

WER'S GLAUBT, WIRD SELIG !!!!

Kongress zu Glaubensfragen in Traun am 2. Mai 2018! (S.1)



309. Ausg. 26. Apr. '18
Auflage 100 Stück (!!!)
27. Jg., Abo 15 Euro



TraunCON 2018
9. - 13. Mai 2018

Das verlängerte Wochenende um Christi Himmelfahrt - Mittwoch, 9. bis Sonntag, 13. Mai 2018 - rückt immer näher, und damit auch die Oberösterreichischen Spieletage, welche im Traunerhof stattfinden, und Spieler aus ganz Oberösterreich, den anderen Bundesländern und sogar aus dem benachbarten Ausland anlockt. Ein Pflichttermin für alle Spielbegeisterten!!!



Gibt es klerikale Einflussnahme auf die Knobelritter?

„Wer nichts weiß, muss alles glauben.“ Dieser Ausspruch ist uns allen dank der ungebrochen schärfsten Science-Boygroupp unserer Galaxie wohl bekannt. Damit jetzt aber keiner glaubt, die Science Busters hätten ihn erfunden, lasse ich Euch wissen, dass das Zitat der Freifrau Marie von Ebner-Eschenbach zuzuordnen ist.

Die lange Geschichte der Religion ist aber auch immer wieder mit kulturellen Errungenschaften und deren Erhaltung verbunden, was natürlich auch die Position der jeweiligen Kirche in der Gesellschaft stärkte. Diesen Weg durch die Geschichte wollen wir exemplarisch nachverfolgen.

Wir beginnen in altertümlichen Klosterbrauereien. Der Alltag wurde bestimmt

vom Streben nach dem besten Dienst, den die Mönche „Heaven & Ale“ erweisen konnten. Danach betrachten wir zum mittlerweile dritten Mal die Entstehung klerikaler Prachtbauten durch die Augen von Ken Follett. Der Wettstreit verschiedener Religionen „das Fundament der Ewigkeit“ ihrer Vorherrschaft in Europa zu legen wurde zwar sicherlich nicht zimperlich geführt, die vorliegende Dramatisierung dürfte aber dennoch ein wenig überzogen sein.

Einen weiteren Nährboden für Intrigen zwischen Macht und Religion finden wir in der Zeit der Medici. „Lorenzo der Prächtige“ soll sich als besonders geschickt im Platzieren von Familienmitgliedern in Schlüsselpositionen erwiesen haben, nicht zuletzt indem er sich das Wohlwollen der Kirche sicherte.

Um die eingehende Frage zu beantworten: Nein, wir sind unabhängig von fremder Einflussnahme. Und damit wird das in Zukunft auch bleiben, untersuchen wir am 2. Mai im Trauner-Kloster - upps - Hof ab 18:30 Uhr die Mechaniken solcher Beeinflussung um sie erkennen und abwehren zu können.

Mit selbstbestimmten Grüßen, Bruder Oliver

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Ritter der Knobelrunde



Neues vom
Trauner Spiele-
kreis



TraunCON 2018

Mit Riesenschritten nähern wir uns den OÖ. Spieletagen. Auch heuer treffen sich Spielbegeisterte aus ganz Oberösterreich, aus anderen Bundesländern und sogar aus dem benachbarten Ausland, um hemmungslos ihrer Lieblingsbeschäftigung zu frönen. Und wie (fast) immer eignet sich dazu am besten das verlängerte Wochenende zu Christi Himmelfahrt, welches heuer vom 9. bis 13. Mai 2018 dauert.

Es fängt mit dem Mittwoch-Spieleabend (9. Mai ab 18:30 Uhr) an. Am Feiertag, am Freitag und am Samstag ist freies Spielen bis spät in die Nacht (oder die frühen Morgenstunden) angesagt. Am Sonntag klingen die Spieletage dann langsam aus. Voraussichtliches Ende ist am 13. Mai ca. um 17:00 Uhr.

OÖ. Spielemeisterschaft

Es war eine schmerzliche Entscheidung, aber nachdem die Teilnahme an der OÖ. Spielemeisterschaft immer mehr zurückgegangen ist, das Turnier auch sonst nicht den gewünschten Erfolg (mehr Besucher) brachte, und letztlich auch den lockeren Ablauf der Spieletage störte, haben wir uns entschlossen, die Spielemeisterschaft nicht mehr durchzuführen. Dafür werden unter allen Teilnehmer der Spieletage 3 Spiele verlost. Wir erwarten uns dennoch einen guten Besuch!

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 6. Mai 2018.

Zwischenwertung

Jakob setzt sich immer weiter vom Rest des Feldes ab, was eine Titelverteidigung von König Reinhold unwahrscheinlich erscheinen lässt.

1. Marquis Jakob	112
2. Prinz Franky	85
3. Earl Oliver T.	79
4. Marquis Roland	58,5
5. Graf Oliver K.	43
6. König Reinhold	42
7. Marquis Christoph	39,5
8. Graf Johannes	37
9. Earl Gerhard	35
10. Baroness Ute	34
11. Prinzessin Luise	28,5
12. Baroness Nicole	28
13. Baron Andreas H.	24
14. Graf Thomas L.	21,5
15. Graf Udo	15
16. Königin Michaela	12

Game News - Spielekritik

Der Glaube - so wichtig er für die Menschheit auch sein mag - hat doch auch viele Konflikte heraufbeschwört. Jener zwischen Katholiken und Protestanten ist Gegenstand des nachfolgend beschriebenen Spiels...



Titel: Das Fundament der Ewigkeit
Art: Würfeleinsetzspiel
Autor: Michael Rieneck
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2017
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 90 Minuten
Preis: Euro 42,90

Von den Bestsellern "Die Säulen der Erde" und "Die Tore der Welt" sind ja Brettspielumsetzungen auf den Markt gekommen. In beiden Fällen kamen die Spiele um einige Jahre später heraus, und so kannte ich bereits vor dem Spielen die Handlung, die Protagonisten und die Schauplätze beider Romane. Das ist mit dem 3. Teil von Ken Follett's Trilogie völlig anders. Sowohl das Buch als auch das Spiel sind letzten Herbst zeitgleich erschienen. Nachdem der



Schmöker mehr als 900 Seiten aufweist, und ich mit dem Ausprobieren des neuesten Kosmos-Spiels nicht so lange warten sollte, fand ich mich erstmals in der ungewohnten Situation, ohne irgendwelche Vorkenntnisse eine "Romanverspielung" des Kultautors zu spielen.

Im Spiel steht der Glaubenskrieg in der 2. Hälfte des 16. Jahrhunderts im Vordergrund. Halb Europa ist im Wettstreit zwischen Katholiken und Protestanten zutiefst gespalten. Im Spiel versuchen wir, die religiösen Machtverhältnisse auszunutzen, um uns in den Ländern Einfluss zu verschaffen und Verbindungen mit wichtigen Personen der Gesellschaft zu knüpfen. Stehen wir dort bei auftretenden Machtproben auf der richtigen Seite, winkt uns Ruhm. Wer aber mit der unterlegenen Seite sympathisiert, wird aus dem Land vertrieben.

Unsere **Ausgangssituation** wird durch eine zufällige Karte festgelegt. Sie bestimmt, auf welchem Feld der Aktionsleiste unsere Aktionsscheibe beginnt, welche Ware (Erz, Tuch, Wein oder Buch) wir schon besitzen, und vor allem

welche religiöse Gesinnung wir anfangs haben. Gleichzeitig werfen wir unseren schwarzen Würfel (der Religionswürfel), der festlegt, wie lange wir (vorerst) dieser Konfession angehören.

"Das Fundament der Ewigkeit" wird in Runden (= Jahren) gespielt. Jedes Jahr besteht aus zwei Teilen (= Halbjahre). Im **ersten Halbjahr** führen wir reihum unsere Aktionen aus. Wir drehen all unsere Würfel, die sich auf Karten befinden, um jeweils 1 Augenzahl herunter. Würfel, die bei Zugbeginn auf einer Personenkarte eine "1" zeigen, nehmen wir zurück, die entsprechende Karte kommt aus dem Spiel. Die Aktionen der verbliebenen Personenkarten dürfen wir anschließend jeweils einmal nutzen, was uns Waren, Siegpunkte oder andere Vorteile bringt.

In der **zweiten Jahreshälfte** würfeln wir mit unseren restlichen Würfeln ("freie Würfel"). Wir wählen einen Würfel davon aus. Dessen Farbe bestimmt, in welcher Stadt wir tätig sind (weiß für Kingsbridge/England, orangefarben für Antwerpen, blau für Paris und braun für Sevilla). Ein violetter Würfel dient als Joker und kann überall eingesetzt werden.

Fortsetzung von „Das Fundament der Ewigkeit“

Wir nehmen uns die oberste offen ausliegende **Personenkarte** der gewählten Stadt und legen den Würfel drauf. Den auf der Karte angegebenen Religionsstein (katholisch, protestantisch oder neutral) setzen wir auf ein freies Religionsfeld der Stadt. Außerdem stellen wir eines unserer Handelshäuser auf das dem Würfelwurf entsprechende Einsetzungsfeld. Anschließend nutzen wir die Aktion der soeben erhaltenen Personenkarte einmal.

Als letzte Aktion wählen wir einen unserer verbliebenen Würfel und bewegen unseren **Aktionsstein** auf der Aktionsleiste auf das im Uhrzeigersinn nächste freie Feld der entsprechenden Farbe (gegen Abgabe je eines Siegpunktes dürfen wir Felder überspringen), und führen die auf dem erreichten Feld angegebene Aktion durch. Die meisten Felder erlauben den Verkauf einer oder zwei gleicher Waren, wobei aber erstens jede Ware nur in 2 Städten verlangt wird, und zweitens ein Verkauf nur in Städten mit einem eigenen Handelshaus möglich ist.

Sobald in einer Stadt alle vier Religionsfelder belegt sind, kommt es zu einem **Religionskonflikt**. Hierbei wird geprüft, welche Religion die Mehrheit an Religionssteinen besitzt. Diese Seite hat den Konflikt gewonnen. Jeder Spie-

ler, der gerade dieser Religion angehört, erhält für sein Handelshaus in dieser Stadt Punkte entsprechend des Feldes. Jeder Spieler der unterlegenen Religion muss hingegen sein Handelshaus aus der Stadt zurücknehmen, ein herber wirtschaftlicher Rückschlag. Abschließend werden alle Religionssteine aus der Stadt entfernt, und eine neue Personenkarte aufgedeckt.



Kommt dabei eine **Ereigniskarte** zum Vorschein, wird sie sofort abgehandelt.

Das Spiel endet nach dem Jahr, in dem ein Spieler **50 oder mehr Siegpunkte** erreicht. Es werden noch ein paar Punkte für noch stehende Handelshäuser, verbliebene Waren, etc. vergeben. Wer dann auf der Siegpunktleiste am weitesten vorne steht, gewinnt.

Mittlerweile habe ich den Wälzer (englischer Originaltitel: "Columns of Fire") gelesen. Obwohl er nicht schlecht war, haben mir die beiden Vorgänger, vor allem "Die Säulen

der Erde" um einiges besser gefallen. Aber dies soll ja keine Buchkritik, sondern eine Spielerezeption sein, deshalb ohne weitere Umschweife zum Spiel.

Das Spiel beschränkt sich auf das Geschehen in den wichtigsten Orten des Romans. In jeder der vier Städte - Kingsbridge, Paris, Antwerpen und Sevilla - können Handelshäuser errichtet werden. In jeder Stadt können zudem zwei bestimmte Handelsgüter verkauft werden, eines für 4, das andere für 2 Siegpunkte. Und - am wichtigsten - **für jede Stadt gibt es einen eigenen Kartenstapel**.

In jedem Stapel finden sich 13 Personenkarten und 4 Ereigniskarten. Bei den **Personenkarten** ist die Bindung an den Roman am deutlichsten, denn die wichtigsten Protagonisten des Buches tauchen auch auf den Karten auf. Dabei wurde jeder Person neben seinem Glaubensbekenntnis auch eine möglichst der Vorlage entsprechende Aktion zugeteilt.

Auf den **Ereigniskarten** finden wir wiederum alle historischen Begebenheiten, die im Buch von Bedeutung waren (z. B. die Niederlage der spanischen Armada, die Bartholomäusnacht in Paris, die Hinrichtung Maria Stuarts, etc.). Diese Einbeziehung großer Teile des Buches ins Spiel war übrigens nur möglich, weil

Fortsetzung von „Das Fundament der Ewigkeit“

Spieleautor Michael Rieneck schon sehr früh Kontakt zu Buchautor Ken Follett hatte, und so bereits Informationen zur Vorfassung von "Das Fundament der Ewigkeit" erlangte.

Eindrucksvoll ist es Michael Rieneck auch gelungen, dem Spieler die **Konsequenzen der Wahl ihrer Konfession** näherzubringen. Für die meisten Siegpunkte sind nämlich die Handelshäuser in den Städten verantwortlich. Nur mit einem Handelshaus kann man dort Waren verkaufen, welche 4 bzw. 2 Siegpunkte bringen. Bei einem Religionskonflikt gibt es noch mal Punkte für die Handelshäuser der siegreichen Seite, während die Verlierer ihre Niederlassungen sogar verlieren. Diese **Notwendigkeit, bei einem Konflikt auf der richtigen Seite zu stehen**, sorgt für allerlei taktische Spielereien und spiegelt die sozialen Zwänge jener Zeit damit recht gut wider.



Da man sich ja - zumindest für ein paar Runden - für eine bestimmte Religion festlegen muss, können die Mitspieler entweder Partner sein, welche dieselben Absichten verfolgen, oder Gegner, welche dem logischerweise ent-

gegenwirken. Natürlich ist es mit mehreren Mitstreitern leichter, seine Ziele durchzusetzen. Zwar bekommt ein "Einzelkämpfer" 1 Extrasiegpunkt pro Runde, muss dafür aber mit mehr Widerstand rechnen. Hier findet doch ein nicht geringes Maß an **Interaktion** statt. Im Idealfall kümmern sich die Partner darum, dass die Machtverhältnisse in den Städten passen, während man selbst ungestört fleißig Siegpunkte generiert.

So richtig gut funktioniert "Das Fundament der Ewigkeit" aber nur dann, wenn alle Spieler das Geschehen am Spielplan **nach rein spielerischen Gesichtspunkten** zu beeinflussen probieren, losgelöst von eventuellen realen religiösen Präferenzen. Vehemente Verfechter einer Konfession bleiben meist auch im Spiel unverrückbar bei ihrer Religion, sie verweigern sogar die zufällige Zuteilung ihrer Startreligion. Dies wirkt sich meines Erachtens negativ auf das Spiel aus, da bei solchen Spielern das taktische Religionswechseln und damit ein interessantes Überraschungselement wegfällt.

Die Verwendung der **Würfeln als Zeitfaktor** ist originell und im Spiel auch sehr gut gelöst. Neben dem Ort, in dem ein Würfel zum Einsatz kommt und die entsprechende Personenkarte bringt, spielt daher auch die Würfelzahl ein wichtiges Entscheidungskriterium. Höhere Würfel sind besonders bei starken Karten

sehr vorteilhaft, da die entsprechende Aktion über mehrere Runden genutzt werden kann. Der Nachteil ist, dass der Würfel dadurch länger gebunden



ist. Im Extremfall bleiben einem Spieler, wenn er bereits viele Würfel auf Personenkarten liegen hat, keine freien Würfel mehr in seinem Zug, wodurch er auch seinen Aktionsstein nicht bewegen kann. Kleinere Augenzahlen haben diesbezüglich den Vorteil, dass sie mehr Auswahl und damit auch mehr Flexibilität bieten.

Die Unterteilung einer **Spielrunde in 2 Halbjahre** finde ich hingegen **nicht optimal**. In gleich zwei Partien sind wir mit den Spielphasen durcheinander geraten. Während einige Spieler noch ihre Aktionen des 1. Halbjahres durchführten, wählten sich die anderen bereits in der 2. Jahreshälfte, was dann einige Minuten zur Rekonstruktion und Wiederherstellung der richtigen Reihenfolge brauchte. Zu meiner Schande muss ich gestehen, dass zumindest in einem Fall ich selbst unbeabsichtigt der Übeltäter war. Es wäre wohl einfacher gewesen, erle-

Fortsetzung von „Das Fundament der Ewigkeit“

digte jeder Spieler seinen kompletten Spielzug in einem, für die Spielbalance ist die Untergliederung in 2 Halbjahre aber wahrscheinlich notwendig. So muss man halt stark aufpassen, oder für sich ein funktionierendes System finden.

Abgesehen von diesen kleinen Schwächen spielt sich "Das Fundament der Ewigkeit" recht gut und flüssig. Es ist jedoch nicht - wie vom Schriftsteller höchstpersönlich auf der Schachtelrückseite vermerkt - das beste Spiel der Trilogie. Für mich steht nach wie vor "Die Säulen der Erde" über al-

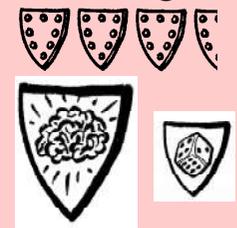
len anderen. Hier hat der Spieler doch **zu wenig Einfluss auf das Geschehen**, und muss bei all seinen Aktionen meist nur das nehmen, was sich ihm gerade bietet.

Das **Spielmaterial** macht einen richtig tollen Eindruck. Michael Menzel hat wieder mal für eine wunderbare grafische Gestaltung gesorgt. Leider ist dem Verlag aber ein kleiner Lapsus passiert. Die Farben der Würfel - vor allem braun und lila - sind sehr schwer voneinander zu unterscheiden. Man braucht schon eine sehr gute Beleuchtung, um sie auseinander halten zu können. Das "Fundament der Ewigkeit" ist aber ein solides Werk vom selben Spieleautor,

dem es zumindest gelungen ist, die Atmosphäre des Buchs und den permanenten Konflikt zwischen Katholiken und Protestanten **auf überzeugende Weise spielerisch umzusetzen**.



Game News - Wertung



HALL OF GAME

Was soll ich sagen? Es plätschert so dahin. Nach dem Aufstieg von ISLE OF SKYE hat sich (noch) kein absoluter Favorit herauskristallisiert. Zwar sammeln AZUL (diesmal 1.), AGENT UNDERCOVER (2.), LORENZO DER PRÄCHTIGE und YOKOHAMA (ex aequo 3.), sowie KRAZY WORDZ (5.) fleißig Punkte, trotzdem wird es noch mindestens 3 Monate dauern, bis es das nächste Spiel in unsere „Hall of Games“ schafft.

Für alle Kandidaten unterhalb der „Top Five“ wird es hingegen schwer, fast eine Mission impossible“, denn es braucht schon eine größere, eingeschweißte Fangemeinde, um ein Spiel in die Ruhmeshalle zu hieven. Einzig und allein EXIT - DAS SPIEL konnte schon ein paar Punkte einheimsen und hat das Potential dazu.

Und wie schaut es mit den Neuheiten aus? Ja, das könnte noch spannend werden, denn allmählich tauchen schon die Frühjahrserscheinungen auf. Ich erwarte mir bald schon die ersten Vorschläge. Diesmal wurden 2 Spiele aus dem Herbst vorgeschlagen: NUSFJORD (2x) und ETHNOS (1x). Dafür müssen wir uns con CENTURY - DIE GEWÜRZSTRASSE verabschieden...

Wertung:

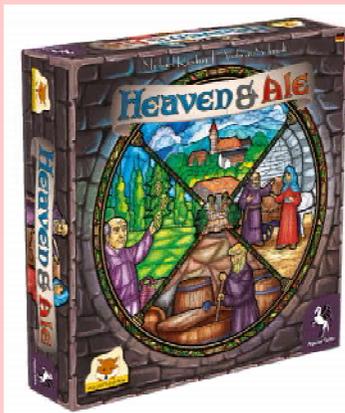
1. Azul	3/+	9/-1/11/	+
2. Agent Undercover	1/+	8/-0/	9/ +
3. Lorenzo der Prachtige Yokohama	3/+	5/-0/	8/ -
5. Krazy Wordz	2/+	6/-1/	7/ =
6. Gaia Project	2/+	4/-0/	6/ +
7. EXIT - Das Spiel	3/+	2/-0/	5/ -
Altiplano	*2/+	3/-0/	5/ +
9. Terraforming Mars	2/+	2/-0/	4/ -
Clans of Caledonia	1/+	3/-0/	4/ +
Klong!	1/+	3/-0/	4/ +

12. Century - Gewürzstraße 2/+ 1/-0/ 3/ -

Vorschläge: Nusfjord (2 x), Ethnos (1 x)

Game News - Spielekritik

Na ja, mit Glauben hat das nächste Spiel eigentlich wenig zu tun. Aber es spielt wenigstens in einem Kloster, weshalb ich es doch passend zu diesem Thema erachte...



Titel: **Heaven & Ale**
Autoren: **Michael Kiesling & Andreas Schmidt**
Verlag: **Eggert Spiele**
Vertrieb: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2017**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **60 bis 90 Minuten**
Preis: **ca. Euro 39,-**

Einleitung

Bier hat ja eine lange, lange Geschichte. Das älteste bekannte Bierrezept ist etwa 5.000 Jahre alt und stammt aus China. Das Bier jedoch, wie wir es heute kennen, entstand erst durch den geregelten Braubetrieb in Klosterbrauereien, wo auch die früher verwendete Kräutermischung nach und nach durch Hopfen verdrängt wurde. Warum erwiesen sich gerade die frommen Mönche



in diesem Bereich als so erfinderisch? Ganz einfach, sie suchten nach Alternativen, um besser durch die karge Fastenzeit zu kommen! Alte Heuchler, Pharisäer!

In "Heaven & Ale" wollen wir Spieler, beauftragt mit der Leitung der Klosterbrauerei, das beste Bier unter Gottes blauem Himmel brauen, wofür wir unseren Klostergarten mit der nötigen Rohstoffen und genügend Mönchen ausstatten, um uns schlussendlich erfolgreich gegen die Konkurrenz durchzusetzen.

Spielbeschreibung

Unser **Klostergarten** scheint am Rande eines Berges gelegen zu sein, denn wie sonst ließe sich erklären, dass die eine Hälfte von der Sonne bestrahlt wird, die andere Hälfte hingegen im Schatten liegt. Die bevorzugte Sonnenlage wirkt sich positiv auf die Qualität der dort angebauten Rohstoffe aus, allerdings hat dies auch einen höheren Preis zur Folge, aber dazu noch später. Mittendrin befinden sich auch noch ein paar Bauplätze für Scheunen.

Außerdem finden wir am linken und am oberen Rand

unseres eigenen Plans Felder für unsere **Rohstoffmarker**, sowie für unseren **Braumeister**. Im Prinzip zeigen diese Marker die aktuelle Qualität des jeweiligen Rohstoffs (Gerste, Wasser, Hopfen, Hefe und Holz für die Fässer) an. Auf der rechten Seite des Plans sind die 10 **Erntefelder**, welche anfangs noch leer sind, was das zu Beginn recht niedrige Startniveau der Rohstoffmarker erklärt.

Alles was wir für den Aufbau unserer Brauerei brauchen, finden wir auf dem zentralen **Spielplan**. Hier erhalten wir die Rohstoff- und Mönchsplättchen, welche zu Beginn einer Runde zufällig ausgelegt werden. Für **Rohstoffe** ist dabei der aufgedruckte Wert zu entrichten, bzw. der doppelte Wert, wenn wir das Plättchen auf die Sonnenseite unseres Gartens platzieren. Für **Mönche** gilt der auf dem Spielplan aufgedruckte Preis, der im Laufe eines Durchgangs immer günstiger wird - von anfangs 4 Dukaten bis zu 1 Dukate. Auch hier müssen wir den doppelten Preis bezahlen, wenn sich der Mönch von der Sonne bescheiden lassen kann.

Weiters gibt es auf dem Spielplan **Erntefelder**, die - je

Fortsetzung von „Heaven & Ale“

nach Art - eine Ernte bestimmter Rohstoffe oder bestimmter Mönche erlauben. Dabei gilt, dass uns Rohstoffe im Schattenbereich die entsprechenden Einnahmen an Dukaten einbringen, während für unsere Rohstoffe auf der Sonnenseite die Qualität entsprechend gesteigert wird. Die letzte Art an Feldern auf dem Spielplan sind schließlich die **Fassfelder**, welche uns Auszeichnungen für erreichte Ziele bringen.

Alle Aktionsfelder sind im Uhrzeigersinn am Rande des Spielplans angeordnet. Unsere Spielfigur steht zu Beginn einer Runde im Startbereich. Wenn wir an der Reihe sind, ziehen wir die Figur **beliebig weit vorwärts**, aber niemals rückwärts, auf ein Feld, auf dem wir eine entsprechende Aktion ausführen können. Sind alle Spielfiguren im Zielbereich angelangt, endet die Runde, und die nächste Runde wird vorbereitet (neue Plättchen, neue Erntescheiben, etc.).

Wir versuchen, im Laufe des Spiels unsere Rohstoffmarker und unseren Braumeister soweit es geht voranzutreiben, denn am Spielende - die Rundenzahl hängt von der Spielerzahl ab - wird die **Qualität des Bieres** wie folgt berechnet: Zuerst entscheidet die Position des Braumeisters, in welchem Verhältnis wir Rohstoffmarker verschieben dürfen (von 4:1 bis 1:1).

Dabei wollen wir die Position des letzten Markers so weit wie möglich nach vorne bringen, denn der mit diesem Marker erreichte **Produktionswert** wird mit dem **Siegpunktwert** des Braumeisters multipliziert. Dazu kommen noch die gesammelten Fässer, welche uns je nach Größe 4 oder 2 Punkte bringen. Wer schlussendlich auf die höchste Gesamtpunktzahl kommt, gewinnt diesen klösterlichen Bierbrauwettbewerb.



Fazit

Ich finde das Thema schon mal **originell und unverbraucht**. Es gibt zwar schon einige Spiele rund ums Bierbrauen, aber keines handelt in einem Kloster. Allerdings vermisse ich doch die thematische Einbindung. Spielt man "Heaven & Ale", hat man nicht wirklich das Gefühl, Rohstoffe zu sammeln, und anschließend durch Mälzen, Maischen, Läutern, Kochen in einer Sudpfanne, Gären und Filtern das hopfig-würzige Getränk herzustellen. Vielmehr werden auf eher abstrakte Weise Marker verschoben,

was die Qualität des eigenen Gebräus steigern soll. Der verwendete Mechanismus hätte genauso gut zu jedem x-beliebigen Thema passen können.

Die **Wertung** weicht ebenfalls stark von der Norm ab. Hier werden nicht einfach nur auf irgendeine Art Siegpunkte gesammelt. Zwei Faktoren müssen so gut wie möglich verbessert werden: Die Rohstoffmarker und der Braumeister. Letzterer spielt dabei die wichtigste Rolle, denn sein

Vorrücken bewirkt nicht nur einen höheren Siegpunktwert, sondern bringt auch einen besseren Tauschkurs, um die Position des jeweils letzten Markers voranzutreiben. Vernachlässigen darf man sowieso keinen der beiden Faktoren, denn hat einer davon den Wert "0", ist das Ergebnis - wie wir in der Schule gelernt haben - ebenfalls eine Nullnummer.

Die **umständliche Endabrechnung** steht aber im krassen Gegensatz zum im Grunde genommen **einfachen Spielablauf**. Ein Spielzug läuft ja denkbar simpel ab, indem die eigene Spielfigur bloß beliebig weit vorwärts gezogen wird. Die **Tücke steckt hierbei im Detail**. Da man niemals zurückziehen darf, steht man oft vor der Qual der Wahl. Rückt man zu weit vor, um ein bestimmtes Feld sicher zu erhalten, überlässt man den Mitspielern "kampflös" die übersprungenen Fel-

Fortsetzung von „Heaven & Ale“

der. Zieht man aber zu kurze Schritte, sind die gewünschten Felder vielleicht schon weg. In dieser Hinsicht ähnelt es den Spielen "Egizia" (Hans im Glück 2009) und "Tutanch-amun" (Amigo 1993).



Begehrt sind vor allem die Wertungsfelder, mit denen die Plättchen im Klostergarten gewertet werden können. Je nachdem, wo sich ein Plättchen befindet, steigert es entweder die Qualität des entsprechenden Rohstoffs (Sonnenseite), oder bringt Geld ein. Auch hier trifft man aber auf ein Dilemma. Je später man eine bestimmte Wertung durchführt, umso besser der Effekt, da man dann schon über mehr entsprechende Rohstoffe oder Mönche verfügt. Die permanente Geldnot zwingt einen jedoch häufig, frühzeitig eine Wertung auszulösen, um wieder ein paar Dukaten in die knappe Kassa zu spülen.

"Heaven & Ale" zeichnet sich aus diesen Gründen durch eine **hohe Interaktion** aus.

Das Timing spielt daher eine große Rolle, und der ständige Spannungsbogen sorgt für einen enormen Spielreiz. Es gibt praktisch keine Leerläufe, kaum Downtime, und da sich die Aktionen der Spieler auf dem Spielplan immer auch auf die Optionen der Mitspieler auswirken, sind stets alle Spieler involviert.

Dies wäre mal das Grundprinzip des Spiels. Zwei Regeln habe ich aber bis jetzt noch vernachlässigt, welche das Spielgeschehen zwar etwas komplizieren, aber das Ganze abrunden. In den Klostergärten befinden sich noch die erwähnten Bauplätze für **Scheunen**. Eine Scheune wird immer dann automatisch errichtet, wenn alle umgebenden Felder besetzt sind, und bringt dann eine zusätzliche Wertung und/oder zusätzliche Felder für den Braumeister.

Eine weitere Besonderheit stellen die **Privilegien** dar, welche ein Spieler dann erhält, wenn er zwei benachbarte Erntefelder mit Wertungsscheiben belegen konnte. Je nach Privileg bekommt er daraufhin einen Zuschuss von Dukaten, Extra-Siegpunkte für erhaltene Fässer, Zusatzfelder für den Braumeister, und ähnliches.

All diese Zutaten zusammen machen "Heaven & Ale" eben doch zu einem **äußerst anspruchsvollen Spiel**, das viel Planung und langfristiges Denken verlangt, gleichzeitig

aber auch flexible Entscheidungen auf die Aktionen der Mitspieler erfordert.

Sicher: Nach Bierbrauen fühlt es sich eigentlich nicht an, spielerisch schmeckt mir "Heaven & Ale" aber auf jeden Fall.

Wesely

Game News - Wertung



Notenskala

Wir Knobelfritter werten die Spiele passenderweise mit Schilden. Die Anzahl bestimmt, wie gut die Redaktion - natürlich rein subjektiv - ein Spiel beurteilt.

Spitze!

sehr gut

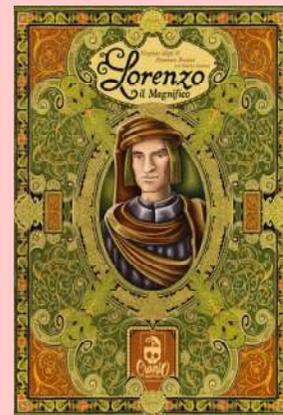
gutes Spiel

so lala

schwach

Game News - Spielekritik

Die Verbindung des nächsten Spiels zum Thema „Glauben“ erschließt sich nicht auf den ersten Blick. Aber ohne der Unterstützung der Kirche ging es zur Zeit der Renaissance eben nicht...



Lorenzo der Prachtige
Art: **Arbeitereinsatzspiel**
Autoren: **Virginio Gigli, Flaminia Brasini & Simone Luciani**

Verlag: **Cranio Creations**
Jahrgang: **2016**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **60 - 120 Minuten**
Preis: **Euro 44,90**

Tu felix Italia!

Fast alle Länder dieser Erde müssen froh sein, wenn sie auch nur ein einziges Mal zum Schauplatz der Weltgeschichte wurden, mit weitreichenden Auswirkungen über Jahrhunderte hinweg. Italien kann sich glücklich schätzen, bereits zwei Mal mitten im Zentrum des Weltgeschehens gestanden zu haben. Das erste Mal, als die Römer ein riesiges Weltreich aufgebaut haben. Das zweite Mal nicht ganz

1500 Jahre später, als Italien zur Zeit der Renaissance in fast allen Bereichen der Gesellschaft den Nabel der Welt darstellte.

Eine der einflussreichsten Persönlichkeiten dieser Zeit war Lorenzo de' Medici, ein umsichtiger Diplomat und Politiker, sowie ein leidenschaftlicher Förderer von Künstlern und Dichtern. Im gleichnamigen Spiel machen wir es dem mächtigen Staatsmann nach. Wir wetteifern um Ruhm und Prestige, indem wir neue Gebiete erobern, die Errichtung großartiger Gebäude fördern, uns bei militärischen Unternehmungen engagieren und uns mit bedeutenden Charakteren umgeben, um der mächtigste und angesehenste Bürger von Florenz zu werden.

Um dies zu erreichen, schicken wir unsere **Familienmitglieder** aus. Jeder von uns besitzt drei Figuren in seiner Farbe, welche mit Würfelsymbolen in Weiß, Orange und Schwarz markiert sind, sowie eine farblose Figur mit dem Wert "0". Ein Würfelwurf der drei Würfel zu Beginn jeder der sechs Runden bestimmt den Grundwert jeder Figur.

Reihum setzen wir eine unserer Figuren ein. Der

Spielplan zeigt hierzu mehrere Bereiche. Der Hauptbereich sind die Türme, in denen Entwicklungskarten zum Erwerb stehen. Die Türme werden zu Beginn jeder Runde mit je vier Entwicklungskarten bestückt, wobei jedem Turm ein gewisser Typ zugeordnet ist: Gebiete, Gebäude, Charaktere und Wagnisse.

Wollen wir eine bestimmte Entwicklungskarte erwerben, müssen wir mehrere Dinge beachten. Zuerst einmal muss unser eingesetztes Familienmitglied über einen **ausreichend hohen Wert** - ersichtlich am farblich passenden Würfel - verfügen. Je weiter oben sich die Karte im Turm befindet, umso höher ist der erforderliche Wert, von 1 (ganz unten) bis 7 (in der obersten Etage). Bei Bedarf können wir den Wert unseres Familienmitglied gegen Abgabe von Dienern um je 1 erhöhen. Hat bereits ein Spieler ein Familienmitglied in diesem Turm, müssen wir zudem noch **Zusatzkosten** von 3 Münzen entrichten. Bei den beiden obersten, schwieriger zu erfüllenden Stockwerken jedes Turms werden wir dafür mit bestimmten Boni entschädigt.

Für den Großteil der Karten fallen dann noch weitere **Kosten** an. So müssen wir beispielsweise für Charaktere

Fortsetzung von „Lorenzo der Prächtige“

Münzen bezahlen, oder für Gebäude meist Kombinationen an Rohstoffen und/oder Münzen abgeben. Die meisten Karten haben einen **sofortigen Effekt**, der uns beispielsweise Ressourcen, Punkte oder Bonusaktionen beschert. Für den weiteren Spielverlauf wichtiger ist aber der **dauerhafte Effekt**, der auf vielen Karten angegeben ist. Dieser kann uns neben Ressourcen, Punkten oder Zusatzaktionen auch Nachlässe für bestimmte Entwicklungskarten, lukrative Tauschmöglichkeiten, u. v. m. bringen.



Weitere wichtige Einsatzbereiche für unsere Familienmitglieder sind die **Bereiche "Ernte" und "Produktion"**. Beide funktionieren auf dieselbe Weise, nur dass - neben den passenden Symbolen auf unserem eigenen Spielertableau - bei der Ernte die Symbole auf unseren Gebietskarten, bei der Produktion die Symbole auf unseren Gebäudekarten aktiviert werden, was uns die entsprechenden Vorteile bringt. Auch hier können Diener eingesetzt werden, um mehr/bessere Karten zu aktivieren.

Am **Markt** - ein weiteres Betätigungsfeld für unsere Familienmitglieder - können wir uns mit verschiedenen Dingen - Diener, Münzen, etc. - eindecken, allerdings stehen nicht alle Felder bei jeder Spielerzahl zur Verfügung. Der **Ratspalast** wiederum bringt uns neben 1 Münze noch ein Privileg, d. h. eines aus fünf zur Auswahl stehenden, eher bescheidenen Paketen. Dafür regelt der Besuch des Ratspalasts die Spielreihenfolge für die nächste Runde.

Jede zweite Runde findet noch eine zusätzliche Phase - der **Vatikanbericht** - statt. In dieser Phase müssen wir unsere Unterstützung der Kirche durch Glaubenspunkte unter Beweis stellen, um nicht exkommuniziert zu werden. Nur wenn wir ausreichend viele Glaubenspunkte haben und uns entscheiden, die Kirche zu unterstützen, dankt uns der Papst mit Siegpunkten. Ansonsten haben wir mit den Nachteilen der Exkommunikation zu rechnen. Die entsprechenden **Exkommunikationsplättchen** werden bereits zu Beginn zufällig auf den Spielplan platziert, sodass wir uns rechtzeitig auf Wirkung und mögliche Nebenwirkungen einstellen können.

Nach sechs Runden (drei Zeitabschnitte zu je 2 Runden) endet das Spiel. In einer **Schlusswertung** werden

noch Punkte für diverse Errungenschaften (Gebiete, beeinflusste Charaktere, Wagnisse, militärische Stärke und angesammelte Ressourcen) ausgeschüttet. Wer schlussendlich die meisten Siegpunkte erzielen konnte, gewinnt das Spiel.

"Lorenzo der Prächtige" ist - wie man unschwer aus der Spielbeschreibung herauslesen kann - ein **Arbeitereinsatzspiel**. Als solches folgt es auch den üblichen Regeln. So können die Spieler nicht einfach so ihre Spielfiguren nach Belieben einsetzen. Auf den meisten Einsatzfeldern darf nur eine einzige Figur stehen. Die Folge ist, dass der **Startreihenfolge** und dem richtigen **Timing** eine wichtige Rolle zukommen.

Dieser bereits wohlbekannte Kampf um die attraktiven Felder wird bei "Lorenzo" noch zusätzlich geschürt. So gelten pro Runde nur für die allererste Figur in jedem Turm die normalen Kosten, für jede weitere Figur entstehen noch **zusätzliche Kosten von 3 Münzen**. Je weiter hinten ein Spieler in der Spielreihenfolge sitzt, umso schwieriger bzw. kostenintensiver ist es deshalb für ihn, seine Vorhaben durchzuführen.

Um in der nächsten Runde früher dran zu kommen, sollte man den **Ratspalast** aufsuchen. Die Aktionen dort sind jedoch erstens eher unattraktiv, und zweitens kostet dies ja auch eine wertvolle Aktion. Manchmal muss man

Fortsetzung von „Lorenzo der Prächtige“

aber in den sauren Apfel beißen, um später vor den anderen Spielern agieren und bessere Einsatzfelder vorfinden zu können.

Erfrischend neu bei "Lorenzo" ist, dass der **Wert der Familienmitglieder stets verschieden** ist. Zwar gibt es schon seit längerem sogenannte "Würfeinsatzspiele", bei denen auch die Würfel einen Einfluss auf die entsprechende Aktion und/oder auf ihren Einsatz hat. Hier aber werden die Würfel für alle Spieler ausgewürfelt, sodass die Werte für alle Spieler gleich gelten. Durch diesen Kniff ist einerseits eine für **jede Runde andere Ausgangssituation** gewährleistet, andererseits aber auch **Chancengleichheit** für alle. Diese originelle Regelung sorgt für spannende Partien mit kniffligen Entscheidungen.

Strategische Entscheidungen werden vor allem durch die **vier verschiedenen Typen der Entwicklungskarten** gefordert. Jeder Typ wird anders geregelt, verlangt differenzierte Voraussetzungen und/oder Ressourcen, und bringt auf unterschiedliche Weise die so wichtigen Siegpunkte. **Gebietskarten** (grün) tragen keine Kosten, dafür ist ab der dritten Karte ein Mindestwert an militärischer Stärke erforderlich. In Folge können dann durch die

Aktion "Ernte" Rohstoffe generiert werden. **Personenkarten** (blau) müssen mit Münzen gekauft werden. Sie haben sehr oft einen starken Soforteffekt, wie etwa eine sehr attraktive Zusatzaktion, manchmal auch einen guten dauerhaften Effekt. Siegpunkte gibt es erst am Spielende, abhängig von der Anzahl der Personen, die man schlussendlich besitzt.



Für **Gebäudekarten** (gelb) wiederum braucht man ausreichend Rohstoffe. Man erhält sofort beim Bauen die auf der Karte angegebenen Siegpunkte. Ein weiterer Vorteil zeigt sich bei der Aktion "Produktion", wo sie einen mehr oder weniger großen Nutzen bringen können. Der letzte Typ sind die **Wagnisse** (violett), für die statt der üblichen Ressourcen manchmal ein bestimmter Wert an militärischer Stärke gefordert wird, welcher anschließend um die Hälfte reduziert wird. Die aufgedruckten Siegpunkte bekommt man erst zum Schluss. Diese vier Typen von Entwicklungskarten sorgen für **reichlich Abwechslung**. Man sollte sich aus strategischer Sicht auf 2 oder 3 Typen spezialisieren. Dem uneingeschränkten Erwerb von Karten gleichen Typs ist ohnehin ein

gel vorgeschoben, da man maximal 6 Karten jeder Farbe sammeln darf.

Als wenn dies alles noch nicht ausreichend wäre, ist man noch ständig mit Glaubensfragen konfrontiert. Es erweist sich als recht vorteilhaft, während des Spiels Glaubenspunkte zu sammeln. Hat man nicht genug gesammelt, oder entscheidet sich freiwillig, keine abzugeben, muss man die **Nachteile einer Exkommunikation** in Kauf nehmen. Im ersten Zeitabschnitt bedeutet dies meistens, für den Rest des Spiels von irgendetwas weniger zu erhalten. Im zweiten Zeitabschnitt wird in den meisten Fällen der Zugang zu bestimmten Entwicklungskarten empfindlich behindert, im dritten und letzten Vatikanbericht verliert man für gewisse Voraussetzungen Siegpunkte.

Es ist durchaus möglich, den einen oder anderen Vatikanbericht zu ignorieren und mit den damit verbundenen Nachteilen zu spielen. Man muss sich halt nur entsprechend darauf einstellen. Wird beispielsweise der Erwerb von Wagnissen erschwert, kann man entweder darauf achten, schon vorher genug gesammelt zu haben, oder einfach von vornherein darauf verzichten. In den ersten beiden Vatikanberichten ist auch eine freiwillige Exkommunikation eine durchaus überlegenswerte Option, um auf der Glaubenspunkteleiste sehr

Fortsetzung von „Lorenzo der Prächtige“

weit voranzuschreiben. Die Siegpunkte dafür bei der Schlusswertung steigen nämlich progressiv an. Auf jeden Fall sorgen diese religiösen Zwänge für **so einige Kopfschmerzen und zusätzlichen Nervenkitzel**.

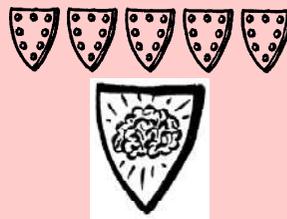
"Lorenzo der Prächtige" beinhaltet ja noch einige **erweiterte Regeln** für das "vollständige Spiel". Hierbei kommen Anführer ins Spiel. Jeder erhält in Drafting-Manier vier **Anführerkarten** auf die Hand. Im Laufe des Spiels kann er jede Karte entweder gegen ein Ratsprivileg eintauschen, oder - falls er die darauf angegebene Voraussetzung (eine bestimmte Anzahl an Ressourcen, Glaubenspunkten, Ent-

wicklungskarten eines Typs, etc.) erfüllt - vor sich ausspielen. In letzterem Fall beschert sie ihm einen dauerhaften Vorteil oder eine einmalige Sonderfähigkeit pro Runde.

Diese Fortgeschrittenen-Variante sorgt zwar für ein paar zusätzliche Regeln, weshalb es tatsächlich besser ist, sich in den ersten Partien auf die Grundregeln zu konzentrieren, um nicht in der Fülle der Regeln den Überblick zu verlieren. Im Prinzip macht sie das Spiel jedoch **einfacher**. Selbst wenn man gar nicht erst probiert, den einen oder anderen seiner 4 Anführer auszuspielen, verhelfen schon die möglichen Ratsprivilegien so manche Schwierigkeit zu meistern, was doch eine gewisse Erleichterung darstellt.

Ob nach den Grundregeln oder mit der Fortgeschrittenen-Variante gespielt wird: "Lorenzo der Prächtige" ist eine absolute Bereicherung im Genre "Worker Placement", **und auf jeden Fall eines der besten Spiele dieses ohnehin schon bemerkenswerten Jahrgangs.**

Weekly



**Historienfilm
Deutschland 2017
Regie: Erika & Martin
Schlegel
Kosmos Movies
Dauer: ca. 60 Minuten**

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schloss-Straße 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.

© 2018 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

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

Film-Tipp des Monats

Mit seinen 95 Thesen, die den Ablasshandel der Kirche grundsätzlich in Frage stellten, veränderte Martin Luther im Jahre 1517 die Welt. Grund genug zum 500-jährigen Jahrestag, einen Film über das Leben des Reformators zu drehen.

Erika & Martin Schlegel lassen in ihrem Historien-drama „Luther“ die Zuschauer diese turbulente Zeit hautnah miterleben. Sie treffen auf wichtige Weggefährten, bereisen die Städte, in denen Luther wirkte, und erfahren damit mehr über diese Ereignisse.



„Luther“ ist sicher ein hochinteressanter Film, der auch hochwertig produziert wurde. Vom cineastischen Standpunkt aus bringt der Streifen aber wenig Neues, und ist vielmehr herkömmlich inszeniert. Dies reicht trotz des historischen Jubiläums dann doch nur für das Prädikat: Sehenswert.



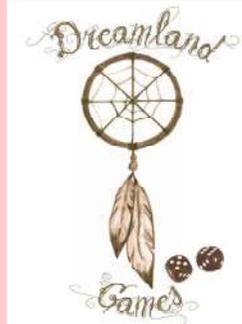
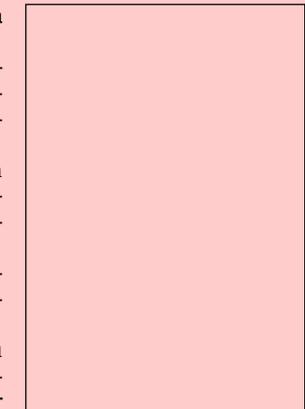
ritter der knobelrunde

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, Wiener

Spielefest, ...)

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



Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

Am 1. Mai 2016 hat Daniel - nachdem er schon länger einen **Online-Spieleverband** mit Riesenauswahl unter www.dreamland-games.at betrieben hat, auch einen **richtigen Spieleladen** 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 Szene in Oberösterreich ist stark am Wachsen, wie auch die zahlreichen Spielefeste in Linz und der näheren Umgebung beweisen, an denen sich auch Daniel engagiert beteiligt.

Mit dem neuen Laden hat das spielerische Angebot im Zentralraum auf jeden Fall eine absolute Bereicherung empfangen.

Weekly