handhabung bei der verdeckten Vorhersage ein wenig ungeschickt ausfällt.

Summa summarum hat mich "Scharfe Schoten" als originelles Stich-Vorhersage-Spiel wirklich überzeugt. Es gefällt mir ausgesprochen gut, und durch die Erfahrung mit Kartenspiel-erprobten Mitspielern kann ich es auch ohne schlechtes Gewissen weiterempfehlen.

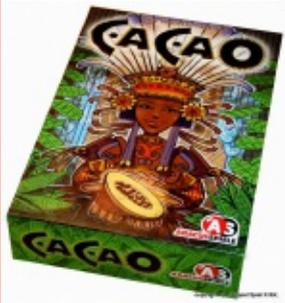
Wally

Game News-
Wertung:



Game News - Spielekritik

Nach den feurigen Genüssen nun wieder zurück zu sanfteren Noten, zu süßen Versuchungen. Schokolade gehört ja ebenfalls zu den Gaumenschmeichlern und passt deshalb gut zum aktuellen Thema...



Titel: Cacao
Art: Legespiel
Phil Walker-Harding
Verlag: Abacus Spiele
Jahrgang: 2015
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 45 Min.
Preis: ca. Euro 25,-

Für diese Spielekritik hat man mich nicht lange überreden müssen. Im Gegenteil: Ich liebe Schokolade und als ich das Spiel in Nürnberg sah, war mir sofort klar, dass ich es rezensieren musste. Okay, zugegeben, die Spielmechanismen haben mir ebenfalls zugesagt, aber was ist schon ein gutes Brettspiel im Vergleich zu zartschmelzender, verführerischer, auf der Zunge zergehender, die Sinne betörender SCHOKOLADE!

"Cacao" entführt uns in die exotische Welt der "Frucht der Götter". Als Stammeshäuptling führen wir die Geschicke unseres

Volkes, indem wir es mit Anbau und Verkauf von Kakaobohnen zu Ruhm und Wohlstand führen.

Wir leiten also im Spiel "Cacao" einen Stamm im (mittelamerikanischen?) Urwald. Das **Dorftableau** in unserer Farbe, welches wir zu Spielbeginn erhalten, dient aber lediglich zur Ablage geernteter Kakaofrüchte und gesammelter Sonnensteine, sowie zum Festhalten des Fortschritts unseres Wasserträgers auf seinem Weg flussabwärts in Richtung Dorf.

Für die Verrichtung der einzelnen Arbeiten sind aber vielmehr die **Arbeiterplättchen** von Bedeutung, von denen wir anfangs einen identischen Satz von - je nach Spielerzahl - 8 bis 11 Plättchen erhalten. Auf jedem der quadratischen Plättchen sind vier Arbeiter abgebildet, entweder auf jeder Seite 1 Arbeiter, oder auf einer Seite zwei und auf den benachbarten zwei Seiten je einer, oder aber auf einer Seite gleich drei Arbeiter und auf einer der benachbarten Seiten der vierte. Jeder Spieler mischt seine Arbeiterplättchen und nimmt anschließend drei auf die Hand.

Diese Arbeiter sind im Laufe des Spiels im Urwald tätig, welcher durch **Ur-**



waldplättchen dargestellt wird. Dies können Plantagen sein, auf denen wir Kakaofrüchte anbauen; Märkte, auf denen wir die Früchte gewinnbringend in Goldmünzen eintauschen können; Goldgruben, in denen wir auf direkte Weise Gold sammeln; Sonnenkultstätten, in denen wir die vorteilhaften Sonnensteine erhalten; Wasserfelder, die unseren Wasserträger näher zum Dorf bringen, oder Tempel, die uns bei entsprechender Huldigung der Gottheit zusätzliches Gold einbringen. Nachdem die beiden Startplättchen - eine Einzelplantage und ein Markt mit Verkaufswert 2 - diagonal benachbart in der Tischmitte ausgelegt wurden, werden die restlichen Urwaldplättchen ebenfalls sorgfältig gemischt. Die obersten 2 Urwaldplättchen werden aufgedeckt.

Der **Spielablauf** ist recht simpel: Wer an der Reihe ist, wählt eines seiner drei Arbeiterplättchen und legt es orthogonal an ein Urwaldplättchen an. Wenn durch das neu gelegte Plättchen 2 Arbeiterplättchen an dasselbe noch nicht belegte Urwaldfeld angrenzen, muss dieses Feld durch eines der offenen Urwaldplättchen aufgefüllt werden.

Fortsetzung von "Cacao"

Anschließend wird jeder Arbeiter des neuen Arbeiterplättchens **aktiviert**, ebenso jene Arbeiter, die nun an ein neu gelegtes Urwaldplättchen angrenzen. Sind auf einer Seite eines Plättchen zwei oder sogar drei Arbeiter abgebildet, führt jeder von ihnen die entsprechende Aktion aus. Liegt beispielsweise ein Arbeiterplättchen so, dass 2 Arbeiter an eine Doppelplantage grenzen, erntet jeder davon 2 Kakaofrüchte, insgesamt also 4. Abschließend zieht der Spieler - sofern möglich - ein neues Arbeiterplättchen seines persönlichen Stapels nach.

Das Spiel endet, sobald alle Spieler ihr letztes Arbeiterplättchen gelegt und die entsprechenden Aktionen durchgeführt haben. In einer **Endwertung** erhalten die Spieler mit den meisten und zweitmeisten Arbeitern an jedem Tempel 6 bzw. 3 Goldstücke, verbliebene Sonnensteine werden mit einem Goldstück belohnt. Zum Schluss wird noch der Wert des Wasserfeldes, auf dem der Wasserträger steht, abgerechnet. Wer danach das meiste Gold besitzt, gewinnt das Spiel.

Das **Thema** "Kakao" spricht mich als Schokoladefanatiker liebhaber- wie eingangs erwähnt - ja sehr an. Deshalb für alle Wissbegierigen hier eine kurze Information. Die Kakao-pflanze wird seit ca. 900 Jahren in Mittelamerika an-

gebaut. Bei den Azteken galt sie als heilig. Die aus der Frucht gewonnenen Bohnen dienten als Opfergabe, als Zahlungsmittel und zur Zubereitung eines herben Gewürztrankes, der sich vom heute verbreiteten Kakaogeränk aber geschmacklich deutlich unterscheidet.



Das Spiel selbst ist aber eher **abstrakter Natur**, denn durch das abwechselnde Legen von Arbeiter- und Urwaldplättchen entsteht eine Art Schachbrettmuster. Es gilt für jeden Spieler, seine Arbeiter möglichst effektiv einzusetzen. Dazu muss ich aber erst noch ein paar Besonderheiten zu den unterschiedlichen Urwaldplättchen erklären.

Die meisten **Plantagen** bringen genau 1 Kakaofrucht pro angrenzenden Arbeiter. Es gibt aber auch 2 Doppelplantagen, bei denen jeder Arbeiter gleich 2 Kakaofrüchte ernten kann. Die Betonung liegt bei "kann", denn jede Ernteaktion ist durch die fünf Lagerplätze auf dem Dorftableau begrenzt. Wer also bereits 3 Kakaofrüchte lagert, kann höchstens noch zwei Früchte dazu ernten. Diese beschränkte Lagerkapazität kann zu taktischen Winkel-

zügen verwendet werden, indem man etwa einem Spieler gezielt neue Plantagen zuschanzt, welche er aufgrund eines vollen Lagers gar nicht nutzen kann.

Die **Märkte** weisen verschiedene Verkaufspreise auf. Am häufigsten vertreten sind die Märkte mit Verkaufspreisen von 2 oder 3 Gold je Kakaofrucht. Nur ein einziger Markt zahlt sogar 4 Goldstücke pro Kakaofrucht. Aber auch hier gilt, dass man nicht einfach alle seine Früchte zum angegebenen Preis verkaufen kann, sondern eine Frucht pro Arbeiter. Und hier besteht ebenfalls die Möglichkeit, Mitspieler auszubremsen, indem man an ihre Arbeiter Märkte platziert, von denen sie wegen leerer Lager nicht profitieren können.

Goldgruben sind meines Erachtens nach nicht wirklich attraktiv. Zwar erspart man sich den Umweg über Anbau und Verkauf von Kakao, dafür bringt es - je nach Goldgrube - lediglich 1 oder 2 Goldstücke je Arbeiter, eine eher kärgliche Ausbeute.

Tempel haben während des Spiels keinen unmittelbaren Effekt. Erst bei Spielende werden sie einzeln nacheinander abgerechnet und bringen den Spielern mit den meisten und zweitmeisten Arbeitern sechs bzw. 3 Goldstücke. Geschicktes Platzieren seiner Arbeiter, aber auch taktisch kluges Legen der Tempel-

Fortsetzung von "Cacao"

plättchen kann so manches Spiel noch umdrehen. Immerhin gibt es fünf Tempel, und damit verbunden jede Menge Goldstücke zu gewinnen.

Wasserfelder sind von Bedeutung, um den Wasserträger auf dem eigenen Dorftableau näher zum Dorf zu bringen. Zu Beginn steht die Figur auf dem Feld "-10", wofür also bei Spielende zehn der mühsam ersparten Goldstücke wieder abgegeben werden müssten. Mit den ersten Feldern, welche die Wasserträger vorwärts bewegt wird, reduziert sich der Verlust, ab dem vierten Feld macht man dann Gewinn. Erreicht man sogar das achte und letzte Feld, winken sogar stolze 16 Goldstücke als Belohnung. Die Werte ändern sich allerdings nicht linear. Während die ersten beiden Felder, sowie die letzten drei Felder recht lukrativ sind, beträgt die Differenz zwischen dem 2. und dem 5. Feld gerade mal 5 mickrige Goldstücke. Daraus ergibt sich, dass man zumindest die ersten beiden Wasserfelder anstreben sollte. Ein Mehraufwand zahlt sich nur dann aus, wenn man es bis zum Dorf oder wenigstens knapp davor schafft.

Bei **Sonnenkultstätten** erhält man einen Sonnenstein pro Arbeiter. Das eine Goldstück, das man bei der Endwertung erhält, wäre jedoch viel zu wenig Anreiz, Sonnensteine zu sammeln.

Der eigentliche Zweck der Sonnensteine liegt darin, gegen Ende des Spiels, wenn schon alle Urwaldplättchen aufgebraucht sind, eigene Arbeiterplättchen **überbauen** zu dürfen, anstatt wie gewohnt anzulegen. Damit können wichtige Aktionen von angrenzenden Urwaldplättchen erneut durchgeführt werden.



In diesem Zusammenhang fällt auf, dass der **Startspieler** einen deutlichen Nachteil hat. Wie bei den meisten Mehrheitenspielen - und bei den Tempeln geht es schließlich genau darum - können nachfolgende Spieler die Wertung noch zu ihren Gunsten verändern. Besonders durch den Einsatz von Sonnensteinen können am Schluss sicher geglaubte Mehrheiten im Nachhinein noch manipuliert werden. Der **Glücksanteil** hält sich hingegen in überschaubarem Ausmaß. Zwar kann das zufällige Auftauchen der Urwaldplättchen den einen oder anderen bevorzugen oder benachteiligen, dafür kommt es durch die identischen Sätze an Arbeiterplättchen vorwiegend auf ihren taktisch klugen Einsatz an. Somit besitzt "Cacao" trotz kurzer, knackiger Re-

geln und einer angenehmen Spieldauer doch genug Spieltiefe und Interaktion, um Gelegenheitsspieler wie Vielspieler gleichermaßen anzusprechen.

Die **Spieldauer** liegt mit circa 45 Minuten in einem sehr angenehmen Bereich, der auch mehrere Partien hintereinander zulässt. Die **Spielerzahl** ist mit 2 bis 4 Personen angegeben, wobei die Anzahl der Arbeiter- und Urwaldplättchen geringfügig den unterschiedlichen Besetzungen angepasst wird. Mir persönlich sagt das Spiel zu dritt oder zu viert eher zu, denn in Minimalbesetzung kommt die Mehrheitsregelung der Tempel meiner Meinung nach nicht optimal zur Geltung.

Alles in allem ist "Cacao" vielleicht nicht unbedingt die zarteste Versuchung seit es Legespiele gibt, aber gegen ein "Eckerl" dann und wann zum Genießen habe ich sicher nichts einzuwenden...

Wesly

Game News-
Wertung



Game News - Spielkritik

Auch beim nächsten Spiel dreht sich alles um Genüsse. Wenn auch diesmal wieder deutlich schärfer, pikanter, feuriger...



Titel: Scoville
Biet- und Positionsspiel
Autor: Ed Mariott
Tasty Minstrel Games
Jahrgang: 2015
für 2 bis 6 Spieler
Alter: ab 13 Jahren
Dauer: 60 - 90 Minuten
Preis: Euro 62,90

Wie scharf ist eigentlich scharf? Eine blöde Frage, die aber doch irgendwie ihre Berechtigung hat. Ob eine Speise richtig scharf ist oder bloß ein wenig pikanter, hängt doch sehr vom persönlichen Empfinden ab. Aber der Mensch wäre nicht Mensch, wenn er nicht alles Mögliche irgendwie bemessen würde. Der Pharmakologe Wilbur L. Scoville entwickelte als erster im Jahre 1912 einen Test. Zunächst wurde der Schärfegrad auf der nach ihm benannten Scoville-Skala indirekt und rein subjektiv ermittelt. Heute kann er jedoch auch messtechnisch - anhand des in der getrock-

neten Frucht enthaltenen Alkaloids Capsaicin - bestimmt werden.

Mit einer offiziellen Skala passiert das Unausweichliche: Es entsteht ein Wettbewerb, wer die schärfsten Gerichte verträgt, und welches die schärfsten Pflanzen sind. In einem kleinen (fiktiven) Städtchen mit dem passenden Namen "Scoville" findet das jährliche Scoville Chili Pepper Festival statt, bei dem sich die Farmer beim Anbau und Ernten der schärfsten Chili-Schoten und beim Zubereiten der heißesten Gerichte gegenseitig zu übertreffen versuchen.

Das Städtchen Scoville besteht aus einem großen Chili-Feld in der Mitte des Spielplans, welches von verschiedenen Gebäuden oder Örtlichkeiten gesäumt wird; Einem Farmers' Market, an dem Chili-Schoten verkauft werden können; einem Auktionshaus, an dem man Chili-Schoten ersteigern kann; einem "Chili Cookoff", an dem die Farmer mit ihren geernteten Schoten die schärfsten Gerichte zubereiten können; und einem Rathaus, in dem Auszeichnungen auf besonders scharfe Züchtungen warten.

Bevor das Festival beginnt, müssen noch ein paar Vorbereitungen getrof-



fen werden. Markt, Cookoff, Auktionshaus und Rathaus müssen mit Plättchen bzw. Karten bestückt werden, außerdem erhalten die Spieler das Spielmaterial in ihrer Farbe sowie ihr Startkapital. Das Spiel selbst geht über mehrere Runden, die sich in fünf Phasen gliedern:

1. Auktion: Die Spieler bieten verdeckt um die Zugreihenfolge. Wer die meisten Dollar in der Faust geboten hat, wählt zuerst eine Position in der Spielerreihenfolge, die anderen Spieler folgen je nach Höhe ihres Gebots. Anschließend wählen die Spieler in der neu ermittelten Reihenfolge Chili-Schoten der ausliegenden Auktionskarten.

2. Aussaat: In der Spielerreihenfolge muss jeder Spieler eine seiner Schoten auf das Feld einsetzen, wobei diese orthogonal benachbart zu einer bereits eingesetzten Schote sein muss. Falls sich von der gepflanzten Sorte (= Farbe) noch eine Auszeichnungsplakette im Rathaus befindet, erhält er die wertvollste davon als Belohnung.

3. Ernte: In umgekehrter Spielerreihenfolge bewegen die Spieler ihren Farmer bis zu 3 Schritte entlang der Wege auf dem Chili-Feld. Für jeden Schritt, bei dem

Fortsetzung von "Scoville"

die Spielfigur zwischen zwei gepflanzten Schoten landet, erhält der Spieler eine Chili-Schote entsprechend der Zuchtabelle. Zum Beispiel ergibt die Kreuzung von den beiden "gewöhnlichen" Schoten gelb und blau 1 grüne Schote, welche schon ein wenig schärfer (sprich: wertvoller) ist.

4. Aufträge: In Spielerreihenfolge können die Spieler ihre Schoten auf dem Markt, beim Cookoff und durch Direktverkauf einsetzen, um Bargeld, neue Schoten und/oder Siegpunkte zu erhalten.

5. Zeitkontrolle: In dieser Phase wird überprüft, ob die Bedingungen für einen Zeitwechsel erfüllt werden. Das Spiel ist nämlich in Vormittag und Nachmittag untergliedert. Am Nachmittag kommen neue Karten für Markt und Auktionshaus ins Spiel. Befinden sich am Nachmittag nur mehr wenige Karten auf dem Markt, endet das Spiel.

Am Spielende addieren die Spieler ihre Punkte für ihre erworbenen Marktkarten, ihre gekochten Rezepte beim Chili Cookoff, ihre erhaltenen Auszeichnungen, sowie für ihr verbliebenes Bargeld. Jedes nicht genutzte Plättchen "Bonus Aktion" (mehr dazu später) ist auch noch ein paar Punkte wert. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme an Siegpunkten erweist sich als der schärfste Chili-Farmer!

Das Cover des Spiels - eine Hand in erdbekleckerem Gartenhandschuh streckt triumphierend einen mit einer goldenen Chilischote verzierten Pokal in die Höhe - weckt schon mal das Interesse. Beim Öffnen wird man dann auch nicht enttäuscht, denn das **Spielmaterial ist richtig "top"**.



Alle Plättchen, sogar die Sichtschirme, sind richtig schön stabil. Der Spielplan - aus produktionstechnischen Gründen nicht um Auseinanderfallen, sondern zum Zusammenpuzzeln - weist sogar Aussparungen auf, damit die darin platzierten Schoten nicht verrutschen können, einfach vorbildlich. Die grafische Gestaltung ist ein bisschen an Comic-Stil gelehnt. Zusammen mit einer gelungenen, fast selbst-erklärenden Symbolik ist eine **gute Übersicht gewährleistet**. Lediglich die Pappmünzen sind etwas fummelig geraten, vor allem die winzigen 1 \$ - Münzen.

Das Beste sind aber eindeutig die Chilischoten. Diese sind tatsächlich in Schotenform ausgeführt, welche genau in die Aussparungen des Spielplans passen. Außerdem weisen sie nicht nur unterschiedliche Farben auf, sondern sind auch verschieden

hoch, sodass man allein daran schon die Qualität einer Schote erkennen kann. Die schärfste Schote ist dann aus durchsichtigem Plastik und fast 2 cm hoch. Diese kommt aber erst dementsprechend spät, nach mehreren Kreuzungen ins Spiel.

Der **Spielablauf ist sehr klar strukturiert**. Man merkt an mehreren Details, dass "Scoville" sorgfältig durchgetestet wurde. So kann es beispielsweise durch die Auktionskarten gar nicht vorkommen, dass ein Spieler keine Schote für die Pflichtaktion "Aussaat" zur Verfügung hat. Lediglich die Regeln für den Wechsel von Vormittag zu Nachmittag bzw. für das Spielende sind unnötig kompliziert geraten und erfordern ständiges Nachblättern.

Das Spiel vermittelt ein **insgesamt positives Spielgefühl**, denn trotz gelegentlicher Rückschläge kommt es zu einem steten Aufbau, zu einer ständigen Verbesserung, vor allem durch bessere Züchtungen. Man fängt als kleiner Farmer mit gerade mal 3 gewöhnlichen Schoten an, erntet im Laufe des Spiels aber immer mehr und immer schärfere Schoten.



Fortsetzung von "Scoville"

Die Verwertung der Schoten verlangt wiederum **taktisch-planerisches Vorgehen**, um auf die eine oder andere Weise möglichst viele Siegpunkte einzufahren. Dabei kommt es auch zu direktem Konkurrenzkampf. Vor allem die Rezepte im Cook-off, welche insgesamt die meisten Siegpunkte versprechen, sind heiß umstritten. Hier gilt es auch, die möglichen Aktionen der Mitspieler zu berücksichtigen. In diesem Zusammenhang finde ich die Verwendung von Sichtschirmen recht lobenswert, um allzu genaues Durchrechnen zu verhindern und dem Spiel eine ordentliche Prise Unsicherheit zu lassen.

Jeder Spieler verfügt noch über **drei verschiedene Bonusaktions-Plättchen**, die ihm erlauben, eine zusätzliche Schote anzubauen, seine Farmer-Figur einen zusätzlichen Schritt zu bewegen oder die Figur einmal kehrt machen zu lassen. Der Einsatz dieser Plättchen will aber wohl überlegt sein, bringt doch jedes nicht verwendete Plättchen vier wertvolle Siegpunkte. Eine knifflige Sache, die mir gut gefällt.

Trotzdem gibt es an "Scoville" **zwei Punkte, die mich stören**. Da ist einerseits die Spieldauer, die zu fünf und in Vollbesetzung locker zwei Stunden überschrei-

tet, bei Grüblern am Tisch sind sogar 3 Stunden möglich. Dies ist für das Gebotene dann doch etwas zu lang. Andererseits sinkt bei einer höheren Spielerzahl auch die Planbarkeit.

Mit seinem Gebot in der Bietphase versucht man ja, eine **günstige Position** in

Feld kann es bei mehr als vier Spielern so eng werden, dass die eigene Figur blockiert wird, und - trotz gelungenem Gebot - kein vernünftiger Zug mehr gemacht werden kann. Dies ist unbefriedigend und trübt das ansonsten durchaus positive Gesamtbild.



der Spielerreihenfolge zu ergattern. Mal will man früher dran sein, um bessere Auktionskarten zu erhalten, um sich bestimmte Rezepte im Cook-off zu sichern oder früher aussäen zu können (etwa, um vor seinen Mitspielern eine Auszeichnung zu erhalten). Manchmal will man in der Reihenfolge aber lieber weiter hinten dran sein, um schneller mit seiner Figur wichtige Positionen auf dem Chili-Feld zu erreichen.

Soweit die Theorie. In der Praxis ist dies aber selbst, wenn man die gewünschte Position in der "Turn Order" erhält, noch **keine Garantie, seine beabsichtigte Aktion auch wirklich durchführen zu können**. Besonders auf dem Chili-

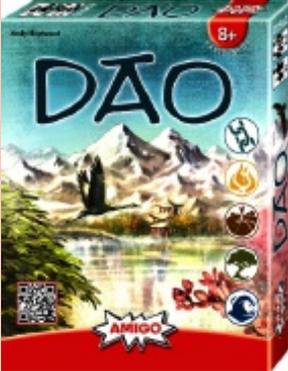
Zu zweit entwickelt sich das Spiel dafür viel zu langsam, das Feld füllt sich nur allmählich, was die Möglichkeiten deutlich einschränkt. In Minimalbesetzung gestaltet es sich daher eher langweilig. Die **ideale Spielerzahl liegt deshalb meiner Meinung nach bei 3 bis 4 Spielern**. Für so eine Besetzung bin ich selbst gerne zu weiteren Partien zu überreden. Bei mehr Spielern würde ich hingegen mit Sicherheit nach einem alternativen Spiel schauen...

Game News-
Wertung



Game News - Spielekritik

Wer behauptet da, das folgende Spiel passe so gar nicht zum Thema Genüsse? Wer schon mal in einem China-Restaurant war, weiß welche Gaumenfreuden - ob süß, scharf oder sauer - dort zu finden sind...



Titel: Dao
Kartensammelspiel
Autor: Andy Hopwood
Verlag: Amigo Spiele
Jahrgang: 2016
für 2 bis 6 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten
Preis: ca. Euro 8,-

Ommmmmmmmmm...

Ich bin eins mit mir und dem Universum. Ommm. Ich atme ein... ich atme aus... Ommm.

Ich meditiere. Ja, wirklich. Ich muss mich nämlich in die passende, fernöstliche Stimmung bringen. Meine innere Balance finden. Der Weg ist das Ziel. Apropos "Weg": Im Chinesischen sagt man dazu "Dao", und das ist auch der Titel des Kartenspiels, für das ich mich jetzt seelisch vorbereite.

Frieden. Ommm. Ruhe. Ommm. Gelassenheit.

Ommm.

Bereits die Karten eignen sich sehr gut, um sich darauf einzustimmen. Sie kommen in **5 Farben** vor, wobei jede Farbe eines des Elemente der ostasiatischen Fünf-Elemente-Lehre repräsentiert: Metall, Feuer, Erde, Holz und Wasser. Aber auch die Zahlen drauf sind von Bedeutung. Sie gehen **von 0 bis 4** und sind - wenn ihnen auch kein tieferer Sinn zukommt - zumindest für den Spielsieg wichtig. Der gut gemischte Stapel wird zu Spielbeginn einfach in die Tischmitte gelegt. Die ersten 3 Karten werden aufgedeckt und in einer Reihe neben den Nachziehstapel ausgelegt.

Es entspricht fernöstlicher Tradition, dass die Regeln auf ein Minimum beschränkt sind. Wer an der Reihe ist, muss sich deshalb nur zwischen genau 2 Aktionen entscheiden. Entweder **er nimmt die erste Karte aus der Auslage** und legt sie verdeckt vor sich ab. Oder aber **er deckt die oberste Karte des Stapels auf** und legt sie an hinterster Stelle an die Reihe an.

Letzteres hat aber einen kleinen Haken. Liegen nämlich mit der gerade gelegten Karte insgesamt **13 oder mehr Punkte** aus, muss



der Spieler alle ausliegenden Karten an sich nehmen und verdeckt vor sich ablegen. Nur wenn die gerade gelegte Karte denselben Wert aufweist wie die vorletzte Karte, wird diese Regel außer Kraft gesetzt.

Sobald die letzte Karte vom Nachziehstapel gelegt wird, endet das Spiel. Nun berechnet jeder Spieler die erzielten Punkte seiner gesammelten Karten. Für **eine Farbe seiner Wahl** bekommt er die Summe der Kartenwerte als **Pluspunkte**, für **alle anderen Farben** muss er sich davon für jede Karte **1 Punkt abziehen**. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Der **Minimalismus**, der eigentlich allen asiatischen Spielen zueigen ist, hat den Vorteil, dass man "Dao" sowohl schnell aufgebaut hat - einfach durchmischen und drei Karten auslegen - als auch sofort losgespielt werden kann, ohne lange Regelerklärungen. Bei einer Wahl zwischen gerade mal zwei Aktionsmöglichkeiten halten sich auch die Überlegungen der Spieler in Grenzen, die Downtime ist äußerst gering.

Dennoch ist das Ganze nicht banal. In Hinblick auf die Endwertung versucht

Fortsetzung von "Dao"

man natürlich, **möglichst nur Karten einer Farbe zu sammeln**. Passt die vorderste Karte zu diesem Vorhaben, ist die Entscheidung einfach, denn dann ist es vorteilhaft, diese Karte nachzuziehen und so sein Punktekonto zu erhöhen. Passt die Karte nicht, und die Summe der ausliegenden Karten liegt deutlich unter "10", braucht es ebenfalls keine langen Überlegungen, da das Aufdecken einer neuen Karte kein Risiko darstellt.

Spannend ist es dann, wenn keiner dieser beiden Fälle zutrifft. **Dann gilt es abzuwägen, welchen "Weg" ("Dao") man einschlagen sollte**. Nimmt man die vorderste Karte auf, zählt diese soviel wie 1 Minuspunkt. Deckt man eine neue Karte auf, könnte damit die Kartensumme auf "13" steigen, womit man gezwungen ist, die gesamte Auslage aufzunehmen. Wie viele Minuspunkte dies bedeutet, hängt von den ausliegenden Farben und Werten aus. Zumeist jedoch wird man damit deutlich mehr Minuspunkte kassieren.

Eine knifflige Entscheidung also, bei der zwar man individuell die Chancen und Gefahren abzuschätzen versucht, deren Erfolg aber doch hauptsächlich **zufallsgesteuert** ist. Und wie sagte schon der chinesische Philosoph Konfuzius: "Die Erfahrung

ist wie eine Laterne im Rücken; sie beleuchtet stets nur das Stück Weg, das wir bereits hinter uns haben."

Sicher, man könnte noch mehr Überlegungen anstellen. So könnte man sich zum Beispiel auch merken, welche Farben die Mitspie-



ler sammeln, und dies ebenso in seinen Entscheidungen berücksichtigen. Man könnte mitzählen, wie viele Karten welcher Farbe bereits aufgedeckt wurden, womit sich etwas zuverlässigere Wahrscheinlichkeitsrechnungen anstellen ließen. Aber wozu das alles? "Dao" will nun mal ein **einfaches, schnelles, glückbetontes Kartenspiel** sein. Bei gerade mal 10 bis 15 Minuten Spieldauer braucht man sich auch kein hochtaktisches Spiel erwarten.

Auch wenn man mal mit Bomben und Granaten untergegangen ist und haushoch verloren hat, die kurze

Spieldauer erlaubt die eine oder andere Revanchepartie. Und außerdem gilt bei "Dao" mehr als bei anderen Kartenspielen der bekannteste Satz des K'ung-fu-tzu: **"Der Weg ist das Ziel"**.

Noch ein paar Worte zum **Spielmaterial**. Die Karten sind wunderschön in Aquarelltechnik gestaltet. Jede Farbe zeigt ein Motiv, bei dem umso mehr "herausgezoomt" wird, je höher der Wert (z.B. ein Wasserfall bei "Wasser"). Leider sind die Farben "Wasser" und "Metall" nicht deutlicher unterscheidbar, was aber auch den einzigen Kritikpunkt darstellt.

Ob als Absacker oder kleines Spiel für Zwischendurch: Aufgrund seiner Unkompliziertheit wird "Dao" sicher noch öfters auf dem Spieltisch landen. In diesem Sinne: Ommmmmm.

Game News- Wertung





Cacao - Chocolat
Sequel zum Kultfilm
Deutschland 2015
Phil Walker-Harding
Abacus Movies
Dauer: ca. 45 min.

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 28, Tel. 07229/73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@ traunerhof.at

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muß aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knobelrunde".

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2016 by Game News

Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Es ist ja schon gang und gäbe in Hollywood. Kaum erhält ein Streifen irgendwelche Lorbeeren, gute Kritiken oder Erfolg an den Kinokassen, wird mit Sicherheit bald etwas nachgebracht. Im Fall von „Cacao - Chocolat!“ ein Sequel, welcher den Zusehern nicht nur den Anbau und Ernte der wertvollen Kakaobohnen einer mittelamerikanischen Hochkultur zeigt, sondern auch gleich deren Verarbeitung in kostbare Schokolade.

Der Streifen, wieder von Regisseur Phil Walker-Har-



ding gekonnt in Szene gesetzt, wird dadurch etwas facettenreicher und vielschichtiger, ohne allerdings die Lockerheit und Klarheit des vielfach prämierten Originalfilms zu verlieren.

Prädikat: Ein köstlicher Leinwand-Leckerbissen zum Genießen!



Ritter der Knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1992, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:

- * Monatliche Spielereffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.:"Intergame")
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener Spielefest,...)
- * Entwicklung und Tests neu-

er Spieleideen

- * Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
- * Game News online als pdf-File
- * Spielebestellservice für die Mitglieder
- * auch in facebook vertreten