ROYALES TREFFEN IM TRAUNERHOF !!

Die Knobelritter jubeln am 4. Juli ihrem Regenten zu !! (S.1)

GAME NEWS

311. Ausg. 28. Juni '18
Auflage 100 Stück (!!!)
27. Jg., Abo 15 Euro

„Funkelschatz" ist das Kinderspiel des Jahres 2018

Die Jury hat am 11. Juni 2018 in Hamburg das Spiel „Funkelschatz" von Lena & Günter Burkhardt (HABA Spiele) zum Kinderspiel des Jahres gekürt. Es setzte sich somit gegen die beiden anderen Nominierten „Emojito" und „Panic Mansion" durch.

Traun - Game News-Eigenreportage

Geehrte Festgäste,

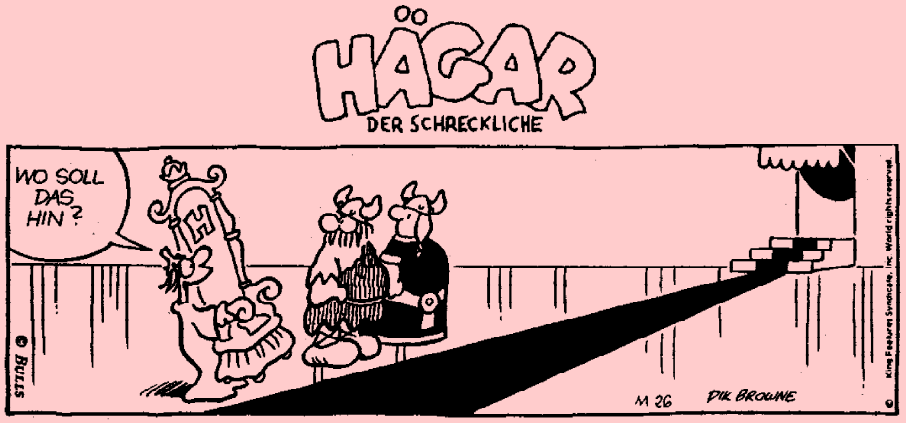
am 14. Juli lädt Her **„Majesty"** Queen Elisabeth II zur Royal Windsor Summer Show 2018 in die Gärten der St George's School, Windsor Castle ein. Neben live Musik, Verpflegung und der Ausstellung der Royal Horticultural Society wird für Kinder ein umfangreiches Programm geboten.

Wer jetzt glaubt, er könnte eine Runde **„Queendomino"** mit der Queen höchstpersönlich spielen, den muss ich leider enttäuschen. Ebenso wird es keinen Streichelzoo namens **„Bunny Kingdom"** geben. Stattdessen wird reichlich Unterhaltung für die ganze Familie geboten.

Traditionen wie die Royal Windsor Summer Show haben zum **„Rise of Queensdale"** beigetragen und stärken auch in einer Zeit, in der solche Veranstaltungen ohne corporate sponsoring nicht mehr stattfinden könnten, die Überzeugung, dass das Königshaus einen gesellschaftlichen Nutzen hat.

Dem Beispiel folgend pflegen wir Knobelritter also am 4. Juli ab 18:30 Uhr unsere eigenen Traditionen und somit findet ein wahrlich königlicher Abend gleich neben dem Trauner Castle statt.

Euer Sir Oliver



Ritter der Knobelrunde

Neues vom Trauner Spielekreis

Spiel der Spiele 2018

Die Wiener Spieleakademie hat am 25. Juni die diesjährigen Preisträger des Österreichischen Spielepreises bekannt gegeben. Der Hauptpreis ging an **„ISTANBUL - DAS WÜRFELSPIEL"** von Rüdiger Dorn (Pegasus Spiele), welches sich nun „SPIEL DER SPIELE 2018" nennen darf.

Zudem wurden noch in folgenden Kategorien weitere Spiele mit dem Prädikat „Spiele Hit" ausgezeichnet:

SpieleHit für Familien
Azul
Salamamba
Woodlands

SpieleHit für Kinder
Schlaraffen Affen
Speed Colors
Tief im Riff

SpieleHit für Freunde
5-Minute-Dungeon
Bunny Kingdom
Die Quacksalber von Quedlinburg

SpieleHit für Experten
Gaia Project
Heaven & Ale
Pulsar 2849

Sonderpreis
Interaction

Betriebsurlaub

Der Traunerhof ist heuer vom 30. Juli bis einschließlich 17. August 2018 wegen Betriebsurlaubs geschlossen. Das August-Treffen findet deshalb bereits am **Mittwoch, den 25. Juli 2018** statt. Wir hoffen, dass die Knobelritter nach dem Urlaub wieder ausgeruht und zahlreich erscheinen.

Hall of Games

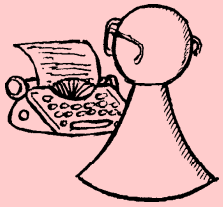
Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games" unter **traunerhof@traunerhof.at** ist diesmal Sonntag, der 8. Juli 2018.

Zwischenwertung

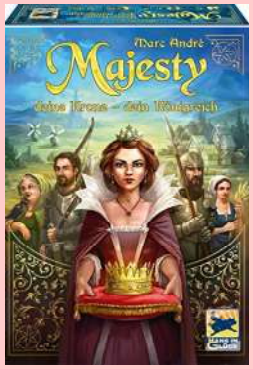
Wenn Jakob keinen Spieleabend mehr verpasst, wird ihm der Titel bei diesem Vorsprung wohl kaum zu nehmen sein...

1. Marquis Jakob	160
2. Prinz Franky	118,5
3. Earl Oliver T.	105
4. König Reinhold	76
5. Marquis Roland	73,5
6. Graf Oliver K.	69
7. Marquis Christoph	64,5
8. Graf Johannes	59,5
9. Baronesse Ute	56
10. Baronesse Nicole	50,5
11. Earl Gerhard	48
12. Prinzessin Luise	44,5
13. Graf Thomas L.	41
14. Baron Andreas H.	31
14. Graf Udo	25
Königin Michaela	25

Game News - Spielekritik



Aus irgendeinem Grund passt das folgende Spiel zum kommenden Spieleabend mit majestätischem Thema. Wenn ich nur wüsste, aus welchem...



Titel: **Majesty**
Art: **Sammelspiel**
Autor: **Marc André**
Verlag: **Hans im Glück**
Jahrgang: **2017**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **20 bis 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 33,–**

Fürwahr, dein Königreich ist eine rechte Augenweide. Idyllische Wiesen, fruchtbare Felder, grüne Wälder, kleine Bächlein schlängeln sich sanft durch die Landschaft. Und erst die Gebäude! Mühlen, Brauereien, Wachtürme, Schlösser, und viele mehr. Einfach prächtig, da würden viele deiner royalen Kollegen vor Neid erblassen!

Und dennoch machst du dir Sorgen. Zu Recht, denn warum sind die Truhen deiner königlichen Schatzkammer trotzdem noch vollkommen leer? Ich will es dir verraten: Du hast nicht an die Untertanen gedacht! Ohne das passende Personal geht nämlich gar nichts. Erst wenn du eine Müllerin anstellst, wird die Mühle auch tatsächlich einen Ertrag abwerfen. Erst ein Wirt in der Taverne lässt die Kassen wirklich klingeln. Ich rate dir daher dringend, dir Personal anzuschaffen, willst du dich im Vergleich mit den benachbarten Königreichen nicht blamieren!

Dein Königsreich liegt also noch unbewohnt vor dir. Und zwar in Form von **8 Gebäudekarten**, welche nebeneinander (in nummerischer Reihenfolge) ausgelegt eine schöne Landschaft ergeben. Auf jeder Gebäudekarte ist genau angegeben, auf welche Art und Weise du damit Geld verdienen kannst. Zusätzlich erhältst du 5 kleine Figuren - "**Meeples**" genannt -, welche du auf deiner persönlichen Meeple-Karte platzierst.

Die Untertanen, welche für dich arbeiten sollen, befinden sich ebenfalls auf Karten. Vom Nachziehstapel werden sechs **Personenkarten** offen ausgelegt. Wenn du an der Reihe bist, nimmst du eine der ausliegenden Karten. Die erste Karte ganz links ist immer umsonst. Willst du jedoch eine andere Karte nehmen, musst du auf jede Karte links von deiner Wunschperson einen deiner Meeples legen. Diese Meeples bleiben auf den Karten liegen und gehen in den Besitz des jeweiligen Spielers, der später eine dieser Karten nimmt.

Die Personenkarte legst du anschließend **unter das entsprechende Gebäude**. Einige Personenkarten sind "Doppelkarten", bei denen du dich zu diesem Zeitpunkt entscheiden musst, wie du sie in dein Königreich legst. Vier Gebäude erlauben eine **Sonderaktion**, welche auf einem Wegweiser abgebildet ist. So findet beispielsweise sofort ein Angriff statt, sobald du einen Soldaten in deine Kaserne legst.

Das Anlegen einer Personenkarte bringt dir aber auf jeden Fall einen **Verdienst**. So bekommst du etwa, wenn du eine Müllerin unter die Mühle legst, 2 Münzen für jede Müllerin, die sich dann in der Mühle befindet. Diese Einkommen sind generell **kumulativ** und steigen somit im Laufe der Partie immer mehr.

Sobald vom Nachziehstapel keine Person mehr nachgefüllt werden kann (dies ist nach genau **12 Runden** der Fall), endet das Spiel. Nun finden noch **3 Wertungen** statt, für die du noch Extramünzen erhalten kannst . Zuerst musst du für jede Person in deinem

Fortsetzung von „Majesty“

Lazarett (dorthin kommen durch Angriffe verwundete Personen) 1 Münze abgeben.

Dann erhältst du noch Münzen für unterschiedliche Personen. Die Anzahl unterschiedlicher Personen in deinem Königreich wird dabei mit sich selbst multipliziert. Hast du zum Beispiel fünf unterschiedliche Personen, ergibt dies 25 Münzen. Und schließlich wird noch jede für jede Gebäudeart eine Mehrheitenwertung durchgeführt. Hast du in einem Gebäude die meisten Personen ausliegen, bekommst du die unten rechts angegebene Anzahl an Münzen.

Hast du schlussendlich den **größten Schatz** angehäuft, gewinnst du die Partie und wirst zum uneingeschränkten Herrscher gekrönt.

Das war eigentlich schon alles an Regeln. Bei "Hans im Glück" ist man da normalerweise ein etwas umfangreicheres Regelwerk gewohnt. Aber "Majesty" richtet sich ja auch nicht an den sogenannten Vielspieler, sondern versucht mit **schlanken und einfachen Regeln** eher im Familienspielsektor und bei gelegentlichen Spielern zu punkten. Ein untrügliches Zeichen dafür ist die Altersangabe, die hier "ab 7 Jahren" lautet.

Dazu kommt noch ein rundum **positives Spielgefühl**. Praktisch jede Karte, die man seinem Königreich zufügt, erhöht das Einkommen. Es kommt halt für die Spieler darauf ein, mehr Geld zu verdienen, bessere Aktionen auszuführen als seine Konkurrenten. Die Spieler kommen sich außerdem nur wenig in die Quere. Lediglich mit dem Anlegen von Soldaten kann man seinen Mitspielern schaden.

Der **Ärgerfaktor hält sich aber in Grenzen**, denn erstens kann man sich mit Wachen dagegen schützen (eine passive Sonderaktion der "Wachtürme") und zweitens kann man verwundete Personen mit Hilfe von Hexen wieder aus dem Lazarett holen (Sonderaktion der "Hexenküche"). Ansonsten beschränkt sich die Interaktion auf das Wegschnappen von Personenkarten aus der Auslage.

Durch die **kumulative Steigerung der Einkommen** ist man ja geneigt, sich auf wenige Personen zu konzentrieren. Um eine Chance auf den Sieg zu haben, sollte man aber auch die Endwertung im Blick haben und daher langfristig denken. Einerseits bringt eine große Streuung unterschiedlicher Personen viele Punkte, andererseits braucht man für Mehrheiten eine Anhäufung auf wenige Personen. Für diese **entgegengesetzten Anforderungen** gilt es die **richtige Balance** zu finden.

Die Punkteabstände zum Schluss fallen **meist sehr knapp** aus. Dies spricht zwar für einen spannenden Spielverlauf, wirft aber die Frage auf, ob das Spiel dadurch nicht zu beliebig wird. Ich finde jedoch, dass bei dieser kurzen Spieldauer (eine Partie dauert weniger als eine halbe Stunde) der Glücksanteil ruhig auch mal etwas höher sein darf.

Der Preis von "Majesty" ist für Hans im Glück-Verhältnisse mit klar über 30 Euro doch relativ hoch, wird aber durch das schöne und hochwertige **Spielmaterial** gerechtfertigt. Da ist zum einen die graphische Gestaltung, bei der vor allem die Landschaft hervorsticht, die durch das Auslegen der Gebäudekarten gebildet wird. Zum anderen kommen als Zahlungsmittel nicht etwa Pappchips zum Einsatz, sondern solide Chips aus Plastik, wie wir sie schon aus einem anderen Werk von Marc André - "Splendor" - kennengelernt haben.

Die Stückelung der Chips ist meiner Meinung nach aber nicht optimal. Es wäre besser gewesen, statt einiger der vielen 2er-Chips ein paar 5er-Chips dazuzugeben, denn so muss man ständig Geldwechseln. Überhaupt ist

Fortsetzung von „Majesty“

der **Verwaltungsaufwand** - stetes Wechseln, sowie Verschieben der Auslage - ein Punkt, der einige Mitspieler gestört hat. Dies stört ein wenig der Spielfluss.

Die Gebäudekarten sind übrigens beidseitig bedruckt. Die **Rückseite** zeigt zwar dasselbe Gebäude, der Text ist jedoch geringfügig anders, teilweise etwas komplexer. So bekommt man beispielsweise auf der A-Seite der "Kaserne" für jeden Soldaten 3 Münzen, auf der B-Seite erhält man sowohl für jeden Soldaten, jeden Wirt und jeden Adligen je 3 Münzen. Dies sorgt für **mehr Abwechslung** in späteren Partien, bei denen man sich auf die jeweiligen Anforderungen einstellen muss. Die leeren Schächte im Schachtel-Inlay weisen darauf hin, dass wahrscheinlich noch Erweiterungen mit noch unterschiedlichen Gebäuden geplant sind.

Alles in allem ist "Majesty" ein gut ausgestattetes, spielerisch solides Spiel mit angenehm kurzer Spieldauer. Vielspieler - die Stammklientel des Verlags - werden sicher ein wenig enttäuscht sein. Gelegenheitsspieler, welche bisher mit "Carcassonne" bestens bedient wurden, werden damit aber mit Sicherheit ihre Freude haben.

Game News - Wertung

HALL OF GAME

Die Favoriten auf den Aufstieg in unsere „Hall of Games“ formieren sich, setzen sich an die Pole Position: AZUL (1.), welches vielleicht bald mit noch mehr Lorbeeren geschmückt sein könnte, vor YOKOHAMA (2.). Auch KRAZY WORDZ (3.) ist noch in Schlagdistanz. Etwas Boden veroren hat hingegen LORENZO, welches auf den undankbaren 6. Platz zurückgefallen ist. Dazwischen liegen ALTIPLANO und 13 TAGE noch in den Top Five, für diese beiden wird es aber sicher noch länger dauern, bis sie eine Rolle für die Ruhmeshalle spielen könnten. Dies gilt ebenfalls für EXIT - DAS SPIEL, das schön langsam seine Fangemeinde verliert und auf den 8. Platz zurückrutschte.

Viele - zum Teil wirklich gute - Spiele befinden sich im Niemandsland, wo es keine Punkte für die „Hall of Games“ gibt: TERRAFORMING MARS (6.), GAIA PROJECT (8.) und AGENT UNDERCOVER (10.). Von anderen müssen wir uns schon vorzeitig verabschieden: CLANS OF CALEDONIA und KLONG! fielen raus.

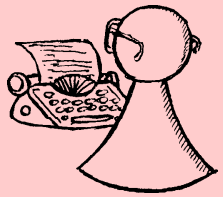
Beide Neuvorschläge kommen diesmal aus dem Hause Pegasus: HEAVEN & ALE und SANTA MARIA (je 2 x). Man kann gespannt sein, wie sie sich schlagen werden...

Wertung:

1. Azul	3/+	14/-2/15/	+
2. Yokohama	4/+	8/-0/12/	=
3. Krazy Wordz	4/+	8/-1/11/	-
4. Altiplano	2/+	8/-0/10/	+
5. 13 Tage	*1/+	7/-0/ 8/	+
6. Lorenzo der Prächtige	2/+	4/-0/ 6/	-
Terraforming Mars	1/+	5/-0/ 6/	+
8. Gaia Project	2/+	3/-0/ 5/	-
EXIT - Das Spiel	2/+	3/-0/ 5/	=
10. Agent Undercover	2/+	2/-0/ 4/	-
11. Nusfjord	0/+	3/-0/ 3/	=
12. Mercado	*1/+	1/-0/ 2/	+
13. Clans of Caledonia	1/+	0/-0/ 1/	–
Klong!	0/+	1/-0/ 1/	–

Vorschläge: **Heaven & Ale (2 x), Santa Maria (2 x)**

Game News - Spielekritik



Wie sind eigentlich Hasenbanden organisiert? Demokratisch? Diktatorisch? Ich weiß es nicht, weshalb für mich ein Hasen-Königreich genauso vorstellbar wäre wie alles andere...

Titel: **Bunny Kingdom**
Art: **Drafting-Spiel**
Autor: **Richard Garfield**
Verlag: **iello Games**
Vertrieb: **Huch! & friends**
Jahrgang: **2017**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **45 bis 60 Minuten**
Preis: **ca. Euro 48,–**

Jetzt mal ehrlich: Geht dir das ewige Rangeln um Siegpunkte nicht auch schon längst auf die Nerven? Ständig geht's nur um Punkte, ob sie nun Machtpunkte, Ruhmespunkte, Prestigepunkte, oder sonst wie heißen. Da wünschte man sich als Spieler endlich mal etwas Abwechslung. Vielleicht sowas Skurriles wie beispielsweise... sagen wir: Karotten.

Du schüttelst den Kopf? Das kannst du dir gar nicht vorstellen? Tja, da irrst du dich aber. Beim neuesten Spiel von "iello Games" geht es nämlich genau darum: Als Hasenlord im Auftrag des Hasenkönigs viele Ländereien zu erobern, Städte zu errichten, die Landwirtschaft zu fördern und Schriftrollen zu sammeln, um schlussendlich die meisten Goldenen Karotten zu ernten.

Aus dieser Beschreibung kannst du schon klar ableiten, dass es sich auf keinen Fall um ein real existierendes Reich handeln kann. Es spielt vielmehr in einem fiktiven Land - "Bunny Kingdom" genannt -, das von Feldhasen (*Lepus europaeus* aus der Familie der *Leporidae*) regiert wird.

Der **Spielplan** von "Bunny Kingdom" ist in 10 x 10 Gebiete eingeteilt. Die Spalten tragen die Zahlen von 1 bis 10, die Reihen wiederum Buchstaben von A bis J. Das Königreich weist dabei verschiedene **Landschaftsarten** auf. Einige davon werfen Ressourcen ab: Meeresgebiete liefern Fisch, Waldgebiete Holz und auf Ackergebieten wachsen Karotten. Hingegen produzieren Wiesengebiete, Berggebiete und Städte keine Rohstoffe.

Sämtliche Aktionen, die ich eingangs erwähnt habe, werden mit Hilfe von Karten - den sogenannten "**Erkundungskarten**" - ausgeführt. Von den insgesamt 182 Karten sind mehr als die Hälfte **Gebietskarten**. Für jedes der 100 Gebiete des Plans ist genau eine Gebietskarte vorhanden (z.B. F8), mit deren Hilfe du es in Besitz nimmst und mit einer niedlichen Hasenfigur deiner Farbe markierst.

Die zweitgrößte Gruppe der Karten sind die **Bauwerkkarten**. Diese stellen Verbesserungen, Aufwertungen von normalen Gebieten dar. So kannst du mit **Bauernhöfen** den Wohlstand in deinen Lehnsgütern erhöhen, indem sie zusätzliche Basis-Ressourcen oder sogar wertvolle Luxus-Ressourcen produzieren. Mit **Städten** kannst du hingegen die Stärke deiner Lehnsgüter vergrößern, was sich steigernd auf deinen Ernteertrag am Ende einer Runde auswirkt.

Weitere Bauwerke sind **Riesentürme**, mit denen du Lehnsgüter miteinander verbinden, sowie **Lager**, mit denen du leere Gebiete kontrollieren kannst. Und schließlich findest du unter den Erkundungskarten noch **Schriftrollen**, welche dir zusätzliche ~~Siegpunkte~~, 'tschuldigung: Goldene Karotten einbringen können.

Jetzt wirst du dich sicher fragen, wie du Karten erhal-

Fortsetzung von „Bunny Kingdom“

ten bzw. ausspielen kannst. Jede Runde beginnt, indem alle Spieler Karten auf die Hand bekommen (z.B. 10 Karten in einer Partie zu viert). In der **Phase 1: Erkunden** suchst du dir zwei deiner Handkarten aus und legst sie verdeckt vor dir ab. Die restlichen Karten reichst du deinem Nachbarn weiter. Anschließend spielst du die beiden vorher ausgewählten Karten aus. Dieses Prozedere wiederholst du, bis die letzten Karten gespielt wurden.

In der **Phase 2: Bauen** kannst du nun deine Bauwerke auf Gebiete des Spielplans platzieren. Für einige Bauwerke gelten bestimmte Bauvoraussetzungen, aber du bist ohnehin niemals gezwungen, ein Bauwerk zu bauen. In **Phase 3: Ernten** ermittelst du schließ-lich, wie viele Karotten jedes deiner Lehnsgüter abwirft. Der Ertrag jedes Lehnsgutes errechnet sich aus **Stärke x Wohlstand**, also der Multiplikation der Anzahl der Türme in den enthaltenen Städten mit der Anzahl unterschiedlicher Ressourcen. Die addierte Summe all deiner Lehnsgüter wird auf der Wertungsleiste festgehalten.

Dies geht so über vier Runden. Zum Schluss handelst du noch deine **Schriftrollen** ab. Wenn du danach die meisten Goldenen Karotten auf der Wertungsleiste aufweist, wirst du vom Hasenkönig zum "Langohr" ernannt.

Du bist ja ein Spielexperte, und als solcher hast du sicher sofort bemerkt, dass es sich bei "Bunny Kingdom" um ein lupenreines **Drafting-Spiel** handelt. Dieser interessante Mechanismus, hauptsächlich aus "Sealed"-Turnieren von Sammelkartenspielen bekannt, eignet sich hervorragend für dieses Spiel, denn er stellt die Spieler hier mehr und auch öfter als in den meisten Spielen dieses Genres vor **knifflige Entscheidungen**.

Für die eigene Expansion ist man ja bestrebt, möglichst viele benachbarte Gebiete zu sammeln und diese - wenn möglich - mit Bauwerken auszustatten. Für die Ernteeinnahmen ist aber nicht die Ausdehnung eines Lehnsguts entscheidend. Die wichtigen Faktoren sind ja Stärke und Wohlstand. Es kommt daher auch darauf an, darin möglichst **viele verschiedene Ressourcen** zu haben, sowie möglichst große **Städte mit vielen Türmen**.

Somit filtert man aus seinen Handkarten für sich schon mal passende Gebietskarten und geeignete Bauwerkkarten heraus. Gleichzeitig sollte man aber auch einen Blick auf die Möglichkeiten seiner Mitspieler werfen, und ihnen wichtige Erkundungskarten vorenthalten. Sicher: Meist ist es besser, seine eigenen Interessen zu verfolgen, aber wenn sich nichts Besseres anbietet, sollte man ihnen zumindest keine Steilvorlagen liefern.

Mit den **Schriftrollen** kommt jedoch noch eine weitere Komplikation hinzu. Zwar bringen einige Schriftrollen - vor allem die Schätze - eine fixe Belohnung am Spielende, für den überwiegenden Teil müssen jedoch gewisse Voraussetzungen erfüllt werden, bzw. ist die Anzahl der Karotten von bestimmten Faktoren abhängig. Als Beispiel möchte ich den "Bürgermeister" anführen, welcher einem Spieler 1 Karotte pro von ihm kontrollierte Stadt bringt. Oder den "König der Fischer", welcher einen Spieler sogar mit 20 Karotten belohnt, wenn er mindestens 7 Fische produziert.

Nachdem die Schriftrollen zum Teil recht viele Karotten einbringen können, kommt es für die Spieler einerseits darauf an, passende Schriftrollen zu sammeln und andererseits mit ihren Erkundungskarten auf dem Spielplan die dafür notwendigen Bedingungen herzustellen. Dies alles in Einklang zu bringen, die

Fortsetzung von „Bunny Kingdom“

richtige Balance zu finden, ist keine einfache Aufgabe, zumal man sich immer nur nach dem aktuellen Angebot an Karten in seiner Hand richten kann.

Vor allem zu Beginn einer Runde, wenn man noch eine volle Kartenhand hat, steht man fast immer vor der **Qual der Wahl**. Da gilt es, sorgfältig abzuwägen, welche Karten man braucht und welche Karten man gefahrlos weiterreichen kann. "Bunny Kingdom" mag zwar kein hochinter-aktives Spiel sein, als solitär würde ich es aber auf keinen Fall bezeichnen.

Es gibt also viel zu überlegen, vieles zu bedenken, jede Menge zu beachten. Die Downtime hält sich dennoch in Grenzen. Dies liegt daran, dass alle Spieler ihre **Grübelphase gleichzeitig** durchführen, ein Riesenvorteil bei Drafting-Spielen. Trotz der durchaus vorhandenen Komplexität spielt sich "Bunny Kingdom" erfreulich flott. Eine Partie dauert selbst in Vollbesetzung nur etwas mehr als eine Stunde, vor allem wenn alle Spieler wissen, wie der Hase läuft.

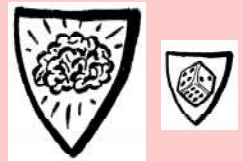
Allerdings muss ich einräumen, dass der Spielmechanismus auch nicht für ein abendfüllendes Spiel geeignet ist. Wie bei den meisten kartengesteuerten Spielen kommt es hier ebenfalls auf das **Kartenglück** an. Da kann es schon passieren, dass man einmal jede Menge Karten in der Hand hält, die man dringend benötigt. Ein andermal ärgert man sich, wenn man nur "Mist" bekommen hat und nichts Konstruktives tun kann.

Beim **Spielmaterial** fallen sofort die vielen kleinen Hasenfiguren auf, mit denen die Spieler ihre kontrollierten Gebiete markieren. Die Städte werden ebenfalls mit plastischen Figuren dargestellt, die Anzahl der Türme verrät ihre Stärke. Dass trotzdem das Ganze etwas unübersichtlich wirkt, liegt daran, dass der Spielplan ruhig ein wenig größer hätte ausfallen können. Dafür besticht die **grafische Gestaltung** der Karten mit Dutzenden verschiedener Häschen. Immer wieder entdeckt man darin witzige Details und Anspielungen auf reale oder fiktive Charaktere.

Genau diese illustratorischen Möglichkeiten sind der eigentliche Grund für das etwas **abstruse Thema**. Das Mittelalter, Fantasywelten o. ä. gibt es schon hundertfach und sind deswegen schon ziemlich ausgelutscht. Meister Lampe in einem Expansionsspiel ist hingegen was Neues, Ungewöhnliches. Ich gebe zu, dass ich persönlich ebenfalls wegen der komischen thematischen Einkleidung auf das Spiel aufmerksam wurde.

Der Spieleautor ist übrigens ein alter Bekannter. **Richard Garfield** ist vor mehr als 20 Jahren mit seinem "Robo Rally", und vor allem mit seinem Sammelkartenspiel-Klassiker "Magic: The Gathering" zu Weltruhm gelangt. An diesen Erfolg wird er mit "Bunny Kingdom" wohl nicht anschließen können, aber ein sehr empfehlenswertes Spiel ist es nichtdestotrotz.

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Ein passendes Spiel zum Thema „Könige“, denn wie es halt so ist in einer Monarchie: Der Souverain schafft an, die Untertanen spuren...

The Rise of Queensdale
Art des Spiels: **Legacy-Spiel**
Autoren: **Inka & Markus Brand**
Verlag: **alea Spiele**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 45 Min./Partie**
Preis: **ca. Euro 65,–**

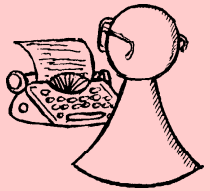
Immer diese Blaublüter!

Seine Majestät Nepomuk II. hat sich in den Kopf gesetzt, seiner schwerkranken Gemahlin, Königin Margaret ein neues Schloss im unberührten Tal Queensdale errichten zu lassen, und wer hat dann die ganze Arbeit? Wir, die braven Untertanen! Aber anstatt zu lamentieren und über die ungerechte Verteilung der Güter auf dieser Welt und die Abgehobenheit unserer Monarchen zu klagen, ist es besser, die Ärmel hochzukrempeln, am Aufbau Queensdales mitzuwirken und bestmöglich davon zu profitieren!

Seine Majestät hat uns Baumeistern gnädigerweise ein **eigenes Stadtviertel** zugeteilt, das allerdings anfangs bis auf einen einzelnen Hof und ein paar Bauplätzen leer ist. Lediglich auf ein paar Feldern befinden sich - zufällig verteilte - Kräuterplättchen. Wir verfügen bereits über eine Kräuterhütte, welche uns das Einsammeln eines bestimmten Krauts erlaubt, sowie über einen Kundschafter, den wir nicht nur durch unser Viertel, sondern über Brücken auch in andere Viertel an gegenüberliegenden Flussufern losschicken können.

Die wichtigsten Utensilien für unsere Tätigkeit sind aber **5 Spezialwürfel**, welche wir zu Beginn jeder Runde werfen, und anschließend reihum - einen Würfel nach dem anderen - einsetzen. 4 Seiten jedes Würfels zeigen je 1 Rohstoff: Holz, Stein, Lehm oder Gulden. Diese können wir auf die zugehörigen Setzfelder des Spielplans (Wald, Gebirge, etc.) legen, um den entsprechenden Rohstoff zu erhalten. Die beiden restlichen Seiten jedes Würfels zeigen ein "A". Damit können wir den Würfel auf ein freies Aktionsfeld des **Aktionsplans** setzen, um die entsprechende Aktion auszuführen.

Der Aktionsplan bietet uns verschiedene Aktionen an, manche davon sind mit der



Abgabe bestimmter Rohstoffe verbunden. Die wichtigsten Aktionen sind der **Bau einer Kräuterhütte** (für 3 Holz), welche das Sammeln eines weiteren Krauts gestattet, die **Bewegung unseres Kundschafters** (2 bis 4 Felder), der auf diese Weise unterwegs Kräuterplättchen einsammelt, welche uns diverse Vorteile (Rohstoffe, Ruhmespunkte, etc.) bringen können, sowie die **Bauaktion**, welche uns den Bau eines neuen Gebäudes ermöglicht. Weitere Aktionen sind der Einkauf von Rohstoffen am Wochenmarkt, das Anheuern von Gefolgsleuten, die Armenspeisung, bei der wir unseren Stimmungsmarker auf der Stimmungsleiste um 1 Feld nach oben schieben, usw.

Bei den **Gebäuden**, für die wir die angegebenen Rohstoffe abgeben müssen, stehen uns anfangs Produktionsgebäude (Steinhauer, Holzfällerhütte, etc.), mit denen die entsprechenden Rohstoffe hergestellt werden können, sowie Lagergebäude, welche uns das Aufbewahren von bestimmten Sachen für die nächste Partie ermöglichen, zur Auswahl.

Natürlich nehmen wir die ganze Mühe nicht bloß zum Vergnügen oder aus Großzügigkeit auf uns. Wir erwarten uns davon schon die gebührende Anerkennung. Diese drückt sich in Queensdale in **Ruhmespunkten** aus. Grundsätzlich können wir Ruhmespunkte auf drei Arten erhalten. Jeder Bau einer Kräuterhütte und jede Bauaktion werden mit Punkten belohnt. Außerdem dürfen wir unseren Ruhmesmarker jedes Mal dann vorrücken, wenn die Fanfare eine bestimmte Leistung signalisiert (etwa wenn unser Stimmungsmarker auf der Stimmungsleiste ein bestimmtes Feld erreicht).

Fortsetzung von „The Rise of Queensdale“

Nachdem wir alle unsere Würfel eingesetzt haben, wird mit allen 5 Würfeln neu gewürfelt, und eine neue Runde beginnt. Erreicht mindestens ein Baumeister sein **Epochenziel**, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Sieger der Epoche ist schlussendlich, wer sein Zielfeld am weitesten überschritten hat.

Für das erste Epochenziel sind lediglich 10 Ruhmespunkte nötig, wofür man höchstens 2 Gebäude und die eine oder andere Kräuterhütte errichten muss. Viel zu wenig, um Queensdale großartig zu verändern. Wozu braucht man dann den riesigen Spielplan und das reichhaltige Spielmaterial?

Das liegt daran, dass "The Rise of Queensdale" ein sogenanntes **"Legacy"-Spiel** ist. Dies bedeutet, dass sich das Spiel **über mehrere Partien hinweg entwickelt**. Errungenschaften, wie beispielsweise Gebäude, bleiben für kommende Partien erhalten. Dafür kommen neue Regeln hinzu, die das Spiel entweder kurzfristig oder nachhaltig beeinflussen.

In den einzelnen Partien versucht jeder Spieler, sein **persönliches Epochenziel** zu erreichen. Dieses liegt in der ersten Partie - wie erwähnt - für jeden bei 10 Ruhmespunkten. Wer dieses Ziel schafft, steigt in die nächste Epoche auf. Damit erhöht sich zwar der Wert für sein nächstes Zielfeld (in der 2. Epoche sind es bereits 16 Ruhmespunkte), dafür steigen aber auch die Ruhmespunkte, die er für Fanfaren, gebaute Kräuterhütten und durchgeführte Bauaktionen erhält.

Wer hingegen scheitert, verbleibt in seiner aktuellen Epoche mit demselben Epochenziel, bekommt als Ausgleich dafür aber - je nach erreichten Ruhmespunkten - 1 oder 2 Siegel. Damit kann er zu Beginn der nächsten Partie im "Krämerladen" **neue Sticker für seine Würfel** erwerben. Diese Sticker tragen in der Regel stärkere Symbole als die ursprünglichen Würfelseiten, bringen zum Teil auch neue Elemente ins Spiel und erhöhen insgesamt in Folge beim Würfeln die Chancen auf bessere Aktionen und/oder Rohstoffe.

Die Spielmechanismen sind relativ einfach. "The Rise of Queensdale" ist im Grunde genommen ein **Würfeleinsetzspiel**, wie wir es schon öfters erlebt haben. Wer an der Reihe ist, setzt einen seiner Würfel ein, je nach Symbol entweder auf einem Rohstoff-Feld oder einem Aktionsfeld des Aktionsplanes. Da jedes Einsetzfeld bloß von einem Würfel besetzt werden darf, und einige Aktionen in ihrer Anzahl beschränkt sind, bzw. manche Felder bessere Aktionen versprechen, richtet man sich bei der Reihenfolge üblicherweise nach den Möglichkeiten und Optionen der Mitspieler.

Bei einem Würfelspiel stellt sich naturgemäß die Frage nach dem Glücksanteil. Meiner Meinung nach ist der **Glücksfaktor beim Würfeln trotzdem nicht dominierend**. Sollten die Würfel wirklich mal schlecht fallen, kann man gegen Abgabe eines Rohstoffes beliebig viele Würfel neu würfeln. Und fehlen mal Würfel mit einem "A", kann man trotzdem einen beliebigen Rohstoffwürfel als Aktionswürfel nutzen, wenn man dafür den gewürfelten Rohstoff abgibt. Meiner Erfahrung nach wird eine Partie selten durch Glück oder Pech beim Würfeln entschieden.

Fortsetzung von „The Rise of Queensdale“

Viel entscheidender ist da schon, **wie sich die Geschichte weiterentwickelt**, wie die Story weitergesponnen wird. Das Erzählerische ist zwar nicht die Stärke von "The Rise of Queensdale", trotzdem erwartet man mit Spannung, was sich in einer neuen Epoche abspielt, und welche Ereignisse - positive sowie negative - die Spieler nun erwarten. Wird erstmals eine neue Epoche erreicht, kommen neue Elemente - meist neue Gebäude - ins Spiel. Ansonsten wird eine neue Geschichtenkarte vorgelesen, die eine zusätzliche Herausforderung bringt. Je nachdem, was geschieht, kann es hier einen Spieler mehr oder weniger treffen.

In unseren Partien hat sich gezeigt, dass sich alles - auch das unwichtigste Detail - irgendwann einmal auswirkt, aber bei weitem **nicht alles in gleichem Ausmaß**. Man kann seine Entwicklung (seine "Strategie", wenn man es so bezeichnen kann) in eine gewisse Richtung lenken, ob sich dies dann auch im Endeffekt auszahlt, weiß man von vorneherein jedoch nicht. Das Schicksal meint es eben manchmal gut mit einem Spieler, ein andermal halt nicht.

Die beiden Autoren haben - um den noch vorhandenen Glücksanteil zu relativieren - ein paar **Ausgleichsregelungen** eingeführt. Dazu zählen die bereits erwähnten Siegel, mit denen man seine Würfel "upgraden" kann. Neben diesem "Dice crafting", welches mir in diesem Spiel ausgesprochen gut gefällt, gibt es noch die Kronenleiste, die den Unterlegenen einer Partie je nach erreichtem Punktestand ein paar Ruhmespunkte Vorsprung für die Folgepartie gewährt.

In späteren Epochen können noch andere Elemente dazukommen, die es den Verlierern erleichtert, in der nächsten Partie zurückzuschlagen. Außerdem können sich Spieler bei einer vorhersehbaren Niederlage bereits auf die nächste Partie vorbereiten. All das sorgt dafür, dass zurückliegende Spieler oft aufholen. Dieses Hin und Her **garantiert einen spannenden Spielverlauf**, weil praktisch zu keinem Zeitpunkt jemand aussichtslos abgeschlagen ist.

Besonders hervorheben möchte ich noch das **hervorragende Spielmaterial**. Bereits die Fülle an Materialien ist beeindruckend, die große Schachtel ist randvoll gefüllt und bringt fast 3,5 Kilogramm auf die Waage. Es gibt viele Stanzbögen, nzählige Klebebögen, eine Menge Karten, Plättchen, Holzfiguren, etc. Das meiste davon kommt - wenn überhaupt - erst im Laufe der Epochen ins Spiel.

Auch die **Gestaltung** weiß zu gefallen. Michael Menzel weckt auf überzeugende Weise eine mittelalterliche Gesellschaft zum Leben. Und noch etwas fällt positiv auf: Legacy-Spiele können regeltechnisch sehr umfangreich, und daher auch fehleranfällig sein. Hier wurde aber - bis auf ganz wenige Ausnahmen - alles richtig gemacht. Die Spieler werden vorbildlich von Epoche zu Epoche geleitet, neue Regeln wandern sehr übersichtlich mittels Klebebögen ins Regelheft. Dies beweist, wie ausführlich und gründlich Inka & Markus an diesem Spiel getestet und getüftelt haben.

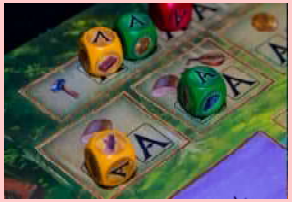
Der werte Leser wird es sicher schon beim Lesen dieser Rezension bemerkt haben: Ich bin von "The Rise of Queensdale" sehr angetan. Wir haben - zu dritt - insgesamt 16 Partien gespielt, bis der Sieger feststand. Eine einzelne Partie dauerte selten länger als 1 Stunde, manchmal sogar weniger als 45 Minuten, sodass wir meist 2 oder 3 Partien hintereinander spielen konnten. Fast jede Partie verlief dabei sehr **spannend**, und auch zum Schluss ist es eigentlich ziemlich knapp ausgegangen.

Vor allem aber freuten wir uns immer schon auf die nächsten Partien, und was uns wohl wieder erwarten würde.

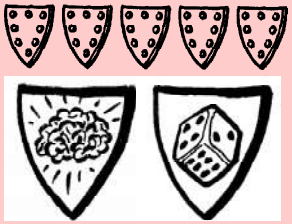
Fortsetzung von „The Rise of Queensdale“

Ich werte den **Spielreiz** aus diesen Gründen als **außergewöhnlich hoch**. Allerdings stellt sich nun für uns die Frage, ob "The Rise of Queensdale" auch nach dem packenden Finale noch auf den Spieltisch kommen wird. Inka & Markus haben für die letzten Epochen Mechanismen eingeführt, welche dies prinzipiell ermöglichen. Andere Spieler werden jedoch wenig Anreiz finden, in dem von uns drei aufgebauten Tal zu spielen. Für uns Originalspieler bieten sich ebenfalls keine neuen Überraschungen, außerdem verlieren jetzt einige Gebäude - vor allem die Lager - ihre eigentliche Bedeutung.

Ich habe von Ravensburger übrigens ein kostenloses Rezensionsexemplar erhalten, was für ein solches Spiel keine Selbstverständlichkeit ist (danke in diesem Zusammenhang an Doris). Ich bin vom Spiel aber so begeistert, dass ich nicht zögern würde, mir eine - hoffentlich erscheinende - Fortsetzung käuflich zuzulegen. Von mir erhält "The Rise of Queensdale" daher eine **uneingeschränkte Kaufempfehlung**!



Game News - Wertung



p.S.: Ich würde das Spiel recht gerne noch ein zweites Mal durchspielen. wer hat Lust darauf?

Game News - Spielekritik

... und wenn wir schon bei der weiblichen Form der Monarchen sind, passt das nächste Spiel - dankend von „H@ll 9000“ übernommen - auch sehr gut dazu...

Titel: **Queendomino**
Art des Spiels: **Legespiel**
Autor: **Bruno Cathala**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2017**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 25 Minuten**
Preis: **ca. Euro 28,–**

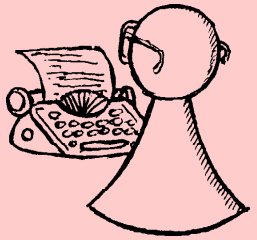
Einleitung

Mehr Taktik im Königreich

Es war ja klar: Nachdem "Kingdomino" 2017 zum „Spiel des Jahres“ gewählt worden ist, musste es natürlich die eine oder andere Variante geben. Nun also "Queendomino".

Spielbeschreibung

Das **Grundprinzip ist vollkommen gleich**: Zweiteilige **Dominosteine**, die verschiedene Landschaftstypen



und gegebenenfalls Kronen zeigen, werden nach dem bereits bekannten Muster ausgewählt und in das eigene Königreich integriert. Am Ende gibt es Punkte durch die Multiplikation der miteinander verbundenen Felder eines Landschaftstyps mit der Anzahl der darin abgebildeten Kronen. So weit, so bekannt.

Im Gegensatz zur ersten Auflage von "Kingdomino" ist hier nun ein **dreidimensionaler Turm** als Plättchenspender dabei, in dessen Genuss aller-

Fortsetzung von „Queendomino“

dings Besitzer späterer "Kingdomino"-Auflagen auch schon gekommen sind. Eine gute Ergänzung, zumal auf dem Turm abgebildet ist, wie viele Karten jeder Art im Spiel vorhanden sind.

Neu sind nun kleine **Ritterfiguren**, mit deren Hilfe man sich Münzen besorgen kann, die wiederum den Kauf von ebenfalls neuen, unterschiedlichen teuren **Gebäuden** ermöglichen. Diese dürfen auf dem in "Kingdomino" noch nicht existenten roten Landschaftstyp „**Bauplatz**“ platziert werden und bringen diverse Vorteile ein – meist Sonderwertungen.

Außerdem gibt es noch **Türme**, die man ebenso wie die Ritter durch den Erwerb von Gebäuden erhalten kann. Wer die meisten Türme hat, erhält die Figur der **Queen**, die den Kauf weiterer Gebäude vergünstigt und bei der Schlusswertung als zusätzliche Krone im größten Gebiet des Spielers gilt. Wer es destruktiv mag und gerne für Frust bei den Mitspielern sorgt, kann außerdem den Einsatz des **Drachen** bezahlen, der eines der zum Kauf verfügbaren Gebäude zerstört.

Fazit

Eine ganze Reihe neuer Ideen also. Sie bieten **mehr taktische Möglichkeiten**, keine Frage. (Kaum kommt eine Frau ins Spiel, gibt es auch mehr Raffinesse, könnte man sagen ;-).) Doch dadurch geht auch die **schlanke Schlichtheit des Spiels verloren**, sodass man das Gefühl hat, ein aufgebohrtes "Kingdomino" zu spielen.

Interessant sind die neuen Ideen allerdings durchaus, und es ist auch schön, dass es nun **verschiedene Strategien** zum Punktesammeln gibt. Wer allerdings auf Gebäude spielt, setzt tendenziell immer auf Plättchen mit höheren Zahlen und hat dadurch weniger Auswahl, was ein bisschen störend wirkt, da man sich tendenziell ein wenig gespielt fühlen kann. Insgesamt spielt sich "Queendomino" **weniger flüssig**, weniger rund und ist außerdem **konfrontativer**.

Eine Anmerkung zur P
tie zu dritt darf hier nicht f
len – wobei sie das Orig
"Kingdomino" ebenso bet
wie das neue "Queendomi
Zu dritt kommen nicht
Plättchen ins Spiel, sodas
weniger planbar wird
der einzelne Spieler m
Pech haben kann, was et
frustrierend ist. Hier kann
ganz leicht Abhilfe schaf
indem immer vier Plättchen zur Auswahl ausgelegt werden, wie bei der Partie zu viert. Das nicht gewählte Plättchen kommt dann einfach aus dem Spiel. So wird es fairer und planbarer.

Fazit also: Die Änderungen sind interessant, aber eigentlich nicht nötig. Wer mehr Taktik, ein wenig Aggression und zusätzliche Herausforderungen bevorzugt, ist mit "Queendomino" gut beraten. Wer es geradliniger mag, kann getrost bei dem ohnehin schon guten "Kingdomino" bleiben.

Birgit Irgang

Game News - Wertung

Abenteuerfilm
Deutschland 2017
Regie: Nild Nilsson
HABA Studios
Dauer: ca. 30 Minuten

Film-Tipp des Monats

Nein, fantastische Geschichten über Königreiche müssen nicht immer alle so episch und so brutal sein wie „Der Herr der Ringe“ oder „Game of Thrones“. Regisseur Nils Nilsson wollte mit seinem Streifen „Würfelkönig“ einen Film für die ganze Familie schaffen. Zwar finden sich in seinem Erstlingswerk auch mürrische Zwerge, arrogante Elfen, Orks, Kobolde und Drachen, aber fürchten müssen sich die Jüngeren (FSK ab 8 Jahren) deshalb nicht, wenn die Monarchen versuchen, ihre Reiche mit eben diesen

„Bürgern“ zu bevölkern. Auch die eher kurze Dauer des Films passt da sehr gut für die angepeilte Zielgruppe. Damit hat sich der Film das Prädikat „Sehenswert“ verdient.

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.

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 Spieletreffen im Hotel Traunerhof (**jeden** Mittwoch!)
* Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
* Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielezeitschrift (Game News) für Mitglieder
* Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.:“Intergame“)
* Organisation von Fahrten zu diversen Spieleveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener Spie-lefest, ...)
* Entwicklung neuer Spieleideen
* Eigene Homepage im Internet: **www.knobelritter.at**
* Spielebestellservice für die Mitglieder
* auch in **facebook** vertreten

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