

AMERICAN DREAM IM TRAUNERHOF !!

Knobel Knights go America in Traun am 4. Okt. 2017! (S. 1)



302. Ausg. 28. Sept. '17
Auflage 100 Stück (!!!)
26. Jg., Abo 15 Euro



(Auszug aus einem Bericht
der New York Times)

Großes Treffen der Eisenbahn-Tycoons!

„New York 1901“. In einem Gipfeltreffen der bedeutendsten Betreiber von Bahnstrecken wurden zukünftige Kooperationen und der Ausbau des Bahnnetzes diskutiert und dabei richtungweisende Entscheidungen getroffen.

Die Einleitung bildete ein Vortrag über die Bedeutung der Eisenbahn für die Rinderfarmer im vorigen Jahrhundert. Der „Great Western Trail“ war somit ein unverzichtbarer Bestandteil des wirtschaftlichen Aufschwungs der USA. Der optimistische Einstieg konnte allerdings nicht

darüber hinwegtäuschen, dass sich keiner der anwesenden Firmenbosse die Butter von Brot nehmen lassen wollte und der Sieger in diesem „Game of Trains“ noch nicht feststeht. Die gute Nachricht ist allerdings, dass die aufkommende Konkurrenz die Preise für die Kunden senken, Innovationen fördern und somit vermutlich schon bald eine richtige „Railroad Revolution“ auslösen wird.

Was in den über 100 Jahren seither gut und was verbesserungswürdig gelaufen ist, und warum die Eisenbahn auch heutzutage noch regelmäßig Verspätungen aufammelt, wollen wir am 4. Oktober ab 18:30 Uhr in Frankies Central Station ergründen.
Howdy, Oliver Cook

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE

ERSTAUNLICH, WIE SICH DIE POST ANSAMMELT, WENN MAN 'NE WEILE NICHT ZU HAUSE WAR!



Neues vom Trauner Spiele- Deutscher Spiele- Preis 2017

Nichts ist aus der Titelverteidigung geworden, aber nur ganz knapp! Alexander Pfister (letztjähriger Gewinner mit „Mombasa“) musste sich diesmal mit „Great Western Trail“, mit dem 2. Platz zufrieden geben und einem anderen Spiel den Vortritt lassen: „TERRAFORMING MARS“ von Jacob Fryxellius (Schwerkraft Spiele).

Den Deutschen Kinder-Spielepreis gewann Brian Gomez (in Wahrheit eine lettische Spieleautorengruppe) mit „ICECOOL“ (Amigo Spiele). Herzlichen Glückwunsch an alle Autoren und Verlage.

ritter der knobelrunde

Hier nun die „Top Ten“: **Hall of Games**

1. Terraforming Mars
2. Great Western Trail
3. Ein Fest für Odin
4. Scythe
5. First Class
6. Kingdomino
7. Räuber der Nordsee
8. Fabelsaft
9. Captain Sonar
10. Magic Maze
10. Wettnlauf n. El Dorado

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at diesmal Sonntag, der 12. November 2017.

Zwischenwertung

Drei punkterelevante Spieleabende vor Jahresende sieht die aktuelle Wertung so aus:

Knobelpreis 2017

Die Knobelrytter haben abgestimmt. 3 Spiele haben es auf ihre Nominierungsliste für den Knobelpreis geschafft:

- Great Western Trail
- Terraforming Mars
- Wettnlauf nach El Dorado

Am 8. November 2017 küren sie dann in einem letzten Wahlgang das ihrer Meinung nach beste taktische Spiel des Jahres, welches dann auch das Meisterschaftsspiel für unsere interne Clubmeisterschaft wird.

1. Prinz Reinhold	205
2. König Franky	175
3. Earl Christoph	138
4. Königin Michaela	134
5. Marquis Roland	122,5
6. Earl Jakob	108
7. Knappe Oliver T.	102
Graf Oliver K.	102
9. Baron Stephan	91
10. Prinz Gerhard	87
11. Marquis Udo	85,5
12. Marquis Johannes	69
13. Kammerzofe Luise	68,5
Sir Thomas L.	68,5
15. Sir Andreas H.	64
16. Baroness Nicole	61,5
16. Prinzessin Ute	60,5

Game News - Spielkritik

Thema „USA“ - da denkt man sogleich an Cowboys und Indianer. So gesehen passt das nächste Spiel genau dazu, umso mehr als es gerade eben beim Deutschen Spielepreis den 2. Platz erreichte...



Great Western Trail
Worker Movement & Deckbuilding Game
Autor: **Alexander Pfister**
Verlag: **Eggert Spiele**
Vertrieb: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2016**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **90 - 150 Minuten**
Preis: **Euro 39,90**

So, du hast deine Ranch in Texas also gut im Griff, deine Rinder haben sich auf deinen Weiden rasch vermehrt und sind ausreichend genährt. Jetzt müssen sie nur mehr nach Kansas getrieben werden, damit sie dir viele Dollar einbringen. Aber wie wirst du es anstellen? Wirst du die Herde schnell durch die Prärie führen, oder wirst du mehrere Stopps machen, um zwischen durch lukrative Aktionen auszuführen? Du wirst sicher auch fähiges Personal benötigen. Aber wirst du dabei eher auf



geschickte Handwerker, finde Ingenieure oder doch auf mutige Cowboys setzen? Wie auch immer, beim "Great Western Trail" kannst du beweisen, dass du der beste Viehzüchter westlich des Missouri bist!

Zu Beginn besitzt du allerdings nur eine **kleine Herde**, welche sich ausschließlich aus Rindern eher geringer Qualität zusammensetzt: Jersey (Zuchtwert 1), Dutch Belt, Black Angus und Guernsey (jeweils Wert 2). Zur besseren Unterscheidung sind die Rinder-Karten auch farblich gekennzeichnet. Du mischst deinen Kartenstapel und nimmst 4 Karten auf die Hand.

Zusätzlich erhältst du eine **Spielerablage**, auf dessen markierten Feldern du deine Spielermarker legst, eine Lok-Figur, die du auf das Startfeld der Eisenbahnstrecke auf dem Spielplan stellst, eine Viehtreiber-Figur, ein paar Münzen Startkapital, sowie 10 Gebäudeplättchen in deiner Farbe.

Der **Spielplan** zeigt einen gewundenen Pfad von Texas nach Kansas mit einigen Abzweigungen und Abkürzungen, aber auch einigen Teilabschnitten, auf denen Gefahren (Überschwemmung, Dürre, Steinschlag) lauern. Bereits zu Beginn befinden sich an eini-

gen Orten **neutrale Gebäude**, welche du - wie auch deine Konkurrenten - benutzen kannst. Am oberen und rechten Rand des Spielplans verläuft eine **Eisenbahnstrecke**, welche hauptsächlich für die Lieferung deiner nach Kansas gebrachten Rinder ausschlaggebend ist. Am linken Rand wiederum befindet sich der **Arbeitsmarkt**, an dem du dich mit neuem Personal eindecken kannst. Und am unteren Rand werden ein paar Rinderkarten mit höheren Werten ausgelegt, welche den Rindermarkt darstellen.

Wenn du an der Reihe bist, führst du in deinem Spielzug folgende 3 Phasen aus:

Phase A) Bewege deinen Viehtreiber

Du ziehst deine Figur entlang des Pfades vorwärts zu einem neuen Ort. Die maximale Bewegung wird durch das aktuelle Schrittlimit auf deiner Spielerablage vorgegeben. Jedes Feld mit einem Plättchen (Gebäude, Gefahren, etc.) gilt dabei als Ort und verbraucht genau 1 Schritt. Auf einigen Orten musst du Gebühren entrichten, entweder an die Bank oder - bei Gebäuden deiner Mitspieler - direkt an diese.

Phase B) Nutze die Aktion(en) des erreichten Ortes

Bei Gebäuden deiner Mitspieler kannst du bloß eine

Fortsetzung von „Great Western Trail“

einfache Hilfsaktion ausführen, das ist eine der fünf Aktionsmöglichkeiten links auf deinem Spielertableau, von denen anfangs aber nur zwei freigeschaltet sind. Wesentlich sinnvoller ist es daher, eines der neutralen Gebäude oder eines deiner eigenen Gebäude in Reichweite anzusteuern, denn diese erlauben dir 2 bis 3 Aktionen, die doch wesentlich bessere Auswirkungen haben.

Ich möchte dir jetzt nicht alle möglichen Aktionen aufzählen, sondern konzentriere mich auf die wichtigsten davon. Nachdem deine Haupterlöse (und auch viele der spielentscheidenden Siegpunkte) vom Verkauf deiner Herde in Kansas abhängt, ist der Kauf von Rindern am **Rindermarkt** eine sinnvolle Option. Aus je mehr **Cowboys** deine Mannschaft besteht, umso mehr oder bessere Rinder kannst du erwerben - gegen Bargeld natürlich.

Aber auch **Hausbau** kann eine gute Sache sein, um mit neuen Gebäuden zwischen durch stärkere Aktionen durchführen zu können. Welche Gebäude du aus dem offenen Angebot errichten darfst, hängt davon ab, wie viele **Handwerker** du in deinem Team hast. Und dann macht es noch Sinn, deine **Lokomotive** möglichst weit auf der Eisenbahnstrecke vorwärts zu ziehen, um weitere Lieferungen machen und auch entferntere Bahnhöfe erreichen zu

können, wofür die Anzahl deiner **Ingenieure** ausschlaggebend ist.

An zusätzliches Personal kommst du schließlich in einem speziellen Gebäude ran, welches dir erlaubt, gegen "cash" bis zu zwei Personen vom **Arbeitsmarkt** einzustellen.



Ein spezieller Ort ist **Kansas City**. Hier lieferst du alle Kühe ab, die du in deiner Hand hältst. Du errechnest den Zuchtwert deiner Herde, bekommst den entsprechenden Betrag in Dollar ausbezahlt und lieferst in eine Stadt, welche dem errechneten Wert (oder weniger) entspricht. Dorthin platzierst du einen Marker deines Spielertableaus, wodurch eine neue Fähigkeit freigeschaltet wird. Anschließend wird dein Viehtreiber wieder an den Anfang des Pfades gesetzt.

Phase C) Ziehe Karten nach

Du ziehst so viele Karten nach, bis dein Handkartenlimit (anfangs 4 Karten) erreicht ist.

Kansas City ist aber nicht nur als Zielort aller Viehtriebe interessant. Jedes Mal, wenn du dort Kühe ablieferst, kom-

men am Arbeitsmarkt neue Personen hinzu. Diese markieren auch den **Spielfortschritt**. Sobald auf dem Arbeitsmarkt eine bestimmte Marke erreicht wird, wird das Spielende eingeleitet.

In einer **Schlusswertung** erhältst du vor allem Punkte für deine Herden, deine errichteten Bahnhöfe, deine belieferten Städte, deine überwundenen Gefahren, deine erledigten Aufträge, dein Personal u. v. m. Wenn du schlussendlich die meisten Siegpunkte anhäufen konntest, hast du dich als der cleverste Viehzüchter erweisen.

Da heißt es jahrelang: "Wild West ist als Spielthema nicht gefragt", und dann kommt da ein Greenhorn aus Good Old Austria, und zeigt auf überzeugende Weise, wie spannend und herausfordernd so ein Viehtrieb von Texas nach Kansas sein kann.

"Great Western Trail" ist nicht einfach einzuordnen. Es ist teils ein **Aufbau- und Entwicklungsspiel**, weil man sein Geld in Personal investiert, um sich in verschiedene Richtungen zu entwickeln. Es hat aber ebenfalls Elemente des **Workerplacements** (oder besser Worker Movements), da die eigene Viehtreiber-Figur auf Gebäude gezogen wird, um dessen Aktionen nutzen zu können. Und es enthält auch einen **Deckbuilding-Mechanismus**, da man seine Herde

Fortsetzung von „Great Western Trail“

durch Zukauf wertvollerer Rinder verbessern kann.

Keiner dieser drei Elemente sind aber vorherrschend, es ist vielmehr die originelle Mischung, welche den Spielreiz ausmacht. Auf jeden Fall ist "Great Western Trail" jedoch ein **Strategiespiel**, denn es ist vorteilhaft, seine Anstrengungen in eine von drei Richtungen zu konzentrieren. Diese werden durch die **drei verschiedenen Personen** vorgegeben, auf die ich nun im Anschluss etwas näher eingehen möchte.

Eine Möglichkeit, viele Siegpunkte zu erlangen, ist der Bau von Gebäuden, wofür die Einstellung von ausreichend vielen **Handwerkern** notwendig ist. Die Gebäude bringen am Ende Siegpunkte, je mehr Handwerker zu deren Errichtung gebraucht werden, umso mehr. Man kann übrigens auch bereits gebaute Gebäude überbauen, wofür dann lediglich die Differenz an Handwerkern benötigt wird. Nur auf diese Weise lassen sich auch die besonders punkträchtigen Gebäude bauen.

Neben Siegpunkten haben Gebäude ja auch noch einen weiteren Nutzen. 10 verschiedene Gebäude stehen den Spielern in jeder Partie zur Auswahl. Mit den passenden Gebäuden lässt sich die eigene Strategie feinabstimmen. Nachdem die Gebäudeplättchen zwei verschiedene Seiten aufweisen, ist für reich-

lich Abwechslung gesorgt. Ein zusätzlicher Effekt der Gebäude ist, dass sie die Zugweite für die Mitspieler verringern, in einigen Fällen kosten sie diesen fürs Passieren sogar Münzen, eine Art Maut also.



Mit **Ingenieuren** läuft das anders ab. Sie dienen hauptsächlich dazu, die eigene Lok auf der Eisenbahnstrecke voranzutreiben. Damit lassen sich Bahnhofsfelder erreichen, welche beim Bau eines Bahnhofs wertvolle Siegpunkte bringen. Je weiter entfernt ein Bahnhof ist, umso mehr kostet er zwar, umso mehr Punkte ist er dann aber auch wert. Ein angenehmer Nebeneffekt dieser Strategie ist, dass bei einer Lieferung selbst für weiter entfernte Städte keine Transportkosten anfallen.

Cowboys eignen sich schließlich vorzüglich dazu, Rinder zu kaufen. Über je mehr Cowboys man verfügt, umso bessere Rinder kann man für weniger Geld am Rindermarkt erwerben. Diese bringen dann nicht nur bei der Schlusswertung wertvolle Siegpunkte, sondern erhöhen die Chance auf größeren Ertrag in Kansas City. Erst bei der Zusammen-

stellung seiner Rinderherde kommt der Deckbau so richtig zur Geltung. Wenn man entsprechend gut eingekauft hat, sind sogar Lieferungen bis nach San Francisco möglich, bei der jede einzelne schon jeweils stolze 9 Siegpunkte einbringt.

Aber auch wenn mit der Wahl der Personen in etwa die Richtung eingeschlagen wird, auf welche Weise man hauptsächlich Siegpunkte erzielen will, bleibt doch eines nicht aus. Stetig und unausweichlich nähert man sich mit seiner Viehtreiber-Figur Kansas City. **Ungefähr 7 Mal erreicht man den Zielort im Laufe einer Partie.** Dabei gilt es zu bedenken, dass jede Stadt-mit Ausnahme von Kansas City und San Francisco - von jedem Spieler nur ein einziges Mal beliefert werden darf. Nur die weiter entfernten Städte bringen viele Punkte ein, die recht nahen Städte hingegen sogar Minuspunkte. Eine Lieferung nach Kansas City wird gar mit 6 Minuspunkten bestraft, dafür bekommt man zusätzliche Einnahmen im Wert von 6 \$.

Man sollte daher darauf achten, dass der Wert seiner Herde zum Zeitpunkt des Erreichens von Kansas City doch irgendwie gesteigert wird, um nicht ständig Nachteile hinnehmen zu müssen. Kurioserweise hat in unseren Partien meistens jener Spieler gewonnen, der mehr Marker in Kansas City hatte. Dies beweist, wie wichtig die Extra-Einnahmen für das weitere Vorgehen dort sein können.

Fortsetzung von „Great Western Trail“

"Great Western Trail" besitzt - neben den erwähnten Hauptmechanismen - aber noch **jede Menge Zusatzelemente**, wie Gefahren- und Tipiplättchen, Bahnhofsvorsteher, Sofortaktionen beim Anstellen von Personen, Auftragskarten, Zertifikatsmarker, u. v. m., auf die ich aber nicht näher eingehen will, um diese Rezension nicht allzu sehr aufzubauschen. Meiner bescheidenen Meinung nach sind dies ein bisschen zu viele Elemente, denn sie verkomplizieren unnötig das Spiel, ohne dass ein nennenswerter Mehrwert entsteht. Alexander Pfister hätte gut daran getan, dezent zu reduzieren, um das Spiel

letztlich zugänglicher zu machen

Dies soll aber keine Kritik am Spiel sein. "Great Western Trail" richtet sich nun mal ausschließlich an den Spiel-**experten**, an den **anspruchsvollen Spieler**, der gerne mehrere Optionen hat, und strategisch vorgehen will. Und dieser findet, wenn er sich durch die detailreichen Regeln durchgearbeitet hat, ein **vielschichtiges, komplexes Spiel** vor, das Großteils ohne jeden Glücksfaktor auskommt. Das einzige Manko stellt die Interaktion dar, welche nur indirekt stattfindet. Dies wird aber durch den enormen Wieder-spielreiz, um die verschiedenen Vorgehensweisen durch-

zutesten, mehr als wettgemacht. Für mich **eines der besten Spiele des letzten Jahres** und daher eine ganz klare Kaufempfehlung!

Game News -
Wertung



HALL OF GAME

Nur noch 3 Wertungen im Jahre 2017, und es dürften heuer tatsächlich noch 3 Spiele den Aufstieg in unsere „Hall of Games“ schaffen. Bereits nächsten Monat wird es mit großer Wahrscheinlichkeit **DIE PORTALE VON MOLTHAR** gelingen, denn mit dem 2. Platz benötigt es jetzt nur mehr 2 mickrige Pünktchen, also etwa einen 4. Platz! **SUSHI GO!** (diesmal 3.) wird ihm mit ziemlicher Sicherheit einen Monat später folgen, denn für 5 Punkte braucht man entweder einen Sieg, oder beispielsweise einen dritten und einen vierten Platz. Der 1. Platz wird's aber eher nicht werden, denn diesen hat momentan **GREAT WESTERN TRAIL** abonniert, welches demnach bis zur Dezember-Wertung die für den Aufstieg notwendigen Punkte sammeln wird.

Für alle anderen Spiele gebe ich noch keine Prognosen ab, denn da ist es ein Auf und

Ab. Welche Spiele dann vom Rausfall der 3 Favoriten profitieren werden, lässt sich noch gar nicht voraussagen. Zumal ja nun auch langsam die Herbstneuheiten eintrudeln. Eine Neuheit wurde auch gleich vorgeschlagen, und ich räume **YOKOHAMA** durchaus gute Chancen ein, irgendwann mal in unsere Ruhmeshalle zu kommen. Rausgefallen ist übrigens - mangels Votings - **YAMATAI**.

Wertung:

1. Great Western Trail	6/+ 8/-0/14/ =
2. Die Portale von Molthar	4/+ 9/-0/13/ +
3. Sushi Go!	6/+ 6/-1/11/ -
4. Ein Fest für Odin	3/+ 4/-0/ 7/ +
5. Isle of Skye	4/+ 3/-1/ 6/ -
EXIT - Das Spiel	3/+ 3/-0/ 6/ =
Century - Gewürzstraße	*1/+ 5/-0/ 6/ +
8. Terraforming Mars	1/+ 4/-0/ 5/ +
9. NMBR9	3/+ 2/-1/ 4/ -
Valletta	2/+ 2/-0/ 4/ +
11. Agent Undercover	2/+ 1/-0/ 3/ -
12. El Gaucho	2/+ 0/-0/ 2/ -
Bücherwurm	2/+ 0/-0/ 2/ -
14. Yamatai	*1/+ 0/-0/ 1/ --

Vorschlag: Yokohama (2 x)

Game News - Spielekritik

Moment mal, ist da nicht ein Fehler passiert? Das folgende Spiel hat doch nie und nimmer was mit dem Thema „USA“ zu tun, oder?



Titel: New York 1901
Art des Spiels: Bauspiel
Autor: Chénier La Salle
Verlag: Blue Orange Games
Jahrgang: 2015
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: ca. Euro 59,-

Einleitung:

New York im Jahre 1901: Die kürzlich aufgekommene Begeisterung für Hochhäuser scheint ein anhaltender Trend zu werden. Technischer Fortschritt ermöglicht das Bauen in Schwindel erregende Höhen. Die Spieler schlüpfen in die Rolle renommierter Bauunternehmer und versuchen, den größten Bauanteil an prestigeträchtigen Gebäuden, wie den berühmten Wolkenkratzern zu erlangen.

Spielbeschreibung:

Die Spieler werden mit Gebäudeplättchen in verschiedenen Größen und Formen sowie in drei Kategorien ausgestattet: Gold, Silber und Bronze. Diese Bauwerke (allesamt Wolkenkratzer) sollen auf dem Spielplan platziert werden, der in Parzellen eingeteilt ist, welche an den bekannten Straßen New Yorks liegen (Wall Street usw.). Außerdem platziert jeder Spieler sein erstes Gebäude auf einem der ausgelosten Startplätze.

Wer an der Reihe ist, hat zu Spielbeginn eigentlich nur eine Option: Er zieht eine der vier ausliegenden Bauplatzkarten und markiert eine dazu passende Parzelle mit einem seiner Arbeiter. Anschließend darf er auf irgendein Land, das er besitzt, ein passendes Hochhausplättchen legen, den oder die Arbeiter zurück in seinen Vorrat nehmen und seinen Siegpunktmarker entsprechend vorrücken. Dabei ist darauf zu achten, dass zu Spielbeginn nur Gebäude der Bronze-Stufe gebaut werden dürfen. Nach Erreichen bestimmter Siegpunktzahlen dürfen im weiteren Spielverlauf auch höherwertigere Wolkenkratzer errichtet werden.

Später im Spiel darf man



alternativ zum oben beschriebenen Spielzug auch ein Gebäude abreißen und wiederaufbauen. Dabei gilt die Regel, dass anstelle des alten immer ein Gebäude einer höheren Stufe gebaut werden muss (also zum Beispiel ein Silbergebäude statt eines abgerissenen Bronze-Wolkenkratzers).

Das Spiel endet, wenn ein Spieler nur mehr vier Gebäude übrig hat oder nur mehr drei Bauplatzkarten übrig sind. Neben den während des Spiels erworbenen Punkten gibt es noch jeweils fünf Bonuspunkte für die Gebäudemehrheit in drei Straßen, die zu Spielbeginn ausgelost wurden. Außerdem wird ebenfalls am Anfang des Spiels eine Bonus-Aufgabenkarte (die meisten silbernen Wolkenkratzer auf dem Spielbrett etc.) ausgelegt, für deren Erfüllung es weitere Extrapunkte gibt.

Fazit:

Eigentlich sind die Regeln von New York 1901 nicht sonderlich kompliziert. Trotzdem hat man in seinen Spielzügen einiges zu bedenken:

Wo baut man?
 Welchen Wolkenkratzer errichtet man?
 Wann überbaut man alte Gebäude?

Fortsetzung von „New York 1901“
 Wofür erhalte ich Bonuspunkte?

Außerdem will auch noch der Einsatz der eigenen Spezialkarten wohl überlegt sein. Davon erhält man zu Spielbeginn drei Stück. Sie erlauben das Austauschen der Bauplatzkarten, den Erwerb von zwei statt einer Bauplatzkarte oder den Bau eines zweiten Hochhauses in einem Spielzug.



Des Weiteren will ebenfalls immer gut überlegt sein, ob man sofort nach dem Kauf eines Grundstücks ein kleines Gebäude errichtet oder ob man auf mehrere zusammenhängende Parzellen spart, um darauf später ein größeres Hochhaus zu errichten, das natürlich auch mehr Punkte bringt. Dabei darf man aber nie vergessen, dass man lediglich vier Arbeiter besitzt, um Grundstücksbesitz zu markieren.

Einmal im pro Spiel kann man übrigens auch einen so genannten legendären Wolkenkratzer bauen, von denen es vier verschiedene gibt und die im Vergleich zu den eigenen Gebäude mehr Siegpunkte bringen, für die man aber auch vier bis fünf zusammenhängende Bauplätze benötigt.

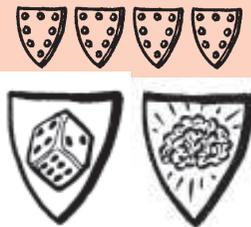
Für Abwechslung im Spiel sorgen die zufällig ausgewählten Bonuskarten. An-

sonsten ist New York 1901 ein Legespiel, das sich angenehm flott spielen lässt - eine Partie kann durchaus in 30 Minuten beendet sein. Es bietet allerdings viel Altbekanntes und

spielt, stört in dieser Zielgruppe weniger als bei Vielspielern. Schade übrigens, dass die Gebäude lediglich Pappplättchen sind (wenn auch schön gezeichnete und sehr stabile); mit 3D-Wolkenkratzern als Gebäude anstelle diese "nur" als Siegpunktmarker zu verwenden wäre die ganze Angelegenheit sicher sehr imposant geworden!

Sandra Lemberger

Game News - Wertung



wird deshalb Leute, die immer auf der Jagd nach Neuem sind, eher nicht begeistern. Hinsichtlich seines Schwierigkeitsgrades eignet es sich vor allem für Familien, zumal man im Spiel mit Kindern auch die Bonusaufgaben weglassen kann. Auch der Glücksfaktor, der wegen des Aufdeckens der Bauplatzkarten eine nicht zu unterschätzende Rolle

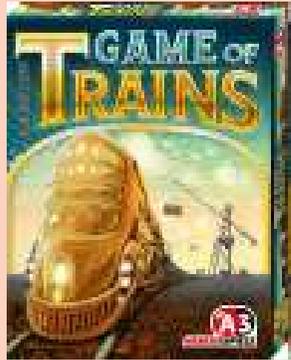
Zielgruppen-Wegweiser

Folgende Symbole geben an, für welche Zielgruppe ein Spiel **bestens** (großes Symbol) oder **gut** (kleines Symbol) geeignet ist:

	Familien, Gelegenheitsspieler, Glücksspieler, Anfänger
	Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen
	Zwei Personen,
	Kinder, jüngere

Game News - Spielekritik

Okay, das nächste Spiel hat wirklich nur periphratisch mit „Amerika“ zu tun. Denn Eisenbahnen gibt es schließlich überall...



Titel: Game of Trains
Kartensortierspiel
Autoren: **Autorengruppe Trehgrannik**
Verlag: **Abacus Spiele**
Jahrgang: **2016**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 20 Minuten**
Preis: **ca. Euro 9,90**

Ich mag es, Strecken unter Berücksichtigung unterschiedlicher topographischer Besonderheiten zu bauen. Mir gefällt die logistische Herausforderung, Waren und/oder Personen zur Erfüllung von Aufträgen oder zur Wertsteigerung von Gesellschaften zu transportieren. Oder kurz ausgedrückt: Ich liebe Eisenbahnspiele!

So gesehen müsste ein Spiel mit dem Titel "Game of Trains" doch genau das Richtige für mich sein, oder? Nicht unbedingt, denn von den er-

wähnten Elementen kommt darin kein einziges vor. "Game of Trains" präsentiert sich vielmehr als ein Kartensortierspiel à la "Racko".

Das **gesamte Spielmaterial besteht aus Karten**: 4 Lokomotiven, von denen jeder Spieler zu Beginn eine erhält, sowie 84 Waggons, von 1 bis 84 durchnummeriert. Jeder Spieler zieht anfangs sieben Karten vom gut gemischtem Stapel und legt sie **in absteigender Reihenfolge** an seine Lokomotive an. Zum Abschluss der Spielvorbereitung zieht jeder Spieler noch Karten vom Nachziehstapel (der Startspieler lediglich 1, im Uhrzeigersinn dann jeder folgende Spieler um 1 Karte mehr) und ersetzt mit einer davon eine Karte ihrer Auslage. Die so ersetzten Karten werden aufgedeckt in die Tischmitte gelegt.

In seinem Spielzug bieten sich einem Spieler zwei Möglichkeiten: Entweder **er zieht die oberste Karte vom Nachziehstapel (A)**, welche anschließend in die eigene Waggonreihe integriert werden muss, indem ein vorhandener Waggon ersetzt wird. Die ersetzte Karte kommt offen in die Tischmitte. Oder **er nutzt die Kartenfunktion einer offen ausliegenden Karte**



(B), welche daraufhin auf den Ablagestapel wandert.

Es gibt **acht unterschiedliche Kartenfunktionen**. Mit vier davon lässt sich die **eigene Waggonreihe verändern**. So kann etwa die Position zweier benachbarter Waggons vertauscht werden oder eine Karte genau zwei Positionen nach rechts (bzw. links) verschoben werden.

Drei weitere Funktionen **beeinflussen aber auch die Waggonreihen der Mitspieler**. Mit ihnen wird - je nach Karte - der äußerste rechte, der äußerste linke oder der Waggon in der Mitte jedes Spielers durch die oberste Karte des Nachziehstapels ersetzt. Die letzte Funktion stellt einen Schutz dar. Mit dieser Karte kann einer der Waggons, der durch die vorher erwähnten Karten betroffen ist, vor Entfernung geschützt werden.



Das Spiel endet sofort, wenn es einem Spieler gelungen ist, alle seine Waggons von links nach rechts **in aufsteigender Reihenfolge zu sor-**

Fortsetzung von „Game of Trains“
tieren. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen.

Als **Kartensortierspiel** muss sich "Game of Trains" einen Vergleich mit "Racko" (Ravensburger 1986) gefallen lassen. Und dabei kann man doch zwei wesentliche Unterschiede zum Urvater dieses Spielgenres feststellen.

So sind bei der Abacus-Neuheit die **Sonderfunktionen in den Zahlenkarten integriert**. Jede Kartenfunktion kommt 10 oder 11 x vor. Diese beiden Funktionen einer Karte sind aber **völlig getrennt voneinander zu betrachten**. Bei Karten vom Nachziehstapel (Aktion A) zählt nur der Zahlenwert, bei Karten der offenen Auslage (Aktion B) lediglich ihre Sonderfunktion!

Ein weiterer Unterschied besteht darin, dass bei "Racko" die Anfangskarten zufällig in die Kartenhalter eingeordnet werden, wodurch sich die Aufgabe für manche leichter, für andere schwieriger gestaltet, weil mehr oder weniger Sortiervorgänge notwendig sind. Dies liegt bei "Game of Trains" nicht vor, da sich allen Spielern anfangs eine Waggonreihe in umgekehrter Reihenfolge bietet. Der **Glücksanteil ist daher deutlich geringer**, wenn auch durch das zufällige Nachziehen immer noch vorhanden.

Bei Aktionsmöglichkeit A kommt es darauf an, **abzu-**

wägen an welcher Stelle man die gerade gezogene Karte einordnen soll. Dabei spielt die Wahrscheinlichkeit für bestimmte Zahlenbereiche eine wichtige Rolle, bei der auch die Waggonreihen der Mitspieler sowie Karten auf dem Ablagestapel berücksichtigt werden wollen.

Bei Aktionsmöglichkeit B wiederum kommt es auf **geschicktes taktisches Nutzen der Kartenfunktionen** an. Aber auch die Regel, dass Karten mit derselben Funktion in der Auslage so-fort auf den Ablagestapel wandern, kann zum eigenen Vorteil bzw. gegen die Mitspieler eingesetzt werden.

In einem weiteren Punkt unterscheiden sich beide Spiele. Während "Racko" völlig abstrakt bleibt, wurde "Game of Trains" **in ein Thema gekleidet**. Dabei ist jeder Waggon auch einzigartig und individuell. Zwar sind die Waggons derselben Kartenfunktion recht ähnlich, so werden etwa auf den Waggons mit dem "Tausch"-Symbol Flugzeuge transportiert, und auf den Waggons mit der Funktion "2 Karten nach links" Baumstämme, aber alle Flugzeuge und Hölzer sind verschieden.

Die Grafik hält aber noch weitere Überraschungen sowie **Anspielungen auf diverse Filme und Serien** parat. Dem Leser wird sicher das

Wortspiel im Titel aufgefallen sein. Tatsächlich weisen viele Details der Illustrationen auf die Kultserie mit dem fast gleichklingenden Titel hin. Bei jeder Partie entdecke ich lustige Einzelheiten, wie einen DeLorean mit deutlich sichtbarem Flux-Kompensator, den „ECTO 1“-Cadillac der Ghostbusters u. v. m.



"Game of Trains" ist sicher kein großes Taktikspiel. Mit ungefähr 20 Minuten Spieldauer braucht man dies aber auch nicht zu erwarten. Als kleines nettes Spiel für Zwischendurch oder zum Abschluss eines anstrengenden Spieleabends kann ich es aber durchaus empfehlen.

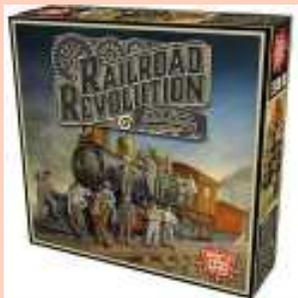
Wally

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Und schließlich noch ein passendes Spiel zum Thema „USA“, diesmal von meinem „H@ll 9000“-Kollegen Christoph Schlewinski...



Railroad Revolution
Worker Placement Game
Autoren: **Marco Canetta & Stefania Niccolini**

Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2016**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **60 - 120 Minuten**
Preis: **Euro 49,90**

Eisenbahnspiele sind wie Zombispiele: Irgendwie kommen immer wieder neue um die Ecke.

Und bei dem hier hat man sich nichts anderes als die Revolution der amerikanischen Eisenbahn vorgenommen. Für zwei bis vier Spieler. In bis zu 100 Minuten. Klingt gewagt. Ob es das auch ist ... sieht weiter unten.

Jeder Spieler übernimmt die Rolle einer Eisenbahngesellschaft in den Anfängen der „Railroad Revolution“. Dafür hat jeder ein eigenes Tableau, vier weiße (neutrale) Arbeiter, ein paar Aktien, ein bisschen



Startgeld und zwei Meilensteine (man kann aber auch Aufträge dazu sagen). Außerdem hat jeder noch einen Vorrat an eigenen Schienen und Gebäuden und ein Zugplättchen (Zug von Lok ... nicht von "am Zug sein").

Gespielt wird immer reihum, ein Spieler macht eine Aktion plus noch eventuelle Bonusaktionen, dann ist der Nächste dran.

Auf jedem Tableau sind 4 verschiedene Hauptaktionen abgebildet:

Bahnhöfe bauen: Die Bahnhöfe kosten, je nach Stadt, unterschiedlich viel, und natürlich muss die eigene Bahnstrecke zu dieser Stadt führen. Der Erste, der einen Bahnhof baut, bekommt einen Spezialbonus. Dazu bekommt JEDER Spieler, der baut (auch der erste), den Bonus der Stadt. Meistens sind das Arbeiter in anderen Farben.

Schienen bauen: Zwei Schienen legt man und muss eventuell noch Extrakosten begleichen, wenn die gewählte Strecke über ein oder mehrere Gebirge führt.

Telegrafembüro bauen: Am unteren Rand des Spielplans gibt es eine Reihe Telegrafestationen. Auf jede Station kann jeder Spieler ein Büro bauen. Dafür gibt es Aktien als Belohnung, und der erste Spieler,

der baut, bekommt Bonusaktien. Dazu kann man in jedem Feld einen Arbeiter zurück in den Vorrat geben, um noch einen Bonus freizuschalten.

Handel: Man verkauft entweder eine Schiene oder ein Haus. Je nachdem, was auf seinem Plan am weitesten links liegt. Je weniger Schienen oder Häuser man hat, desto mehr Geld bekommt man dafür. Dazu darf man noch eines seiner Zugplättchen umdrehen.

Dieses Umdrehen der Züge begegnet einem in „Railroad Revolution“ noch an vielen anderen Stellen. Wenn man eines seiner Zugplättchen umdreht, checkt man vorher, welche Seite oben ist: Extraaktion ausführen oder keine Aktion bekommen. Man hat also bei jedem zweiten Umdrehen eine Aktion mit einem Zug. Diese Extra-Aktionen sind sehr schick, denn sie schütten Geld aus oder Aktien oder billigere Schienen oder mehr.

Sehr wichtig ist auch die Farbe des Arbeiters, mit dem man seine Aktion wählt, denn je nach Farbe bekommt man noch eine Bonusaktion oder Vergünstigung. Als Beispiele: eine zusätzliche Schiene ins Spiel bringen, umsonst einen Bahnhof bauen, Aktien billiger bekommen (oder geschenkt),

Fortsetzung von „Railroad Revolution“

einen oder mehrere Züge drehen, einen neuen Zug kaufen, den Bonus "Ich hab hier als Erster gebaut" bekommen, auch, wenn man als Zweiter, Dritter, Viertes baut und das ist bei allen Aktionen gleich: einen eigenen Arbeiter auf seine Meilensteinkarten schicken.

Wie oben schon erwähnt sind das Aufträge, für die man sowohl auf dem Plan etwas erfüllen (Anzahl von Städten anschließen, Anzahl von Schienen über bestimmte Gelände gebaut haben etc.) als auch ein bis zwei seiner Arbeiter aus seinem Vorrat entfernen muss. Das kann man nur entweder mit der Zusatzaktion oder auch, wenn man seinen Startzug von der Bonussseite wegdrehen kann.

Was man durch Zusatzaktionen und Felder auf den Plan auch aktivieren kann, sind die eigenen Errungenschaften. Nennen wir sie mal Siegpunktoptionen.

Neben den Meilensteinen (also Auftragskarten) kann man noch auf vier anderen Gebieten Siegpunkte machen. Drei davon sind die Errungenschaften. Jeder startet auf jeder der drei Leisten mit einem Stein ganz unten und kann ihn im Laufe des Spieles weiter höher bewegen. Je höher er auf der Leiste ist, desto mehr Siegpunkte bekommt man für die jeweilige Errungenschaft.

Siegpunkte für Bahnhöfe, für Telegrafembüros und für angelossene Städte mit Wert fünf - die liegen natürlich am weitesten vom Startbahnhof weg.

Siegpunkte gibt es auch noch für Telegrafembüros und zwar, wenn dort die eigenen Gebäude nebeneinander liegen. Dann werden die Siegpunkte zwischen diesen Feldern aktiviert.



Sobald eine bestimmte Anzahl von Schienen und Gebäuden gebaut wurde, wird die Runde zu Ende gespielt, danach ist jeder noch einmal dran, und dann werden die Punkte gezählt.

Und für den Gewinner müssen dann alle "Tut, Tut, Tut macht die Eisenbahn" singen.

Ein Eisenbahnspiel von What's your game? Was erwartet einen da? Eine Mischung aus Nippon und einem 18xxer-Spiel? Kann nicht sein. Die Packung sagt: Spieldauer 45 bis 90 Minuten.

Also Regeln geschnappt, gelesen, erst mal ein bisschen irritiert wegen der ganzen Details, sich hingesezt und losgelegt und siehe da: Huch ... das spielt sich ja flott. Und auch nicht schwer.

Das liegt vor allem an der Übersichtlichkeit der Spielertableaus. Die sind super gemacht. Einfache Symbolik, alles in guter Größe, toll! Lediglich auf dem Plan und den Telegrafembüros kann es etwas wuselig zugehen. Aber das verzeiht man dem Spiel.

Was bei Railroad Revolution Spaß macht, sind die vielen Optionen und das Herumprobieren. Es ist die Mischung aus Anspruch und Schnelligkeit, die hier greift. Man fühlt sich gefordert, ohne dass man stundenlang nachdenken muss, wie die einzelnen Möglichkeiten noch mal aussehen.

Flott spielt es sich aber nur, wenn man seinen Zug plant, während die anderen dran sind. Das ist ein sehr wichtiger Punkt bei Railroad Revolution, denn man kann seinen Zug tatsächlich sehr gut planen. Lediglich der Bonus des ersten Gebäudes oder eventuelle Handelsaktionen können einem von den Mitspielern weggeschnappt werden. Ansonsten kann man sich hier nicht gegenseitig blockieren oder Wege abschneiden. Was gut ist, denn das würde nur unnötig Druck aufbauen. Wenn sich alle an das Planen halten, ist eine Spieldauer von knapp 90 Minuten zu viert locker drin - wenn alle das Spiel kennen, versteht sich. Hat man starke Denker in der Runde, kann sich die Spieldauer um bis zu 45 Minuten erhöhen. Das sollte man wissen, denn das ist dann manch einem zu viel.

Fortsetzung von „Railroad Revolution“

So überraschend schnell man in dieses Spiel kommt, so gefährlich kann auch die erste Partie sein. Wieder ein Spiel, bei dem sich der Erklärbar sehr stark zurücknehmen muss, will er nicht mit 50 oder mehr Punkten gewinnen und damit seinen Mitspielern die Lust auf weitere Partien ordentlich vermiesen.

Was man nämlich wissen muss: Man kann im Verlauf einer Partie relativ schnell an viele Punkte kommen, wenn es einem gelingt, sich bis auf die andere Seite des Plans vorzukämpfen. Dort locken Städte, mit denen man die Wertungssteine auf den drei Leisten noch weit nach oben treiben kann. Oder - sollte man die letzte Leiste bis ganz nach oben bringen - 25 Punkte pro angeschlossener 5er-Stadt ausspucken. Bei drei von denen kann das 75 Punkte machen. Schon ein ordentlicher Batzen, der für Neulinge aber plötzlich aus dem Nichts kommen kann. Da meint man, man spielt schon gut und planvoll vor sich hin und ZACK!!! kommt da plötzlich einer von rechts und schnell vorbei. Also: Seid gnädig mit den Neulingen.

Aber was gefällt an „Railroad Revolution“ nicht so gut?

So richtig viel gibt es da nicht. Es gibt nur eine Befürchtung, für die aber noch deutlich mehr Partien ins Land ziehen müssen. Die Möglichkei-

ten, Punkte zu scheffeln, sind hier überschaubar. Wenn alle das Spiel gut drauf haben, wird die Punktedifferenz wahrscheinlich immer kleiner werden. Vielleicht sogar bis zu dem Punkt, an dem es wichtig ist, ob man Startspieler ist oder nicht. Könnte sein ... aber das wird weiter beobachtet.



Ansonsten läuft „Railroad Revolution“ wie eine kleine, geschmierte Dampflokomotive. Man kann immer etwas Sinnvolles tun (selbst, wenn man glaubt, es geht nicht ... doch, es geht) und das ist ein dicker Pluspunkt bei diesem Spiel. Die Punkte liegen auf der Straße. Oder eher auf den Schienen. Man muss nur genau hingucken und kann (und muss) überall etwas abgreifen. Dazu führt What's your game? seine Spielegrafik konsequent durch. Spielt man mehrere Spiele von ihnen, findet man sich immer besser zurecht. Siegpunkte sehen immer gleich aus, und auch die restliche Grafik kommt einem immer irgendwie bekannt vor. Auch das erleichtert den Einstieg ... wenn man schon mehrere Spiele von ihnen kennt.

Für wen ist dieses Spiel aber jetzt geeignet? Spieler, die auf die sonstige Kollektion von What's your game? stehen, sind von Railroad Revolution im ersten Augenblick enttäuscht. Deshalb ist es eher ein Spiel,

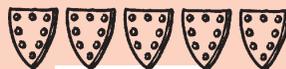
das sich Menschen ansehen sollten, die mal im gehobenen Kennerspielbereich schnuppern wollen. Die werden bei Railroad Revolution auf keinen Fall enttäuscht. Besonders, da man hier relativ solitär spielt. Man achtet zwar ständig darauf, wo sie anderen siegpunkttechnisch stehen, aber man kann sich z. B. nicht gegenseitig mit den Schienen oder Bahnhöfen behindern. Das ist eine sehr gute Sache und das gefällt den enthusiastischen Gelegenheitsspielern hier richtig gut.

„Railroad Revolution“ spielt sich gut in jeder Spielerzahl, die Regeln sind gut aufgemacht und übersichtlich, und es hat eine erfreulich kurze Spieldauer. Wer mal etwas Komplexeres spielen will, ohne gleich drei Stunden am Tisch sitzen zu müssen, ist hier sehr gut beraten.

Also: Luke auf, Kohle rein und bringt den (Siegpunkt-)Zug ins Rollen!!!

*Christoph
Schlewinski*

Game News -
Wertung



Western
Frankreich 2015
von Christoph Raimbault
Ludonaute Movies
Dauer: ca. 40 Minuten

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

„Western sind ein veraltetes Filmgenre!“ Weit gefehlt! Sicher, die Blütezeit des Wild West Films ist vorbei, aber immer wieder kommen interessante Western in unsere Kinos. Dieses hier hat immerhin im Jahre 2015 den Oscar für den besten Film gewonnen.

Die Story: Ein paar Banditen wollen einen Eisenbahnüberfall unternehmen. Obwohl sie gemeinsam angreifen, will doch jeder für sich den Großteil der Beute für sich beanspruchen. So entwickelt sich eine wilde Rauferei und Schießerei und auf dem fah-



renden, beeindruckenden Dampffross, bei der auch der Marshall immer wieder eingreift. Wer wird am Ende das meiste Gold, die meisten Edelsteine absacken können?

Prädikat: Besonders sehenswert!



Ritter der Knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1991, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:

- * Wöchentliche Spielertreffen im Hotel Traunerhof (jeden Mittwoch!)
- * 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, Wien-

er Spielefest, ...)
* Entwicklung neuer Spielideen
* Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
* Spielebestellservice für die Mitglieder
* auch in **facebook** vertreten