

VERZAUBERND KNOBELMAGIER

Zauberer, Quacksalber & Illusionisten am 5. Sept. in Traun!



313. Ausg. 29. Aug. '18
Auflage 100 Stück (!!!)
27. Jg., Abo 15 Euro



Traun - Game News- Eigenreportage

Liebe Zauberlehrlinge,

30 Jahre ist es jetzt her, dass ein 18-jähriger Warwick Davies in seiner Rolle als Willow Ufgood versuchte, als Zauberer Anerkennung zu finden. Nach diesem Hollywood-Abenteuer waren Zauberer lange Zeit nur auf Kreuzfahrtschiffen und in Las Vegas Shows anzutreffen.

Zur Zeit machen sich allerdings reihenweise Zauberer auf die Suche nach würdigem Nachwuchs. „Penn and Teller: Fool Us“ befindet sich in einer erfolgreichen fünften Staffel und die Ehrlich Brothers riefen gleich zum „Showdown der weltbesten Magier“ auf.

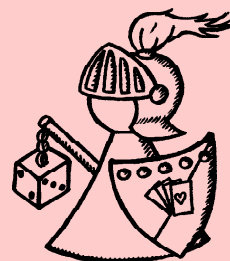
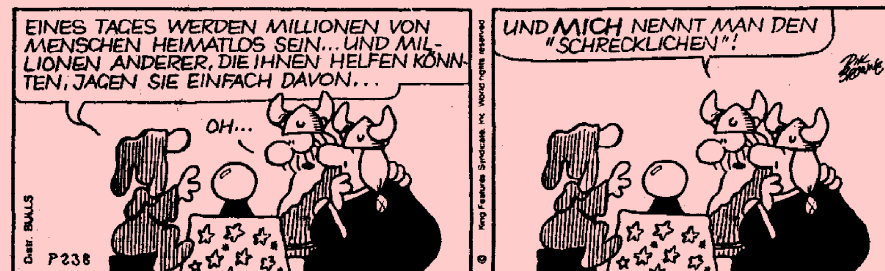
Wenn wir da in der Oberliga mitspielen wollen, brauchen wir ein topaktuelles „Trickerion: Legends of Illusion“ werden wir mit veralteten Tricks wohl eher nicht. Wir wollen uns ja schließlich nicht als „die Quacksalber von Quedlinburg“ verschreiben lassen.

Neben den Tricks brauchen wir natürlich auch „the Mind“ und sie umsetzen zu können, vielleicht werden wir dann auch zu echten „Druids“. Das Training beginnt am 5. September ab 18:00 Uhr in den Traunerhallen unseres Hexenmeisters Franky.

Also, bis dahin fleißig üben, empfiehlt

Euer Mitspirant Oliver

HAGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis

Knobelpreis 2018

Hiernun eine Auswahl an taktisch orientierten Spielen des Jahrgangs 2017/18 (ohne Anspruch auf Vollständigkeit), welche für unsere Nominierungsliste zum Knobelpreis 2018 in Frage kommen:

7th Continent, 13 Tage, Altiplano, Anachrony, Azul, Bunny Kingdom, Century - Fernöstliche Wunder, Charterstone, Chimera Station, Clans of Caledonia, Coimbra, Das Fundament der Ewigkeit, Das tiefe Land, Die Quacksalber von Quedlinburg, Ethnos, Feuville, Gaia Project, Ganz schön clever, Heaven & Ale, Hero Realms, Indian Summer,

ritter der knobelrunde

Iquazú, Keyper, Klöng!, Loot Island, Luxor, Majesty, Mercado, Merlin, Montana, Nusfjord, Otys, Outlive, Paper Tales, Photosynthese, Pioneers, Pulsar 2849, Queen-domino, Race to the New Found Land, Rajas of the Ganges, Räuber der Nordsee, Reworld, Riverboat, Sagrada, Santa Maria, Schiffbauer der Nordsee, Spring Meadow, The Mind, The Rise of Queensdale, Trans Atlantic, Wendake, Woodlands

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 9. September 2018.

Zwischenwertung

Die Positionen um den Königsposten für 2018 sind klar bezogen, nur wer am Thron daneben als Königin Platz nimmt, ist noch offen...

1. Marquis Jakob	213,5
2. Prinz Franky	158,5
3. König Reinhold	122
4. Earl Oliver T.	105
5. Graf Oliver K.	88
6. Marquis Roland	87
7. Earl Gerhard	80
8. Baroness Ute	75
9. Graf Johannes	71,5
10. Marquis Christoph	64,5
11. Prinzessin Luise	63,5
12. Baroness Nicole	59,5
13. Graf Thomas L.	54
14. Königin Michaela	43
15. Graf Udo	42
16. Knappe David	40

Game News - Spielkritik

Zauberer - das sind nicht nur die Merlins, Gandalfs und Sarumans aus diversen Fantasyfilmen, sondern auch die Illusionisten und Magier der großen Showbühne. Um solche dreht es sich im folgenden Spiel...



Titel: **Trickerion**
Art: **Worker Placement**
Autoren: **Richard Amann & Viktor Peter**
Verlag: **Corax Games**
Jahrgang: **2016**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 15 Jahren**
Dauer: **90 - 180 Minuten**
Preis: **Euro 69,90**

Also, DAS ist einmal ein außergewöhnliches Spielthema: In "Trickerion - Meister der Magie" nehmen wir die Rollen von berühmten Bühnenzauberern ein, welche danach trachten, in einem Wettbewerb binnen 5 Wochen den größten Ruhm zu erlangen.

Als Liebhaber von Filmen wie "Prestige" oder "Die Unfassbaren" konnte ich der Versuchung nicht widerstehen, und habe mir das Spiel umgehend zugelegt.

Unsere Anfänge als Illusionist sind ja **bescheiden**. Unser Mitarbeiterstand ist



ziemlich überschaubar, besteht er doch lediglich aus uns selbst, einem Handlanger und einem Spezialisten (Manager, Ingenieur oder Assistentin). 10 Münzen stellen unser karges Startkapital dar, dazu kommt noch ein Trickerion-Splitter, ein universell einsetzbarer Teil eines mysteriösen, wertvollen Kristalls. Auch beherrschen wir erst einen einfachen Zaubertrick in Form einer Trickkarte. All dies kommt, zusammen mit ein paar wenigen Requisiten, in unsere Werkstatt.

Wir sehen also, um tatsächlich der neue Star am Zauberhimmel zu werden, **muss noch einiges geschehen**. Es bleiben uns noch genau 5 Wochen, um attraktive Shows mit spektakulären Tricks auf die Beine zu stellen.

Jede Woche (= Runde) gliedert sich dabei in **7 Phasen**:

1. Die Stadtwürfel werden geworfen und in die Stadt gelegt.
2. Die Spielreihenfolge wird ermittelt (umgekehrte Reihenfolge der Ruhmesleiste).
3. Wir können die Werbetrommel rühren, indem wir 2 Ruhmespunkte kaufen.
4. Wir planen für unsere Mitarbeiter, wo sie diese Runde tätig sein sollen.

5. Wir setzen unsere Mitarbeiter nacheinander an den vorgesehenen Orten ein.
6. Wir geben am Theater Vorstellungen, um Einnahmen und Ruhm zu erhalten.
7. Wir führen abschließende administrative Tätigkeiten durch.

Die wichtigsten Phasen des Spiels sind die Phasen 4 bis 6. In der Phase 4 entscheiden wir, wo wir unsere Mitarbeiter einsetzen, indem wir ihnen verdeckt **Auftragskarten** (mit den verschiedenen Einsatzorten) zuweisen. Nachdem diese anschließend alle aufgedeckt wurden, setzen wir dann nacheinander - vom Startspieler beginnend - je einen Mitarbeiter ein.

Jedem Mitarbeiter steht dafür eine bestimmte Anzahl an **Aktionspunkten** zur Verfügung, die von seiner Qualifikation abhängt: Zauberer 3 Aktionspunkte, jeder Spezialist 2 Aktionspunkte und Handlanger 1 Aktionspunkt. An den meisten Orten kann der Wert durch Abgabe genau eines Trickerionsplitters um 1 erhöht werden.

Folgende **Einsatzorte** stehen zur Auswahl:

° Im **Stadtzentrum** können wir hauptsächlich neue Tricks lernen, Mitarbeiter einstellen

Fortsetzung von „Trickerion“

und Geld beschaffen.

° Auf dem **Marktplatz** können für die Tricks notwendige Requisiten eingekauft, gefeilscht und bestellt werden, wobei stets nur eine beschränkte Anzahl an unterschiedlichen Requisiten angeboten wird.

° In der **Werkstatt** - hier dürfen nur unsere eigenen Mitarbeiter werken! - können wir vor allem die Tricks vorbereiten, sobald wir alle notwendigen Requisiten haben. Dafür erhalten wir Trickplättchen, die wir später im Theater einsetzen können.

° Im **Theater** schließlich können wir entweder eigene Tricks aufbauen, indem wir Trickplättchen auf ausliegende Regiepläne (eine Art Choreographie einer Zaubershow) platzieren, oder eine Aufführung planen, was allerdings nur der Zauberer selbst durchführen darf.

Anschließend finden **Vorstellungen** statt. In der Reihenfolge der Wochentage wählt jeder Zauberer, der eine Aufführung geplant hat, einen Regieplan, der mindestens einen seiner Tricks enthält. Dann werden alle Tricks auf diesem Plan aufgeführt, also auch die Tricks der Mitspieler (sie haben sozusagen Gastauftritte). Jeder Spieler erhält für jeden seiner aufgeführten Tricks den **Erlös** auf der entsprechenden Trickkarte (Ruhm, Geld, Trickerion-Steine). Der aufführende Zauberer bekommt noch zusätzliche **Belohnungen** laut

Regieplan und für seine dort eingesetzten Spezialisten.

Am Ende der Runde müssen wir unsere eingesetzten Mitarbeiter bezahlen, die Werbeplakate abhängen, und noch ein paar Vorbereitungsarbeiten für die nächste Runde durchführen. Nach der 5. Woche endet das Spiel, und es gibt eine **Abschlusswertung**,



bei der es noch ein paar Punkte für verbliebenes Geld, Trickerion-Splitter, sowie für jeden angestellten Mitarbeiter gibt. Wer schlussendlich die **meisten Ruhmespunkte** hat, gewinnt und erweist sich als der neue Meister der Magie.

Wir schicken Zauberer, Spezialisten und Handlanger aus, um Arbeiten zu erledigen. Ganz klar: Wir haben es mit einem **Worker Placement Game** zu tun. Das gibt zwar auf den ersten Blick einen Abzug in der Originalitätsnote, "Trickerion" bietet aber genug originelle Ideen, welche eine nähere Betrachtung rechtfertigen.

Der Einsatz der Arbeiter geschieht nämlich **nicht direkt**, sondern über zwei Phasen. Zuerst werden allen Mitarbeitern **Aufträge erteilt**,

indem ihnen mit Auftragskarten verdeckt ihr Einsatzort zugewiesen wird.

Erst in der anschließenden Phase werden - nachdem alle Auftragskarten aufgedeckt wurden - die Arbeiter tatsächlich losgeschickt, um ihre Arbeiten zu entrichten. Nun sieht man, **wer welche Arbeiter wohin entsendet**. Während man in bei der Auftragserteilung eher noch spekuliert, wird nun das "worker placement" konkret. Es gilt jetzt, das Beste daraus zu machen.

Die **Interaktion ist dabei recht hoch**. Die Einsatzplätze sind nämlich

nicht nur - wie bei den meisten Spielen dieses Genres - limitiert, sie sind zudem auch noch unterschiedlich gut. Dies ergibt sich aus den **unterschiedlichen Modifikatoren** für die Aktionspunkte, die zwischen + 3 und - 1 liegen können. Wer zuerst kommt, dem stehen daher mehr Aktionspunkte zur Verfügung, ergo kann er mehr und/oder bessere Aktionen durchführen. Die Gesamtzahl an Aktionspunkten setzt sich schließlich aus dem Grundwert des Mitarbeiters + Modifikator vor Ort + eventuell 1 Aktionspunkt für 1 Trickerionsplitter zusammen.

Das Wichtigste für eine gelungene Show sind natürlich die **Zaubertricks**. Bis so ein Trick einem staunenden Publikum präsentiert werden kann, steckt aber einiges an Arbeit dahinter. Zuerst einmal muss

Fortsetzung von „Trickerion“

er "gelernt", sprich: im Stadtzentrum besorgt werden. Dabei ist zu beachten, dass für die besseren Tricks bereits ein gewisses Können in Form von Mindestruhm vorausgesetzt wird. Dann müssen noch auf dem Marktplatz die angegebenen Requisiten beschafft werden.

In der Werkstatt muss der Trick schließlich noch vorbereitet werden, indem die auf der Trickkarte vermerkte Anzahl an **Trickplättchen** dar- aufgelegt werden. Schlussendlich muss der Trick dann im Theater aufgebaut werden. Dazu wird ein entsprechendes Trickplättchen auf einen **Regieplan** platziert, wobei jeder Trick auf jedem Plan nur ein einziges Mal vorkommen darf. Die Zuschauer sehen eben nicht gern zwei Mal denselben Trick. Reichlich viel Aufwand also, der auch einiges an Planung und Überlegung erfordert. Je schwieriger ein Trick zu vollführen ist, umso mehr Ruhm, Geld und/oder Trickerionsplitter bringt dieser uns dann aber auch ein.

Bei den Trickplättchen kommt übrigens noch ein **originelles Spielelement** zum Tragen. Die Trickplättchen zeigen nämlich an jeder Ecke ein anderes Symbol. Wenn es nun gelingt, dass beim Legen der Plättchen zwei gleiche Symbole einen Verbindungskreis bilden, spricht man von einer "**Trickroutine**". Dies wird bereits beim Erzeugen mit Ruhm oder Geld belohnt, und

bringt später auch bei einer Aufführung einen Extra-Ruhmespunkt. Genug, um schon beim Legen der Trickplättchen darauf zu achten.

Das **Theater** verdient noch eine spezielle Aufmerksamkeit, gibt es doch ein paar Unterschiede zu den anderen Orten. Hier ist es erstens nicht erlaubt, die Aktionspunkte durch Abgabe eines Trickerionsplitters zu erhöhen. Und zweitens ist es von Bedeutung, an welchem **Wochentag** man tätig ist. Jeder Spieler darf in einer Runde seine Arbeiter nur an einem einzigen Wochentag einsetzen, welcher dann für die anderen Spieler gesperrt ist. Er hat dann sozusagen die Kontrolle über die Bühne an diesem Tag.

Der erste und letzte Tag weisen außerdem noch eine Besonderheit auf. Am Donnerstag ist das Vorbereiten von Tricks aufgrund des unattraktiven Termins günstiger (+ 1 Aktionspunkt), und man hat im Falle einer Aufführung die erste Wahl, dafür muss man aber Abzüge in den Erlösen in Kauf nehmen. Am Sonntag ist es hingegen umgekehrt: Die Vorbereitung von Tricks ist teurer, eine Sonntagsvorstellung bringt dafür mehr Ruhm und Geld ein.

Spielmechanisch bietet "Trickerion" **einiges für die grauen Zellen**. Mir gefällt diese Art von interaktivem Worker placement sehr gut, und der ganze Prozess, um einen Trick bis zur bühnenreifen Aufführung zu bringen, ist anspruchs-

voll und mit viel Optimierungsarbeit verbunden.

Aber auch **optisch weiß das Spiel zu überzeugen**. Die grafische Gestaltung besticht durch gediegene Farbgebung und Detailreichtum, welche viel zur dichten Atmosphäre beiträgt. Andererseits ist dies aber der Übersichtlichkeit nicht förderlich, und auch die Symbolik ist nicht auf Anhieb verständlich. Besonders gelungen finde ich hingegen das "Handbuch des Zauberers", welches jedem Spieler einen Überblick über alle Aktionsmöglichkeiten, sowie eine übersichtliche Aufstellung aller Zaubertricks bietet.



Alle Trickkarten gehören übrigens einer der **vier Zauberschulen** an: Technische Tricks, mentale Tricks, Entfesselungstricks und optische Tricks. Ich kann nicht sagen, ob es alle vorkommenden Tricks tatsächlich gibt - Zauberer verraten nun mal nicht gerne ihre Geheimnisse -, aber das Gesamtwerk macht mir einen sehr gut durchdachten, mit viel Liebe zum Detail versehenen Eindruck.

Insgesamt ist "Trickerion" ein herausforderndes, relativ **komplexes Spiel**. Die Spieldauer ist mit ungefähr 30 Minuten pro Spieler angegeben. Das ist meiner Meinung

Fortsetzung von „Trickerion“

nach etwas optimistisch, denn wir haben doch mindestens eine dreiviertel, fast eine ganze Stunde pro Spieler benötigt. Dies ist dann doch ein großer Wermutstropfen.

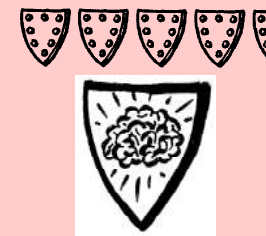
Und wenn wir schon bei der Spieldauer sind, passt dazu auch die im Spiel beinhaltete **Erweiterung "Die Dunklen Gassen"**. Sie fügt dem Grundspiel noch ein paar Elemente hinzu, allem voran einen weiteren Schauplatz - die Dunklen Gassen -, wo es **spezielle Auftragskarten** zu erhalten gibt. Diese bringen entweder einen dauerhaften Vorteil oder einen einmaligen Effekt. Dazu kommen noch Prophezeiun-

gen, welche die Regeln für jeweils eine Spielrunde verändern.

Am wichtigsten jedoch: Es werden **zwei zusätzliche Spielrunden** gespielt, sodass jetzt sogar noch bessere, kompliziertere Zaubertricks, die einen höheren Mindestruhm und noch mehr Vorbereitung erfordern, aufgeführt werden können. Dies verlängert die Spieldauer noch einmal um mindestens 15 Minuten pro Spieler. Schade, denn mit der Erweiterung spielt sich "Trickerion" taktischer, deutlich interaktiver, interessanter, aber 4 bis 5 Stunden ist für das Spiel dann doch etwas zu lange. Ich hätte mir gerne das Spielgefühl der Erweiterung in et-

was komprimierterer Form und in kürzerer Spielzeit gewünscht.

So wird voraussichtlich leider "nur" das Grundspiel öfters auf unserem Spieltisch landen. Dieses bietet aber ohnehin ausreichend Abwechslung und Spielreiz für mehrere interessante Partien mit spektakulären Zaubershows á la "David Copperfield" oder "Siegfried & Roy".



HALL OF GAME

Es hat sich ja schon abgezeichnet: Mit AZUL steigt heuer - und das in souveräner Manier - das zweite Spiel in unsere „Hall of Games“ auf. Aber mehr als 3 weitere Spiele werden es bis Ende dieses Jahres nicht mehr schaffen. Die größten Chancen dazu haben sicherlich KRAZY WORDZ und YOKOHAMA, die sich an die zweite bzw. dritte Stelle setzen konnten. Auch LORENZO hat schon viele Punkte gesammelt, aber der Rückfall auf den 8. (und damit punktelosen) Platz wirft das Spiel weit zurück, vielleicht sogar zu weit.

Abgesehen von diesen 3 Spielen sehr ich derzeit noch keinen weiteren Kandidaten. Die Chancen einiger Spiele haben sich verschlechtert (etwa AGENT UNDERCOVER und EXIT-DAS SPIEL), andere konnten sich wiederum ein wenig verbessern (TERRAFORMING

MARS, ALTIPLANO, GAIA PROJECT). Für die „Ruhmeshalle“ fehlt aber doch noch einiges.

Von gleich 3 Spielen müssen wir uns verabschieden: 13 TAGE, SANTA MARIA, sowie HEAVEN & ALE haben zu wenig Stimmen erhalten und machen damit Platz für ebenfalls drei Neuvorschläge: SAGRADA (dem ich persönlich in den nächsten Monaten große Chancen einräume...), ETHNOS und A FAKE ARTIST GOES TO NEW YORK. Ich bin gespannt, wie sich die nächsten Monate noch so entwickeln...

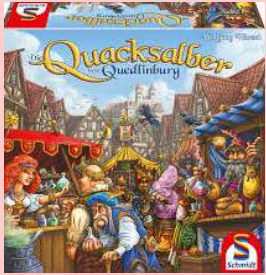
Wertung:

1. AZUL	8/+15/-1/22/ ++
2. Krazy Wordz	6/+10/-0/16/ =
3. Yokohama	4/+ 7/-0/11/ =
4. Terraforming Mars	3/+ 5/-0/ 8/ +
5. Altiplano	2/+ 4/-0/ 6/ +
Gaia Project	1/+ 5/-0/ 6/ +
Agent Undercover	1/+ 5/-0/ 6/ +
8. Lorenzo der Prächtige	3/+ 2/-0/ 5/ -
9. Decrypto	*2/+ 1/-0/ 3/ +
Pulsar 2849	*2/+ 1/-0/ 3/ +
11. EXIT - das Spiel	1/+ 1/-0/ 2/ -

Vorschläge: Sagrada (3 x), A Fake Artist goes to New York (1 x), Ethnos (1 x)

Game News - Spielekritik

Naja, die meisten selbsternannten „Zauberer“ sind Blender. Jährlich treffen sich - zumindest in folgendem Spiel - zahlreiche dieser Blender in einer deutschen Stadt...



Titel: Die Quacksalber von Quedlinburg
Art: Bagbuilding Game
Autor: Wolfgang Warsch
Verlag: Schmidt Spiele
Jahrgang: 2018
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: ca. Euro 32,-

"Hereinspaziert, herrreinspaziert, meine Herrschaften! Hier finden Sie das richtige Mittel für ihre Wehwehchen, die besten Tinkturen und Elixiere gegen Schweißfüße, Heimweh, Schluckauf und Liebeskummer. Sie da, der Herr in der blauen Weste! Ich habe da genau das Richtige für ihre Haare, die sich oben ganz schön lichten. Ein paar Tropfen, und das Haar sprießt wieder wie bei einem Jüngling. Und Sie, gnä' Frau, wie wär's mit einem kleinen Liebes-Trank? Dieses kleine Fläschchen wirkt Wunder, Sie werden sich der vielen Verehrer



gar nicht erwehren können, sie werden sehen! Treten Sie näher!"

Einmal im Jahr kommen in Quedlinburg die besten Wunderdoktoren und Kurpfuscher des Landes zusammen, um ihre Tränke zu brauen. Aus ihren eigenen Vorratsbeutel fügen sie möglichst viele Zutaten hinzu, um den Trank immer besser zu machen. Aber ein paar Knallerbsen zu viel und der ganze Kessel explodiert, und futsch sind die wertvollen Siegpunkte!

Zu Beginn besitzt jeder der bis zu vier Quacksalber dieselben **Zutaten** in seinem Vorratsbeutel: Jede Menge Knallerbsen (weiße Chips) in den Werten 1 bis 3, sowie je eine Kreuzspinne (grüner Chip mit dem Wert 1) und ein Kürbis (oranger Chip mit dem Wert 1). Außerdem verfügt jeder über seinen eigenen **Kessel**, in dem ein Tropfen angezeigt, wie voll der Kessel aktuell ist.

In jeder der 9 Runden wird zuerst eine **Wahrsagekarte** aufgedeckt. Das Ereignis gilt für alle Spieler, wobei lila Wahrsagekarten sofort ausgeführt werden und blaue Karten für die komplette Runde gelten. Anschließend kommt es zur **Trank-Zubereitung**.

Gleichzeitig ziehen alle Spieler einen Chip aus ihrem Beutel und legen ihn in ihren Kessel. Für den ersten Chip werden dabei - je nach Wertigkeit - 1 bis 4 Felder nach dem Tropfen gezählt, jeder weitere Chip nach dem zuletzt belegten Feld.

So füllen sich mit der Zeit die Kessel mit den verschiedensten Zutaten. Nach jedem Ziehen und Ablegen können sich die Spieler entscheiden, ob sie noch einen weiteren Chip aus ihrem Beutel ziehen wollen oder ob sie stoppen. Wenn die Summe aller gezogenen weißen Chips allerdings den **Wert 7 übersteigt**, sind zu viele Knallerbsen im Trank und der Kessel **explodiert**.

Haben sich alle Spieler entschieden zu stoppen, oder wurden durch eine Explosion dazu gezwungen, kommt es zur **Wertung**. Hierbei erhalten die Spieler - je nach der Position ihres Tropfens im Kessel-Siegpunkte und/oder Geld zum Einkauf neuer, besserer Zutaten. Wessen Kessel explodiert ist, muss sich für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden, wer rechtzeitig aufgehört hat, bekommt sogar beides. Außerdem können in dieser Wertungsphase Rubine verteilt werden, sowie die Effekte bestimmter Zutaten zu-

Fortsetzung von „Die Quacksalber von Quedlinburg“

sätzliche Belohnungen bringen.

Für die nächste Runde geben die Spieler wieder alle Zutaten-Chips in ihre Beutel. Nach der 9. Runde ist Schluss. Wer dann mit seinem Zählstein auf der **Zählleiste** am weitesten vorgerückt ist, hat sich am Markt von Quedlinburg als der geschickteste Quacksalber herausgestellt und gewinnt nebenbei auch das Spiel.



Der Knobler als fundierter Spielexperte wird sofort erkannt haben, dass es sich bei "Die Quacksalber von Quedlinburg" um ein lupenreines **"Bagbuilding Game"** handelt, also einem Spiel, bei dem man im Laufe der Partie den Inhalt seines Beutels, aus dem man Spielfiguren, Chips, Plättchen oder ähnliches zieht, verbessert, um in Folge effektiver agieren zu können.

Dabei spielt es aber in einer anderen Liga als die bekanntesten Spiele dieses Genres, wie "Orléans" oder "Altiplano". Das Schmidt Spiel ist **wesentlich einfacher gestrickt** und richtet sich ielmehr an Familien und den sogenannten "casual gamer", den Gele-

genheitsspieler. Die Altersangabe "ab 10 Jahren" ist ein deutliches Indiz dafür, meiner Erfahrung nach können aber auch schon jüngere Kinder mitmachen.

Dieser Zielgruppe geschuldet ist auch der doch recht hohe **Glücksanteil**. Dabei sind es nicht nur die Knallerbsen, die den Spielern durch ihr zufälliges Auftauchen einen Strich durch ihre Rechnung machen können. Es kommt auch bei den meisten anderen Zutaten darauf an, ob und wann sie gezogen werden. Bei einigen Sorten ist es besser, wenn sie so früh wie möglich gezogen werden (z. B. Kürbisse), andere entfalten ihre Wirkung erst später (z. B. Kreuzspinnen). Wieder andere bringen besondere Vorteile, wenn genau davor oder danach bestimmte Chips auftauchen.

Je nachdem, ob man ein glückliches Händchen oder Pech hat, kann die Schere dann ziemlich auseinander gehen. Eine Kesselexplosion fällt in den ersten Runden noch nicht so ins Gewicht. Da kann man ruhig mal mehr riskieren, denn da geht es nur um 1 oder 2 Siegpunkte, weshalb man auf jeden Fall bessere Zutaten zukaufen sollte. Außerdem hat Autor Wolfgang Warsch mit den **"Rattenschwänzen"** einen schönen Ausgleich für Pechvögel geschaffen: Je nach Abstand zum Führenden dürfen auf der Zählleiste weiter hinten liegende Spieler ihren Tropfen zu Beginn einer Runde ein paar Felder vorrücken. In den letzten 3 Runden wirkt sich

eine Explosion hingegen oft verheerend aus. Diese große **Abhängigkeit von den Launen des Zufalls** wird wohl einigen Spielern nicht gefallen, für ein Familienspiel finde ich dies allerdings durchaus akzeptabel.

Dass ich die einzelnen Zutaten nicht genau beschreiben habe, liegt daran, dass es keine allgemein gültige Aussage dazu gibt. Nur die beiden Zutaten Kürbis (ohne Effekt) und Totenkopffalter kommen unverändert in jeder Partie vor. Für jede andere Zutat (Krähenschädel, Fliegenpilz, Alraunwurzel, Kreuzspinne und Geisteratem) gibt es je **vier verschiedene Versionen**, deren Wirkung auf eigenen Zutaten-Büchern abzulesen ist. Es wird empfohlen, die zusammengehörigen "Sets" nacheinander zu spielen, in Folge kann man dann auch die Zutaten-Bücher nach eigenem Gutdünken zusammenstellen.

Ich möchte an dieser Stelle gar nicht auf die einzelnen Effekte eingehen, um den Rahmen dieser Rezension nicht zu sprengen. Es genügt zu erwähnen, dass die Effekte sehr unterschiedlich sind, mal etwas einfacher, mal etwas komplexer. Dies sorgt nicht nur für einen **hohen Wiederspielreiz**, weil sich jedes "Set", jede Kombination aus den Büchern ein wenig anders spielt. Es gilt ebenfalls, die "Auslage" der aktuellen Zutaten-Bücher zu "lesen", und sich auf eine gewisse Vorgehensweise ("Strategie" wäre hier doch etwas zu hoch gegriffen) einzustellen.

Fortsetzung von „Die Quacksalber von Quedlinburg“

Noch ein paar Worte zur Ausstattung. Die Qualität des **Spielmaterials** mit den vielen Tafeln und Plättchen ist ordentlich. Mir gefallen besonders



die Illustrationen von Dennis Lohausen, denn die einzelnen Zutaten sind von den Farben her sehr gut unterscheidbar. Die Spielregel ist eigentlich gut verfasst und ausreichend bebildert. Ein **Almanach** der Zutaten beschreibt dazu jedes

einzelne Zutatenbuch. Trotzdem haben wir - über mehrere Partien hinweg! - gleich 2 Fehler gemacht. Ich rechne dies aber eher uns selbst zu, als alte Spielveteranen waren wir bei den vermeintlich einfachen Regeln wahrscheinlich zu nachlässig und weniger konzentriert.

Insgesamt kann ich dem Spiel einen hohen Spielreiz bescheinigen. Vor allem Spieler, die auf ein schön gestaltetes, abwechslungsreiches, lockeres Spiel mit einer Spieldauer von deutlich unter einer Stunde stehen, und denen ein bisschen Zufall nichts ausmacht, werden mit "Die Quacksalber von Quedlinburg" ihre Freude haben.

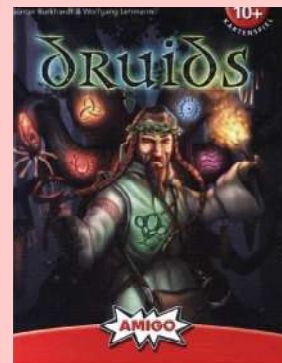
Game News - Wertung



p.S.: „Die Quacksalber von Quedlinburg“ wurde kürzlich zum „Kennerspiel des Jahres 2018“ gekürt.

Game News - Spielekritik

Früher, zur Zeit der Kelten, nannte man Magiekundige nicht Zauberer, sondern...



Titel: **Druids**
von: **Günter Burkhardt & Wolfgang Lehmann**
Verlag: **Amigo Spiele**
Jahrgang: **2017**
Spielerzahl: **3 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 45 Minuten**
Preis: **ca. Euro 8,-**

Druiden? Das sind doch so keltische Schamanen. Alte weise Männer mit weißem, langen Bart, die mit Sichel Misteln von den Bäumen schneiden, um Zaubersäfte gegen zahlenmäßig überlegene ausländische Invasoren zu brauen. Okay, das entlarvt mich jetzt als Asterix-Leser, der abgesehen von diesem "Wissen" herzlich wenig über Druiden berichten kann.

Aber Spielen bildet ja bekanntlich, und so erfahren wir im gleichnamigen Spiel aus dem Hause "Amigo", dass sich die Druiden ("Druida" bedeutet so viel wie "Starkes Wissen") vor langer, langer Zeit in

den Domänen Heilkunde, Wahrsagen, Gestaltwandlung, Sternenkunde und den Schönen Künsten betätigten. Als Novizen der Stonehenge-Akademie versuchen wir ebenfalls, uns in diesen Domänen zu beweisen, um schlussendlich den Titel "An dñigh" - der Weise - zu erlangen.

"Druids" ist ja ein **Kartenspiel**. Erfahrene Spieler werden sofort schlussfolgern, dass es sich bei den erwähnten Domänen um **fünf Kartenfarben** (z. B. Grün für Heilkunde, gelb für Wahrsagen) handelt. In jeder Farbe kommen die **Werte von 1 bis 12** vor. Zusätzlich gibt es noch eine Karte "Gaia", welche den Startspieler jeder Runde festlegt, sowie je 2 Karten "Mistelzweig" und "Goldene Sichel" (Ha, wusst' ich's doch! Miraculix lässt grüßen!).

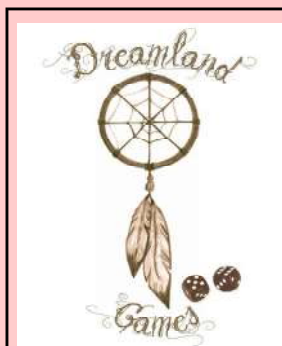
Je nach Spielerzahl erhalten die Spieler 13 bis 15 Karten vom gut gemischten Stapel. Wer die "Gaia"-Karte in der Hand hält, spielt diese aus, danach geht's im Uhrzeigersinn weiter. In einem Stich herrscht **Farbzwang**, das heißt die erste Domänenkarte, die ausgespielt wird, muss bedient werden. Die höchste Karte der zuerst ausgespielten Domäne gewinnt den Stich.

Wer einen Stich gewinnt, **sortiert die Karten nach Domänen** und legt die Stapel

offen vor sich aus. Bei mehreren Karten derselben Farbe muss die Karte mit dem niedrigsten Wert nach oben gelegt werden. Bei weiteren Stichen werden die neu gewonnenen Karten auf die vorhandenen Stapel gelegt.

Eine **Besonderheit** stellen die "Mistelzweige" und die "Goldenen Sichel" dar. Mit ihnen kann man nur in absoluten Ausnahmefällen einen Stich gewinnen. Da man sie jederzeit spielen darf, selbst wenn man die angespielte Farbe bedienen könnte, eignen sie sich hervorragend, ungeliebte Stiche zu vermeiden. Während ein "Mistelzweig" vom Gewinner des Stichs bloß unter einen beliebigen Stapel geschoben wird, wird eine "Goldene Sichel" auf den Stapel mit der aktuell höchsten Karte gelegt, welcher anschließend ganz aus dem Spiel entfernt wird.

Die Runde endet **regulär**, bis alle Karten ausgespielt wurden. Jeder Spieler berechnet seine Erfahrungspunkte, indem er die Werte der oberliegenden Karten seiner Stapel addiert. Eine Runde kann aber auch vorzeitig **sofort** enden, wenn ein Spieler nach einem gewonnenen Stich fünf Domänenstapel vor sich liegen hat. Dieser Spieler ist der Verlierer der Runde und muss 3 Minuspunkte notieren. Nach 5



GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sachen
Gesellschaftsspiel

Am 1. Mai 2016 hat Daniel - nachdem er schon länger einen **Online-Spielversand** mit Riesenauswahl unter www.dreamland-games.at betrieben hat, auch einen **richtigen Spiel Laden** 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 Spieleszene 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.

Fortsetzung von „Druids“

Spielrunden gewinnt schließlich der Spieler mit den **meisten Erfahrungspunkten**.



Bei **Stichspielen** unterscheiden wir ja grundsätzlich zwischen normalen Stichspielen, bei dem wir so viele Stiche/Punkte wie möglich erzielen wollen (z. B. "Mü"), Stichansagespielen, bei denen wir versuchen, eine bestimmte, vorher festgelegte Anzahl an Stichen zu machen (z.B. "Rage"), Ablegespiele, bei denen man danach trachtet, seine Kartenhand so schnell wie möglich auszuspielen (z.B. "Tichu") und Stichvermeidungsspielen, bei denen es vorteilhaft ist, so wenig Stiche wie möglich zu machen (z.B. "Witches").

"Druids" bietet hier eine **neue, interessante Mischung** an. Einerseits brauchen wir Stiche, um überhaupt Punkte notieren zu können, denn wer keine Stapel vor sich liegen hat, kann nur 0 Punkte erreichen. Andererseits sollte tunlichst vermieden werden, in seinen Stichen alle fünf Domänen zu machen, da dies mit 3 Minuspunkten bestraft wird. Dies stellt sogar echte Kartenspiel-Veteranen vor eine ungewohnte Aufgabe.

In der Praxis erweist sich, dass dies eine eher abwartende, **defensive Spielweise** verlangt. Die sonst so erfolgreiche Methode etwa, zu

Beginn sichere Stiche mit der höchsten Karte zu machen, wenn noch alle Spieler bedienen können, verpufft hier wirkungslos, da man ja die niedrigste Karte des Stichs obenauf legt. Somit hebt man sich die höheren Werte eher für später auf. Auch birgt offensives Spielen die Gefahr, dass einem die Gegner die fünfte und letzte Kartenfarbe in den Stich werfen, womit man erst recht punktemäßig durch die Finger schaut.

Generell ist das **Ärgerpotential sehr hoch**. Wenn man in einer Farbe eine hohe Karte werten könnte, kann man sich fast sicher sein, dass irgendein lieber Mitspieler beim nächsten Stich eine niedrige Karte dieser Farbe beisteuert, um so die Punkteausbeute zu verringern. Die Möglichkeiten, den Mitspielern zu schaden sind deutlich vielfältiger als jene, für sich selbst viele Punkte zu sichern. Auch die Sonderkarten "Mistel" und "Goldene Sichel" können sehr destruktiv eingesetzt werden.

"Druids" hat dadurch einen recht **schwierigen Spielrhythmus**. Es ist wesentlich taktischer und meiner Meinung nach auch kniffliger als die beiden thematisch verwandten Spiele "Wizard" und "Witches", welche geradliniger angelegt sind. Aber die Lern-

kurve ist doch ansteigend, mit zunehmender Spielerfahrung kann man besser einschätzen, wie man am besten vorgehen soll.

Die **Grafik** lehnt sich ebenfalls an die beiden erwähnten Spiele - "Wizard" und "Witches" - an, was sowohl die Schriftart als auch die Illustrationen anbelangt. Kein Wunder, wurde doch mit Franz Vohwinkel derselbe Grafiker engagiert. Und wieder ergibt sich, wenn man alle Karten einer Farbe in absteigender Reihenfolge anordnet, ein großes Panoramabild. Zwar spieltechnisch irrelevant, aber dennoch ein netter Effekt.

"Druids" ist alles in allem ein **schön gestaltetes, raffiniertes Kartenspiel**, das auch regelrechte Kartentipler zum Umdenken aus alten Kartenspielgewohnheiten zwingt. Mit dem günstigen VK-Preis von knapp Euro 8,- drängt sich eine Kaufempfehlung daher förmlich auf...

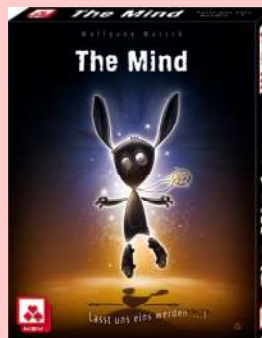
Wally

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Okay, zugegeben: Das folgende Spiel passt nicht so ganz zum Thema „Zauberer“, denn es kommen weder Magier, noch Illusionisten, Druiden, Quacksalber oder dergleichen vor. Aber versucht nicht jeder Zauberer, irgendwie unseren Geist zu manipulieren?



Titel: **The Mind**
Autor: **Wolfgang Warsch**
Verlag: **NSV Spiele**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 20 Minuten**
Preis: **ca. Euro 10,-**

Einleitung

"Zeit ist relativ."
Mit dieser Feststellung meinte Albert Einstein, dass die Lichtgeschwindigkeit die einzige Konstante im Weltraum darstellt, und folglich Raum und Zeit variieren können, welche vor allem durch die Auswirkungen der Gravitation beeinflusst werden.

Aber auch die auf unserer Erde doch relativ gleichmäßig verstreichende Zeit kann dem einzelnen Individuum mal länger, mal kürzer erscheinen,

wie sich mit diesem kleinen Spielchen recht einfach demonstrieren lässt.

Spielbeschreibung

Das **Spielprinzip** ist so einfach, dass es in einem einzigen Satz erklärt ist: Die Spieler müssen bloß ihre Karten in der richtigen Reihenfolge zu einem aufsteigendem Stapel auslegen. Zuerst also die niedrigste Karte von den Handkarten aller Mitspieler, danach muss zwingend jede Karte höher sein als die zuvor gelegte. Dabei darf keine Karte eines Spielers ausgelassen werden.

Im ersten Durchgang - dem ersten "Level" - hat jeder Spieler nur 1 Handkarte, in jedem weiteren Level bekommen die Spieler um 1 Karte mehr. Wurden alle Handkarten ausgespielt, hat man das Level geschafft, und die Karten werden für den nächsten Durchgang gemischt und ausgeteilt. Die Anzahl der maximal gespielten Durchgänge hängt dabei von der Spielerzahl ab, so werden etwa zu dritt höchstens bis zum 10 "Level" gespielt.

Wird eine Karte ausgelegt, und mindestens 1 Spieler hält noch eine niedrigere Karte als die ausgespielte auf der Hand, gilt dies als Fehler, und die Gruppe verliert ein "Leben". Muss die Gruppe auf diese Weise ihr letztes Leben abgeben, gilt damit ihr Vorhaben als gescheitert. Ansonsten gewinnen alle Spieler gemeinsam, wenn sie alle geforderten Level erfolgreich absolvieren.

Fazit

HAAAA???

Ich sehe förmlich den Leser dieser Zeilen vor mir, wie er ungläubig die Stirn runzelt? Was soll denn daran so schwierig sein, die Karten in nummerisch aufsteigender Reihenfolge auszuspielen? Das schafft doch sogar schon ein Zweitklässler!

Dies liegt daran, dass ich die wichtigste Regel noch nicht



Fortsetzung von „The Mind“

erwähnt habe. Es herrscht nämlich **absolutes Verbot**, den Mitspielern über irgend-eine Art und Weise - sei es verbal, mit Zeichen, schriftlich, oder sonst wie - **die Werte der eigenen Karten zu kommunizieren!** Nicht mal ungefähr, so wie es etwa bei "The Game" vom selben Spieleverlag gestattet ist. Und dieser klitzekleine Regelpassus ändert einfach alles.



Wann man eine Karte spielen soll, hängt nun nämlich bloß vom **Zeitgefühl** an, was ja - wie eingangs erwähnt, rein subjektiv ist. Nehmen wir an, die oberste ausliegende Karte ist eine "15", und die niedrigste Karte in unserer Hand ist eine "41". Es wäre sicher fatal, diese Karte sofort auszuspielen, weil die Gefahr recht groß ist, dass ein Mitspieler eine niedrigere Karte (zwischen 16 und 40) auf der Hand hält. Zu lange sollten wir auch nicht abwarten, weil dann vielleicht ein Mitspieler eine höhere Karte ausspielt.

Die Konsequenz: Die Mitspieler werden beobachtet. Schaut ein Spieler gleichmütig drein, hat er wahrscheinlich hohe Karten auf der Hand. Zupft er nervös an einer Karte, dann stellt er sich vielleicht

gerade dieselbe Frage, ob er mit seiner Karte zu früh oder zu spät ist.

Die erste Partie in einer Gruppe verläuft meistens nicht sehr erfolgreich. Aber mit der Zeit gelingt es der Gruppe immer mehr, ihr Tempo aneinander anzupassen, sie stimmen sich aufeinander ab, "**synchronisieren**" sich sozusagen immer besser. Es ist schon eine interessante Erfahrung, ein gruppendynamisches Erlebnis, wie ich es bisher selten passiert ist. Es herrscht am Spieltisch eine latente Spannung, ein Nervenzickel trotz dieser einfachsten Aufgabenstellung.

Sicher: Ein gewisser **Glücksfaktor** ist trotzdem immer vorhanden. Vor allem knapp aufeinanderfolgende Zahlen bergen stets ein Risiko und eine große Fehlerquelle. Und ob der Spielreiz auf Dauer anhalten kann, ist ebenfalls zu bezweifeln. "The Mind" wirkt für mich nicht wie ein Spiel im eigentlichen Sinne, es ist vielmehr ein hochinteressantes **Experiment**, welches dadurch allerdings nicht allzu viele Wiederholungen verträgt. Ich selber bin einer Partie ab und zu - in Maßen genossen - aber keinesfalls abgeneigt.

Das Thema ist übrigens auf eine fast schon ironische Weise - **esoterisch angehaucht**. Daher tragen die Level auch solche Begriffe, wie "Verstärkte Empathie" (Level 2), "Sub-kognitive Wahrnehmung" (Level 4) oder "Ver-

schmelzung von Geist und Materie" (Level 12). Die **Grafiken** (Oliver Freudenreich) mit den komischen Yoga-Hä-schen passen gut dazu und sorgen gleichzeitig für Aufmerksamkeit und einen hohen Wiedererkennungswert.



Game News - Wertung



Notenskala

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

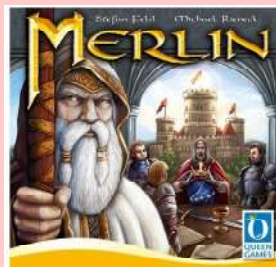
★★★★ Spitze!

★★★★ sehr gut

★★★ gutes Spiel

★★ so lala

★ schwach



Fantasyfilm
Deutschland 2017
Regie: Stefan Feld & Michael Rieneck
Queen Movies
Dauer: ca. 75 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 Knobeltunde".
 Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.
 © 2018 by Game News
 Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Die Artus-Sage mit den bekannten Elementen (Excalibur, Lancelot, der Heilige Gral, etc.) wurde ja schon unzählige Male verfilmt. Diese neue Fassung beschäftigt sich mit dem Kampf um die Nachfolge König Artus'. Die Ritter der Tafelrunde machen sich deshalb auf, die Gunst des Königs und von Merlin zu gewinnen, indem sie im Umland Rittergüter bauen, Gefolgsleute anwerben, ihren Einfluss in Graf-schaften erweitern, Questen erfüllen, aber auch den einen oder anderen Verräter abweh-ren.



Wunderschön umgesetzte Verfilmung, welche zeigt, dass bei der Ermittlung des Nachfolgers auch etwas Glück notwendig war/ist.

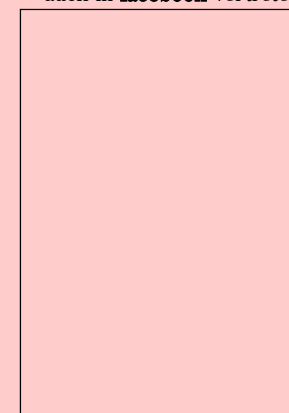
Prädikat: bwesonders sehenswert.



ritter der knobeltunde

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.knobeltter.at * Spielebestellservice für die Mitglieder * auch in **facebook** vertreten



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