

DAS TREFFEN DER KNOBLISTADORES

Sind sie am 6. Juni mit ihrem Latein(amerika) am Ende? (S.1)



310. Ausg. 31. Mai '18
 Auflage 100 Stück (!!!)
 27. Jg., Abo 15 Euro



Traun - Game News-
 Eigenreportage

Liebe Fernreisende,

dort der Wasserdrache Silon
 helfen, Edelsteine vor unse-
 ren Feinden zu verstecken.

Andererseits erstrecken
 sich die „Altiplano“, deren
 Großteil in Bolivien liegt, auch
 nach Chile und Peru. Selbst
 in dieser kargen Hochebene
 gibt es Gelegenheiten zum
 wirtschaftlichen Erfolg.

Bevor ihr jetzt aber eure
 Expeditionen für euren per-
 sönlichen „Wetlauf nach El
 Dorado“ zusammenstellt,
 wollen wir die umgebenden
 Inseln nicht vergessen. Diese
 können wir leider nicht im
 Detail abarbeiten, daher muss
 eine imaginäre Insel herhal-
 ten: „Karuba - das Karten-
 spiel“ kann man als gelunge-
 ne Essenz des Brettspiels be-
 zeichnen.

Gute Reise!
 Euer Reisebüro Cook
 (Oliver)

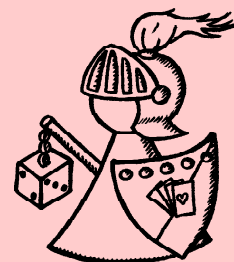
mit den steigenden
 Temperaturen steigt in so
 manchem von uns auch das
 Verlangen, neue Gegenden
 unseres Planeten kennen zu
 lernen. Bevor das Fernweh
 überhand nimmt, treffen sich
 die Knobellritter am 6. Juni um
 18:30 Uhr in Frankies Reise-
 büro „Traumreise-Hof“ um
 potentielle Reiseziele in ei-
 nem eher unterschätzten Kon-
 tinent zu erkunden: Süd-
 amerika.

Mit nur zwei Natur-
 spektakeln kann man gleich
 die Hälfte der Festlandstaaten
 Südamerikas besuchen. Zum
 einen grenzen die „Iquazú“-
 Fälle, das größte System von
 Wasserfällen, an Argentinien,
 Brasilien und Paraguay. Der
 Legende zu Folge kann uns

HAGAR
 DER SCHRECKLICHE



Ritter der Knobellrunde



Neues vom Trauner Spielekreis

Nominierungen zum „Spiel des Jahres 2018“

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

Azul
 von Michael Kiesling
 (Pegasus Spiele)

Luxor
 von Rüdiger Dorn
 (Queen Games)

The Mind
 von Wolfgang Warsch
 (NSV Spiele)

Der Hauptpreis wird am
 23. Juli 2018 in Berlin verlie-
 hen.

Nominierungen zum „Kennerspiel des Jahres“

**Die Quacksalber von Qued-
 linburg**
 von Wolfgang Warsch
 (Schmidt Spiele)

Ganz schön clever
 von Wolfgang Warsch
 (Schmidt Spiele)

Heaven & Ale
 von Michael Kiesling
 & Andreas Schmidt
 (Pegasus/Eggert)

Nominierungen zum „Kinderspiel des Jahres“

Emojito
 von Urtis Sulinkas
 (Huch! & friends)

Funkelschatz
 Lena & Günter Burkhardt
 HABA Spiele

Panic Mansion
 Asger Sams Granerud &
 Daniel Skjold Pedersen
 (Blue Orange, Asmodee)

Hall of Games

Stichtag für das Online-
 Voting der „Hall of Games“ unter
traunerhof@traunerhof.at ist
 diesmal Sonntag, der 10. Juni
 2018.

Zwischenwertung

Die Positionen an der
 Spitze sind schon deutlich be-
 zogen, weshalb Reinhold wohl
 kaum seinen Titel verteidigen
 können wird...

1. Marquis Jakob	133
2. Prinz Franky	109,5
3. Earl Oliver T.	79
4. Marquis Christoph	64,5
5. Marquis Roland	58,5
6. König Reinhold	58
7. Graf Oliver K.	55,5
8. Graf Johannes	47,5
9. Baroness Ute	43,5
10. Baroness Nicole	41
11. Prinzessin Luise	36,5
12. Earl Gerhard	35
13. Graf Thomas L.	30,5
14. Graf Udo	25
15. Baron Andreas H.	24
Lady Angie St.	24

Game News - Spielkritik

Thema unseres nächsten Spieleabends ist „Südamerika“. Somit passt das nachfolgend beschriebene Spiel recht gut, denn die darin vorkommenden Wasserfälle liegen zwischen Brasilien und Argentinien..



Titel: Iquazú
Art des Spiels: Karten- und Mehrheitenspiel
Autor: Michael Feldkötter
Verlag: HABA Spiele
Jahrgang: 2017
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 50 Minuten
Preis: ca. Euro 35,-

Einleitung

Absicht oder Versehen?

Die bekannten Iguazú-Fälle an der Grenze zwischen Argentinien und Brasilien schreibt man mit einem "G", das neueste Spiel aus dem Hause "HABA" hat an dessen Stelle jedoch ein "Q". Ich hege den Verdacht, dass sich der Spieleverlag mit dem leicht abgewandelten Titel ein wenig absichern wollte. Der richtige



Name leitet sich ja aus den guaranischen Wörtern "y" (für Wasser) und "guasú" (für groß) ab, die Spielgeschichte handelt allerdings von einem völlig anderen - fiktiven - Volk, den Inox, welche ihre Edelsteine vor den bösen Rhujas schützen wollen, und dafür die Felswand hinter den Wasserfällen als geeignetes Versteck gewählt haben.

Spielbeschreibung

Auf jeden Fall gibt es bei "Iquazú" ebenfalls einen Wasserfall. Die **Felswand hinter dem Wasserfall** muss jedoch vor dem eigentlichen Spiel erst aufgebaut werden. Dazu wird zunächst der Spielplan zusammengesetzt, in dessen Mitte dann zufällig die 5 austauschbaren Felsstreifen eingelegt werden. Anschließend werden auf alle Felder - mit Ausnahme jener der fünf ersten Spalten - Bonusplättchen gelegt. Erst zum Schluss werden der Wasser-Rahmen sowie die 8 Wasserstreifen dermaßen aufgesetzt, dass die ersten fünf Spalten und rechts davon eine Spalte mit Bonusplättchen sichtbar werden.

Durch den Wasser-Rahmen können wir sehen, wo wir aktuell gerade Edelsteine verstecken können. Die Farbe der Felsritzen gibt an, welche **Karten** wir dafür brauchen: gelbe, weiße oder blaue. Die Anzahl der benötigten Karten wird wiederum durch die Spalte vorgegeben. So braucht man für die 1. Spalte ganz links lediglich 1 Karte der richtigen Farbe, für die fünfte Spalte schon stolze 5 Karten.

Wer an der Reihe ist, hat zwei Möglichkeiten: Entweder **er zieht 4 Karten** vom Nachziehstapel auf die Hand (A), wobei er das Handkartenlimit von 12 Karten beachten muss. Oder **er platziert einen Edelstein** (B), indem er eine Felsritze auswählt, mit einem Edelstein seiner Farbe markiert und entsprechend viele Karten dieser Farbe ausspielt.

Mit der Zeit füllen sich die Spalten. Sobald alle Felsritzen in der ersten im Wasser-Rahmen sichtbaren Spalte gefüllt sind, wird diese **Spalte gewertet**. Die Spieler mit den meisten Edelsteinen erhalten die am unteren Rand angegebenen **Siegpunkte**. Außerdem erhalten in jeder **waagrechten Reihe** die Spieler mit den jeweils meisten Edelsteinen das zugehörige **Bonus-**

Fortsetzung von „Iquazú“

plättchen. Dieses kann einem Spieler Extra-Karten vom Stapel, zusätzliche Siegpunkte am Spielende, einen Doppelzug oder einen Farbjoker bringen.

Der Wasserrahmen wird nach einer Wertung um eine Spalte nach rechts verschoben, wodurch neue Bonusplättchen für die nächste Wertung zum Vorschein kommen. **Nach der 9. Wertung endet das Spiel**. Nachdem noch die beiden verbliebenen Spalten abgerechnet und die Punkte der gesammelten Bonusplättchen verteilt wurden, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten, der sich offensichtlich als erfolgreichster Edelstein-Verstecker erwiesen hat.

Fazit

Der Aufbau des Spiels braucht zwar ein paar Handgriffe und nimmt ein paar Minuten Zeit in Anspruch, ansonsten ist der Einstieg jedoch recht einfach. "Iquazú" ist **schnell erlernt**. In seinem Spielzug muss man sich nur entscheiden, ob man Karten nachzieht, oder aber Karten ausspielt, um einen Edelstein seiner Farbe legen zu können.

Auch der Spielmechanismus ist rasch kapiert. Es handelt sich nämlich um ein **klassisches Mehrheitenspiel**, bei dem man danach

trachtet, mit geringem Einsatz ein Maximum an Wirkung, sprich: Punkten herauszuholen. Dabei sind sowohl kurzfristige Entscheidungen notwendig, um sich beispielsweise noch schnell eine Mehrheit zu sichern, als auch längerfristige Planung gefragt, um vorausschauend für spätere, lukrativere Wertungen vorzuzugreifen.



Eine Besonderheit stellen die **Bonusplättchen** dar, die dafür sorgen, dass zusätzlich zur senkrechten Spaltenwertung auch die Mehrheiten in den waagrechten Reihen berücksichtigt werden müssen. Zusammen mit den im Laufe des Spiels ansteigenden Siegpunkten bewirken diese, dass es sich sehr wohl auszahlt, mehr zu investieren als bloß immer 1 Karte für die 1. Spalte.

Ein Edelstein in der ersten Spalte bringt nämlich - wenn überhaupt! - lediglich bei einer einzigen Wertung was, während Edelsteine in weiter rechts liegenden Spalten, für die man entsprechend mehr Karten "bezahlen" musste,

nicht nur bei punktetragenderen Spaltenwertungen wirksam werden, sondern auch bei **mehreren Reihenwertungen**. Im Idealfall lassen sich damit bis zu 5 Bonusplättchen gewinnen!

Der letzte Spieler einer Runde legt übrigens immer einen **Wassertropfen** auf die erste freie Felsritze. Es wirkt auf den ersten Blick etwas umständlich, wenn die Edelsteinbox von Spieler zu Spieler weitergereicht wird, um anzuzeigen, wer gerade an der Reihe ist, die Wasserbox mit den Wassertropfen hingegen stets vor einem Spieler stehenbleibt. Aber dies ist eine sinnvolle Regelung, um einen **stetigen Spielfortschritt** zu gewährleisten und Verzögerungstaktiken somit zu verhindern.

Das **Spielmaterial** ist - man ist von HABA ja nichts anderes gewohnt! - hervorragend. Alle Kartenteile sind extradick und stabil, die Wassertropfen aus Holz, die Edelsteine aus Plastik. Für den allmählich nach rechts wandernden Wasserrahmen werden zwei Kunststoffschienen in den Spielplan integriert. Da passt alles, funktioniert alles reibungslos, und auch die Spielregel ist vorbildlich aufgebaut.

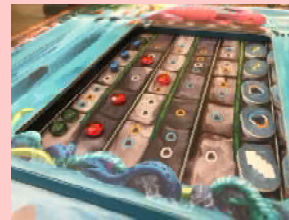
Die **Grafik** ist - wie in den meisten Fällen - natürlich Geschmackssache. Handwerk

**Fortsetzung
von „Iquazú“**

lich wurden die Illustrationen von Stefanie Böhm gut gelöst. Die Zeichnungen sind sowohl schön als auch funktionell, da sie das Spielgeschehen unterstützen und einen guten Überblick zulassen. Dass die Inox mit ihren blau, weiß und gelb bemalten Körpern ein wenig wie Figuren aus dem Blockbuster "Avatar" aussehen, ist hingegen etwas gewöhnungsbedürftig, für ein frei erfundenes Volk darf man der Illustratorin aber eine gewisse künstlerische Freiheit zugestehen. Mir gefällt's jedenfalls recht gut.

Insgesamt ist "Iquazú" ein **solides, leicht erlernbares, kartengesteuertes Mehrheitenspiel**. Die Altersangabe lautet zwar "ab 10 Jahren", ich finde jedoch, dass es ohne weiteres auch schon für 8- oder 9-jährige Kinder geeignet ist, zumal auch die Spieldauer mit ungefähr einer dreiviertel Stunde in einem angenehmen Bereich liegt. Alles in allem ein gelungenes Spiel für die ganze Familie.

Meely



**Game News -
Wertung**



**HALL
OF
GAME**

Irgendwie ist momentan die Luft draußen. Es sind dieselben Spiele, die sich unter die Top Five bzw. Top Six setzen und somit regelmäßige Punkte sammeln. Aber einen richtigen Top-Favoriten gibt es derzeit nicht. So wie es sich gerade präsentiert, werden in den nächsten Monaten allmählich, aber relativ unspektakulär einige Spiele den Aufstieg in unsere „Hall of Games“ schaffen. Schauen wir uns einmal an, wie die Chancen der aussichtsreichsten Kandidaten stehen.

LORENZO DER PRÄCHTIGE konnte bereits 19 Punkte sammeln, allerdings wirkt sich der Rückfall auf den 4. Platz nicht sehr förderlich aus. YOKOHAMA hingegen behauptet seinen guten 2. Platz, benötigt aber wenigstens ein Mal die Spitzenposition, um besser dazustehen. AZUL punktet als Dritter ebenfalls beständig. EXIT - DAS SPIEL ist hingegen aus den Top Five gefallen.

Währenddessen hat KRAZY WORDZ durch den 1. Platz einen enormen Schub bekommen. Alle anderen Spiele sind zur Zeit für unsere „Ruhmeshalle“ (noch) nicht von Belang, und kämpfen mehr oder weniger um den „Klassenerhalt“, den ETHNOS durch den Rausfall vorläufig verpasst hat.

Und wie werden sich die beiden Neuvorschläge 13 TAGE und MERCADO (je 1x) schlagen? Die Antwort darauf demnächst...

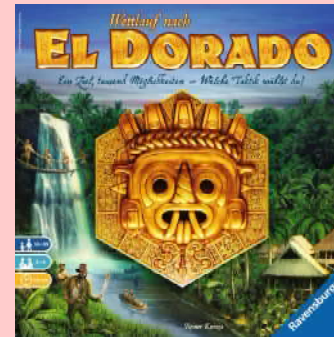
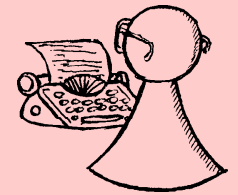
Wertung:

1. Krazy Wordz	3/+	13/-2/14/ +
2. Yokohama	4/+	8/-0/12/ +
3. Azul	5/+	4/-0/ 9/ -
4. Lorenzo der Prachtige	4/+	3/-0/ 7/ -
Altiplano	2/+	5/-0/ 7/ +
6. Agent Undercover	4/+	2/-0/ 6/ -
Gaia Project	3/+	3/-0/ 6/ =
8. EXIT - Das Spiel	2/+	3/-0/ 5/ -
Clans of Caledonia	2/+	3/-0/ 5/ +
10. Terraforming Mars	2/+	2/-0/ 4/ -
11. Klong!	2/+	0/-0/ 2/ +
Nusfjord	*2/+	0/-0/ 2/ +
13. Ethnos	1/+	0/-0/ 1/ -

Vorschläge: 13 Tage (1 x),
Mercado (1 x)

Game News - Spielekritik

Das „El Dorado“ war ja das begehrte Ziel der spanischen Konquistadores. Und wo soll sich dieses „Goldene Land“ befunden haben? Richtig: In Südamerika! Passt haargenau!



Wettlauf nach El Dorado
Art des Spiels: **Lauf- und Deckbauspiel**
Spielauteur: **Reiner Knizia**
Verlag: **Ravensburger**
Jahrgang: **2017**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **30 bis 60 Minuten**
Preis: **ca. Euro 36,-**

Einleitung

El Dorado (span. „Der Goldene“) ist ein sagenhaftes Goldland im Innern des nördlichen Südamerika. Es basiert auf einer kolumbianischen Legende, die unter den Conquistadoren des 16. Jahrhunderts Abenteuerlust weckte und aufgrund derer zahlreiche Expeditionen ins unerforschte Zentralsüdamerika ausgerichtet wurden.

Wir wurden ebenfalls vom Goldrausch erfasst, und schicken daher ein Forscher-

team durch den Dschungel Südamerikas. Leider sind wir nicht die einzige Expedition, und so entbrennt schnell ein packender "Wettlauf nach El Dorado".

Spielbeschreibung

Der Weg nach El Dorado ist - wie man sich denken kann - keine Autobahn. Er führt durch dichten Urwald, über gefährliche Wasserläufe, über karge Geröllfelder, durch Dörfer und vorbei an unpassierbaren Gebirgen. Alle diese Geländearten kommen als Sechseckfelder auf **Geländetafeln** vor. Für jede Partie kann eine eigene Strecke - eine der vorgeschlagenen Aufstellungen oder ganz zufällig - aufgebaut werden. Am Anfang befindet sich immer die Tafel mit den Startfelder, am Ende klarerweise das Zielplättchen mit El Dorado. Zwischen zwei Geländetafeln werden dann stets noch Blockadestreifen gelegt.

Unsere Expedition besteht anfangs gerade mal aus 8 Mitgliedern: 4 Reisende (gelb), 3 Forscher (grün) und 1 Matrose (blau). Diese kommen auf **Basiskarten** vor. Wir mischen die acht Karten, legen sie als Nachziehstapel verdeckt auf das linke Feld unse-

rer Expeditionstafel und ziehen vier Karten auf die Hand. Nachdem wir unsere Spielfigur auf das der Spielreihenfolge entsprechende Startfeld gestellt haben, kann das Abenteuer beginnen.

Unser Spielzug besteht aus 3 Phasen, die hintereinander gespielt werden:

- 1. Karten ausspielen,**
- 2. Karten ablegen** und
- 3. Karten nachziehen.**

Spielen wir Karten aus, haben wir 2 Möglichkeiten, die wir alleine oder auch beide in einem Spielzug nutzen können. Wir können Handkarten einzeln ausspielen, um damit unsere Figur zu **bewegen (A)**. Dabei wird die Stärke der Karten - dargestellt durch Symbole - genutzt, um auf passende Felder ziehen zu können. So können wir mit Macheten (auf grünen Karten) Dschungelfelder betreten, mit Münzen (gelb) in Dörfer ziehen und uns mit Paddeln (blau) auf Wasserfeldern bewegen.

Alternativ können wir aber auch Handkarten gemeinsam ausspielen, um eine neue Karte zu **kaufen (B)**. Dabei zählt jede Münze (gelb) ihren Wert, jede andere Karte hingegen - unabhängig von ihrer Stärke - bloß als 1/2 Münze. Dafür können wir dann 1 Karte von der aktuellen Markttafel

Fortsetzung von „Wettlauf nach El Dorado“

um den aufgedruckten Wert erwerben und auf das Ablagefeld unserer Expeditionstafel (rechts) legen.



In der 2. Phase kommen alle ausgespielten Karten auf den Ablagestapel. Für jede verbliebene Handkarte können wir uns frei entscheiden, ob wir sie behalten wollen, oder ebenfalls auf den Ablagestapel abwerfen. Schließlich ziehen wir in der 3. Phase so viele Karten nach, bis wir wieder 4 Karten auf der Hand halten.

Wer schließlich das fabelhafte Goldland zuerst erreicht, gewinnt das Spiel und darf sich über unermessliche Reichtümer freuen.

Fazit

Als **Laufspiel** ist "Wettlauf nach El Dorado" nicht sonderlich originell. Karten ausspielen, um damit über gleichfarbige Felder ziehen zu können, ist nicht die innovativste aller Spielideen. Wenn man sich die Geländetafeln aber genauer anschaut, fällt auf, dass die einzelnen Felder unterschiedlich viele Symbole auf-

weisen. So braucht man zwar für die meisten Dschungelfelder nur 1 Machete, es gibt aber auch noch dichten, undurchdringlicheren Urwald, für den man 2 oder sogar 3 Macheten benötigt.

Das Knifflige daran: Es können **nicht mehrere Karten kombiniert** werden, um auf ein Gelände mit höherem Stärkewert zu gelangen. Der Stärke-

wert der ausgespielten Karte muss mindestens so groß sein wie der des Feldes. Umgekehrt darf man - wenn man noch Stärke "übrig" hat - eventuell noch auf das nächste (und übernächste, etc.) Feld ziehen.

Da drängt sich natürlich die Frage auf, wie man denn dann überhaupt über Felder mit höheren Stärkewerten (bis zu 4 ist möglich) kommt, wenn die Basiskarten nur über Stärke 1 verfügen. Hier kommt der **Deckbau** ins Spiel. Mit der Option "Kaufen" hat man Zugriff auf 1 Karte der Markttafel. An dieser Markttafel liegen anfangs 6 Stapel (zu je 3 Stück) speziell markierter Expeditionskarten. Die anderen 12 Stapel mit noch besseren Karten werden oberhalb der Markttafel platziert und kommen erst allmählich ins Spiel, sobald ein Stapel auf der Markttafel leer ist.

Diese **Expeditionskarten** kosten zwischen 1 und 5 Münzen, haben dafür aber

weit bessere Fähigkeiten als die Basiskarten. Die meisten weisen einfach einen höheren Stärkewert für ein bestimmtes Gelände auf, womit dann auch schwierigere Felder überwunden werden können. Einige haben eine Jokerfunktion, das heißt sie können für jedes Gelände eingesetzt werden. Und dann gibt es auch noch violette Karten mit Sonderfähigkeiten, mit denen man beispielsweise in seinem Zug zusätzliche Karten vom Nachziehstapel ziehen darf.

Auch hier wurde das **Deckbuilding nicht neu erfunden**. Man verbessert - wie gewohnt - im Laufe des Spiels sein Deck, indem man stärkere Karten kauft, welche auf den Ablagestapel kommen. Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird - dies kennen wir ebenfalls bereits - der sorgfältig gemischte Ablagestapel zum neuen Nachziehstapel, der dann schon die besseren Karten enthält.

Trotz des vergleichsweise eher einfachen Deckbau-Mechanismus, gibt es ein paar interessante Unterschiede. Den für mich wichtigsten Unterschied stellt die Regel dar, dass man Karten in der Hand behalten darf. Dies sorgt für **mehr Planungssicherheit**, ist dafür aber mit einem geringeren Kartendurchlauf verbunden.

Des Weiteren ist die Entsorgung von Karten - ein wichtiges Instrument zur Steigerung der Effizienz seines

Fortsetzung von „Wettlauf nach El Dorado“

Decks - auch auf bestimmten Geländefeldern - den Basislagern - möglich. Und schließlich besitzen einige Expeditionskarten nur einen **Einmal-effekt**. Dieser ist zwar wesentlich stärker, dafür kommt die Karte nach ihrem einmaligen Einsatz ganz aus dem Spiel.

Fassen wir also zusammen: Ein mäßig originelles Laufspiel plus Deckbau der simplen Art Klingt nicht gerade überzeugend. Es ist aber die **rundum gelungene Kombination dieser beider Mechanismen**, die den Spielreiz ausmacht. "Wettlauf nach El Dorado" ist erfrischend spannend und macht viel Spaß. Die **Doppelfunktion der Karten** - zur Bewegung oder zum Kauf - will geschickt genutzt werden. Deckbau dient hier nicht als Hauptelement, sondern als alternative Investition in zukünftige Spielzüge.

Inwieweit man Deckbuilding dann tatsächlich betreiben sollte, ist **abhängig von der Laufstrecke**. Bei leichten, kürzeren Strecken ist die Spieldauer zu kurz für langfristige Planung. Hierbei sollten Karten hauptsächlich zum Ziehen verwendet, und nur im Bedarfsfall für den Kauf von Expeditionskarten herangezogen werden. Bei längeren und/oder schwierigeren Strecken gewinnt hingegen der Deckbau an Bedeutung. Dann kommt es darauf an, rechtzeitig passende Expeditionskar-

ten zu kaufen. Mir persönlich gefällt dies deutlich besser, weil so mehr neue Karten ins Spiel kommen und auch kniffligere Entscheidungen zu treffen sind.

Noch ein paar Bemerkungen zum **variablen Spiel-aufbau**. Es gibt ja ein paar empfohlene Strecken in verschiedenen Schwierigkeitsgra-



den. Die Geländetafeln lassen sich aber auch selbst nach Belieben miteinander kombinieren. Der "Strecken-Editor" gibt dafür aber ein paar Tipps und Tricks, die es zu beachten gilt. Wie man's auch anstellt, es entstehen auf jeden Fall ein paar **Engstellen**, an denen sich das Spielgeschehen etwas staut, und der Führende die Nachziehenden allein durch Stehenbleiben ärgern kann.

Dem Runaway-Leader-Problem, das bei einigen Laufspielen auftritt, wird hingegen mit "**Blockaden**" recht wirksam entgegengewirkt. Die Bedingung zum Betreten eines Blockadestreifen hat nämlich nur der erste Spieler zu erfüllen, der seine Figur darüber ziehen will. Er nimmt dann den Streifen an sich, wodurch für die nachfolgenden

Spieler der Weg frei ist. Dafür dienen die so gewonnenen Blockadestreifen als **Tie-breaker** für den - doch oft vorkommenden - Fall, dass zwei oder mehr Spieler in derselben Runde das Ziel erreichen.

"Wettlauf nach El Dorado" ist in unserem Spieleklub sehr gut angekommen, und auch das Feedback bei den Teilnehmern unserer regionalen Spielemeisterschaft, bei der es eines der Turnierspiele war, war **ausgesprochen positiv**. Ich selber betrachte es als ein wunderbares Familienspiel und eines der besten Werke Knizias in letzter Zeit. Warum aber hat ausgerechnet Ravensburger Spiele selbst so wenig Vertrauen in das eigene Produkt, dass unsere Entscheidung für "El Dorado" als Meisterschaftsspiel von der Marketingabteilung fast ungläubig aufgenommen wurde?

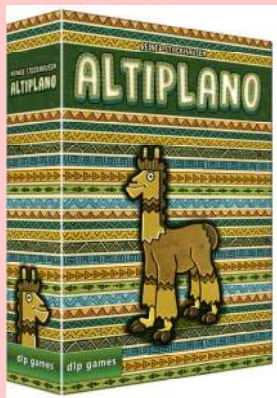


Game News - Wertung



Game News - Spielkritik

In Südamerika findet man in den Anden richtigen Hochebenen. Somit passt das folgende Spiel echt voll super zum Thema. Schon allein der Titel bedeutet Hochebene auf spanisch..



Titel: Altiplano
Art: Bagbuilding Game
Autor: Reiner Stockhausen
Verlag: dlp games
Jahrgang: 2017
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: 60 - 120 Minuten
Preis: ca. Euro ???,-

Im südamerikanischen Hochland versuchen die Spieler in einer Höhe von über 3000 Metern die karge Vegetation bestmöglich für sich nutzbar zu machen: Fische, Erz, Alpakawolle, Steine, Mais und Holz sind die Rohstoffe, mit deren Hilfe das Gelingen soll. Um jedoch zu Wohlstand zu gelangen, spielt der Handel eine wichtige Rolle, so dass es auch sehr wichtig ist, zum richtigen Zeitpunkt auf weiterverarbeitete und damit höherwertige Produkte umzustellen.

Sieben mit diversen Markern und Karten bestückte Orte werden zu einem Kreis ausgelegt, und jeder Spieler erhält eine Kiste, einen Aktionsplan mit Karren, ein Lager sowie eine Start-Rollenkarte. Die eigenen – von dieser Start-Rollenkarte abhängigen - Startrohstoffe legen alle auf die Planungsfelder ihres Aktionsplanes. Dann beginnt die Planung, in der man alle zur Verfügung stehenden Plättchen auf seine Aktionsfelder verteilt. Im späteren Spielverlauf zieht man die Plättchen aus seinem Beutel – wie viele hängt davon ab, wie weit der eigene Markierungswürfel auf der Straße (= einer der sieben Orte) vorwärts gekommen ist. Zu Beginn sind es lediglich vier Plättchen.

Haben alle Spieler ihre Planung beendet, führt reihum jeder genau eine Aktion aus. Dafür muss sich die eigene Figur auf dem entsprechenden Ort befinden, wofür man sich wiederum bewegen muss. Das Bewegen stellt keine Aktion dar, muss allerdings bezahlt werden, und zwar mit Nahrung. Lediglich die erste Bewegung ist jeweils gratis. Jede weitere Bewegung kostet eine Nahrung, mit der man sich aber nur um einen Ort weiterbewegen kann. Nur mit Hilfe eines Karrens erreicht man jeden Ort, wobei man sich



solche Karren (abgesehen vom ersten) erst kaufen muss – was wiederum nur als Aktion an einem bestimmten Ort möglich ist.

Weitere Aktionen sind das Erhalten von unterschiedlichen Rohstoffen an verschiedenen Orten, der Handel damit, der Bau von Booten oder Häusern, das Vorwärtsziehen auf der Straße, das Erwerben von Aufträgen (die natürlich erfüllt werden wollen), das Einlagern von Waren sowie das Kaufen von Ausbauten. Diese Ausbauten bringen (genauso wie die Start-Rollenkarte) weitere Aktionsfelder, die allerdings nur von dem Spieler genutzt werden können, in dessen Besitz sie sich befinden.

Plättchen, die man für das Ausführen von Aktionen eingesetzt oder neu erworben hat, wandern immer in die eigene Kiste. Von dort gelangen sie später in den eigenen Beutel, sobald dieser leer ist, und damit landen sie irgendwann wiederum auf den eigenen Planungsfeldern, womit der Kreislauf von vorne beginnt.

Sobald alle Plättchen und Karten eines Ortes komplett aufgebraucht sind, wird das Spielende eingeläutet. Die laufende Runde wird noch beendet, danach folgt noch eine

Fortsetzung von „Altiplano“

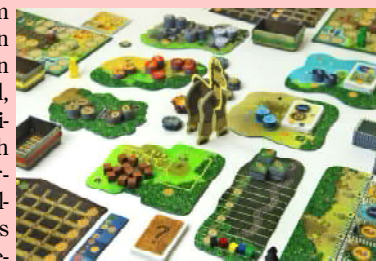
komplette Endrunde und dann wird abgerechnet. Punkte gibt es am Ende nicht nur für Warenplättchen, sondern auch für Boote, Häuser, erfüllte Aufträge sowie für die eingelagerten Waren, wenn sie ein komplettes Regal im Lager ausfüllen.

Eine Fülle an Spielmaterial lacht einem entgegen, wenn man den Schachteldeckel von Altiplano hochhebt. So viel, dass geradeso noch alles hineinpasst, vor allem auch die große Startspieler-Steckfigur in Form eines Alpakas, das man spätestens nach einigen Partien kleben muss, weil es sonst anders nicht mehr hält.

Dieses Startspieler-Tierchen brachte mich im Übrigen dazu, mal zu googeln, wieso ein Tier, das für mich wie ein Lama aussieht, denn plötzlich "Alpaka" heißt. Jetzt bin ich schlauer. Beide gehören der Gruppe der Kamele an, jedoch sind Lamas größer als Alpakas.

Aber zurück zum Spiel: Wer Orléans vom gleichen Autor kennt, kann sich nach dem Lesen der Spielbeschreibung sicherlich gut vorstellen, wie Altiplano funktioniert. Es gibt auch viele Gemeinsamkeiten in diesen beiden Spielen, wobei das neueste Werk von Reiner Stockhausen noch komplexer ist als der Vorgänger. Die zwei wesentlichsten Unterschiede

liegen darin, dass gebrauchte Plättchen nicht in den Sack zurückkommen, sondern erst ein der eigenen Kiste landen. Erst wenn der Sack leer ist, wird er mit dem Inhalt der Kiste wieder befüllt. Dies sorgt dafür, dass alle Marker gleichmäßig oft zum Einsatz kommen. Die zweite große Änderung besteht darin, dass man erst zu den Orten reisen muss, an denen man Aktionen ausführen muss. Das erfordert



einiges an Planung, zumal vor allem zu Spielbeginn die Bewegungsmöglichkeiten relativ eingeschränkt sind. Da ist es schon sehr wichtig, die Reihenfolge der angefahrenen Orte richtig zu wählen. Denn an jenem Ort, an dem man die Runde beendet, kann man theoretisch gleich in der nächsten Runde eine oder mehrere Aktionen ausführen, ohne sich überhaupt bewegen zu müssen.

Dafür muss man natürlich auch wissen, welche Marker man überhaupt besitzt, denn im Laufe des Spiels werden das immer mehr, so dass man auch leicht die Übersicht verlieren kann. Zum Glück handelt es sich bei Altiplano jedoch nicht um ein Memospiel, so dass es den Spielern gestattet ist, jederzeit den Inhalt ihres Säcks

chens zu überprüfen. Diese Info kann vor allem auch dann wichtig sein, wenn man nicht sicher ist, ob man einen Rohstoff einlagern kann, der gerade zur Verfügung steht, den man aber im Moment nicht benötigt.

Lagert man nämlich den letzten Rohstoff einer Sorte ein, kann es sehr schwer bis unmöglich sein, sich diesen wieder zu besorgen. Denn es gibt einige Rohstoffe, die man über den eigenen Aktionsplan nicht erhält, sondern nur, wenn man sich entsprechende Ausbauten oder eine Kanukarte besorgt, denn für jede Kanukarte erhält man einmalig einen bestimmten Rohstoffmarker.

Sehr gut gefällt mir an Altiplano, dass die grüblerische Phase der Planung bei allen gleichzeitig stattfindet, wohingegen die einzelnen Aktionen dann sehr kurz sind und schnell vonstatten gehen. Aufgrund dieser Tatsache kann man das Spiel auch tatsächlich gut zu fünf spielen.

Für den Spielablauf ist es wichtig, dass man die in der Planungsphase neu eingesetzten Marker erst einmal nur halb auf die entsprechenden Aktionsfelder legt. Will man nämlich umdisponieren, darf man wirklich nur jene Marker verschieben, die in dieser Runde dazu gekommen sind. Marker, die noch aus Vorrunden auf den verschiedenen Orten liegen, dürfen nicht verschoben werden. Diesbezüg

Fortsetzung von „Altiplano“

lich ist man jedoch auf die Ehrlichkeit seiner Mitspieler angewiesen, denn es planen ja alle gleichzeitig.

Das ist auch der Grund, warum manchen meiner Mitspieler Altiplano zu solitär erschien. Jeder versucht sich an der Optimierung seiner Auslage und achtet wenig auf die Mitspieler. Lediglich gegen Ende des Spiels kann das aber recht wichtig werden, wenn es von bestimmten Rohstoffen nur mehr einen oder zwei gibt – dann sollte man beim Ausführen seiner Bewegungen auf deren Reihenfolge achten, damit einem die Mitspieler nicht das letzte gewünschte Plättchen vor der Nase wegschnappen.

Im Wort Altiplano steckt das Wort "Plan" – das finde ich irgendwie passend, denn so ganz aus dem Bauch heraus kann man dieses Spiel nicht gewinnen. Planung ist an vielen Stellen notwendig, am meisten für die optimale Bewegung. Wichtig ist aber auch, wann man sich für einen Stufenanstieg auf der Straße entscheidet. Dort bringt nämlich jeder zweite Schritt ein Maisplättchen, das man allerdings sofort in sein Lager befördern muss. Eröffnet man damit ein neues Regal, muss dieses jedoch komplett mit Mais gefüllt werden. Mais bekommt man jedoch nur auf dem eben beschriebenen Weg, und da er auch gleichzeitig ein Joker für die Lagerregale anderer Waren ist, benutzt man ihn schon

gerne dafür, lukrative Regale voll zu bekommen. Leider darf man ihn erst dann dazu nutzen, wenn man kein reines Maisregal besitzt bzw. ein solches bereits vervollständigt hat. Nachdem das Vorwärtskommen auf der Straße jedoch auch wichtig ist, gilt es immer abzuwägen, für welche Vorgehensweise man sich entscheidet.



Dies gilt auch für die Nahrung. Auf der einen Seite braucht man Nahrungsplättchen für viele Produktionsketten und vor allem auch für die Bewegung, so dass man den Bestand seiner beiden Start-Nahrungsplättchen möglichst schnell aufstocken muss. Holt man sich jedoch zu viel, so lähmt sie einen gegen Ende des Spiels, denn diese Plättchen sind die einzigen, die man nicht einlagern kann, wenn sie einem lästig werden. Schöne Dilemmata, die sich hier immer wieder auftun!

"Ich stehe auf ... und nehme mir ..." bzw. "Ich gehe auf ... und nehme mir ..." sind übrigens zwei Sätze, die man in diesem Spiel immer wieder hört. Irgendwie hört sich das schon lustig an und klingt ein bisschen nach Kleinkind-Rollenspiel. Aber es erleichtert den Mitspielern zu verfolgen, was der aktive Spieler gerade auf seinem Tableau herumwurschtelt.

Abgesehen von den ersten beiden Kennenlernpartien, in der alle Beteiligten anfangs viel zu viel Nahrung genommen haben, wodurch in den letzten beiden Runden nicht mehr viel Sinnvolles gemacht werden konnte, gefielen mir alle weiteren Partien Altiplano sehr gut. Die unterschiedlichen Startplättchen sorgen dafür, dass man mit immer anderen Ausgangsvoraussetzungen ins Spiel einsteigt und sich damit immer andere Vorgehensweisen zurechtlegen muss. Verstärkt wird dieser Umstand auch noch durch die Ausbauten, die ebenfalls immer in anderer Reihenfolge ausliegen, so dass man flexibel auf die jeweiligen Gegebenheiten reagieren muss.

Meine Google-Suche ergab übrigens auch, dass es in den Anden neben den Lamas und Alpakas auch noch Vikunjas und Guanacos gibt. Wer weiß – vielleicht denkt sich Reiner Stockhausen ja auch noch zu diesen Andentieren ein entsprechend gutes Spiel aus!

Sandra Lemberger

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Auch wenn wir nicht wissen, wo sich die Insel genau befindet, scheinen Architektur der Gebäude und Vegetation auf Süd- oder Mittelamerika hinzuweisen. Also, mit genügt dies, das Spiel hier vorzustellen...



Titel: **Karuba - Das Kartenspiel**
Art des Spiels: **Kartenspiel**
Spieleautor: **Rüdiger Dorn**
Verlag: **HABA Spiele**
Jahrgang: **2017**
Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 15 Minuten**
Preis: **ca. Euro 19,-**

Wieder einmal ist die - geographisch nicht näher bestimmte - Insel Karuba Schauplatz des Geschehens. In den gewaltigen Tempeln sind nach wie vor wertvolle Schätze verborgen. Um an diese heranzukommen und uns gegen die konkurrierenden Expeditionsteams durchzusetzen, müssen wir für die Abenteuer unseres Forschungsteams geschickt die Pfade zu den Tempeln planen.

In "Karuba - Das Kartenspiel" finden wir - wenig überraschend - Karten anstatt der

aus dem Original bekannten Plättchen. Jeder Spieler erhält einen eigenen identischen **Satz aus 16 Karten**. Auf vier der Karten finden wir die Tempel, auf weiteren 4 Karten die farblich dazugehörigen Abenteurer. Der Rest der Karten zeigt Pfade (Kreuzungen, Geraden oder Abzweigungen), davon sind einige mit einem Goldnugget oder einem Kristall versehen. Alle Karten sind - bei allen Spielern gleich - von 1 bis 16 durchnummeriert. Jeder Spieler mischt zu Beginn sein Kartendeck und nimmt 3 Karten auf die Hand.

Das Spiel geht über **8 Runden**, die in 3 Phasen unterteilt sind:

1. Karten auswählen

Jeder Spieler wählt 2 seiner Handkarten, welche dann gleichzeitig aufgedeckt werden. Der Spieler mit der niedrigsten Zahlensumme seiner beiden Karten muss eine Karte davon abwerfen.

2. Karten auslegen

Anschließend legen die Spieler ihre Karte(n) in ihre eigene Auslage. Dabei müssen sie an mindestens einer bereits liegenden Karte orthogonal angrenzen. Die abgebildeten Pfade müssen zwar nicht

zwangs-läufig fortgeführt werden, aber es ist von Vorteil. Weiters muss beachtet werden, dass die maximale Ausdehnung - ein Raster aus 4 x 4 Karten - nicht überschritten wird.

3. Karten nachziehen

Abschließend zieht jeder Spieler wieder 2 Karten (in der letzten Runde nur mehr eine) von seinem Kartendeck nach.

Nach 8 Runden endet das Spiel, und es findet eine **Wertung** statt. Jeder Abenteurer, der auf einem ununterbrochenem Pfad mit dem farblich zugehörigen Tempel verbunden ist, bringt 3 Punkte ein. Jedes Kristall auf diesem Pfad zählt zusätzlich 1 Siegpunkt, jeder Goldnugget sogar 2 Punkte. Selbstverständlich gewinnt auch bei dieser Schatzjagd schlussendlich der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert.

"Karuba - Das Kartenspiel" ist keine Erweiterung,



Fortsetzung von „Karuba - Kartenspiel“

sondern ein **eigenständiges Spiel**, welches mit dem Brettspiel nur den Titel und das Ziel, Abenteurer mittels durchgehender Pfade mit den passenden Tempeln zu verbinden, gemeinsam hat.

Das **Spielmaterial** besteht deshalb **fast zur Gänze aus Karten**. Die Abenteurer und Tempel (im Original schöne Holzfiguren) finden sich darauf ebenso wie die Schätze (im Original glänzende Nuggets und glitzernde Kristalle). Neben den Karten gibt es nur noch eine praktische **Übersichtstafel**, auf der alle vorkommenden Karten geordnet abgebildet sind. Sie dient zur besseren Orientierung, welche Karten noch vorhanden sind, und wie die Pfade darauf ausgerichtet sind.

Das Spiel selbst ist weniger banal, als es auf den ersten Blick erscheint. Alleine die **zufällige Reihenfolge**, in der die Karten ins Spiel kommen, kann Probleme mit sich bringen. Die Pflicht, neue Karten unbedingt mit mindestens einer Kante an andere Karten anzulegen, sowie die **Limitierung der Ausdehnung** auf ein 4 x 4 Raster schränken die Möglichkeiten schon mal ein. Der Kartennachschub kann bei dem einen Spieler vorteilhaft, bei dem anderen ungünstig ausfallen, ein **nicht zu unterschätzender Glücksfaktor**.

Noch mehr beeinflusst das Spiel, dass der Spieler mit

dem **niedrigsten Zahlenwert** seiner beiden gewählten Karten **eine seiner Karten abwerfen** muss. Dies wirkt sich **je nach Spielerzahl unterschiedlich stark** aus. Zu sechst kommt dies für den einzelnen wesentlich seltener vor als etwa zu dritt. Zu zweit trifft es den Spieler im Schnitt jedes zweite Mal, sodass man am Ende mit ungefähr 4 Karten weniger in seiner Auslage rechnen muss, während in Vollbesetzung normalerweise nur 1 bis 2 Karten abgeworfen werden müssen. Mit etwas Glück ist hierbei sogar ein volles Raster möglich.

Trotz dieses drohenden Verlustes einer Karte ist dies **nur im Extremfall wirklich ärgerlich**. Man kann sich ja im Voraus drauf einstellen und dies in seine Überlegungen mit einkalkulieren. Man muss halt stets damit rechnen und deshalb einen Plan B in petto haben, dann wirkt sich das nicht so schlimm aus. Ich habe zum Beispiel schon eine Partie zu viert sogar mit deutlichem Vorsprung gewonnen, obwohl ich in jeder der ersten drei Runden eine Karte abwerfen musste.

Was gegenüber dem Ur-"Karuba" jedoch fehlt, ist die Interaktion. Es findet nun ja **kein Wettrennen** mehr zu den Tempeln statt. Die Spieler interagieren nur mehr über die Wahl ihrer beiden Karten, ansonsten spielt jeder für sich und baut an seiner eigenen, möglichst punkteträchtigen Auslage.



Sicher, bei "Karuba - Das Kartenspiel" spielt das Glück doch eine nicht unerhebliche Rolle. Setzt man den Zufall aber in Relation mit der **kurzen, knackigen Spieldauer** geht das absolut in Ordnung. Unabhängig von der Spielerzahl ist eine Partie nach ungefähr 15 Minuten zu Ende. Dies verzeiht so manche Pechsträhne und erlaubt auch die eine oder andere Revanchepartie. Ich kann diesem kurzweiligen Kartenspiel deshalb einen recht hohen Spielreiz bescheinigen. Dass man das Spiel nun bis zu sechst spielen kann, macht es zudem zu einem idealen Spiel für Zwischendurch, als Starter oder Absacker an einem Spieleabend.

Game News -
Wertung



**Historienfilm
Deutschland 2008
Regie: Mac Gerdts
PD Studios
Dauer: ca. 90 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.

© 2018 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Der Regisseur Mac Gerdts beschäftigt sich in seinen Filmen, die sämtlich in seinem eigenen Studio produziert werden, häufig mit großen historischen Ereignissen, wie zum Beispiel den großen Völkern der Antike, dem Zeitalter des Imperialismus oder die Ära der großen „Navegadores“. Dabei hat er seinen unverwechselbaren Stil („Rondell“-Stil) entwickelt.

In diesem Streifen aus dem Jahre 2008 zeigt er das Schicksal mehrerer Inka-Prinzen, die sich nach Machu Picchu zurückgezogen haben



und vor der schwierigen Entscheidung stehen, ob sie dort eine neues Gemeinwesen aufbauen oder sich auf die Eroberung der goldgerigen Spanier vorbereiten sollen.

Ein anspruchsvolles, aber durchaus sehenswertes Werk des Deutschen.



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 Spielereffen im Hotel Traunerhof (**jeden Mittwoch!**)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielmeisterschaft ("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**
- * Spielbestellservice für die Mitglieder
- * auch in **facebook** vertreten

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