

KNOBELRITTER MIT INSELBEGABUNG !!

Ritter der Knobelrunde sind am 7.6. reif für die Insel ! (S. 1)



298. Ausg. 1. Juni '17
Auflage 100 Stück (!!!)
26. Jg., Abo 15 Euro



Die Nominierungen zum Spiel des Jahres 2017

Die Jury hat am 22. Mai 2017 ihre Nominierungen in drei Kategorien bekannt gegeben. Die Nominierungslisten finden Sie auf Seite 2.

Das „Kinderspiel des Jahres“ wird am 19. Juni 2017 in Hamburg verliehen. Das „Spiel des Jahres“ und das „Kennerspiel des Jahres“ werden am 17. Juli 2017 in Berlin gekürt.

Game News - Eigenreportage

Liebe Globetrotter,

den ersten Tag mit über 30 Grad Celsius haben wir hinter uns und damit ist es an der Zeit, unseren Sommerurlaub zu planen. Einen umfangreichen Vorschlag für die nächste Weltreise haben wir schon ausgearbeitet und stellen diesen am Mittwoch, den 7. Juni ab 18:30 Uhr im Traunerhafen vor.

Von dort legen wir in Richtung Malta ab um auf den Spuren von Jean Parisot de Valette zu wandeln und „**Valletta**“, die Haupt-

stadt der Insel, aufzubauen. Danach geht es weiter zum Island-hopping in Mikronesien um dort unter den unzähligen Inseln unsere „**Dream Islands**“ zu finden.

Auf die kurze Erholung folgt gleich wieder Aktivurlaub mit dem Errichten von Statuen rund um den Vulkan Haleakalaa (zu deutsch: „**Haus der Sonne**“) auf der hawa-ianischen Insel Maui. So richtig aktiv werden wir dann aber erst auf Mallorca beim Urlaub am Bauernhof - oder in Landessprache - Vacaciones en „**La Granja**“.

mondiale Grüße,

Euer Oliver

HÄGAR DER SCHRECKLICHE



Ritter der Knobelrunde

Neues vom Trauner Spielekreis

Nominierungen zum „Spiel des Jahres 2017“

Folgende drei Spiele wurden von der Jury zum „Spiel des Jahres“ nominiert:

Kingdomino

von Bruno Cathala
(Pegasus Spiele)

Magic Maze

von Kasper Lapp
(Sit down!/Pegasus)

Wettnlauf nach El Dorado

von Reiner Knizia
(Ravensburger)

Der Hauptpreis wird am 17. Juli 2017 in Berlin verliehen.

Nominierungen zum „Kennerspiel des Jahres“

EXIT - Das Spiel

Inka & Markus Brand
(Kosmos Spiele)

Räuber der Nordsee

von Shem Phillips
(Schwerkraft Verlag)

Terraforming Mars

von Jacob Fryxelius
(Schwerkraft Verlag)

Nominierungen zum „Kinderspiel des Jahres“

Captain Silver

von Wolfgang Dirscherl
und Manfred Reindl
(Queen Games)

Ice Cool

von Brian Gomez
(Amigo Spiele)

Der mysteriöse Wald

von Carlo A. Rossi
(iello Games / Huch!)

Das Kinderspiel des Jahres wird bereits am 19. Juni 2017 in Hamburg gekürt.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 11. Juni 2017 bis spätestens 12:00 Uhr.

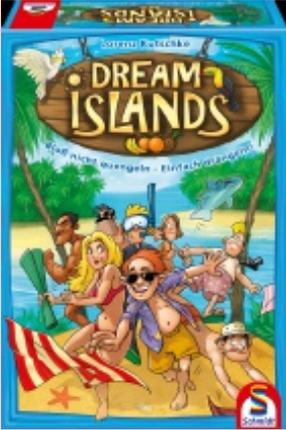
Zwischenstand

Nach fünf Spieleabenden kristallisiert sich schon heraus, dass Reinhold wild entschlossen ist, den Thron zurückzuerobern:

1. Herzog Reinhold	132
2. Earl Christoph	102
3. Marquis Roland Sp.	87,5
4. Knappe Oliver T.	86
5. Baron Stephan	77
5. König Franky	77
7. Königin Michaela	69
8. Earl Jakob F.	62
9. Marquis Udo	53,5
10. Sir Andreas H.	53
11. Graf Oliver K.	50,5
12. Prinz Gerhard	50
13. Zofe Luise	41
14. Marquis Johannes	36
15. Sir Thomas L.	34,5
16. Baroness Nicole	32

Game News - Spielekritik

Thema „Inseln“ - also ich könnte mir da fast kein passenderes Spiel vorstellen als das nachfolgend beschriebene...



Titel: **Dream Islands**
Art: **Positionsspiel**
Autor: **Lorenz Kutschke**
Verlag: **Schmidt Spiele**
Jahrgang: **2016**
für: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 20 Minuten**
Preis: **ca. Euro 21,-**

Partyurlaub mit Sangria aus Kübeln am Ballermann, Relaxen unter einer Kokospalme an einem menschenleeren Strand, Jeep-Safari durch dichten Dschungel oder Besuch historischer Stätten und fremder Kulturen: Wir können uns unseren Traumurlaub aus einem riesigen Angebot aussuchen. Aber so individuell, wie das nun klingt, ist es nicht. In Wirklichkeit sind wir nichts anderes als Waren, die zu einem entfernten Ort transportiert und dort richtig gelagert und versorgt werden müssen. Oder anders ausgedrückt:

Wir sind bloß Figuren im Spiel weltweiter Reiseunternehmen.

Genau so kann man sich das Spiel "Dream Islands" vorstellen, denn darin versuchen wir als Reiseleiter, unsere kleine Reisegruppe aus 6 Touristen über verschiedene Inseln eines Archipels zu führen, um deren Wünsche zu erfüllen. Wem dies am besten gelingt, dem winkt der "World Tourism Award". Oder so was in der Art...

Das Archipel besteht aus **acht kreisförmig angeordneten Inseln**, welche optisch leicht voneinander zu unterscheiden sind: eine Insel in Herzform, eine Insel mit Hütten, auf einer anderen gibt es eine Strandbar, auf wieder einer anderen einen Vulkan, etc. Diese 8 Inseln umgeben vier weitere Inseln, welche "Mittel-Inseln" genannt werden.

Jeder Spieler platziert zu Spielbeginn fünf seiner sechs **Spelfiguren** auf das Flugzeug unten links. Die 6. Figur jedes Spielers wird bereits auf eine Insel gestellt. Der Startspieler stellt seine auf die 1. Insel, der nachfolgende Spieler auf die nächste Insel im Uhrzeigersinn, usw. Außerdem erhält jeder Spieler **eine Ablagetafel und 4 Muscheln** in seiner Farbe, sowie seinen **eigenen Satz an 16 Auftragskarten**, den



er gut mischt und verdeckt vor sich ablegt. Nachdem jeder Spieler 3 Karten seines persönlichen Stapels auf die Hand genommen hat, kann das Inselhüpfen losgehen!

Wer an der Reihe ist, deckt mit einer Muschel eine der vier Zahlen auf seiner Ablagetafel ab und hat anschließend **entsprechend viele Bewegungsschritte** (2 bis 5), die er beliebig auf eine oder mehrere seiner Spielfiguren aufteilen kann. Die gewählten Figuren bewegt er **im Uhrzeigersinn von Insel zu Insel**, bis alle Bewegungsschritte komplett genutzt wurden.

Nach der Bewegung seiner Figuren kann er einen oder mehrere seiner Aufträge, die er aktuell auf der Hand hält, erfüllen. Vier der 16 Karten verlangen, dass sich eine **bestimmte Anzahl von eigenen Figuren** auf einer beliebigen Insel befindet (2 bis 5). Vier weitere erfordern, dass sich auf einer **bestimmten Anzahl benachbarter Inseln** Figuren der eigenen Farbe aufhalten (ebenfalls 2 bis 5).

Während für diese 8 Aufträge die Figuren der Mitspieler ohne Bedeutung sind, müssen sie für die restlichen 8 Karten sehr wohl **berücksichtigt**

Fortsetzung von "Dream Islands"

htigt werden. Für jede der acht Inseln gibt es eine Auftragskarte mit der Vorgabe, **mehr Figuren auf der entsprechenden Insel zu haben als alle anderen Spieler** zusammen. Erfüllte Aufträge legt der Spieler offen vor sich ab. Bevor der Spieler abschließend wieder auf 3 Handkarten auffüllt, darf er noch beliebig viele Karten unter seinen Nachziehstapel schieben.



Figuren können übrigens nicht nur im Kreis von Insel zu Insel gezogen werden. Von der herzförmigen Insel aus kann eine Figur - klar gekennzeichnet durch einen Pfeil - auch **auf eine der Mittel-Inseln** gezogen werden. Die ersten 3 Figuren werden der Reihe nach auf die Inseln mit den Siegpunktwerten 3 bzw. 2 gestellt, alle später eintreffenden Figuren auf die größere Hauptinsel (Wert 1 Siegpunkt).

Das Spiel endet nach der Runde, in der mindestens ein Spieler seinen letzten Auftrag erfüllt hat, oder mindestens 6 Figuren auf den Mittel-Inseln stehen. **Anschließend wird der Sieger ermittelt.** Jeder Spieler

erhält 2 Siegpunkte für jeden eigenen erfüllten Auftrag, Siegpunkte für seine Figuren auf den Mittel-Inseln, sowie 3 Bonuspunkte, wenn er alle Aufträge erledigen konnte. Es gewinnt der Spieler, der seine Reisegruppe am effektivsten zwischen den Inseln verschoben hat, sprich: jener mit den meisten Siegpunkten.

Jeder Spieler verfügt also über einen **identischen Satz an Auftragskarten**, welche bestimmte Konstellationen verlangen. Bereits bei "Grill Party" (Kosmos Spiele 2012) begegneten wir dem gleichen Spielprinzip. Auch bei "Dream Islands" arbeiten wir uns Karte für Karte durch unseren Stapel, hier allerdings indem wir unsere eigenen Spielfiguren zum Insel-Hopping schicken und möglichst geschickt platzieren.

Spieleautor Lorenz Kutschke hat als Bewegungsmotor **Ablagetafeln mit vier unterschiedlichen Zugweiten** gewählt. Ein Spieler kann jeden Wert einmal "verbrauchen", indem er eine Muschel drauflegt. Abgedeckte Zugweiten stehen erst dann wieder zur Verfügung, wenn alle vier Werte abgedeckt wurden. Die gewählten Bewegungsschritte **muss** der Spieler dann auch komplett einsetzen, auch wenn er nicht alle benötigt, oder - schlimmer noch - wenn es sich für ihn nachteilig auswirkt.

So vorausschauend und planend ein Spieler dabei

auch vorgehen will, gibt es dennoch gleich **zwei gravierende Zufallsmomente**. Zum einen spielt die **Reihenfolge, wie die Karten auf die Hand kommen**, eine wichtige Rolle. Erwischt man konträre Aufträge, wie z.B. 5 Figuren auf einer Insel und gleichzeitig eine Kette aus 4 Inseln, hat man Pech, denn dies ist schon rein mathematisch nicht zu schaffen. Wer hingegen das Glück hat, Aufträge gut miteinander kombinieren zu können, oder mit wenig Aufwand hinter-einander erledigen zu können, hat fast schon einen uneinholbaren Vorsprung gegenüber einem Pechvogel, bei dem gar nichts zusammenpasst. Da hilft auch cleverstes Agieren nichts mehr.

Ein **weiterer Glücksfaktor sind die Mitspieler**. Diese können einen nämlich bei den Mehrheiten kräftig in die Suppe spucken. Während der eine vielleicht nur eine einzige Figur braucht, weil er gerade alleine auf der richtigen Insel steht, ärgert sich der andere grün und blau, weil immer mehr fremde Figuren auf seine Wunschinsel gestellt werden, was die Erfüllung seines Auftrags unmöglich gestaltet. Sicher, man kann Aufträge für spätere Erledigung unter seinen Stapel schieben, aber das ist - wie ich aus eigener schmerzlicher Erfahrung weiß - keine Garantie, dass es nachher besser klappt.

Das soll aber nun nicht heißen, dass "Dream Islands" ein Ärgerspiel wäre.

Fortsetzung von "Dream Islands"

Die **Interaktion**, die bei den Mehrheiten entsteht, **findet lediglich indirekt statt**. Nachdem jeder Spieler für sich spielt, und man die aktuellen Aufträge der Mitspieler ja nicht kennt, geschehen sowohl günstige als auch ärgerliche Aktionen ungewollt, und daher eher zufällig.

Bei der Schlusswertung ziehen wir in unseren Runden übrigens nicht die erfüllten Aufträge heran, sondern die noch offenen Aufträge, welche wir mit je 2 Minuspunkten werten. Dies geht wesentlich schneller, da die Anzahl der noch nicht erfüllten Aufträge überschaubar ist. Meist er-

gibt es am Ende sehr **knappe Punktestände**, was für ein spannendes Spiel spricht.

Trotz des nicht zu verleugnenden Glücksanteils gefällt mir "Dream Islands" ausgesprochen gut. Es besitzt ein recht angenehmes Verhältnis zwischen Glück und Taktik, Planung und Zufall. Mit einer Spieldauer von nicht einmal einer halben Stunde gehen sich leicht 2 oder 3 Partien aus, wodurch sich der Glücksfaktor etwas relativiert. Das Spiel funktioniert in jeder Besetzung gleich gut, wobei **zu zweit eine kleine Regelanpassung** sorgt, dass Mehrheiten auf Inseln nicht zu leicht zu erzielen sind. Ich denke, dass ich mich in Zu-



kunft noch öfters zum Inselhüpfen in traumhafter Kulisse begeben.

Game News - Wertung



Die beiden Neuvorschläge dieses Mal sind GREAT WESTERN TRAIL und VALLETTA (je 2 x). Beides sind ausgezeichnete Spiele. Es bleibt aber abzuwarten, ob sie sich durchsetzen können. Schließlich tun sich auch andere Kaliber (wie EIN FEST FÜR ODIN oder das letztens vorgeschlagene CAPTAIN SONAR) schwer, treue und vor allem ausreichend viele Anhänger zu finden...

Wertung:

1. BLACK DOG	5/+ 17/-0/ 22/ ++
2. Orakel von Delphi	4/+ 11/-0/ 15/ =
3. Portale v. Molthar	2/+ 10/-0/ 12/ +
Isle of Skye	2/+ 10/-0/ 12/ +
5. Ein Fest für Odin	3/+ 6/-0/ 9/ -
Mage Knight	3/+ 6/-0/ 9/ -
7. Captain Sonar	*2/+ 6/-1/ 7/ +
NMBR9	*2/+ 5/-0/ 7/ +
9. Sushi Go!	2/+ 6/-2/ 6/ -
10. Kingdomino	2/+ 3/-1/ 4/ -
Chimera	2/+ 3/-1/ 4/ -
Agent Undercover	1/+ 3/-0/ 4/ -
El Gaucho	1/+ 3/-0/ 4/ -

Vorschläge: GWT (2 x), Valletta (2 x)



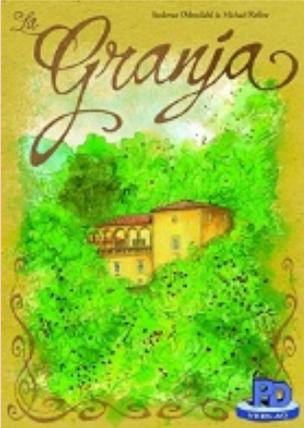
HALL OF GAMES

BLACK DOG hat es geschafft! Damit hat Johannes nach DOG ROYAL und VIENNA bereits sein 3. Spiel in unsere „Hall of Games“ gebracht. Ein weiteres befindet sich in der Warteschleife: DIE PORTALE VON MOLTHAR konnte bereits viele Punkte sammeln, es fehlt aber noch eine Spitzenplatzierung. Damit teilt sich es das Schicksal von MAGE KNIGHT, welches punktemäßig schon längst in der Ruhmeshalle sein könnte. Ohne diese Probleme ist DAS ORAKEL VON DELPHI unterwegs, welches wahrscheinlich schon nächsten Monat aufsteigen wird.

Die anderen Spielen spielen da nur eine Statistenrolle. Aber vielleicht ändert sich dies ja, wenn die Aufsteiger den Platz räumen und die Knobelritter andere Spiele favorisieren.

Game News - Spielekritik

Das folgende Spiel versetzt uns auf Mallorca, und das ist - Ballermänner wissen das! - eine Insel im Mittelmeer, ergo genau passend zum Thema des nächsten Spieleabends...



Titel: **La Granja**
Art: **Würfeleinsetz- und Aufbauspiel**
von: **Andreas Odendahl & Michael Keller**
Verlag: **PD Spiele**
Jahrgang: **2014**
für: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **45 - 90 Minuten**
Preis: **ca. Euro 38,-**

Oje, da habe ich mir aber was aufgehalst. "La Granja" richtet sich ja ausschließlich an den anspruchsvollen Spieler, und solche Spiele sind ... nun ja, eben anspruchsvoll. Und komplex. Ergo schwierig zu beschreiben, ohne dass gleich ein elendslanger Essay oder ein unverständliches Gebabbel dabei rauskommt. Aber da muss ich wohl durch, wenn mir schon das Spiel so gut gefällt, dass ich mich als Rezensent dafür eingetragen habe.

Für diese Einleitung sollte aber erst mal genügen, dass wir Spieler in "La Granja" die Geschicke einer Finca auf Mallorca leiten, und mit den erzeugten Produkten (Getreide, Oliven, Trauben und Schweine) den Markt und verschiedene Handwerksbetriebe beliefern, um somit wertvolle Siegpunkte zu erhalten.

Als mallorquinischer Agrarökonom besitzen wir natürlich unsere eigene Finca, dargestellt durch ein **Hoftableau**. Und dies mit allem Drum und Dran, was eben zu einem richtigen Gut dazugehört: Felder (Korn, Oliven und Trauben), Ställe (nur für die berühmten Cedro Negro, die schwarzen Mallorcaschweine), Marktkarren für Warentransporte, den Bauernhof und diverse Lager für Erntegüter und aufgewertete Güter.

Der **Spielplan** zeigt das nahegelegene Städtchen Esporles, dessen Handwerksbetriebe und Marktstände des zentralen Markts wir mit unseren Hofgütern beliefern sollen. Auf der linken Seite sind auf einer Ertragsleiste noch die möglichen Erträge angegeben, auf der rechten Seite halten wir auf der Siestaleiste unseren mehr oder weniger starken Arbeitswillen fest.

In **sechs Spielrunden** - man könnte sie als Jahre bezeichnen - versuchen die Spieler, ihren Hof gewinnbringend (im wahrsten Sinne des Wortes) aufzubauen. Dabei besteht jede Spielrunde aus vier Phasen.

In der **Hofphase** spielt jeder zuerst eine seiner **Hofkarten** aus. Jede Hofkarte bietet dabei vier verschiedene Möglichkeiten. Er kann die Karte links an sein Tableau anlegen, wo sie ein neues Feld für eines der drei Erntegüter darstellt. Rechts hingegen repräsentiert die Karte einen Hofausbau, der dem Spieler verschiedene Vorteile bietet. Legt er die Karte oben in eine der drei Aussparungen an, wird sie zu einem Marktkarren, der - wenn vollständig befüllt - zum Markt geschickt wird. Und schiebt er die Karte unten an eine Aussparung, gilt sie als ein spezieller Helfer, der ihn mit seiner Sonderfähigkeit bei der Arbeit unterstützt.

Außerdem kassiert jeder in der Hofphase noch sein **Einkommen** (gemäß seinen Hofausbauten), seine Felder bringen Wachstum und seine Schweine Nachwuchs. Abschließend kann er noch einen Dachmarker kaufen, um seinen Bauernhof abzudecken.

Fortsetzung von "La Granja"

ecken, was ihm neben Siegpunkten noch einen einmaligen positiven Effekt bringt.

In der **Ertragsphase** werden pro Spieler zwei Würfel plus ein zusätzlicher Würfel geworfen. Jeder Würfelzahl ist ein bestimmter Ertrag zugeordnet, beispielweise der "1" ein Schwein, oder der "4" vier Silberstücke. Reihum entfernt jeder Spieler einen Würfel und nimmt sich den entsprechenden Ertrag. Der letzte verbliebene Würfel darf dann von allen Spielern genutzt werden, sodass jeder Spieler insgesamt 3 Erträge pro Runde erhält.

In der **Transportphase** wählt jeder Spieler einen seiner Eselsmarker aus. Damit entscheidet er, wie viele (1 bis 4) Lieferungen er anschließend durchführen möchte. Für jeden Hut auf dem gewählten Marker rückt er auf der Siesta-Leiste ein Feld vorwärts, was nicht nur Siegpunkte bringen kann, sondern sich auch auf die neue Spielreihenfolge auswirkt. Danach machen die Spieler ihre Lieferungen, wobei sie für jedes Eselskarren-Symbol ein Hofgut an ein Handwerksgebäude oder einen eigenen Wagenkarren liefern können. Manche Hofausbauten erlauben noch den Zukauf von weiteren Lieferungen gegen je 1 Silber.

Konnte ein Spieler alle verlangten Waren eines Handwerks-

gebäudes liefern, erhält er neben Siegpunkten noch den entsprechenden Handwerksmarker, der ihm einen sofortigen Effekt und eine Dauerfunktion verschafft. Gelingt es einem Spieler, einen Wagenkarren komplett zu beliefern, erhält er die angegebenen Siegpunkte, sowie eine Handelsware, und darf anschließend einen seiner Marker auf ein passendes Marktfeld stellen. Angrenzende Marktstände der Mitspieler mit niedrigerem Wert werden daraufhin - mit der Belohnung je eines Siegpunkts - entfernt.



Die Spielrunde endet mit jener **Wertungsphase**, bei der jeder Spieler noch Siegpunkte für die Position seines Markers auf der Siesta-Leiste (hier lohnt sich faulenzten) und seine besetzten Marktfelder erhält.

Nach der sechsten Runde endet das Spiel. Die Spieler tauschen zuerst ihre verbliebenen Ressourcen und Handelswaren laut der üblichen Verkaufs- und Umwandlungspreise in Silber um, abschließend sind noch je 5 Silbermünzen 1 Siegpunkt wert. Der Spieler, der insgesamt die meisten **Siegpunkte** anhäufen konnte, gewinnt das Spiel.

Okay, das ist ja mal ganz gut gegangen. Ich glaube, die Pflicht - das Spiel kurz und verständlich zu erklären - relativ gut erfüllt zu haben. Nun folgt die Kür, nämlich meine persönlichen Eindrücke von "La Granja".

Im Grunde genommen ist "La Granja" ein **Aufbauspiel mit Würfeinsetzelementen**. "Oje, Würfel!" - werden jetzt einige Leser entsetzt ausrufen. Tatsächlich gibt es im Spiel ein paar Zufallselemente, doch betrachte ich diese als gelungene Regelungen, damit es keine von vorherin ge-

winnbringende Strategie gibt, sondern sich die Spieler vielmehr in jeder Partie, in jeder Runde neu auf die sich ihnen bietende Situation einstellen müssen. So tauchen drei der sechs Handwerksgebäude (zufällig bestimmt) erst später im Spiel auf. Die Würfel, die in der Ertragsphase zum Einsatz kommen, bestimmen die gerade zur Verfügung stehenden Güter. Bei ihrer Verteilung kommt es vor allem auf das kluge Timing und die richtige Einschätzung der Mitspieler an.

Der Ausbau des Hofes passiert hauptsächlich mit den **Hofkarten**. Diese sind **multifunktional**, das heißt sie können auf verschiedene Weise genutzt werden, je nachdem auf welche Seite des eigenen Tableaus man die Karte einschleibt. Dies ist schon mal das erste **Dilemma**, denn jede einzelne Funktion bietet

Fortsetzung von "La Granja"

Vorteile. Es gilt also, herauszufiltern, welche Funktion momentan die lukrativste sein könnte. Diese Art der unterschiedlichen Verwendungsmöglichkeiten von Karten (inklusive ihrer entsprechenden Anlage an das eigene Tableau) wurde übrigens vom Spiel "Ruhm für Rom" (Carl Chudyk) inspiriert.

Felder sind wichtig, denn auf diese Weise bekommt man in jeder Runde kostenlos und mit Sicherheit die entsprechenden Erntegüter. 1 Feld sollte auf jeden Fall in den ersten Runden dabei sein, wie viele man insgesamt anlegt, hängt von der eigenen Taktik bzw. Strategie ab. **Hofausbauten** bringen stets gleich drei von vier möglichen Vorteilen: Ein zusätzlicher Schweinestall, eine Erhöhung des Handkartenlimits, eine Silbermünze in der Einkommensphase oder die Möglichkeit einer Zusatzlieferung. Allerdings sind Hofausbauten nicht gerade billig. Für den ersten Hofausbau muss ein beliebiges Hofgut abgegeben werden, für den zweiten bereits zwei unterschiedliche, etc. Ob man weitere Ställe braucht, muss jeder individuell für sich beurteilen, zusätzliche Lieferungen sind meiner Meinung nach aber unabdingbar, um seinen Hof erfolgreich führen zu können.

Obwohl ich mir Strategien ohne **Marktkarren** durchaus vorstellen kann, wird man jedoch in den meisten

Fällen nicht ohne sie auskommen. Auf jedem Karren sind zwei bis vier Güter angegeben. Je nach Schwierigkeitsgrad bringt ein Karren dann bei vollständiger Befüllung 2 bis 6 unmittelbare Siegpunkte sowie eine Handelsware ein. Auf die Auswirkungen auf den zentralen Markt möchte ich aber erst später eingehen.

Fehlt noch die Nutzung einer Hofkarte als **Helfer**. Erst diese hilfreichen Personen bringen so richtig Abwechslung ins bäuerliche Leben. Auf jeder der insgesamt 66 Hofkarten ist ein anderer Helfer angeführt, was für eine große Varianz sorgt. Sie sind so unterschiedlich, dass ein eigenes Glossar alle Karten detailliert auflistet und ergänzend erklärt. Die Funktionen der einzelnen Helfer können entweder jederzeit im eigenen Spielzug genutzt werden, oder sich auf bestimmte Phasen auswirken, was durch einen farblichen Balken gekennzeichnet wird. Einige wenige können sogar als Reaktion auf die Aktion eines Mitspielers angewendet werden.

Einige Funktionen sind etwas stärker, was allerdings dadurch relativiert wird, dass sie nur 1 x pro Spielrunde eingesetzt werden dürfen. Insgesamt haben sich die Autoren da wirklich viel einfallen lassen. Aber auch wenn die Vorteile der Helfer recht un-

terschiedlich sind, kommt mir keine einzige übermächtig vor, ein gutes Zeichen für Ausgewogenheit. Zum richtigen Zeitpunkt mit der richtigen Taktik eingesetzt, kann jeder Helfer jedoch den entscheidenden Unterschied ausmachen.

Der Ausbau des eigenen Hofes hat vielmehr was von einem **Optimierungsspiel**. Jeder Spieler konzentriert sich auf seine eigene Entwicklung. Naturgemäß kommt es bei solchen Verwaltungsaufgaben kaum zu



Berührungen mit seinen Mitspielern, was eher an ein Mehrpersonen-Solitarspiel vermuten ließe. Dass bei "La Granja" trotzdem noch **ausreichend Interaktion** vorhanden ist, dafür sorgen die **Lieferungen**. Sie stellen im Spiel ja die wichtigste Art dar, an die wertvollen Siegpunkte zu gelangen. Der **Marktkarren** bringt eine fixe Anzahl an Punkten, welche von der Menge und der Art der Güter abhängt. Daneben bietet allerdings der Markt noch weitere interaktive Chancen, einerseits durch Verdrängung benachbarter kleinerer Marktstände, andererseits in der Wertungsphase am Ende jeder Runde. Hier gilt es also, die (relative) Position der Marktstände und die möglichen Aktionen der Mit-

Fortsetzung von "La Granja"

spieler in seine taktischen Überlegungen mit einzubeziehen.

Bei den **Handwerksgebäuden** hingegen hängt die Höhe der Siegpunkte davon ab, in welcher Runde die Lieferung erfüllt wurde. Je später, umso mehr Siegpunkte bekommt man dafür, allerdings kann man dann ja auch weniger vom dauerhaften Nutzen profitieren. Nachdem es zusätzliche Siegpunkte für den jeweils ersten Spieler gibt, der alle Wünsche eines Handwerksgebäudes erfüllt, entsteht hier ein Wettkampf um die Gunst der Handwerker.

Das sind nun beileibe nicht alle Details. Die Hauptelemente des Spiels -

multifunktionelle Hofkarten, Optimierung des eigenen Bauernhofes und Konkurrenzkampf bei der Belieferung eines gemeinsamen Marktes - sind aber auf eine **recht geschickte Weise miteinander verwoben** und machen "La Granja" zu einem äußerst interessanten Spiel. Durch die umfangreichen Spielregeln, die große Varianz der Hofkarten und die damit verbundene Komplexität, sowie die längere Spieldauer (ungefähr zwei Stunden müssen schon eingeplant werden) richtet sich das Spiel aber eindeutig und ausschließlich - wie bereits in der Einleitung erwähnt - an den erfahrenen, **anspruchsvollen Spieler**. Und dieser wird, wenn mal kein Mitspieler zugegen ist, auch Gefallen an der Solovarian-



te finden, welche zudem recht gut geeignet ist, die Grundmechanismen kennenzulernen.

Wally



betrieben haben, auch einen richtigen Spiel Laden eröffnet.

In Linz-Ebelsberg (Wiener Straße 499) gibt es nun das Geschäft „Games, Toys & More“, wo fast alle Artikel des Online-Handels auch in den Regalen zu finden sind. Und nicht nur das: Viele Spieltische laden zum Ausprobieren ein, denn von sehr vielen Spielen gibt es Demoexemplare. Die sehr großzügigen Öffnungszeiten (Montag bis Samstag von 10:00 Uhr bis 21:00 Uhr) erlauben es, auch abends nach der Arbeit ein paar schöne Stunden beim Spielen im

Geschäft (übrigens in Österreich eine Novität) zu verbringen. Sollte irgendwas gerade nicht lagernd sein, kann es gerne bestellt werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exoten und seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

Die Spieleszene in Oberösterreich ist stark am Wachsen, wie auch die zahlreichen Spielesfeste beweisen, an denen sich auch Daniel und Zdenka engagiert beteiligen. Mit dem neuen Laden hat das spielerische Angebot im Zentralraum eine absolute Bereicherung empfangen.

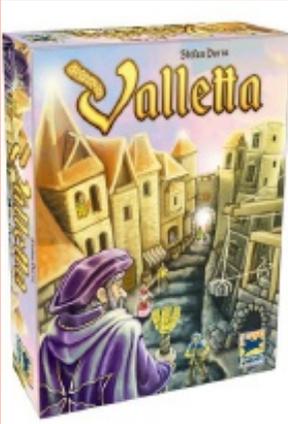


Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

Am 1. Mai dieses Jahres haben Daniel und Zdenka - nachdem sie schon länger einen Online-Spieleversand mit Riesenauswahl unter www.dreamland-games.at

Game News - Spielekritik

35 Grad 54 Nord / 14 Grad 24 Süd - dort findet man ein Stückchen Land, welches von viel Wasser - dem Mittelmeer - umgeben ist. Schaut ziemlich deutlich nach einer Insel aus...



Titel: Valletta
Art: Deck- und Gebäudebauspiel
Autor: Stefan Dorra
Verlag: Hans im Glück
Jahrgang: 2017
für: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 75 Minuten
Preis: ca. Euro 35,-

Nachdem ich mich als Rezensent für dieses Spiel eingetragen habe, muss ich mal kurz resümieren, was ich bis dahin alles über Malta wusste. Also, die Insel ist nicht sonderlich groß und liegt irgend-wo im Mittelmeer. Der Malteserorden und das Malteserkreuz fallen mir noch ein, aber Genaueres weiß ich nichts darüber. Ach ja, und im Fußball hat unsere österreichische Nationalmannschaft einmal - ich glaube im Jahr 1977 - 9:0 gewonnen, mit 6 Toren von Cordoba-Held Hansi Krankl.

Na ja, besonders viel ist da nicht gerade hängengeblieben. Aber das ist ja das Schöne am Spielen: Man lernt immer wieder was Neues hinzu. Bei so einer - fast schon blamablen - Bildungslücke über Malta kommt das Spiel "Valletta" gerade recht, in dem wir erfahren, wie Jean de la Vallette, der 49. Großmeister des Malteserordens am 28. März 1566 den Grundstein für den Bau der Hauptstadt gelegt hat. Wir Spieler versuchen, uns erfolgreich an der Errichtung von Gebäuden zu beteiligen.

Die Gebäude kommen auf **Gebäudekarten in drei Farben** (grün, blau und gelb) vor. Je nach Spieleranzahl wird eine bestimmte Anzahl an Karten in fünf Spalten oberhalb und unterhalb der Straße ausgelegt. Die Errichtung dieser Gebäude sorgt für den Großteil der Siegpunkte, die es bei "Valletta" zu holen gibt.

Um diese Gebäude bauen zu können, verfügt jeder Spieler über einen **eigenen Satz Personenkarten**. Von den acht Karten nimmt er fünf auf seine Hand. Wer an der Reihe ist, spielt genau 3 Personenkarten aus und führt die entsprechenden Aktionen aus. Die meisten von ihnen verschaffen ihm Güter, beispielsweise bringt ihm der Holzfäller 1 Holz.



Mit ausreichend Gütern versorgt, kann schließlich mit dem **Baumeister**, einer der wichtigsten Personen im Startdeck, ein Gebäude gebaut werden. Man wählt ein noch nicht errichtetes Gebäude, zahlt die darauf vermerkten Baukosten und stellt ein Häuschen in seiner Farbe darauf.

Neben den angegebenen Siegpunkten, welche das Gebäude am Spielende wert ist, bringt ein Gebäude noch **weitere Vorteile**. So reduziert ein Gebäude in Folge für dessen Besitzer die Baukosten von angrenzenden Gebäuden um 1 Münze, und kann die Rohstoffträge bei bestimmten Personenkarten steigern. Am wichtigsten jedoch: Der Spieler erhält mit dem Bau eines Gebäude die **dazugehörige Personenkarte**, welche in der Regel eine bessere und lukrativere Aktion ermöglicht als jene der Startpersonen.

Auch der Stadtgründer selbst hat im Spiel eine bedeutende Funktion. Wer die **violette Karte "Jean de la Vallette"** ausspielt, bewegt die entsprechende Figur um ein Feld nach vor, deckt das auf dem erreichten Feld befindliche Fass auf und nimmt sich das darauf abgebildete Gut. Außerdem

Fortsetzung von "Valletta"

gestattet er dem Spieler, entweder eine Person aus seiner Hand zu entlassen oder eine neue Person (aus dem allgemeinen Personenvorrat) einzustellen. Seine Position auf der Straße ist zudem noch wichtig für einen eventuellen **Baubonus** in Form von 2 Extra-Siegpunkten für Bauvorhaben, die er in derselben Spalte "sehen" kann.

Das Spiel geht in die **Endphase**, wenn eine von 3 Bedingungen erfüllt sind: Ein Spieler baut sein 8. Haus, die Figur von Jean de la Vallette wird auf das letzte Fass gezogen, oder ein Spieler erreicht 25 Siegpunkte. Nun mischen alle Spieler ihren Ablage- und Nachziehstapel zusammen und legen diesen als neuen Nachziehstapel bereit. Es wird dann so lange weiter gespielt, bis der letzte Spieler seine letzte Handkarte ausgespielt hat.

Am Ende erhalten alle Spieler noch die Punkte, die auf ihren Gebäuden angegeben sind, sowie für je 3 übrig gebliebene Güter 1 Punkt. Der Spieler mit den **meisten Siegpunkten** hat am meisten am Bau der neuen Hauptstadt mitgewirkt und wird von Jean de la Vallette reichlich belohnt.

Rohstoffe sammeln und anschließend einsetzen, um Gebäude bauen zu können, welche die für den Spielsieg wichtigen Siegpunkte bringen sollen - dies alles klingt

auf den ersten Blick nicht sonderlich originell. Das hört sich nach **Ressourcenmanagement** an, wie wir es schon in zahlreichen Spielen angetroffen haben.



Aufmerksamen Lesern dürfte aber - zwischen den Zeilen - etwas aufgefallen sein, was ich in der Beschreibung ausdrücklich zu erwähnen vermieden habe. Dass man mit der Errichtung eines Gebäudes gleichzeitig eine neue Personenkarte erhält, deren Fähigkeiten in der Regel besser als jene des Startdecks sind, lässt an einen anderen Spielmechanismus erinnern. Ja, wir haben es hier tatsächlich auch mit **Deckbuilding** zu tun!

Wie bei den meisten Deckbau-Spielen besitzt auch hier jeder ein - anfangs nicht sehr starkes - Startdeck. Ausgespielte Karten kommen wie gewohnt auf den Ablagestapel, welcher neu gemischt wird, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Mit neuen Karten und dem "Entsorgen" schwächerer Karten soll vor allem die Effektivität des Decks gesteigert werden. Dies alles finden wir auch bei "Valletta".

Ein paar grundlegende **Unterschiede** gibt es dennoch. So muss jeder Spieler in seinem Zug immer **genau 3 Karten ausspielen**, wie auf der Spielerablage deutlich zu erkennen ist. Neue Karten kommen dafür aber nicht auf den Ablagestapel, sondern können **sofort auf die Hand** genommen und sogar noch im selben Zug eingesetzt werden, wenn man noch eine Aktion übrig hat.

Die Personenkarten sind übrigens **farblich codiert**. Die Basiskarten sind hauptsächlich rot gekennzeichnet. Die anderen Karten sind mit den Farben der Gebäude ident. Die **grünen Personen dienen der Rohstoffbeschaffung** und sind dabei meistens besser als die roten Personen. Mit ihnen erhält man nicht bloß ein einziges Gut, sondern so viele entsprechende Güter wie in den Ertragsfeldern aller eigenen Gebäude abgebildet sind.

Die **blauen Karten bieten unterschiedliche Funktionen**, von der Rohstoffbeschaffung über den vorteilhafteren, kostengünstigeren Bau von Gebäuden bis hin zu ein paar Möglichkeiten, seine Mitspieler zu ärgern. So erlaubt etwa der "Zöllner", von jedem Mitspieler je 1 Gut (Holz, Ziegel oder Stein) abzunehmen, von dem er mindestens 3 Stück besitzt.

Die **gelben Karten** - sie stellen wichtige, historische Persönlichkeiten dar, die zum Bau der Stadt Valletta

Fortsetzung von "Valletta"

beigetragen haben - **bringen Punkte während des Spiels**. Um diese Siegpunkte zu erhalten, die man mit seiner Figur auf der Straße vorrückt, muss man entweder bestimmte Güter abgeben, oder über Gebäude einer bestimmten Art verfügen. So bringt etwa "Papst Pius V." einen Siegpunkt für jedes aufgewertete Gebäude.

Das **Aufwerten eines Gebäudes** funktioniert übrigens ähnlich dem Bauen. Man benötigt ebenfalls einen Baumeister, gibt die benötigten Rohstoffe (bis auf Gold) noch einmal ab und dreht die Gebäudekarte auf die Rückseite um. Dies bringt vor allem einmal doppelte Siegpunkte, und auch die möglichen Rohstoffträge (bei grünen Personenkarten) erhöhen sich. Allerdings gibt es dafür halt keine neue Personenkarte.

Auch wenn es **verschiedene Vorgehensweisen** gibt, an die Siegpunkte zu gelangen, so folgen die meisten davon einem logischen Schema. In der Anfangsphase geht es darum, ein paar günstige, leistbare Gebäude zu errichten. Mit Hilfe der neuen Personenkarten können dann weitere Gebäude, bevorzugt benachbart und daher etwas billiger, gebaut werden. Danach gilt es, Stärken und Nutzen seiner Gebäude und Personen geschickt aufeinander abzustimmen und eine

gut funktionierende Balance in seinem Deck zu finden. Die Personenkarte "Jean de la Vallette" spielt dabei eine zentrale Rolle, da mit ihr Personen entlassen oder eingestellt werden können. Im späteren Spielverlauf sollte man dann versuchen, seine Gebäude aufzuwerten und weitere Siegpunkte mit passenden gelben Personenkarten zu generieren.

Dies alles ist herausfordernd, aber nicht zu komplex, gerade richtig für ein **anspruchsvolles Spiel mit einer angenehmen Spieldauer** von etwas mehr als einer Stunde. Besonders knifflig finde ich die Entscheidung, ob und welche Personen entlassen werden sollen. Normalerweise ist ein schlankes Deck effizienter, weil die wichtigen Schlüsselkarten für die eingeschlagene Strategie öfter auftauchen. Wird bei "Valletta" jedoch die Endphase eingeleitet, mischt jeder Spieler sein Deck (mit Ausnahme der Handkarten) ein letztes Mal zu einem Nachziehstapel, der nur mehr genau 1 x durchgespielt wird. Mit einem dünnen Deck ist man dann umso weniger oft dran. Hier gilt es, die Vor- und Nachteile des Deckbaus gut abzuwägen.

Deckbauspiele findet man ja eher in der englischsprachigen Spieleszene, während sich deutschsprachige Autoren eher selten damit beschäftigen. Stefan Dorra ist aber eine **raffinierte Verschmelzung** eines rohstoffbasierten



Bauspiels mit Deckbauelementen gelungen. Dass dabei der Spielablauf straffer organisiert ist als bei normalen Deckbuilding Games, liegt wohl in der Natur der "German Games". Mir gefällt "Valletta" spielmechanisch ausgesprochen gut, und auch das Artwork von Landsmann Klemens Franz - schön und funktionell zugleich - weiß zu überzeugen.

Ein weiteres dickes Plus gibt es für das übersichtlich gestaltete **Begleitheft**, welches neben detaillierten Kartenerklärungen noch mit einer genauen Beschreibung der historischen Persönlichkeiten interessante Informationen über die Geschichte Maltas liefert und somit dazu beiträgt, dass ich nun etwas mehr über die Mittelmeerinsel Bescheid weiß wie vorher...

Game News- Wertung



Game News - Spielkritik

Nach zwei Mittelmeerinseln begeben wir uns diesmal wieder etwas weiter weg. Viel weiter weg. Auf eine Inselgruppe mitten im Pazifik...



Titel: Haus der Sonne
Art: Positionsspiel
Autoren: Florian Racky & Marc Klerner
Verlag: Feuerland Spiele
Jahrgang: 2015
Spielerzahl: 2 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 40 Minuten
Preis: Euro 29,90

Wie verrückt muss man eigentlich sein, um ausgerechnet im Urlaub, der einzigen Zeit des Jahres, in der man sich endlich, endlich mal ein wenig ausschlafen könnte, um 03:30 Uhr aufzustehen? Welch Irrsinn treibt jemanden dazu, sich um diese unmögliche Zeit vom warmen Bett eines schönen Hotels direkt am Strand hinauf auf 3.055 m Seehöhe zu begeben, nur um einen Sonnenaufgang über dem dampfenden Krater eines Vulkanes zu erleben? Nun, ich hab' es keine Sekunde bereut! Dieser unver-

gessliche Augenblick am Kraterrand des Haleakalaa auf der Insel Maui ist zwar schon fast eine Ewigkeit - fast 30 Jahre - her, aber so etwas Blödes und gleichzeitig Schönes bleibt einem stets in Erinnerung.

Was ich damals nicht wusste: Haleakalaa bedeutet hawaiianisch so viel wie "Haus der Sonne". Dies hängt mit einer uralten Legende zusammen, nach der der Halbgott Maui einst die Strahlen der Sonne dort eingefangen haben soll, welche als Lava immer wieder hervorquillen. Im gleichnamigen Spiel versuchen zwei Spieler, auf der Insel Statuen zu errichten, ohne dass die Lava des Vulkanes sie wieder zerstört.

Maui stellt sich uns Spielern als fast **kreisrunde Insel** dar. Die fünf zum Vulkan hin ansteigenden Bereiche - der Strand direkt am Pazifik, die Graslandschaft, der anschließende Wald, das Gebirge und schließlich der Krater in der Mitte - sind **konzentrisch angeordnet**. In die beiden Ausbuchtungen jedes Strandfelds wird auf zufällige Weise eine **Palmenkarte** gelegt und aufgedeckt. Ein **Fischerboot** kommt auf das Strandfeld mit dem Steg.

Die Schamanen-Figuren der beiden Kontrahenten -



"Haus der Sonne" ist ein **reines Zweipersonenspiel** - werden auf gegenüberliegende Strandfelder gestellt. Nachdem jeder Spieler noch 5 **Zahlenscheiben** (mit den Werten von 1 bis 5) sowie 8 **Statuen** in seiner Spielerfarbe erhalten hat, kann's losgehen.

Wer an der Reihe ist, führt in seinem Spielzug **eine von drei möglichen Aktionen** aus:

- A) Eine Zahlenscheibe einsetzen**
- B) Eine Zahlenscheibe zurücknehmen**
- C) Das Fischerboot 1 Feld vorrücken.**

Das Zurücknehmen einer Zahlenscheibe (Aktion B) ist normalerweise keine recht sinnvolle Aktion, denn Zahlenscheiben auf dem Spielplan bringen meist Vorteile mit sich. Zumindest erlaubt dies dem Spieler, seinen **Schamanen bis zu 2 Felder zu bewegen**. Dabei darf die Figur maximal 1 Feld bergauf gezogen werden, und seinen Zug auch nicht auf dem Feld des anderen Schamanen beenden. Üblicherweise versucht man damit, Felder zu erreichen, auf denen man in Folge eine seiner Statuen errichten kann.

Aktion C ist lediglich dann gestattet, wenn der Spieler bereits alle seine Zahlen-

Fortsetzung von "Haus der Sonne"

scheiben eingesetzt hat. Nur in diesem Fall kann er das **Fischerboot um 1 Feld** im Uhrzeigersinn um die Insel **bewegen**. Dort, wo das Boot landet, **können Karten vergeben werden**, wenn sich dort mindestens eine Zahlenscheibe befindet. Liegen nur von einem Spieler Zahlenscheiben auf dem entsprechenden Strandfeld, darf dieser sich eine der beiden Karten nehmen. Liegen hingegen von beiden Spielern Zahlenscheiben aus, darf sich zuerst der Spieler mit der höheren Summe eine Karte aussuchen, sein Kontrahent muss mit der verbliebenen Karte vorlieb nehmen.



Die effektivste und daher auch eindeutig **am öftesten gewählte Aktion ist das Einsetzen einer Zahlenscheibe** (Aktion A). Hierbei ist unbedingt die Regel zu beachten, dass die Summe der Zahlenscheiben des einen Spielers auf keinen Fall gleich hoch sein darf als die Summe der Zahlenscheiben des anderen Spielers. Wird die Zahlenscheibe auf ein Strandfeld platziert, an dem das Fischerboot ankert, wird dieses dann entsprechend weit im Uhrzeigersinn gezogen, inklusive Ver-

gabe der am neuen Strandfeld ausliegenden Karten. Eine Zahlenscheibe auf einem beliebigen anderen Strandfeld erlaubt wiederum, seinen Schamanen bis zu 2 Felder zu bewegen.

Genau ein Drittel der **Palmenkarten** erlaubt die Errichtung einer Statue an jenem Platz, an der der eigene Schamane steht. Weitere Karten - die Muschelkarten - dienen als Zahlungsmittel für Wertungskarten, welche bei den beiden Wertungen zusätzliche Punkte einbringen können. Wieder andere Karten (Fischkörbe, Perlen, Nautilus-Muschel) können dabei für direkte Punkte sorgen. Wird beim Nachfüllen der genommenen Palmenkarten jedoch eine **Lava-Karte** gezogen, kommt ein Lava-Chip auf das Kraterfeld des entsprechenden Segments der Insel.

Sobald der erste Stapel Palmenkarten aufgebraucht ist, findet die **1. Wertung** statt. Zuerst bricht der Vulkan aus, dazu werden alle Lava-Chips auf den Kraterfeldern in ihrem Segment nach unten versetzt. Erreicht die Lava eine Statue, wird diese zerstört. Alle Statuen, die danach noch stehen bringen ihrem Besitzer Punkte ein. Je näher eine Statue dem Krater steht, umso höher ist die Punkteausbeute. So zählt etwa eine Statue auf einem Grasfeld bloß 1 Punkte, während sie auf einem Bergfeld stolze 3 Punkte wert ist. Danach werden

noch Punkte für Fischkörbe (3 Punkte für die Mehrheit), Perlen, die Nautilus-Muschel und erfüllte Wertungskarten vergeben.

Wird die letzte Palmenkarte vom zweiten Stapel genommen, endet das Spiel. Die Endwertung wird auf dieselbe Weise durchgeführt wie die Zwischenwertung. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Die **grafische Gestaltung** von "Haus der Sonne" gefällt mir recht gut. Dennis Lohausen hat sich besonders bei den Palmenkarten viel Mühe gegeben, die hawaiianische Kultur zu vermitteln. Die Optik spricht mich persönlich an, und das nicht nur, weil ich damals auf den Hawaii-Inseln einen traumhaften Urlaub genießen durfte. Von daher weiß ich aber auch, dass der Grundriss von Maui nicht kreisrund ist, sondern eher wie zwei zusammenhängende Kreise mit einer flachen Ebene dazwischen aussieht. Was hingegen stimmt ist, dass der Haleakalaa selbst sehr gleichmäßig von Meereshöhe bis zum Kraterstand ansteigt.

Etwas anders schaut es bei der Spielmechanik aus, die mich nicht überzeugen kann. Im Grunde genommen sind es nicht sehr viele Regeln, und auch nicht besonders schwierige dazu. Hauptsächlich geht es darum, seine **Zahlenscheiben möglichst vorteilhaft auf die einzelnen Segmente der Inseln zu**

Fortsetzung von "Haus der Sonne"

platzieren. Vorteilhaft heißt: Möglichst eine höhere Summe als sein Gegenüber in jenen Segmenten zu erzielen, in denen sich lukrative Palmen-Karten befinden.

Platzieren allein reicht allerdings noch nicht aus. Es gilt gleichzeitig darauf zu schauen, dass man das **Fischerboot zum richtigen Zeitpunkt in ebendiese Segmente lenkt**, also genau dann, wenn man dort gerade die höhere Summe aufweist. Nur dann gibt es auch eine Garantie auf die gewünschte Karte, denn der Spieler mit der niedrigeren Summe muss sich mit jener Karte zufrieden geben, welche ihm sein Gegenspieler überlässt. Sind beide Karten übrigens ident, geht der zweite Spieler sogar komplett leer aus.

Die **Palmenkarten sind nämlich das Um und Auf des Spiels.** Nur mit ihnen lassen sich überhaupt Siegpunkte erzielen. Sie erlauben es, Statuen zu bauen, deren Punktwerte von der Entfernung zum Krater abhängen. Je näher am Vulkan eine Statue errichtet wird, umso mehr Punkte kann sie wert sein, umso größer ist aber auch die Gefahr, dass sie von herausströmender Lava zerstört wird. Statuen in Strandnähe zählen zwar nur 1 Punkt, frühzeitig erbaut besteht aber auch die Chance, dass sie beide Wertungen überstehen.

Aber auch **die anderen Palmenkarten sind poten-**

tielle Punktelieferanten.

Bei den Fischkörben muss man zwar mehr vorweisen können als sein Gegner, um die 3 Punkte kassieren zu können, die Perlen und der Nautilus sind hingegen sichere Punkte. Die Muscheln benötigt man dann, um sich Wertungskarten kaufen zu können.

Jede **Wertungskarte** liefert dem Spieler, der sie erwirbt, zusätzliche Siegpunkte für eine bestimmte Konstellation. Beispielsweise für Statuenmehrheiten in den Gebieten, für vollständig mit eigenen Statuen besetzte Segmente, oder für Statuen in einer bestimmten Geländeart. Da-durch, dass die Wertungskarten in beiden Spielabschnitten ja offen ausliegen, **verstärken sie noch die Interaktion, den Duellcharakter des Spiels.** Sogar wenn man selbst nämlich von einer Karte wenig bis gar nicht profitiert, stellt sich die Frage, ob man sie deshalb seinem Gegner überlassen sollte, wenn er damit viele Punkte erzielen kann.

Und so entsteht ein Zweikampf, bei dem es darauf ankommt, seine Zahlenscheiben taktisch geschickt zu platzieren. Die **Doppel-funktion** der Werte auf den Zahlenscheiben - für die Mehrheitenbildung in den Segmenten sowie zur Ermittlung der Zugweite des Fischerbootes - bietet schon reizvolle Überlegungen, bei denen stets auch die Möglichkeiten des Gegners berücksichtigt werden müssen.

Der **Zufall spielt trotzdem eine relativ große Rolle**, denn wenn Lavakarten gezogen werden, und wo dann gerade das Fischerboot steht, lässt sich nur schwer kalkulieren und noch weniger selbst beeinflussen. Die Regel schlägt zwar noch eine tak-tischere Variante vor, bei der jeder Spieler über eine Lava-Scheibe verfügt, um damit mehr Einfluss auf die Vergabe der Lava-Chips auszuüben. Ich muss aber zugeben, dass ich bis jetzt in allen Partien nur nach den Grundregeln gespielt habe.

"Haus der Sonne" ist sicher **kein schlechtes Spiel.** Die Spielmechanismen funktionieren, und das Duell um die Siegpunkte aus Statuen, Palmenkarten und Wertungskarten entwickelt sich auch recht gut. Ich habe mir **persönlich aber mehr erwartet**, etwas mehr Spannung, mehr Möglichkeiten für taktische Finessen und Winkelzüge. So bleibt es für mich aber etwas trocken, ein wenig farblos. Und das passt halt gar nicht zur farbenprächtigen Exotik Hawaiis.

Wally





**Abenteuerfilm
Deutschland 2017
Inka & Markus Brand
Kosmos Movies
Dauer: ca. 75 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.

© 2017 by Game News

Alle Rechte vorbehalten.

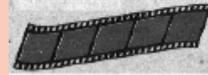
Film-Tipp des Monats

„Live Escape Rooms“ sind momentan sehr „in“, bei denen sich Leute durch das Lösen von Rätseln innerhalb einer bestimmten Zeit aus verschlossenen Räumen befreien müssen. Diesem Trend kann sich auch das Kino nicht entziehen. Das Ehepaar Inka & Markus Brand drehte 2016 in den Kosmos Studios gleich eine Reihe von Filmen, in denen sich die Protagonisten aus misslichen Lagen befreien müssen: aus verlassenen Hütten, aus geheimen Labors und ägyptischen



Grabkammern. Dieses Erfolgsrezept wird auch heuer fortgesetzt. In diesem Streifen findet sich eine Gruppe gestrandeter Menschen auf einer vergessenen, unwirtlichen Insel wieder. Nur ein paar Hinweise könnten ihnen helfen, das rettende Boot zu entsperren. Ob es ihnen rechtzeitig gelingt?

Eine tolle Filmreihe, spannend und herausfordernd!



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 **Spieletreffen** im Hotel Traunerhof (jeden 1. Mittwoch im Monat)

* Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("**TraunCon**") und anderen Spielturnieren

* Herausgabe einer monatlich erscheinenden **Spielezeit-schrift** (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