

KNOBELRITTER ALS SAMURAIS !!

Asiatischer Abend im Traunerhof am 6. Dez. 2017! (S. 1)



304. Ausg. 30. Nov. '17
Auflage 100 Stück (!!!)
26. Jg., Abo 15 Euro



Knobelpreis 2017

Die Knobellritter haben sich entschieden. Aus den 3 Nominierungen (Great Western Trail, Terraforming Mars und Wettlauf nach El Dorado) haben sie eindeutig und mit großem Vorsprung dem Spiel **Great Western Trail** von Alexander Pfister (Pegasus Spiele) den Knobelpreis 2017 verliehen. Damit wird auch die Klubmeisterschaft im Jänner mit diesem Spiel ausgetragen.



Game News - Traun Eigenreportage

Konbanwa Knobelsamurai-san,

Während sich mehr und mehr westliche Staaten zunehmender Abschottung zu verschreiben scheinen, untersuchen wir Knobelsamurais am 6. Dezember ab 18:30 Uhr in Frankys Ryokan die Vorzüge einer weltoffenen Gesellschaft am Beispiel der Regentschaft des Tennōs Mutsuhito.

Die Meiji-Periode bedeutete für Japan das Ende der Abschließung gegenüber dem Rest der Welt, die die davor liegende Edo-Zeit bestimmte. Diese Zeit des Umbruchs ist Grundlage für den Aufstieg Japans zu seiner heutigen technologischen und wirtschaftlichen Bedeutung.

Um die Ausgangssituation zu verstehen, begeben wir

uns zuerst ins legendäre Land „Yamatai“, wo im traditionellen Japan Torii und Shinto Schreine errichtet wurden. Den Beginn des Wandels verfolgen wir am Beispiel der Region „Kanagawa“ und beginnen 1840, noch vor der Öffnung Japans, mit der Suche eines Meistermalers nach einem würdigen Schüler.

Weiter geht es mit der industriellen Revolution Japans und dem damit verbundenen Aufstieg des kleinen Fischerdorfs „Yokohama“ zur bedeutendsten Handelsmetropole des Landes. Auf einer der Handelsrouten verschlägt es uns dann etwa 1200 nautische Meilen nach Westen, in die Handelshäfen entlang der Ufer des großen Flusses „Yangtze“.

Spätestens dann haben wir uns eine erholsame Nacht-ruhe verdient.

o-yasuminasai

HAGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis

Knobelpreis 2017

Wie bereits auf der Titelseite beschrieben, setzte sich das Spiel „Great Western Trail“ von Alexander Pfister (Eggert Spiele/ Pegasus Spiele) in der Abstimmung zum Knobelpreis 2017 gegen seine beiden mitnominierten Spiele „Terraforming Mars“ und „Wettlauf nach El Dorado“ eindeutig durch. Damit ist von den Knobellrittern diesmal wieder ein rein taktisches, ja sogar strategisches Spiel ausgezeichnet worden. Wir gratulieren recht herzlich dem Autor, übrigens ein Landsmann und den beiden Verlagen Pegasus Spiele und Eggert Spiele.

ritter der knobelrunde

Klubmeisterschaft 2017

Die klubinterne Meisterschaft findet am Samstag, den **13. Jänner 2018** ab 13:00 Uhr im Traunerhof statt. Die Meisterschaft wird traditionell in jenem Spiel ausgetragen, welches mit dem Knobelpreis ausgezeichnet wurde. Mit „Great Western Trail“ ist es wieder mal ein rein taktisches, ja sogar strategisches Spiel.

It's Sauna-Time!

Jeden Donnerstag trifft sich die Saunarunde „Schweißperle“ ab 18:30 Uhr im Traunerhof zum gemeinsamen Schwitzen. Zwischen den Aufgüssen kommt auch gerne das eine oder andere Spielchen auf den Tisch.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 10. Dezember 2017 bis spätestens 12:00 Uhr.

Zwischenstand

Jetzt stehen nur mehr ein einziger (punkterelevanter) Spieleabend aus, und die Regenten für nächstes Jahr dürften schon feststehen:

1. Herzog Reinhold	251,5
2. König Franky	213
3. Marquis Roland	157,5
4. Earl Jakob	152
5. Königin Michaela	151
6. Earl Christoph	150,5
7. Knappe Oliver T.	116
8. Prinz Gerhard	115
9. Graf Oliver K.	110
10. Marquis Udo	93,5
11. Baron Stephan	91
12. Sir Thomas L.	80,5
13. Kammerzofe Luise	78,5
14. Marquis Johannes	78
15. Sir Andreas H.	76
16. Baroness Nicole	70,5
17. Prinzessin Ute	67,5
18. Lady Rebekka	47
19. Sir Daniel W.	26
20. Lady Angie	25
21. Sir Josef	22
22. Sir Daniel F.	20
23. Ritter Simon	16

Game News - Spielekritik

Asien ist ja - auch ohne das Anhängsel Europa - der flächenmäßig größte und bevölkerungsreichste Kontinent. Wir denken dabei aber meist an Fernost, mit Ländern wie China und Japan. In Letzterem spielt das folgende Spiel...



Titel: **Kanagawa**
Art: **taktisches Kartenspiel**
Autor: **Bruno Cathala**
Verlag: **iello Games**
Vertrieb: **Huch! & friends**
Jahrgang: **2016**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 45 Minuten**
Preis: **Euro 25,90**

Einleitung

Was sind wir Europäer doch eingebildet und von uns selbst so überzeugt. In unseren Augen gelten nur die kulturellen Errungenschaften unserer Ahnen. In der Kunst sonnen wir uns in den Werken eines Michelangelo, eines Rembrandt, eines Van Gogh. Dabei findet man auch in anderen Erdteilen erstaunliche künstlerische Leistungen, Meisterwerke, Chef d'Oeuvres. Zum Beispiel hat in Kanagawa, der großen Bucht von Tokio, der japanische Künst-



ler Hokusai die Fachwelt mit seinen Aquarellen voller Harmonie begeistert und 1840 dort eine Malschule eröffnet.

Im Spiel "Kanagawa" schlüpfen wir in die Rolle eines seiner Schüler und versuchen, uns vor dem "verrückten alten Künstler" als würdig zu erweisen.

Spielbeschreibung

Wir beginnen das Spiel mit einem **Startplättchen**. Damit stellt uns der Meister anfangs schon mal zwei Malpinsel zur Verfügung, dazu eine Leinwand mit einigen gekonnten Pinselstrichen. Für die Fortsetzung des Gemäldes sind nun wir selbst verantwortlich. Wenigstens hat uns Hokusai bereits in die richtige Maltechnik für eine bestimmte Landschaft (Wald, Berg, Ebene oder Ozean) eingewiesen.

Sowohl die Fortführung unseres Kunstwerks als auch unsere weitere Ausbildung in der Malschule werden durch Karten geregelt. Dazu sind alle **Lektionskarten** zweigeteilt. Legen wir sie **unten** an unser Startplättchen an, wird damit unser **Atelier** erweitert. Das bringt meistens eine Verbesserung unser künstlerischen

Fähigkeiten, etwa um eine bestimmte Landschaft malen zu können. Aber auch für andere Effekte können Karten im Atelier sorgen, zum Beispiel zusätzliche Malpinsel, die Startspielerfigur, etc.

Drehen wir eine Lektionskarte jedoch zum 180 Grad, erweitert sie **oberhalb** unsere **Grafik**. Allerdings müssen wir dazu schon imstande sein, die entsprechende Landschaft malen zu können, was durch 1 oder 2 Symbole dargestellt wird. Für jedes Symbol der neu angelegten Grafik muss eben ein Malpinsel auf einem passenden Feld unseres Ateliers stehen.

Wie kommen die Lektionskarten nun ins Spiel? Anfangs jeder Runde werden die Ablagetafel - "**Schulbogen**" genannt - so viele Karten gelegt, wie Schüler am Kurs teilnehmen. Sind wir am Zug, haben wir **zwei Möglichkeiten**. Wir können unser **Wissen erweitern**, was so viel bedeutet, dass wir aussetzen und noch auf weitere Karten hoffen. Alternativ können wir unser neu erworbenes **Wissen anwenden**, indem wir alle Karten einer Spalte nehmen und sie in der Reihenfolge unserer Wahl in unser Atelier und/oder an unsere Grafik anlegen.

Fortsetzung von „Kanagawa“

Nachdem alle Spieler an der Reihe waren, werden - falls sich noch Spieler in der Schule aufhalten - unterhalb der liegen gebliebenen Karten weitere Karten ausgelegt. Dies wiederholt sich bis zu einem Maximum von 3 ausliegenden Reihen.

Erfüllen wir beim Anlegen einer Lektionskarte die Voraussetzungen eines **Diplomplättchens** (beispielsweise wenn unsere Grafik 3 gleiche Landschaftssymbole aufweist), müssen wir uns sofort entscheiden, ob wir dieses Diplom annehmen, welches uns am Spielende wertvolle Extrapunkte ("Harmoniepunkte") einbringt.

Und damit sind wir auch schon bei der **Schlusswertung**. Das Spiel endet am Ende der Runde, in der entweder der Nachziehstapel an Lektionskarten aufgebraucht ist, oder mindestens ein Spieler 11 oder mehr Karten in seiner Grafik hat. Wir erhalten **Harmoniepunkte** für folgende Leistungen: 1 Harmoniepunkt für jede Lektionskarte in unserer Grafik, 1 Punkt pro Karte in unserer längsten Folge gleicher Jahreszeiten, die Punkte auf den Lektionskarten in unserer Grafik und in unserem Atelier, sowie auf den uns verliehenen Diplomplättchen, außerdem noch 2 Harmoniepunkte, wenn wir ganz am Ende die Großmeister-Figur besitzen.

Erreichen wir schlussendlich die meisten Harmoniepunkte, haben wir die Malschule erfolgreich absolviert und gewinnen nebenbei das Spiel.

Fazit

Was mein Interesse an "Kanagawa" geweckt hat, ist das originelle, **unverbrauchte Thema**. Bildnerische Künste kommen nicht sehr oft in Spielen vor, und an ein Spiel über japanische Malerei kann ich mich überhaupt nicht erinnern.



Zudem ist dieses Thema **traumhaft schön umgesetzt** worden. Schon das Spielmaterial ist sehr gelungen. Der Schulbogen ist nicht bloß eine Tafel aus Karton, sondern eine stimmig passende Bambusmatte. Die Startspielerfiguren - eine große für den aktuellen Startspieler, eine kleine Figur für den (möglichen) nächsten Startspieler - aus Holz, ebenso wie die aufwändig gestalteten Malpinsel-Figuren. Die Handhabung der Karten mit ihren 2 Teilen ist sehr gut gelöst. Die Illustration des gesamten Spielmaterials von der Schweizerin Jade Mosch wurde übrigens heuer für den franzö-

sischen Grafikpreis "Grand Prix des Z'Illus" nominiert.

Das Spiel selbst reduziert sich auf das **Sammeln von Lektionskarten**. Punkte bringen meist nur Karten, mit denen man seine Grafik erweitert, wofür man halt dann die **notigen Voraussetzungen erfüllen** muss, indem man die passenden Malutensilien vorweisen muss. Aber auch Karten, die man nicht an die eigene Grafik anlegen kann oder will, erfüllen ihren Zweck, kann man doch mit ihnen ohne weiteres sein Atelier verbessern. In den meisten Fällen **vergrößert dies in Folge die Chance** darauf, mehr oder wertvollere Karten an die Grafik platzieren zu können.

Die Sache mit den **Malpinseln** möchte ich noch etwas genauer beschreiben, denn hier hatten einige Mitspieler Probleme mit dem Regelverständnis. Auf der Grafikkarte jeder Karte sind 1 oder 2 Landschaftssymbole angegeben. Will man mit einer Karte seine Grafik erweitern, muss man nicht nur in seinem Atelier die entsprechenden Landschaftssymbole besitzen (also über das entsprechende "Wissen" verfügen), sondern **darauf auch Malpinsel stehen haben**.

Sind dort noch keine Malpinsel, kann man ungenutzte Pinsel neu einsetzen. Außerdem darf jeder Spieler vion Haus aus einmal in seinem Zug einen Malpinsel **versetzen**,

Fortsetzung von „Kanagawa“

einige Atelierkarten erlauben weitere Versetzungen. Auf jeden Fall darf jeder Malpinsel in einem Zug nur einmal verwendet werden.

Üblicherweise ist es besser, länger in der Malschule auszuharren, um mehr Karten zu erhalten. Nachdem ja jede Karte irgendwie verwendet werden kann, gibt es nur wenig Gründe, sich mit zwei oder gar nur einer einzigen Karte zufriedener zu geben. Zwei Faktoren können jedoch bewirken, dass es **manchmal sinnvoller ist, schneller zuzugreifen**.

Das eine sind die **Diplomplättchen**, welche man erhält, wenn man mit seinen Lektionskarten bestimmte Bedingungen erfüllt. Dabei werden verschiedene Aspekte belohnt: Bäume, Gebäude, Personen, Landschaften, Tiere, Malpinsel, etc. Wie bereits erwähnt, muss man sich sofort dafür entscheiden, ob man das entsprechende Diplom nimmt oder auf ein besseres, punkte-trächtigeres Plättchen wartet. Das Problem dabei ist, dass jeder Spieler von jeder Kategorie nur ein einziges Diplomplättchen sammeln darf.

Es kommt daher stark auf das **richtige Timing** an. Entscheidet man sich zu früh für ein Diplom, etwa jenes für 4 Bäume in seiner Grafik, welches 4 Harmoniepunkte einbringt, ärgert man sich unter Umständen, wenn man später 5 Bäume schafft, das entsprechende wertvollere Plättchen (7 Harmoniepunkte) aber nicht mehr nehmen darf. Verzichtet man andererseits auf das Plättchen, steht man später jedoch vielleicht sogar mit leeren Händen da, wenn vorher ein anderer Spieler das bessere Plättchen wegschnappt. Diese knifflige Regel birgt einen **hohen Dilemmafaktor**.

Der zweite Faktor für einen möglichen rascheren Zugriff sind die **Jahreszeiten**. Die Extrapunkte für die längste Folge gleicher Jahreszeiten können manchmal den Ausschlag geben. In beiden Fällen - Diplomplättchen und Jahreszeiten - kann es Sinn machen, auf eine zweite oder dritte Karte zu verzichten, um ganz sicher die gewünschte (n) Karte (n) zu bekommen und zu verhindern, dass einem ein Mitspieler einen Strich durch die Rechnung macht. "Kanagawa" ist somit zwar **nicht hochgradig interaktiv**, aber zumindest gilt es, auch die

Optionen und Möglichkeiten der Konkurrenz mit zu berücksichtigen.

Bei aller Überlegung und Planung ist man allerdings doch in nicht unerheblichem Ausmaß **vom Glück abhängig**. So tauchen - wie bei Kartenspielen üblich - die Karten zufällig auf, sodass man wenig Einfluss darauf hat, ob die dringend benötigten Bäume, Personen oder Gebäude auch wirklich ins Angebot kommen. Ein Teil der Karten wird zudem **verdeckt** ausgelegt. Zwar sind die Rückseiten der Karten farblich unterschiedlich gestaltet, sodass man klar erkennen kann, dass auf einer Karte beispielsweise ein Gebäude oder Bäume sein **können**, aber eine gewisse Unsicherheit bleibt bestehen. Es gibt nämlich erstens keine Garantie darauf (einige Karten zeigen nur Landschaft, ohne jegliches anderes grafisches Element), zweitens weiß man dann noch immer nicht, um welches Gebäude, um wie viele Bäume es sich handelt.

So schön das Material auch ist, **Abzüge gibt es dennoch wegen des Handlings**. So pflegen die Malpinsel leicht umzufallen, und auch die Hand

Fortsetzung von „Kanagawa“

habung der Karten erweist sich als unpraktisch. Sie müssen ja unter bestehende Karten geschoben werden, was bei einer glatten Spieloberfläche eine besondere Herausforderung darstellt. Ich empfehle daher, auf jeden Fall ein Tischtuch zu verwenden, damit geht es eindeutig einfacher.

Insgesamt betrachtet ist "Kanagawa" nicht der große Strategiekraacher, trotzdem gefällt mir persönlich das **Gesamtkunstwerk**, die gelungene Kombination aus hervorragender grafischer Gestaltung mit spielerisch überzeugender Komposition. Fairerweise muss ich jedoch erwähnen,

dass das Spiel in meinem Umfeld weniger gut (eher durchschnittlich) angenommen wurde als von mir selbst, der ich "Kanagawa" jederzeit gerne spiele und daher auch gerne empfehle. Als Rezensent nehme ich mir deshalb die Freiheit heraus, die Spielreiznot auf 4 1/2 Schilde festzulegen.

Tracy



HALL OF GAME

Aufgeschoben ist nicht aufgehoben! SUSHI GO! blieb der Aufstieg in unsere „Hall of Games“ vorerst - aufgrund der Abwesenheit seiner Fans - verwehrt. Aber das letzte Pünktchen - dazu reicht ein fünfter Platz in der Dezember-Wertung - sollte sich heuer noch ausgeben. Mit fast 99%iger Sicherheit dürfte es auch noch GREAT WESTERN TRAIL schaffen. Das Spiel unseres Landsmanns Alexander Pfister ist ja momentan sehr beliebt bei den Knobellern, sie verliehen ihm sogar den heurigen „Knobelpreis“, weshalb der fehlende dritte Platz nur mehr Formsache sein dürfte.

Ansonsten kristallisiert sich noch kein Favorit für das Jahr 2018 heraus. Zwar positionieren sich die beiden Kennerspiele YOKOHAMA und LORENZO schon weit vorne

in der Tabelle (2. bzw. 3.), aber es ist definitiv noch zu früh für genauere Prognosen. In den Top Five konnten sich auch noch EXIT und AGENT UNDERCOVER platzieren.

Rausgefallen ist diesmal kein einziges Spiel, dazu gab es insgesamt einfach zu wenige Stimmen. Dafür gibt es einen neuen Vorschlag, nämlich mit RÄUBER DER NORDSEE ein weiteres Spiel für Experten.

Wertung:

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

Vorschlag: Räuber der Nordsee (3 x)



Game News - Spielekritik

Auch das folgende Spiel handelt in Asien, genauer gesagt in Japan, weshalb es sehr gut zum aktuellen Spielthema passt...



Titel: **Yamatai**

Art des Spiels: **Sammel- und Bauspiel**

Autoren: **Bruno Cathala & Marc Paquien**

Verlag: **Days of Wonder**
Vertrieb: **Asmodée Spiele**
Jahrgang: **2017**

Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**

Alter: **ab 13 Jahren**

Dauer: **60 bis 90 Minuten**

Preis: **Euro 57,90**

So kann man sich täuschen...

Als ich die Hintergrundgeschichte des Spiels "Yamatai" las, hielt ich sie sofort für eine abstruse Phantasiestory ohne jeglichen Bezug zur historischen Wahrheit. Eine mir völlig unbekannte Königin Himiko betraut die Baumeister ihres Königreichs Yamatai, dessen Name ich in meinem ganzen Leben noch nie gehört habe, mit der prestigeträchtigen Aufgabe, die Hauptstadt zu errichten und sie zum Juwel des Inselstaates zu machen. Uns Europäern, ah-



nungslosen Abendländer kann man ja - was den Fernen Osten anbelangt - alles erzählen...

Eine Internetrecherche ergab allerdings, dass sowohl das Land - der erste schriftlich erwähnte Zusammenschluss von Ländereien auf dem japanischen Archipel - als auch die Regentin - Himiko ist die erste als Königin bezeichnete Herrscherin in Japan - im 3. Jahrhundert nach Christus tatsächlich existiert haben, wenn auch ihre genaue Lokalisierung nach wie vor ein Rätsel darstellt.

Nun gut, begeben wir uns halt ins Land der aufgehenden Sonne, wo es unsere baumeisterliche Aufgabe ist, die prächtigste Stadt von allen zu errichten.

Das Inselreich präsentiert sich uns anfangs noch völlig unberührt. Auf den meisten der 34 Inseln liegt nur - zu Beginn zufällig verteilt - ein sogenanntes "**Kulturplättchen**" in einer von 6 Farben. Unsere Aufgabe ist es, die Inseln zu "erkunden" und anschließend zu bebauen.

Wenn wir an der Reihe sind, führen wir nacheinander die folgenden fünf Aktionen aus:

1. Wir nehmen ein Flottenplättchen. Dieses bringt uns ein oder mehrere Schiffe in den angegebenen Farben. Zusätzlich besitzen die meisten Flottenplättchen einen besonderen Effekt, den wir zu einem beliebigen Zeitpunkt unseres Zuges benutzen können.

2. Wir können handeln, indem wir ein Schiff entweder kaufen oder verkaufen. Der Preis hängt von der Farbe des Schiffes ab, so kostet ein grünes Schiff bloß 1 Münze, ein rotes Schiff hingegen stolze 4 Münzen. Goldschiffe können hingegen weder ver- noch gekauft werden.

3. Wir können Schiffe einsetzen.

Das erste Schiff müssen wir dabei entweder auf ein leeres Eingangsfeld oder auf ein leeres Feld, das mit einem Schiff der gleichen Farbe verbunden ist, einsetzen. Bei nachfolgenden Schiffen im selben Zug ist die Farbe egal, dafür müssen wir mit den neuen Schiffen eine durchgehende Kette bilden.

Haben wir Schiffe eingesetzt, **müssen** wir danach - falls möglich - eine von zwei möglichen Aktionen durchführen. Wir haben die Wahl, entweder **Kulturplättchen zu nehmen** (für jedes von uns

Fortsetzung von „Yamatai“

eingesetzte Schiff nehmen wir ein benachbartes Kulturplättchen) oder ein **Gebäude zu bauen**.

In letzterem Fall wählen wir eines der offen ausliegenden **Gebäudeplättchen**. Um es bauen zu können, brauchen wir eine leere Insel (ohne Kulturplättchen oder Gebäude) mit so viel benachbarten Schiffen (in Farbe und Anzahl), wie auf dem Plättchen gefordert werden. Gebäude bringen uns - je nach Art - Münzen und Prestigepunkte ein.

4. Wir müssen nicht eingesetzte Schiffe festmachen.

In unserem Hafen können wir 1 Schiff für die nächste Runde aufbewahren. Weitere Schiffe kommen neben unser Tableau und stehen uns für den Rest des Spiels nicht mehr zur Verfügung. Außerdem verlieren wir am Ende des Spiels 1 Prestigepunkt für je zwei Schiffe neben unserem Hafen.

5. Wir können einen Spezialisten anwerben.

Indem wir 2 gleiche oder 3 verschiedene Kulturplättchen abgeben, dürfen wir uns einen der ausliegenden Spezialisten nehmen, welcher uns einerseits Prestigepunkte als auch einen besonderen Vorteil einbringt.

Nachdem alle Spieler an der Reihe waren, werden neue Flottenplättchen ausge-

legt, und die Auslagen der Gebäude- und Spezialistenplättchen aufgefüllt. Das Spiel endet am Ende einer Runde, wenn die Auslage nicht mehr komplettiert werden kann, ein Spieler sein letztes Standardgebäude gebaut hat, oder von einer Farbe keine Schiffe mehr im Vorrat sind. Wir ermitteln unsere **Prestigepunkte**. Der Spieler mit den meisten Punkten wird von Königin Himiko zu Yamatais größtem Baumeister ernannt. Welche Ehre!



Das **Spielmaterial** von "Yamatai" ist ja - wie von "Days of Wonder" gewohnt - wieder wunderschön und animiert sofort zum Spielen. Es ist von erstklassiger Qualität - alle Plättchen, Tafeln und Münzen aus stabilem Karton, dazu viele schöne, große Holzteile. Die Grafik weiß ebenfalls zu überzeugen, Jérémie Fleury hat da erneut aus "gezeichnete" Arbeit geleistet.

Der Leser dieser Rezension interessiert sich aber sicher nicht nur für den materiellen Wert des Spiels, sondern auch für seine spielerischen Qualitäten. Und diesbezüglich besitzt "Yamatai" einige ungewöhnliche Aspekte. So finde ich die Sache mit den Flotten-

plättchen sehr interessant.

Mit der **Wahl des Flottenplättchens** bestimmen wir ja nicht nur, **welche Schiffe** wir in dieser Runde erhalten, sondern auch, **wann** wir in der darauffolgenden Runde an der Reihe sein werden. Je mehr Schiffe uns zur Verfügung stehen, umso später kommen wir in der nächsten Runde dran. Dies mag in den ersten Spielrunden noch nicht so von Bedeutung sein, im späteren Spielverlauf ist es aber **meist vorteilhafter, früher seine Aktionen durchführen zu können**.

Dann können wir noch auf alle Gebäudeplättchen in der Auslage zugreifen, können die besten Positionen auf dem Spielplan nutzen, haben noch die volle Auswahl bei den Spezialisten und können noch die gewünschte Sonderaktion eines Flottenplättchens durchführen. Es gilt also abzuwägen, ob wir eher mehr und/oder bessere Schiffe für **diese** Runde brauchen, oder lieber eine frühere Spielreihenfolge in der **nächsten** Runde. Ein schönes Dilemma!

Die **Effekte der Flottenplättchen** sind ebenfalls unterschiedlich stark. Einige finde ich persönlich nicht recht sinnvoll, teils sogar kontraproduktiv. So kam etwa das Blockadeplättchen "Heiliger Boden" in keiner unserer Spielrunden gut an. Andere hingegen sind so gut, dass beim Aufdecken alle den Start

Fortsetzung von „Yamatai“

spieler dieser Runde beneiden. Aber zumindest sollten wir die einzelnen Effekte - ob schwach oder stark - in unsere Überlegungen, in die Planung unseres Spielzuges mit einbeziehen.

Einen weiteren interessanten Aspekt stellt für mich das Einsetzen der Schiffe dar. Oder vielmehr nicht das Einsetzen selbst, sondern die Entscheidung, **welche Aktion** wir daraufhin ausführen sollten: **Bauen oder nehmen?** Wir würden gerne beides machen, aber dies ist ausdrücklich nicht erlaubt, weshalb wir uns in unserem Zug für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden müssen.

Nehmen wir **Kulturplättchen**, räumen wir damit Inseln frei, welche in Folge dann bebaut werden können. Kulturplättchen brauchen wir, um **Spezialisten** anwerben zu können. Ein Spezialist bringt am Spielende zwischen 0 und 4 Prestigepunkte ein, viel wichtiger sind jedoch meist ihre positiven Effekte. Damit können wir entweder die Grundregeln aushebeln (z.B. erlaubt uns "Izanagi" einen zusätzlichen Kauf oder Verkauf durchzuführen) oder zusätzliche Prestigepunkte erzielen (so erhalten wir mit "Fu Hsi" am Ende des Spiels 1 Prestigepunkt für je 3 Münzen statt normal für je 5).

Gebäude sind in ihren Auswirkungen weniger kompliziert, direkter. **Standard-**

gebäude können uns neben den angegebenen Prestigepunkten noch Boni bringen (z. B. Münzen für eigene zusammenhängende Gebäudegruppen).

Prestigegebäude

sind aufwändiger zu bauen, da wir dafür mehr und wertvollere Schiffe benötigen, sind am Ende aber deutlich mehr Prestigepunkte wert. Allerdings ist ihre Errichtung selbst nicht so einfach, denn dazu müssen wir ja nicht nur eine freie Insel vorfinden, sondern auch die passenden Schiffe rundherum postiert sein.

Dies klingt jetzt nach zwei komplett verschiedenen "Strategien", die man verfolgen könnte. Das Schöne daran ist aber, dass sich die beiden Aktionen **ergänzen**. Ganz auf das eine oder andere zu verzichten, funktioniert nicht wirklich, aber man kann schon den Schwerpunkt auf das Bauen von Gebäuden oder das Erwerben von Spezialisten verlegen. Es kommt jedenfalls stark darauf an, seine weitere Vorgehensweise an die Fähigkeiten seiner Spezialisten anzupassen.

Dies alles verlangt natürlich einiges an Überlegung. Langfristige Planung - über zwei Spielrunden hinweg - ist zwar kaum möglich, dafür sollte man sich ergebene Gelegenheiten erkennen und flexibel darauf reagieren können. Die **Suche nach dem optimalen Zug** kann das Spiel mit Grüblern etwas in die Länge



ziehen, aber gottlob nicht so dramatisch wie beispielsweise bei "Five Tribes" vom selben Verlag.

"Yamatai" gefällt mir recht gut, allerdings bezweifle ich, dass der Wiederspielreiz lange anhält. Nach einigen Partien hat man halt schon alles gesehen und ausprobiert, und es gibt nicht viele verschiedene Vorgehensweisen. Ich kann "Yamatai" daher nur bedingt empfehlen, aber vielleicht sorgt der Verlag ja mit zukünftigen Erweiterungen für mehr Abwechslung. Das tolle Spielmaterial hätte es sich ja verdient...

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Das nächste Spiel handelt nicht nur in Japan, es kommt sogar ursprünglich aus diesem Land, weshalb es umso besser zum Thema passt..



Titel: **Yokohama**
Art: **Aufbau- und Entwicklungsspiel**
Autor: **Hayashi Hisashi**
Verlag: **dlp Games**
Jahrgang: **2017**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren**
Dauer: **ca. 90 Minuten**
Preis: **Euro 46,90**

Yokohama zu Beginn der Meiji-Ära. Der internationale Handel beendet die Vorherrschaft Edos (dem heutigen Tokio) und machte das einst verschlafene Fischerdorf zum wichtigsten Handelszentrum Japans. Im gleichnamigen Spiel übernehmen wir die Rolle von Händlern, welche mit ihren Mitstreitern darum wetteifern, den meisten Ruhm durch erfolgreiches Handeln zu erlangen.

Warum aber kommt mir dabei Istanbul in den Sinn,

obwohl die Metropole am Bosphorus viele Tausend Kilometer und einige Zeitzonen weiter westlich liegt? Vielleicht gibt mir der Spielablauf eine zufriedenstellende Antwort darauf..

Die Hafenstadt wird anfangs **zufällig aufgebaut**. Je nach Spielerzahl werden 10 bis 18 **Gebietspläne** ausgelegt. Sie zeigen Produktionsstätten, wie Kupferminen, Seidenspinnereien, Fischgründe und Teeplantagen, sowie Handelsgebiete, wie beispielsweise die Bank, den Hafen, das Laboratorium oder die Kirche. Jeder Gebietsplan wird zudem noch mit einer Bauplatzkarte und einem "Stärke-5-Plättchen" (beide ebenfalls zufällig gezogen) bestückt.

Oberhalb der Gebietspläne werden noch **mehrere Tafeln** platziert, auf einige davon werden auch noch offene Karten ausgelegt. So kommen etwa auf die "Hafen"-Tafel sechs Auftragskarten, auf die "Forschungszentrum"-Tafel wiederum sechs Technologiekarten.

Nachdem jeder Spieler seinen **Warenhausplan** erhalten und mit den farblich passenden Assistenten-Klötzchen, Geschäfts- und Handelshaus-Plättchen gefüllt, sowie seine Startausstattung von je einem Rohstoff jeder Art, 8 Assisten-

ten, 2 Geschäften und ein wenig Startkapital erhalten hat, kann es losgehen!

Wer an der Reihe ist, führt folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Platzierung

Er setzt Assistenten aus dem eigenen Vorrat auf Gebiete ein. Dabei kann er wählen, entweder bis zu 3 Assistenten in verschiedene Gebiete zu platzieren, oder 2 Assistenten in dasselbe Gebiet.

2. Bewegung

Danach bewegt er seine Präsidentenfigur, meist von einem Gebiet in ein anderes. In jedem Gebiet, das der Präsident dabei durchquert, sowie in jenem, auf dem er schließlich stehenbleibt, muss sich mindestens ein eigener Assistent befinden.

3. Gebietsaktion

Nun führt er die Aktion des Gebiets aus, in dem sich sein Präsident aufhält. Zuerst ermittelt er seine **Stärke** in dem Gebiet. Der Präsident selbst zählt 1 Stärke, jeder eigene Assistent, jedes eigene Geschäft und auch ein eigenes Handelshaus tragen je 1 Stärke bei. Die Stärke bestimmt, wie gut die entsprechende Gebietsaktion ausfällt. So erhält er in den Produktionsgebieten Rohstoffe abhängig von

Fortsetzung von „Yokohama“

der so ermittelten Stärke, z. B. bekommt er für 4 Stärke in der Seidenspinnerei 3 x Seide. Auch in Handelsgebieten ist eine höhere Stärke von Vorteil.

Einige spezielle Handelsgebiete möchte ich aber noch erwähnen. So bringen etwa die "Kirche" und das "Importlager" nicht nur direkte Siegpunkte - abhängig von der Höhe der "Glaubenskraft" bzw. der Anzahl importierter Güter -, sondern wirken sich auch auf die Schlusswertung aus.



Im Forschungszentrum und im Laboratorium wiederum können Technologiekarten erworben werden. Diese bringen einen dauerhaften Vorteil und finden ebenfalls in der Schlusswertung Berücksichtigung. Und im Hafen bzw. im Dock sind Auftragskarten erhältlich, die gegen Abgabe der angeführten Waren für Siegpunkte sorgen, manchmal aber auch noch andere einmalige Effekte bringen. Die Ländersymbole auf erworbenen Technologie- und erledigten Auftragskarten sind ebenfalls für die Schlusswertung von Bedeutung.

4. Stärke-5-Bonus
Führt er eine Aktion der

(maximalen) Stärke 5 in einem Gebiet aus, in dem noch das entsprechende Plättchen ausliegt, kann es dieses einsammeln und den darauf vermerkten Bonus nehmen.

5. Bauen

Hat er eine Aktion mit Stärke 4 oder 5 ausgeführt, kann er nun entweder ein Geschäft oder ein Handelshaus aus seinem Vorrat in diesem Gebiet errichten. In jedem Gebiet darf er allerdings nur ein einziges Geschäft besitzen, außerdem ist dort nur Platz für ein einziges Handelshaus.

6. Rückkehr

Schließlich nimmt er alle seine Assistenten aus dem Bereich, in dem er die Gebietsaktion ausgeführt hat, zurück in den eigenen Vorrat.

Das Spiel geht über mehrere Runden. Sobald eine Situation eintritt, welche das Spielende einläutet (beispielsweise, wenn ein Spieler alle 8 seiner Geschäfte gebaut hat), wird nur mehr die laufende Runde beendet, sowie eine abschließende vollständige Runde gespielt. Nach einer **Schlusswertung**, bei der in einer Kirchen-, einer Importlager-, einer Technologie- und einer Länderwertung noch Extrapunkte vergeben werden, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Ich habe mich ja eingangs gefragt, warum mich "Yokohama" etwas an die türkische Großstadt Istanbul er-

innert. Die Antwort auf diese Frage findet sich tatsächlich in der Spielbeschreibung. Es ist ein bestimmter Mechanismus, der in beiden Spielen vorkommt, im hier ausführlich beschriebenen sowie in "Istanbul", dem preisgekrönten Pegasus-Spiel aus dem Jahr 2014. In beiden Spielen kann die handelnde Figur jedes Spielers - der Präsident in "Yokohama" und der Händler in "Istanbul" - **nicht alleine an einem Ort tätig sein**, sondern ist auf die Anwesenheit von Assistenten bzw. Gehilfen angewiesen.

Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass hier nun die Assistenten nicht nur notwendig für die Durchführung der entsprechenden Gebietsaktion sind, sondern auch für die Bewegung des Präsidenten wichtig sind, sowie **Einfluss auf die Qualität der Aktion** haben. Je mehr Einheiten (Präsident, Assistenten, Geschäft, Handelshaus) er in einem Gebiet hat, umso stärker, besser, vorteilhafter ist die Aktion, die er ebendort ausführen kann. Dem **taktisch geschickten Einsetzen seiner Assistenten** kommt daher eine wichtige Rolle zu. Je nach Situation ist es mal besser, 3 Assistenten in verschiedene Gebiete oder gleich 2 Assistenten in ein Gebiet zu platzieren.

Nachdem der persönliche Vorrat an Assistenten und Geschäften anfangs beschränkt ist, sollte man rechtzeitig auf entsprechenden **Nachschub** achten. Diesen erhält man

Fortsetzung von „Yokohama“

hauptsächlich im Handelsgebiet "Arbeitsvermittler", das spezielle "Nachschub"-Symbol findet man aber auch anderorts, beispielsweise als Belohnung auf einigen Auftragskarten. Doch nur die Assistenten sind kostenlos zu haben, Geschäfte kosten je 2 Yen, Handelshäuser sogar 4 bis 7 Yen.

Ansonsten ist bei "Yokohama" viel **Ressourcenmanagement** gefragt. Rohstoffe braucht man nämlich für die Erfüllung von Aufträgen, welche nicht nur die wichtigsten Siegpunkteliieferanten darstellen. Aufträge können noch andere hilfreiche Sachen bringen, wie Nachschub oder die für das Importlager benötigten Importwaren. Zusätzlich ist auf jeder Auftragskarte - ebenso wie auf jeder Technologiekarte - ein Ländersymbol angegeben, das einerseits bei der Schlusswertung für zusätzliche Punkte, andererseits für Zusatzaktionen sorgen kann.

Einen **Länderchip** erhält man dann, wenn man zwei Karten mit gleichen Ländersymbolen ausliegen hat, und der entsprechende Länderchip verfügbar ist. Dabei spielt es keine Rolle, ob sich die Symbole auf Technologie- oder auf Auftragskarten befinden. Einmal pro Zug - vor oder nach seiner Hauptaktion - kann man dann so einen Länderchip für eine **Zusatzaktion** verwenden. Diese funktioniert genauso wie die Hauptaktion, jedoch mit dem Vorteil, dass der eigene Präsident nicht

zwingend vor Ort sein muss, und fremde Präsidenten auch kein Hindernis darstellen.

Mir gefällt (und kommt auch sehr entgegen) die **Kombination aus langfristiger Strategie und kurzfristigen Umplanung**, wenn sich entweder eine Gelegenheit ergibt oder flexibel auf Behinderungen durch die Mitspieler reagieren werden muss. Es gibt **mehrere verschiedene Vorgehensweisen**, weil sich Punkte auf vielfältige Weise erzielen lassen. Die Kunst besteht darin, sich nicht zu verzetteln, aber trotzdem aus den sich bietenden Möglichkeiten das Maximum an Siegpunkten herauszuholen.

Ich persönlich spiele "Yokohama" **am liebsten zu zweit oder zu dritt**. Zwar wird die gesamte Auslage an Gebietsafeln und Verwaltungsplänen der jeweiligen Spielerzahl angepasst, sodass sich die Spieler in jeder Besetzung etwa gleich oft in die Quere kommen und somit stets **ausreichend Interaktion** stattfindet, aber der Zeitaufwand steigt gleichermäßen proportional an. Pro Spieler kann man mit ungefähr 30 bis 40 Minuten Spieldauer kalkulieren. In Vollbesetzung dauert es für meinen Geschmack dann doch zu lange.

Wenn es etwas zu bekräfteln gibt, dann den **enormen Platzbedarf**. Zu viert ergeben alle ausliegenden Tafeln, Tableaus und Pläne bereits eine Fläche von ca. 70 x 80 cm, dazu kommen noch die persönli-

chen Spielablagen und Kartenauslagen der Spieler, sowie genügend Platz für alle Kartestapel und den allgemeinen Vorrat. Ohne überdimensionierten Spieltisch kann man eine Partie "Yokohama" nicht in Angriff nehmen.

Darunter **leidet auch die Übersichtlichkeit**. Vor allem Neulinge tun sich schwer, sich in dem Gewirr an Farben und Formen zurecht zu finden und den Überblick zu bewahren. Das Spielmaterial ist reichhaltig und von guter Qualität, aber ich hätte mir doch gewünscht, statt der unscheinbaren flachen Marker für die Geschäfte und Handelshäuser entsprechende Holzteile vorzufinden. Damit ließe sich schneller erkennen, wie viele Figuren jeder Spieler in jedem Gebiet stehen hat, was der Übersicht förderlich wäre.

Abgesehen von diesem kleinen Manko finde ich "Yokohama" ausgesprochen gelungen. Es **gehört für mich zu den besten Spielen des Jahrgangs 2016/17**, und man braucht nicht viel Überredungskunst, um mich jederzeit zu einer Partie zu bewegen...

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Auch beim letzten Spiel ist der Schauplatz in Asien. Lustigerweise fängt es ebenfalls mit einem „Y“ an, dabei stammt keines der drei hier vorgestellten Spiele von Ystari Games...



Titel: Yangtze
Art: Versteigerungs- und Sammelspiel
Autor: Reiner Knizia
Verlag: Piatnik Spiele
Jahrgang: 2016
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 30 bis 60 Minuten
Preis: ca. Euro 27,-

Einleitung

Der Yangtze - oder Jangtsekiang (es sind noch Dutzende andere Schreibweisen und Bezeichnungen bekannt) - ist mit 6380 km Länge der längste Fluss Asiens.

Er entspringt im Hochland von Tibet, fließt Richtung Osten ins Ostchinesische Meer und teilt somit China in Süd- und Nordchina. In seinem Einzugsgebiet leben 350 Mio. Menschen. Klar, dass der Yangtze in jeder Epoche einen bedeutenden Handelsweg darstellte.



Im gleichnamigen Spiel geht es jedoch "nur" um die Qing Dynastie (1644 - 1911), in der wir als reiche Handelsfamilie Geld in Waren, Festungen und Kontore investieren, um am Ende das größte Vermögen zu besitzen.

Spielbeschreibung

Der Yangtze spielt auch im Spiel eine zentrale Rolle, transportiert er uns doch die Waren herbei. Auf dem Spielplan, den er diagonal durchquert, ist er allerdings nur 8 Felder lang. Auf jedes Feld wird ein **Warenplättchen** - zufällig aus dem Stoffbeutel gezogen - gelegt. Diese Plättchen zeigen entweder Güter des täglichen Bedarfs (türkisfarben) oder Luxusgüter (blau).

Sind wir an der Reihe, dürfen wir **zuerst ein Warenbündel verkaufen**. Je mehr identische Waren oder Waren mit derselben Farbe wir verkaufen, umso größer ist unser Erlös, den wir mit einer Lochmünze auf unserer Zähltafel festhalten. Dann dürfen wir **eine Ware aus dem Yangtze kaufen**. Der Preis richtet sich dabei an ihrer Position auf dem Fluss. Je näher Waren zu Shanghai kommen, umso billiger werden sie. Danach werden alle verbliebenen Waren

vorgertickt, bis alle Lücken wieder geschlossen sind.

Zuletzt wird ein **neues Warenplättchen aus dem Stoffbeutel** gezogen. Zeigt es eine Ware, wird es auf das freigewordene, erste Feld des Flusses gelegt. Unter den Warenplättchen finden sich aber noch andere Plättchen, die bestimmte Aktionen auslösen. Immer wenn ein **Herrscher- oder Niederlassungsplättchen** gezogen wird, wird handeln wir dieses sofort ab und ziehen danach ein neues Plättchen. Dies geht so lange, bis eine neue Ware gezogen wird.

Eine **Niederlassung** wird sofort unter uns Spielern versteigert. Der Meistbietende setzt seine Münze auf der Zähltafel um den gebotenen Betrag zurück und legt das Plättchen offen vor sich ab. Ein **Herrscher** wird hingegen neben das nächste freie Herrscherfeld des Spielplans gelegt. Anschließend führen wir reihum die Anweisung des Herrscherplättchens durch.

Die Herrscherplättchen bestimmen auch das Spielende, welches eintritt, wenn der 12. und letzte Herrscher aus dem Beutel gezogen wurde. Nun verkaufen wir noch unbesetzte verbliebenen Waren. Ab

Fortsetzung von „Yangtze“

schließlich kassieren wir noch **Prämien** für unsere Niederlassungen. Einerseits bekommen wir Geld für verschiedene Niederlassungen, wobei diese in den Farben grün und braun separat berechnet werden. Andererseits wird aber auch für Mehrheiten in Niederlassungen Geld ausgeschüttet. Am Ende gewinnt der Spieler mit dem höchsten Geldbestand.

Fazit

Reiner Knizia hat ja - laut seiner Website www.knizia.de - über 600 Spiele weltweit veröffentlicht, in allen möglichen Spielegenres. Trotzdem erkennt man seine Werke meist an bestimmten Mustern. Auch "Yangtze" trägt eindeutig die Handschrift des Erfolgsautors. Zwei Elemente weisen auf seine Urheberschaft hin.

So ist Knizia ja ein Meister der Auktionen. Viele seiner Spiele verwenden Versteigerungsmechanismen, wobei er eine große Palette an verschiedenen Versteigerungsmodi vorweisen kann. Bei "Yangtze" kommt allerdings "nur" die **klassische Versteigerung** vor: Der aktive Spieler gibt das erste Gebot ab, reihum dürfen die Mitspieler entweder erhöhen oder passen, bis nur mehr ein Spieler übrig ist, der den gebotenen Betrag abgeben muss.

Auktionsspiele wirken ja heutzutage etwas altmodisch, und auch nicht jedem Spieler gefällt es, wenn Gebote in die Höhe getrieben werden, oder wenn man abwägen muss, wie viel einem das Objekt der Begierde wert ist. Umso mehr, als sich im Falle von "Yangtze" der Wert einer Niederlassung



erst im Laufe des Spiels ergibt, und außerdem für jeden Spieler anders sein kann.

Daran ist das **ausgeklügelte Wertungsschema** Schuld, die zweite Spezialität Knizias. Als studierter Physiker und Mathematiker bauen viele seiner Spiele auf ein mathematisches Grundgerüst. Bei "Yangtze" zeigt sich dies sowohl in der Verteilung der Niederlassungen, als auch bei jener der Warenplättchen. Es gibt insgesamt 20 **Niederlassungen**, je fünf von 4 verschiedenen Gebäuden. Da diese zudem noch in 2 Farben unterteilt sind, die jeweils separat gewertet werden, kommt es zu einigen Wertungsüberschneidungen. Die daraus entstehenden Interessenskonflikte zusammen mit einem gewissen Maß an Spekulation machen den Großteil des Reizes bei den Versteigerungen aus.

Auch bei den Waren läuft nicht alles linear ab. Es gibt nämlich auf der einen Seite **Güter des täglichen Bedarfs** (sechs verschiedene in 6 unterschiedlichen Farben) und auf der anderen Seite **Luxusgüter** (fünf verschiedene in 5 Farben). Die unterschiedliche Häufigkeit wirkt sich beim Verkauf eines Warenbündels aus. So ist zwar der Durchschnittserlös pro Ware bei den Luxusgütern höher, dafür ist bei den Gütern des täglichen Bedarfs die Chance höher, ein größeres, wertvolleres Warenbündel schnüren zu können.

All diese Zahlen- und Wahrscheinlichkeitsspielereien sind - wie gesagt - typisch Knizia. Etwas mehr Entscheidungsfreiraum erhalten die Spieler durch **sechs Sonderkarten**, die jeder Spieler einmal im Spiel einsetzen darf. Die Hälfte davon sind sogenannte Liquiditätskarten. Ein Spieler kann so eine Karte jederzeit ausspielen, um seinen Geldbestand um 10, 15 oder 20 aufzustocken. Jede nicht eingesetzte Karte bringt am Spielende jedoch 30 Punkte ein, weshalb ihr Gebrauch wohlüberlegt sein soll. Die restlichen Karten erlauben entweder einen außertourlichen Verkauf eines Warenbündels (um etwa bei einer Versteigerung wieder mitbieten zu können), den kostenlosen Erwerb eines Warenplättchens oder den Kauf von gleich zwei Waren während seines Zuges.

Fortsetzung von „Yangtze“

Auch die **Herrscherplättchen** sorgen dafür, dass nicht jede Partie gleich abläuft. Jeder der 12 Herrscher gibt nämlich eine andere Anweisung. Manche davon können sich positiv auswirken, so belohnen einige den Besitz bestimmter Niederlassungen mit je 2 Punkten, ein anderer wiederum erlaubt den Rückkauf einer bereits eingesetzten Liquiditätskarte. Einige der Herrscher bringen hingegen negative Ereignisse, wie zum Beispiel eine Steuereintreibung für Warenplättchen, Niederlassungen oder Geldbestand.

Die Kehrseite dieser Abwechslung ist der **erhöhte Glücksfaktor**. So kann es einen Spieler hart treffen, wenn er in Erwartung einer Versteigerung Geld angehäuft hat und dann hohe Steuern darauf entrichten muss. Oder ein Spieler bekommt glücklicherweise Punkte für eine gerade ersteigerte Niederlassung. Während man diesbezüglich zu Beginn noch gänzlich dem Zufall ausgesetzt ist, kann man sich im späteren Spielverlauf schon besser auf die noch bevorstehenden Herrscherplättchen vorbereiten.

Das **Spielmaterial** ist nicht allzu reichlich, da das meiste aus Papier und Karton ist. Dafür sind alle Karten, Plättchen, Sichtschirme und auch der Spielplan von guter Qualität, und vor allem - bei Piatnik keine Selbstverständlichkeit - graphisch sehr ansprechend



gestaltet. Die Spielregel ist ebenfalls gut strukturiert und lässt keine Fragen offen. Das Ganze wird zudem durch praktische Übersichten auf den Sichtschirmen unterstützt.

Insgesamt ist das Spiel des Wiener Spielefabrikanten **solide und gut konzipiert**. Ich bezweifle zwar stark, dass es zu einer Renaissance der Versteigerungsspiele kommen wird, aber "Yangtze" ist sicherlich ein würdiger Vertreter dieses Genres und somit durchaus eine Empfehlung wert.

Game News

Game News - Wertung



Zielgruppen-Wegweiser

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

Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker



Familien, Gelegenheitsspieler, Glücksspieler, Anfänger



Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Zwei Personen, Paare



Kinder, jüngere Spieler



**Eastern
Deutschland 2017
Regie: Kota Kanayama
Kosmos Movies
Dauer: ca. 20 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.

Der Film-Tipp des Monats

In traditionellen japanischen Restaurants wird Wert darauf gelegt, den Gast mit den Künsten der besten Geishas zu unterhalten. Deshalb versuchen die Eigentümer der Restaurants, die Gunst der angesehensten Geishas - die Meisterinnen von Tanz, Dichtkunst, Flöte, Laute, Teezeremonie, des Schminkens und Schauspielerns - zu erlangen, indem sie ihnen die wertvollsten Objekte ihrer Kunst anbieten.

Momentan ist Japan als Thema in der Filmbranche sehr gefragt. Der exotische Touch, zusammen mit klaren,



einfachen Strukturen und einem wunderschönen Design kommen beim Publikum gut an. Auch dieser Kurzfilm des japanischen Regisseurs Kota Nakayama gehört in diese Kategorie. „Hanamikoji“ bietet gute, gediegene Unterhaltung. Kategorie: 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:

- * Monatliche Spieletreffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. und 3. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spelturnieren
- * 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 Es-

sen, Wiener Spielesfest, ...) * Entwicklung neuer Spielideen * Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at * Spielesbestellservice für die Mitglieder * auch in facebook vertreten

P.b.b. - Erscheinungsort Traun - Verlagspostamt 4050