

GRUSELRITTER ZU HALLOWEEN!

Gruseliger Abend der Knobelritter am 7. Okt. in Traun! (S.1)



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



Traun - Game News- Eigenreportage

Liebe Fans der 90er,

so manche Fernseh-Serie hat in den letzten Jahren eine ebenso unverhoffte wie meist kurzlebige Wiederauferstehung erfahren. Aktuell steht der Halb-Hexe Sabrina ein Comeback bevor. Der TV-Reboot folgt dabei dem Comic-Reboot und wird weniger leichtfüßig angelegt sein als das Original.

Rechtzeitig zu Halloween feiert die Neuauflage Premiere. Man darf gespannt sein auf Sabrina's „Rivals - Batman vs The Joker“ werden nicht dabei sein, es wurde ja nichtmal was aus dem vermuteten Crossover zu Riverdale.

Fans der alten Serie müssen aber nicht auf Vieles verzichten, auch diesmal wird ein mächtiger Hexenmeister als Katze „verflucht!“ Allzu furchteinflößend wird die Handlung wohl nicht werden, die Titelheldin wird nicht in den „Woodlands“ ausgesetzt oder mit einem satten „Klong!“ ins Reich der Bewusstlosigkeit versetzt.

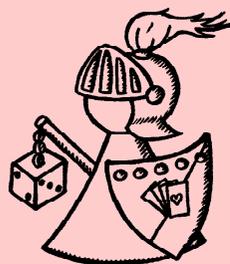
Am Mittwoch den 7. November nimmt ab 18:30 Uhr unser Quizmaster Franky im Traunerhof die Aufnahmeprüfung für alle angehenden Hexen und Hexer ab. Also fliegt gut vorbereitet ein,



HAGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner Spielekreis

À la carte-Preis 2018

Die Auszeichnung für das beste Kartenspiel 2018 - vorgenommen vom Spielermagazin „Fairplay“ ging heuer an „KRASSKARIERT“ von Katja Stremmel (Amigo Spiele). Dahinter landeten die beiden Spiele „Majesty“ und „The Mind“.

innoSPIEL 2018

Der Innovationsspielpreis - verliehen von der Stadt Essen und vom Friedhelm Merz Verlag - geht dieses Jahr an „COOL RUNNINGS“ von Olivier Mahy (Ravensburger), welches sich gegen die beiden anderen Nominierten („Bonk“ und „The Mind“ durchsetzte.

Graf Ludo 2018

Bei dieser Auszeichnung stehen die Illustrationen und die grafische Gestaltung im Vordergrund. Den Preis für die schönste Familienspielgrafik erhielt heuer „CHICKWOOD FOREST“ (von Matt Loomis, Grafik: Alexander Jung, Zoch Verlag), jener für die beste Kinderspielgrafik ging an „TIEF IM RIFF“ (von Alex Randolph, Grafik: Doris Matthäus, Amigo Spiele).

It's Sauna-Time!

Wie jedes Jahr bedeuten das Ende des heißen Sommers bzw. der Beginn der Schule gleichzeitig auch den Start in die neue Sauna-Saison. Jeden Donnerstag trifft sich die Saunrunde „Schweißperle“ ab ca. 19:00 Uhr im Traunerhof zum gemeinsamen Schwitzen, Fußballschauen (Europa-Liga) und -zwischen zwei Aufgüssen - auch für das eine oder andere Spielchen. Gäste sind jederzeit herzlich willkommen!

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 11. Oktober 2018 bis 12:00 Uhr

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	242,5
2. Prinz Franky	175,5
3. König Reinhold	139
4. Earl Oliver T.	133,5
5. Earl Gerhard	96
6. Graf Oliver K.	88
7. Marquis Roland	87
8. Graf Johannes	85
9. Marquis Christoph	79,5
10. Baroness Ute	75
11. Prinzessin Luise	63,5
12. Königin Michaela	62
13. Baroness Nicole	59,5
14. Graf Thomas L.	54
15. Graf Udo	42
16. Knappe David	40

Game News - Spielekritik

Halloween - Das Fest der Geister, aber auch der Monster. Auf Letztere treffen wir zuhauf im nachfolgend beschriebenen Spiel, weshalb es ganz gut zum Thema passt...



Titel: **Klong!**
Art: **Deckbau-Abenteuer**
Spieleautor: **Paul Dennen**
Verlag: **Schwerkraft Verlag**
Jahrgang: **2016**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **ca. 60 Minuten**
Preis: **ca. Euro 60,-**

So so, dein sehnlichster Wunsch ist es also, ein Meisterdieb zu werden? Weißt du denn gar nicht, auf was du dich da einlässt? Um als Meisterdieb anerkannt zu werden, musst du eines von sieben seltenen Artefakten stehlen. Nichts leichter als das, sagst du? Na, wenn du dich da nur nicht täuscht! Diese einzigartigen Artefakte findest du nicht in normalen Häusern oder Schlössern. Du musst tief in die Verliese der Drachenfeste vordringen.

Die Tunnel sind verzweigt, die Pfade dunkel. Und es sollen sich dort schreckliche Monster rumtreiben. Aber



vor allem musst du leise, ganz leise vorgehen, denn die Artefakte werden von einem fürchterlichen Drachen bewacht. Der mag es gar nicht, wenn man es auf seinen Schatz abgesehen hat, und er hört auch das kleinste Geräusch. Die meisten Abenteuer, die sich in die Verliese getraut haben, wurden nie mehr wieder gesehen. Willst du dich noch immer hineinwagen? Gott sei deiner Seele gnädig!

Ob du das Zeug zum Meisterdieb hast, liegt ganz in deiner Hand. Und zwar wortwörtlich, in deiner Kartenhand! "Klong!" ist nämlich ein Kartenspiel. Anfangs sind deine Fähigkeiten noch recht bescheiden. Von den 10 **Startkarten**, die du zu Beginn erhältst, erlauben dir nur 2 davon, dich zu bewegen. Plündern liegt dir anfangs anscheinend sehr, denn ganze 6 Karten liefern dir auf diese Weise Talente, eine "Währung", die es dir ermöglicht, Karten mit besseren Fähigkeiten und Effekten zu erwerben. Die restlichen 2 Karten sind Zeugnis deiner Ungeschicktheit, denn "Stolpern" verursacht Lärm ("Klong!"), wodurch du gezwungen bist, einen Marker deiner Farbe in den Klong!-Bereich zu legen.

Wenn du an der Reihe

bist, musst du deine fünf Handkarten ausspielen. Mit den darauf abgebildeten **Talenten** kannst du dir Karten aus der offenen Auslage kaufen, die du auf deinen Ablagestapel legst. Diese Karten können dir bessere Bewegungsmöglichkeiten, mehr Talente, manchmal Gold, und viele andere, mehr oder weniger nützliche Fähigkeiten bringen. Auf einigen sind sogar Schwerter abgebildet, mit denen du Monster, denen du unterwegs begegnest, bekämpfen kannst.

Jeder abgebildete "Stiefel" erlaubt dir einen **Bewegungsschritt**. Für die meisten Gänge brauchst du bloß 1 Stiefel. Es gibt aber auch schwierigere Tunnel, für die du einen zusätzlichen Stiefel benötigst. In manchen Gängen lauern dir Monster auf, die dir Schaden zufügen können. Andere sind verschlossen und können nur durch einen Schlüssel geöffnet werden. Wieder andere können nur in eine Richtung durchquert werden.

Dein vorrangiges Ziel sind natürlich jene unterirdischen Räume, in denen sich die **Artefakte** befinden. Je tiefer verborgen, je schwieriger zu erreichen, umso wertvoller ist ein Artefakt. Du solltest versuchen, dir ein Artefakt zu schnappen und dann so schnell wie möglich wieder an

Fortsetzung von „Klong!“

die Oberfläche zurückzukehren. Du weißt ja, dass du unweigerlich manchmal **Lärm** machen wirst, was den Drachen ja auf dich aufmerksam machen kann. Für jedes "Klong!", welches du verursachst, musst du einen Stein aus deinem Vorrat in den Klong!-Bereich legen.

Immer dann, wenn bei Auffüllen der offenen Kartenauslage das entsprechende Symbol auftaucht, **greift der Drache an**. Dann wandern alle Steine im Klong!-Bereich (von dir und deinen Mitstreitern) in den Drachenbeutel. Anschließend werden ein paar Steine aus dem Beutel gezogen. Wie viele dies sind, hängt davon ab, wie verärgert der Drache gerade ist. Sein Zorn nimmt mit jedem gestohlenem Artefakt und mit jedem entdeckten Drachenei zu.

Wird ein (neutraler) schwarzer Stein gezogen, wird er beiseitegelegt. Bei einem Stein in unserer Farbe hat uns jedoch der Drache erwischt und Schaden zugefügt. Der Stein kommt deshalb auf unsere **Schadensleiste**. Ein paar Steinchen machen noch nichts aus. Schlimm wird es allerdings, wenn das letzte Feld unserer Schadensleiste abgedeckt wird, denn dann sind wir bewusstlos.

Passiert uns dies in den Tiefen der Verliese, ist keine Rettung mehr möglich, und wir helfen uns ein in die Riege der

zahlreichen Opfer des Dungeons. Geschieht dies aber in den Räumen der Drachenfeste, eilen uns die Dorfbewohner zu Hilfe und schleppen uns wohlbehalten raus. Dies ist nur dann ärgerlich, wenn wir noch kein Artefakt ergattern konnten, denn dann haben wir ebenfalls - zu unserer Schande! - den Wettkampf verloren!



Sobald der erste von uns mitsamt Artefakt nach oben gelangt (auf welche Weise auch immer), haben alle anderen noch genau 4 Runden Zeit, um ebenfalls heil zu entkommen. Wer dann die **höchste Gesamtsumme an Schätzen** aus den Verliesen anhäufen konnte, hat gewonnen und wird zum Oberhaupt der Diebesgilde ernannt!

Erfahrene Leser werden es sofort erkannt haben: Der zentrale Spielmechanismus ist hier - wieder einmal - das **Deckbuilding**, auf das ja auch im Untertitel ("Ein Deckbau-Abenteuer") explizit hingewiesen wird. Erneut müssen wir anfangs mit einem kleinen Startdeck auskommen, welches nur bescheidene Fähigkeiten enthält. Glücklicherweise finden sich auf den meisten Startkarten viele "Talente", welche uns erlauben, bessere Karten aus einer offenen Auslage zu erwerben.

Neue Karten kommen wie gewohnt auf den Ablagestapel, der wie üblich - sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist - zum neuen Nachziehstapel gemischt wird, wodurch wir im Laufe des Spiels immer bessere Karten auf die Hand bekommen und immer vorteilhaftere Aktionen durchführen können. Dies ist ja - seit "Dominion" - das **Kernelement aller Deckbauspiele**.

Was "Klong!" aber aus der Masse der Deckbauspiele hervorhebt, ist die **gelungene Verknüpfung des kartengesteuerten Deckbaus mit einem Brettspiel**. Der Spielplan gibt die örtlichen Gegebenheiten vor, also die Lage der Räume, die Beschaffenheit der Gänge, die Positionen der Schätze, und wir müssen unser Kartenmaterial bestmöglich einsetzen, um voranzukommen und unser Ziel zu erreichen, ein Artefakt und so viele Schätze wie möglich aus diesem Dungeon zu bergen.

Betrachten wir deshalb die einzelnen Felder des Spielplans etwas genauer. Die meisten Räume sind einfache **Kammern**. In einige davon werden zu Beginn zufällig verdeckte Plättchen gelegt: **Große oder Kleine Verstecke**. Betreten wir einen Raum, dürfen wir ein Plättchen aufdecken und nehmen. Die Plättchen können die verschiedensten Vorteile bringen, wie Goldmünzen, Heiltränke und wertvolle Kelche. Die **Artefakt-Plättchen** werden hingegen offen in die

Fortsetzung von „Klong!“

dafür vorgesehenen Räumen platziert. Zum Unterschied zu den anderen Schätzen dürfen wir - im Normalfall - nur ein einziges Artefakt an uns nehmen.

Während diese Kamern ohne weiteres durchquert werden können, stellen die **Kristalhöhlen** ein Hindernis dar. Wir müssen unsere Bewegung dort beenden und dürfen in diesem Zug keine weiteren Bewegungsschritte (Stiefel) mehr einsetzen. Und schließlich finden wir in den Tiefen des Verlieses noch **Märkte**. In diesen können wir - gegen Abgabe von je 7 Goldmünzen - Waren kaufen. Vor allem Rucksäcke, welche den Transport eines weiteren Artefakts gestatten, sowie Generalschlüssel, mit denen versperrte Tunnel betreten werden können, sind begehrte Objekte.

Bei den Gängen gibt es neben den normalen **Tunneln**, welche 1 Stiefel verbrauchen, noch andere, schwierigere, welche unsere Bewegungsfreiheit doch zum Teil drastisch einschränken. So benötigen Tunnel mit Fußabdrücken einen zusätzlichen Bewegungsschritt. Tunnel mit einem Schloss können wiederum nur mit einem (auf dem Markt erstandenen) Generalschlüssel betreten werden. Einige Tunnel lassen sich bloß in Pfeilrichtung durchqueren, eine entgegengesetzte Bewegung ist nicht möglich. Tunnel

mit Bedrohung (Monstersymbole) fügen uns beim Durchqueren Schaden in Höhe der Anzahl der Symbole zu, welche wir nur mit Einsatz von Schwertern abwehren können.

Schwerter gehören neben Gold, mit dem Einkäufe auf dem Markt getätigt werden können - zu den Effekten,



die sich auf einigen Karten wiederfinden. Spielen wir Karten mit Schwert-Symbolen aus, können wir Tunnels mit Monstern unbeschadet durchqueren. Mit ausreichend vielen Schwertern können wir aber auch ausliegende **Monster-Karten** besiegen, was uns eine sofortige Belohnung (meist in Form von Goldmünzen) einbringt. Für den Fall, dass gerade keine Monster ausliegen, kann alternativ auch der ständig zur Verfügung stehende Goblin (2 Schwerter für 1 Gold) bekämpft werden.

Der wichtigste Effekt auf Karten ist aber jener, der dem Spiel seinen Namen verleiht. Alleine mit den 2 Karten "Stolpern" machen wir im Laufe des Spiels schon genug Lärm. Viele der anderen Karten lassen den Lärmpegel zusätzlich ansteigen. So macht es beispielsweise jedes Mal "**Klong!**", wenn wir einen der wertvoll-

en Edelsteine auflesen. Nachdem jeder Klong!-Stein, den wir auf diese Weise in den Klong!-Bereich legen müssen, die Chance erhöht, dass uns der Drache in Folge Schaden zufügt, ist **sorgfältiges Abwägen** von Pro & Contra gefragt, wie viel Geräusche wir uns wohl erlauben dürfen.

Einige wenige Karten ("Schleichen", "Auf Zehenspitzen", etc.) ermöglichen es uns, Klong!-Steine wieder zu entfernen. Sicher, beim Ziehen der Klong!-Steine aus dem Drachenbeutel ist ein relativ hoher Glücksfaktor vorhanden, aber die Wahrscheinlichkeit lässt sich schon etwas beeinflussen, je nachdem ob Steine hinzu- oder wegkommen.

Ein weiterer **Glückanteil** steckt in der Kartenauslage. Im Gegensatz zu so manchem Deckbauspield gibt es keine fixe Kartenauslage. Diese wird durch sechs **zufällige gezogene Karten** eines großen Kartenstapels ("Verliesstapel") gebildet. Die damit verbundene größere Varianz aus 100 Karten, die zum überwiegenden Teil alle verschiedenen sind, hat eben einen höheren Zufall zur Folge. Dies wird zudem noch verstärkt durch die Tatsache, dass die Karten doch unterschiedlich stark sind, es neben einigen sehr effektiven Karten eben auch welche mit relativ wenig Nutzen gibt.

Trotzdem überwiegt meiner Meinung nach die **Tak-**

Fortsetzung von „Klong!“

tik. Neben kurzfristigen Entscheidungen, die sich meist nach den örtlichen Gegebenheiten und der aktuellen Kartenhand richten, kommt es auch zu langfristigen Planungen, die fast schon an Strategie erinnern. Ich konnte in fast einem Dutzend Partien **verschiedene Vorgehensweisen** beobachten. So kann man etwa schnell rein huschen, das erstbeste Artefakt schnappen und hurtig raus rennen, um die tiefer im Verlies verbliebenen Mitstreiter unter Druck zu setzen. Oder man kauft sich einen Rucksack, steigt tiefer hinab, sackt zwei wertvolle Artefakte ein und schaut, dass

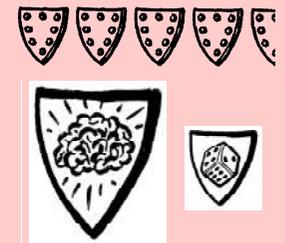
man es gerade noch über die ominöse Grasnarbe schafft. Die **Interaktion** kommt trotz solitärer Entscheidungen nicht zu kurz, denn man sollte stets beobachten, wo sich die anderen Meisterdieben gerade aufhalten, und was sie wohl beabsichtigen.

Die größten Stärken von "Klong!" liegen aber in der **perfekten Verbindung eines Abenteuerspiel mit einem Deckbauspield**, einem unglaublich **spannenden Spielverlauf**, bei dem es immer wieder zu nervenzeretzenden Momenten kommt, sowie der **gelungenen thematischen Einbindung**. Für mich persönlich ist "Klong!"

damit das beste Spiel dieses Genres, und natürlich eine klare Empfehlung.



Game News - Wertung



HALL OF GAME

Es sind nach wie vor die gleichen drei Spiele, welche noch heuer den Aufstieg in unsere „Hall of Games“ schaffen könnten. Aber die Chancenverteilung ist nun etwas anders. **LORENZO DER PRÄCHTIGE** - der vorher aussichtsreichste Kandidat - fiel auf den 6. Platz zurück und konnte keine Punkte sammeln. Ohne rangmäßige Verbesserung wird's wohl 2018 nichts mehr mit der „Ruhmeshalle“. Hingegen konnte sich **KRAZY WORDZ** wieder an die Spitze hieven und steht nun knapp vor dem Aufstieg. Spannend wird's für **YOKOHAMA**: Erneut keine Spitzenposition, aber die Konstanz, mit der das Spiel regelmäßig 2. und 3. Plätze einfährt, wir ihm wahrscheinlich trotzdem die notwendigen Punkte bescheren. Allen anderen Spielen - **ALTIPLANO** (3.), **AGENT UNDERCOVER** (4.), **TERRAFORMING MARS** (5.), usw. - gebe ich nur Außenseiterchancen.

Doch was kommt danach? In der Wertung befinden sich viel zu viele Expertenspiele, auf die sich die Stimmen der dafür geeigneten Spieler verteilen. Spiele für Gelegenheitsspieler sind in der Minderheit, weshalb sich deren Stimmen mehr konzentrieren. So gesehen ist es ganz gut, dass **ETHNOS** und **TRANS ATLANTICA** rausgefallen sind, und sich die beiden Neuvorschläge - **TEXAS SHOWDOWN** und **HANAMIKOJI** - nicht an absolute Spielekenner richten.

Wertung:

1. Krazy Wordz	1/+15/-1/15/ +
2. Yokohama	2/+11/-0/13/ +
3. Altiplano	3/+ 6/-0/ 9/ -
4. Agent Undercover	1/+ 7/-0/ 8/ +
5. Terraforming Mars	2/+ 5/-0/ 7/ +
6. Lorenzo der Prachtige	2/+ 4/-0/ 6/ -
Decrypto	2/+ 5/-1/ 6/ -
Das tiefe Land	*2/+ 4/-0/ 6/ +
9. Sagrada	3/+ 2/-0/ 5/ -
10. Gaia Project	1/+ 3/-0/ 4/ -
Pulsar 2849	1/+ 3/-0/ 4/ =
12. Luxor	*1/+ 2/-0/ 3/ +

Vorschläge: **Texas Showdown** (3 x), **Hanamikoji** (1 x)

Game News - Spielekritik

Mal sehen... Was brauchen wir noch für eine Ausgabe der Game News zu „Halloween“? Ach ja: Monster! Na, da habe ich genau die richtige Rezension dafür...



Titel: Verflucht!
Art des Spiels: **kooperatives Kartenspiel**
Autor: **Steffen Benndorf**
Verlag: **Amigo Spiele**
Jahrgang: **2017**
Spielerzahl: **1 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 15 Minuten**
Preis: **ca. Euro 9,-**

"England, 1897. Lord Somerset hat euch um Hilfe gebeten, denn auf seinem Anwesen sind mehr und mehr verfluchte Kreaturen gesichtet worden. Er hätte seine Villa besser nicht auf den Überresten eines verfallenen Friedhofs errichtet!"

Oje, oje. Das klingt nach Ärger. Normalerweise hieße dies: Umdrehen und flüchten! Aber wir sind ja Spezialisten in Sachen unheimliche Geschöpfe, und haben daher einen Ruf zu verlieren. Und so bleibt uns nichts anderes übrig, als die klappernden Zäh-



ne zusammenzubeißen, unsere schlotternden Knie unter Kontrolle zu bringen und uns ins viktorianische Herrenhaus des Lords zu begeben, um dem gruseligen Spuk ein Ende zu bereiten.

Und diese **Kreaturen** warten drinnen auf uns: Werwölfe, Gespenster, kopflose Reiter, Untote, und viele mehr. Sie kommen auf 40 Spielkarten vor, durchnummeriert von 1 bis 40. Die **Gegenstände**, welche wir zum Vertreiben dieser Wesen benötigen, von Laternen über Amulette und Zauberbücher bis hin zu Armbrüsten, finden wir ebenfalls auf Karten, und auch diese tragen Werte von 1 bis 40.

Doch wir betreten das Herrenhaus anfangs mit leeren Händen. Alle 80 Karten werden nämlich in der Tischmitte **wild durcheinander** gemischt. Wer an der Reihe ist, zieht eine Karte. Ist es eine Kreatur, wird sie offen in der Tischmitte ausgelegt. Ist es hingegen ein Gegenstand, nimmt er ihn auf die Hand. Anschließend darf er beliebig viele Kreaturen aus der Auslage **vertreiben**, indem er für jede Kreatur einen oder mehrere Gegenstände ausspielt, die zusammen mindestens den Wert der Kreatur entsprechen. Die vertriebenen Krea-

turen und alle eingesetzten Gegenstände kommen dann aus dem Spiel.

Im Idealfall setzt man den exakt benötigten Wert ein, wodurch keine Punkte unnötig verfallen. Eine lästige Regel verhindert jedoch, dass man sich allzu lange Zeit lassen kann, um die richtigen Objekte zu sammeln. Sobald nämlich die sechste Kreatur in der Auslage gelegt wird, **greift diese Kreatur an**. Der Spieler an der Reihe kann den Angriff abwehren, wenn er sie gleich vertreibt. Kann oder will er die Kreatur nicht vertreiben, muss man ein **Siegel verbrauchen**, von denen man zu Beginn - abhängig von der Spielerzahl - drei bis fünf besitzt. Zu einem Angriff kommt es ebenfalls, wenn 2 oder 3 Kreaturen mit benachbarten Werten ausliegen. An der Abwehr dieser angreifenden Gruppe können sich jedoch alle Spieler beteiligen.

Alle Spieler haben **gemeinsam verloren**, wenn es ihnen einmal nicht gelingt, einen Angriff abzuwehren, und ihnen auch kein Siegel mehr zur Verfügung steht. Schaffen sie es hingegen, alle Karten aufzudecken, haben sie die Aufgabe **als Team erfolgreich gelöst**.

Fortsetzung von „Verflucht!“

"Verflucht!" ist im Grunde genommen ein **abstraktes Kartenspiel**, bei dem die Spieler kooperativ positive Karten einsetzen, um negative Karten zu beseitigen. Man hätte zu diesem einfachen Mechanismus jedes beliebige Setting nehmen können. Das gewählte Thema - so eine Art Ghostbuster Quest - passt meiner Meinung nach aber recht gut zu der zunehmenden Bedrohung und dem so entstehenden Spannungsbogen.

In diesem Zusammenhang vermisste ich allerdings eine konkrete Benennung der Kreaturen und der Gegenstände. Wenn man nicht weiß, was jene komische Waffe mit den bläulichen Strahlen darstellen soll, oder was das für ein seltsames geflügeltes Wesen sein soll, reduziert sich eben die Kommunikation auf die Werte der Karten, was der Atmosphäre eher abkömmlich ist.

Das Spiel selbst ist natürlich **stark glückslastig**. Die Spieler treten sozusagen gegen den puren Zufall an, der durch das Kartenziehen herrscht. Dementsprechend kann der Spielverlauf glücklich ausfallen, wenn viele Gegenstände gezogen werden, und diese dann ganz gezielt und mit geringem Punkteverlust bestimmten Kreaturen zugeteilt werden können. Hat man hingegen Pech, machen dem Team viele Geschöpfe hintereinander das Leben schwer. Ohne Chance, sie abwehren zu

können, werden dann allzu schnell Siegel verbraucht.

Trotz dieser Abhängigkeit von Glücksgöttin Fortuna gibt es ein paar taktische Feinheiten zu beachten. So spielt das **Timing** besonders bei größerer Spielerzahl eine wichtige Rolle, ebenso gilt es, das Risiko gut abzuwägen. Vor al-



lem aber sollte sich das Team **gut absprechen**. Es ist zwar verboten, die genauen Werte der eigenen Gegenstände zu verraten, aber wir kennen es ja bereits aus ähnlich gelagerten Spielen (z.B. "The Game" vom selben Autor), dass es Wege gibt, dies zu umgehen. Ausdrücklich erlaubt ist es auf jeden Fall, eine Kreatur verbal für sich zu beanspruchen ("Den erledige ich!"), dann wissen die Mitspieler sofort, das man den passenden Gegenstand in Händen hält.

Schafft man es tatsächlich mal, bis zum Schluss zu überleben, hält die Spielregel ein **Erfolgssystem** bereit. Wird die letzte Karte gezogen, darf jeder Spieler noch reihum eine Kreatur (mit ausreichenden Gegenständen) vertreiben. Für jedes am Ende noch verbliebenen Siegel darf zusätzlich noch die Kreatur mit dem niedrigsten Wert entfernt werden. Der Gesamtwert der Ge-

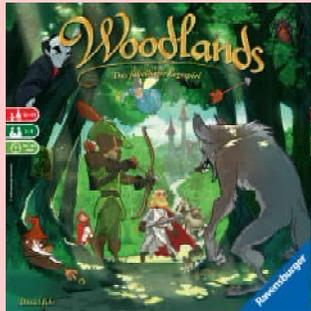
schöpfe, die sich danach noch in der Auslage befinden ist das Endergebnis. Je niedriger es ist, umso besser hat man sich geschlagen. So entsteht ein Anreiz, auch im Falle eines Sieges den "Highscore" (oder "Lowscore"?) in späteren Partien noch zu verbessern.

Eines ist klar: Der Glücksfaktor ist enorm. In Relation mit der wirklich **kurzen Spieldauer** (eine Partie dauert selten länger als eine Viertelstunde) geht dies jedoch in Ordnung. Die Motivation, "Verflucht!" gleich mehrere Male hintereinander zu spielen, hielt sich in unseren Runde allerdings in Grenzen. Dazu ist es dann doch ein wenig zu banal. Nur wenn mal ein Spiel allzu schnell verloren ging, oder allzu unglücklich endete, wurde eine Revanchepartie gefordert. Für ein flottes Spielchen zwischendurch, als Lückenfüßer, wenn man auf weitere Mitspieler wartet (auch solo ist es ganz unterhaltsam), oder als lockerer Absacker am Ende eines Spieleabends ist "Verflucht!" aber schon eine Empfehlung wert.



Game News - Spielekritik

In vielen Geschichten, Sagen und Legenden kommen Monster vor. Na, dann passt das nachfolgende Spiel ja doch irgendwie zu Halloween, oder?



Titel: Woodlands
Art: fabelhaftes Legespiel
Spielautor: Daniel Fehr
Verlag: Ravensburger
Jahrgang: 2018
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 30 bis 40 Minuten
Preis: ca. Euro 29,-

"Ja, im Wald, da sind die Räu-häu-ber, heidi, heido, die Räu-häu-ber.."

Na ja, auf Anhieb fallen mir da gleich ein paar andere Dinge ein, die in unsern heimischen Wäldern anzutreffen sind: gefräßige Borkenkäfer, unvorsichtige Open-Air-Grillmeister, rücksichtslose Mountainbiker. Das Spiel "Woodlands" versetzt uns aber ein paar Jahrhunderte zurück in die Vergangenheit, weshalb es sich hierin um andere Begegnungen der unheimlichen Art handelt: Böse Wölfe, gesetzlose Geächtete, noble Ritter



der Tafelrunde und - vor allem nächstens - blutrünstige Vampire.

Jeder Spieler verfügt über sein **eigenes Stück Wald**. Allerdings ist dieser zu Beginn jeder Runde noch undurchdringbar, kein einziger Pfad führt durch die dichte Vegetation. Um dies zu ändern, besitzt jeder Spieler **12 Wegekarten**. Auf diesen sind Flächen ohne Bäume abgebildet, je nach Plättchen größeren oder kleineren Ausmaßes, in verschiedensten Ausrichtungen. Durch das Legen der Plättchen entstehen Wege, Lichtungen, Waldflächen, usw.

Doch wie sollen die Wegeplättchen nun gelegt werden? Dies hängt von der jeweiligen Geschichte ab, für die sich die Spieler anfangs entschieden haben. **Vier Geschichten** stehen zur Auswahl: Das Märchen "Rotkäppchen", die Legende von "Robin Hood", die Sage um "König Artus", sowie der Gruselroman "Dracula". Jede Story besteht aus **mehreren Kapiteln** (4 oder 5), welche nacheinander durchgespielt werden.

Für jedes Kapitel gibt es eine **spezielle Folie**, welche auf die Folienunterlage ausgelegt wird. Auf der Folie sind verschiedene **Elemente** (Ge-

genstände, Edelsteine, Personen, usw.) abgebildet. Außerdem gibt eine Bildlegende am rechten Rand an, wie man in diesem Kapitel zu Pluspunkten kommt, bzw. für welche Voraussetzungen ein Spieler mit Minuspunkten bestraft wird.

Ein kleines Beispiel soll dies veranschaulichen. In Kapitel 1 von "Rotkäppchen" sind auf der Folie das Rotkäppchen selbst, ein Wegweiser, ein gelber Edelstein, sowie 5 Erdbeeren zu sehen. Die Aufgabe für die Spieler besteht nun darin, die Wegekarten so zu platzieren, dass Rotkäppchen einen durchgehenden Pfad zum Wegweiser findet (3 Punkte), unterwegs möglichst viele Erdbeeren sammelt (je 1 Punkt) und auch den Edelstein aufklaubt, der am Spielende noch Extrapunkte bringt.

Nachdem die Sanduhr umgedreht wurde, legen alle Spieler **gleichzeitig** ihre Plättchen so auf ihre persönliche Spielertafel, um die Anforderungen bestmöglich zu erfüllen. Der erste Spieler, der mit seiner Landschaft zufrieden ist, erhält als Belohnung einen weißen Edelstein und dreht die **Sanduhr** ein zweites Mal um. Ist diese dann abgelaufen, endet das Kapitel. In der abschließenden **Auswertung** wird die Folie reihum auf jede Spielertafel gelegt, um zu prü-

Fortsetzung von „Woodlands“

fen, wie gut die Aufgabe jeweils erledigt wurde.

Die Punkte jedes Kapitels werden notiert. Nach dem letzten Kapitel erhalten die Spieler für jeden Satz aus 4 verschiedenen Edelsteinen 5 Punkte, jeder verbliebene Edelstein ist noch 1 Punkt wert. Der Spieler mit der **höchsten Gesamtsumme** gewinnt das Spiel.

Die **Spielidee** finde ich noch **ziemlich unverbraucht**.

Zwar verwendet "Loony Quest" ein ähnliches Spielprinzip, allerdings kommt es beim Spiel aus dem Hause "Libellud" eher darauf an, Entfernungen und Abstände beim Zeichnen von Linien und Punkten richtig abzuschätzen, während die Wegekarten bei "Woodlands" geometrisch strenger unterteilt sind. Bei beiden Spielen vergleichen die Spieler jedoch gleichermaßen ihre persönliche Spielertafel mit einer zentral ausliegenden Aufgabe.

Tempo spielt beim Legen eine wichtige Rolle. Es gilt, schnell herauszufinden, welche Plättchen am besten geeignet sind, und wie sie gelegt werden müssen, um möglichst viele Punkte zu erzielen. Der Konkurrenzdruck wird zwar durch die Regelung etwas abgefedert, dass alle anderen Spieler noch eine Sanduhr (= 45 Sekunden) Zeit

haben, nachdem der erste Spieler fertig ist. Der weiße Edelstein, den es als Belohnung für den schnellsten Spieler gibt, ist aber ein hoher Anreiz, sich zu beeilen, da er am Spielende als "Joker" für jede beliebige Edelsteinfarbe eingesetzt werden kann.



Bei Spielen, in denen es stark auf die Geschwindigkeit ankommt, finden sich meist einige Spieler besser zurecht als andere. Ich finde es daher begrüßenswert, dass der Autor Daniel Fehr mit dem "**Kelch des Ruhms**" eine Ausgleichsregelung eingeführt hat. Ab dem zweiten Kapitel müssen der oder die bis dato punktbesten Spieler eine Extraaufgabe lösen, indem sie zusätzlich zu den anderen Anforderungen noch den besagten Kelch einsammeln müssen, um nicht 3 Minuspunkte zu erhalten.

Ein weiteres interessantes Element sind die **Schatztruhen**, die man nur öffnen kann, wenn man vorher einen Schlüssel sammeln konnte. Erreicht ein Spieler eine Truhe und besitzt ein Schlüsselplättchen, darf er die oberste Karte vom Schatzkartestapel

ziehen. Einige haben eine positive Auswirkung auf ihn selber (beispielsweise eine Erleichterung für das nächste Kapitel oder ein Bonus-Edelstein), andere wiederum kann er gegen einen beliebigen Mitspieler einsetzen, der dann etwa in der folgenden Runde eine verwunschene Wegekarte verwenden oder seine Spielertafel um 180 Grad drehen muss. der mit diesen Schatzkarten einhergehende Glücksanteil sowie ihr **Ärgerpotential** werden allerdings nicht von allen Spielern goutiert.

Die vier Geschichten weisen übrigens **drei verschiedene Schwierigkeitsgrade** auf. Während "Rotkäppchen" als einfach eingestuft ist und sich bestens dafür eignet, mit dem Spiel und dem Legen der Plättchen vertraut zu werden, steigert sich das Ganze mit jeder weiteren Geschichte bis hin zu "Dracula" mit dem Prädikat "schwer. Neue Elemente, mehr Personen und Gegenstände und völlig andere Aufgabenstellungen erhöhen die Komplexität und die Herausforderung. Ich will hier nichts spoilern, darum verrate ich nur, dass da sehr **viele originelle Ideen** drinstecken, welche die Spieler vor knifflige Probleme stellen. Das macht neugierig auf jedes nachfolgende Kapitel.

Hat man das Spiel allerdings bereits mehrere

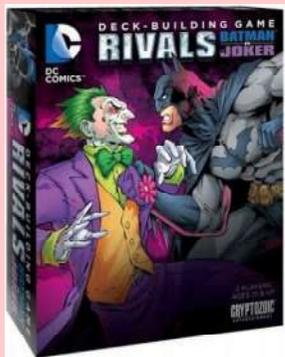
Fortsetzung von „Woodlands“

Male gespielt, lässt dieser Reiz rasch nach. Man weiß ja schon, was zu tun ist, wie die Wegekarten für eine bestimmte Aufgabe am besten gelegt werden sollten. Die **beigefügten Varianten** bringen ein wenig Abwechslung, wenn man bereits alle Geschichten meistern konnte. Die Meisterfolien mit Bonusaufgaben können zusätzlich ausgelegt werden, und die Rückseiten der Wegekarten sind etwas schwieriger gestaltet. Letztere sollten unbedingt von erfahrenen Spielern genutzt werden, um Neulingen eine Chance zu geben.

Über kurz oder lang wird

Game News - Spielekritik

Im Comic-Universum (DC Comics, Marvel) gibt es auch Monster, die für Schrecken und Angst sorgen. Nur werden sie dort „Schurken“ genannt, und können meist nur von sogenannten „Helden“ besiegt werden. Wie auch hier...



Titel: DC Comics Deck-Building Game: Rivals - Batman vs Joker
Art: Deckbauspiel

es aber wohl Erweiterungen mit neuen Herausforderungen brauchen, um das Interesse am Spiel aufrecht zu erhalten, sonst kann es passieren, dass "Woodlands" nach nicht allzu langer Zeit verräumt wird und im Spieleregale verstaubt. Es gibt ja noch so viele, unzählige Geschichten, die auf diese Weise erzählt werden könnten, und es genügen ja nur ein paar Folien pro Geschichte. Es wäre wirklich sehr schade, wenn die sowohl **originelle wie interessante Spielidee** allzu schnell in Vergessenheit geriete.

Wally



Game News - Wertung



körpert als in Comics, wo wir auf der einen Seite die guten, die edlen, die noblen Superhelden finden, und ihnen die bösen, gemeinen, niederträchtigen Oberschurken gegenüber stehen.

So gesehen ist es nur konsequent, wenn es zum "DC Comic Deckbuilding Game" nun auch ein reines Duell gibt, in dem einer der weltweit bekanntesten Superhelden - Batman - auf seinen Erzrivalen, den Oberschurken The Joker trifft. Es gewinnt, wer aus diesem Zweikampf mit

Gut gegen Böse, der ewige Kampf. Eigentlich ist dies extreme Schwarz-Weiß-Malerei, denn das Leben besteht vielmehr aus Graustufen. Trotzdem wird dieser uralte Konflikt nirgendwo besser ver-

Fortsetzung von „Rivals“

Hilfe von Ausrüstung, Superkräften, Gehilfen und gut getimten direkten Angriffen schlussendlich als Sieger hervorgeht.

Wie bei allen Spielen dieser Deckbau-Kartenspielerreihe besteht auch hier das **Startdeck** jedes Spielers aus 10 Karten, nämlich 7 Karten "Fausthieb" (+ 1 Power) und 3 Karten "Verwundbarkeit" (ohne Effekt). Mit diesen bescheidenen Startkarten lässt sich kein Blumentopf gewinnen, deshalb liegen in einer **offenen Auslage** - ebenfalls wie gewohnt - 5 Karten, zufällig vom Hauptdeck gezogen, sowie ein Stapel stets erhältlicher "Tritt"-Karten (+ 2 Power).

Diese Karten stellen Superkräfte, Ausrüstung, Helden, Schurken und Orte dar, die wir erwerben können, indem wir die jeweils erforderliche Zahl an "Power" ausspielen. Dafür weisen diese Karten **bessere Fähigkeiten** auf. Das ist in den meisten Fällen eine höhere Power, darunter sind aber auch andere Effekte wie das Vernichten unliebsamer Karten zwecks Optimierung des Decks, das Nachziehen von Karten, das Schwächen des Gegners oder verschiedene Verteidigungskarten gegen Angriffe des Kontrahenten.

Wie bei allen DC Comics Deckbuilding Games gewinnt

auch hier der Spieler, der am Spielende mit den Karten seines gesamten Decks die höhere Summe an "**Victory Points**" erzielt. Speziell für die vorliegende Zweipersonen-Variante gibt es aber noch eine alternative Siegbedingung, wofür ein neuer Spielmechanismus geschaffen wurde: Die **Konfrontation!**



Hierbei kündigt ein Spieler bereits vor seinem Zug an, seinen Gegner frontal anzugreifen. Um zu obsiegen, muss die in seinem Zug erreichte Stärke größer/gleich den aktuellen Kosten der gegnerischen **Charakterkarte** (zu Beginn 9) sein. Gelingt ihm dies, bekommt er die Charakterkarte mitsamt den darauf angegebenen Siegpunkten als Belohnung. Die dadurch zum Vorschein kommende neue Charakterkarte des Gegners hat dann höhere Kosten und brächte demzufolge auch mehr Siegpunkte.

Ein Scheitern hat hingegen für den Angreifer keine negativen Auswirkungen, allerdings darf er dann auch keinen Einkauf machen, was einem Zugverlust gleichkommt. Schafft er es, mit einer Konfrontation die dritte

und letzte Charakterkarte seines Gegners (Kosten 15!) zu besiegen, konnte er das Duell **vorzeitig für sich entscheiden**.

Obwohl "Rivals" nur in einer kleinen Schachtel erscheint - vergleichbar mit den "Crisis"-Expansions -, ist hier kein Grundspiel erforderlich. Es ist zwar kompatibel mit allen anderen Spielen dieser Reihe, das heißt die Karten könnten ohne Probleme in anderen Ausgaben verwendet werden, es fungiert aber als vollkommen **eigenständiges Spiel**, welches alles Notwendige für das Kartenduell enthält.

Dafür ist das Spiel aber auch ein reines Zweipersonenspiel. Alles daran ist auf dieses Duell abgestimmt. Dabei ist die Ausgangssituation **keinesfalls symmetrisch**, was ja auch thematisch den unterschiedlichen Charakteren der Hauptpersonen entspricht. Der dunkle Ritter zieht aus seiner **Ausrüstung** (graue Karten) große Vorteile, außerdem vertraut er auf die Hilfe anderer **Helden**, wie Robin, Catwoman oder Nightwing (blaue Karten).

Der Joker hingegen scharft gerne andere **Schurken** um sich, wie Ra's Al Ghul, Bane, Two Face, den Pinguin, etc. (rote Karten), und nutzt **Superkräfte** (orange), die in seinem Fall etwas speziell ausfallen (manisches Lachen,

Fortsetzung von „Rivals“

Wahnsinn oder "Killing Joke"). Die zum eigenen Charakter passenden Karten bringen im Laufe des Spiels mehr Vorteile als die anderen, trotzdem sollte man die Karten der anderen Gruppe nicht vernachlässigen, und sei es nur, um diese seinem Kontrahenten vorzuenthalten. Die stärkeren Karten sind ohnehin -unabhängig ihrer Zugehörigkeit - sehr begehrt.

Der Duell-Charakter des Spiels findet seine Krönung in der **Konfrontation**, bei der man seinen Gegner direkt attackiert. Das Knifflige daran ist, dass man sich bereits **frühzeitig**, nämlich vor dem Ausspielen der ersten Handkarte, dafür entscheiden muss. Es ist nicht möglich, sich erst während seines Zugs dazu zu entschließen, wenn sich abzeichnet, dass man ausreichend Power usammen bräuchte, um seinen Gegner zu besiegen.

Zwei **Unsicherheitsfaktoren** können daher auftreten. So kann zum einen die **Kartenhand** nur eine begrenzte Aussagekraft haben. Man sieht zwar, auf wie viel Power man mit den Karten auf seiner Hand kommt, aber recht viele Karten erlauben das Ziehen weiterer Karten, was schon mal einiges an Spekulation über die potentielle Stärke zulässt.

Aber selbst, wenn man die geforderte Anzahl an Stär-

ke erreicht, ist dies noch keine Garantie für ein Gelingen. Der Gegner kann sich nämlich noch mit der "**Block**"-Fähigkeit wehren, welche einige Karten besitzen, und welche seine Charakterkosten kurzfristig erhöhen. Aber hält er solche Karten auch tatsächlich in der



Hand? Es gilt daher, schon vor seinem Zug die Chancen auf einen erfolgreichen Angriff abzuwägen. Die so entstehende "**Push Your Luck**"-Stimmung sorgt für einen großen Spannungsmoment.

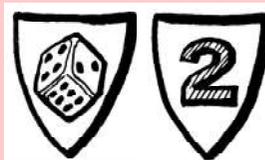
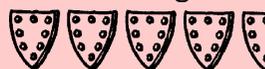
Aus Dutzenden Partien der anderen Spiele dieser "DC Comics Deckbuilding Game"-Serie weiß ich, dass manchmal der Sieger schon recht früh feststeht, wenn ein Spieler das Glück hat, in den ersten Runden gute Karten zu bekommen, die Mitspieler aber nicht (durch progressive Steigerung). Hier bleibt hingegen die **Spannung bis zum Schluss** aufrecht. Dies liegt an den Charakterkarten. Wird von einem Spieler die oberste Charakterkarte durch eine Konfrontation entfernt, wird die darunter liegende Charakterkarte sichtbar, wodurch deren verbesserte Fähigkeit freigeschaltet wird. Somit

stärkt man bei einem erfolgreichen Angriff den Gegner, was einem packenden Spielverlauf entgegenkommt. In selteneren Fällen endet das Spiel mit dem Aufbrauchen des Hauptdecks, aber auch hier sind denkbar knappe Ausgänge die Regel.

Sicher: Ist man bereits in Besitz eines DC Comics Deckbuilding Game - dazu zählt auch das einzige auf Deutsch erhältliche "Superhelden", welches bei Kosmos Spiele erschienen ist - bräuchte man "Rivals" nicht unbedingt, denn alle Spieler der Reihe funktionieren bestens zu zweit. Aber hier ist alles auf den Punkt gebracht, der **Konflikt auf die Spitze getrieben**, samt Bluff- und Zockerelementen. Man spielt von Anfang an gegeneinander, und nicht bloß nebenher. Der Glücksfaktor fällt darum auch etwas niedriger aus. Als Zweipersonenspiel ist "Rivals: Batman vs Joker" deshalb unbedingt zu empfehlen.

Weekly

Game News -
Wertung



Fantasyfilm
USA 2016
Regie: Robert Dougherty & Darwin Kastle
White Wizard Movies
Dauer: ca. 20 Minuten

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schloss-Straße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@traunerhof.at
Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muß aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knobelrunde".

Erscheinungsweise:
Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2018 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Beflügelt vom Erfolg ihres Science Fiction Films „Star Realms“ arbeitete das Autoren-Duo Robert Dougherty & Darwin Kastle daran, die Story auch in das Fantasy-Genre zu übertragen. In der Stadt Thandar kämpfen mehrere Helden um die Vorherrschaft, in der sie mächtige Champions um sich scharen, sowie magische Gegenstände und Aktionen der vier Fraktionen sammeln. Nur wer sich dabei gegen alle Kontrahenten durchsetzt, kann den Sieg davontragen.

Man merkt, dass das Studio nun über mehr finanzielle



Mittel verfügt, denn das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen. Und die Story wirkt hier sogar noch etwas intensiver. Prädikat: sehenswert!

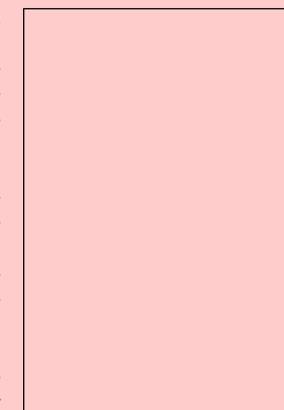


Ritter der Knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1991, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:

- * Wöchentliche Spielereffen 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 Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener

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



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