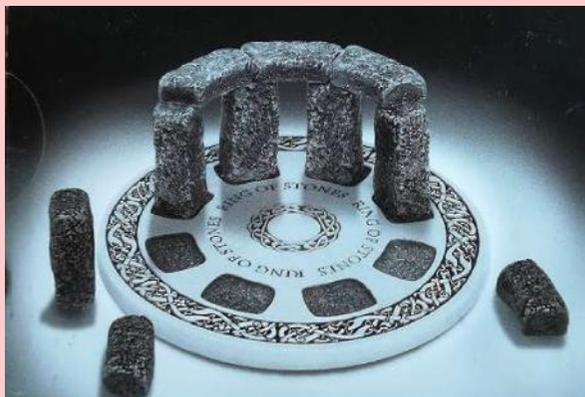


KNOBELRITTER IN KULTSTÄTTEN

Kultiger Abend der Knobelritter am 9. Jänner in Traun! (S.1)



317. Ausg. 3. Jan. '19
Auflage 100 Stück (!!!)
28. Jg., Abo 15 Euro



Traun - Game News- Eigenreportage

Liebe Freunde der klassischen Architektur,

Spätestens seit „Imhotep“ für Ägyptens König Djoser die Stufenpyramide Saqqarah bei Memphis erbaute, sind immer wieder beeindruckende Bauwerke zu Kultstätten avanciert. Der menschliche Bedarf daran scheint auch in der Neuzeit ungebrochen, man nehme nur Antoni Gaudí's „Sagrada“ Familia als Beispiel.

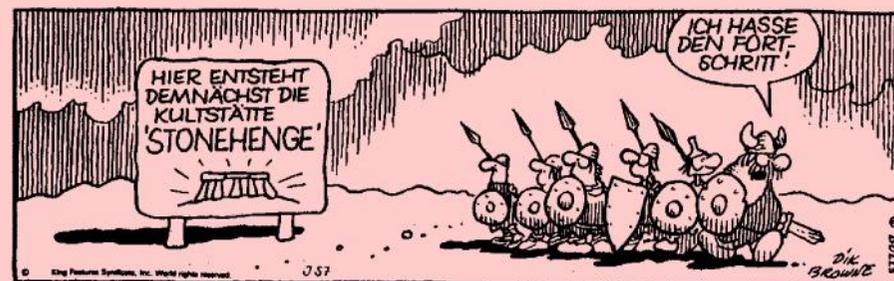
Während Pyramiden und Kathedralen eher strengen Vorgaben folgen, was ihr Aussehen betrifft, gibt es auch Weltreligionen, die ihren Kultstätten eine erstaunliche Vielfältigkeit einräumen. „Mena-

ra“ (arabisch für Minarett) können beispielsweise zylindrisch, konisch, facettiert oder quadratisch sein.

Der Bogen von der Einheit zur Vielfalt führt uns auch wieder zurück ins alte Ägypten. Einige Dynastien nach König Djoser entstanden in „Luxor“ die heute salopp als größtes Freilichtmuseum der Welt bezeichneten Tempelkomplexe Karnak und Luxor.

Einen kleinen Einblick, mit welchen anderen architektonischen Meisterleistungen die Kultstätten der Welt noch aufzuwarten haben, gibt uns Stararchitekt Franky Bauherr in seinem Büro Trauner-(Bau)Hof am 9. Jänner ab 18:30 Uhr. Viel Freude beim Erkunden der vorgestellten Bauwerke, Euer Oliver

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde

Im Anschluss die wichtigsten Wertungen:

Endstand	
1. Marquis Jakob	286,5
2. Prinz Franky	209,5
3. Earl Oliver T.	153,5
4. König Reinhold	152
5. Marquis Roland	132
6. Earl Gerhard	111
7. Graf Oliver K.	110
8. Marquis Christoph	107,5
9. Graf Johannes	106
10. Baroness Ute	89
Prinzessin Luise	89
Baroness Nicole	89
13. Graf Thomas L.	80
14. Knappe David L.	63
15. Königin Michaela	62
16. Baron Andreas H.	47
17. Graf Udo	42
18. Lady Angie	36

Jahresrückblick 2018

Wie bereits auf Seite 1 beschrieben, gibt es heuer wieder einen Thronwechsel. Der „alte“ König Reinhold musste abdanken und seinen Platz erstmals für seine Majestät Jakob I. räumen.

Der Platz an dessen Seite bleibt jedoch leer. Das liegt daran, dass gleich drei Thronanwärterinnen gleichzeitig liegen, und keine dieser Kandidatinnen den letzten entscheidenden Spieleabend besuchte. Ute, Luise und Nicole weisen daher exakt dieselbe Punktzahl auf und dürfen sich alle drei mit dem Titel Prinzessin schmücken!

Punktendurchschnitt	
1. König Jakob	5,97
2. Lady Michaela	5,64
3. Prinz Franky	5,37
4. Graf Christoph	5,12
5. Earl Roland	4,55
6. Knappe David	4,50

Siegquote

1. König Jakob	60 %
2. Earl Roland	55 %
3. Marquis Oliver T.	53 %
4. Knappe David	43 %
5. Marquis Reinhold	40 %

Hall of Games

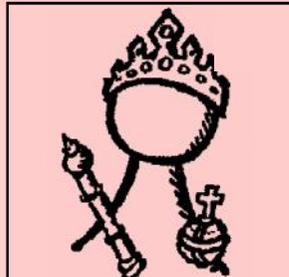
Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Samstag, der 26. Jänner 2018 bis 12:00 Uhr.

Jahres-Abo 2019

Trotz Inflation bleibt der Preis für das Jahres-Abonnement der Game News gleich: Euro 15,- für den Bezug der Papier-Ausgabe, lediglich Euro 5,- für die elektronische Ausgabe!

Klubmeisterschaft

Die Spielmeisterschaft der Knobelritter findet am Samstag, den 26. Jänner 2019 um ca. 14:00 Uhr statt. Meisterschaftsspiel ist AZUL (Knobelpreis 2018).



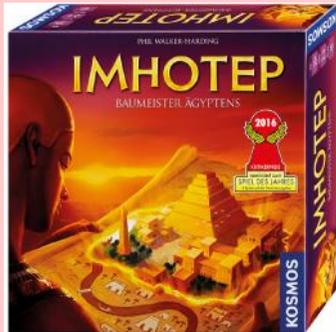
Königspaar für das Jahr 2019

Erstmals konnte sich Jakob Faschinger - völlig verdient! - die Krone aufsetzen. Er setzte sich überlegen vor Prinz Franky durch.

Warum der Platz an seiner Seite auf dem Thron aber vorerst leer bleibt, steht - inklusive der neuen Hierarchie der „Ritter der Knobelrunde“ auf Seite 2.

Game News - Spielekritik

Wenn es um Kultstätten - Thema unseres nächsten Spieleabends - geht, wird man auf jeden Fall bei den alten Ägyptern fündig, mit all ihren Tempeln, Pyramiden, Obelisken und Grabkammern...



Titel: Imhotep
Art: taktisches Bauspiel
von: Phil Walker-Harding
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2016
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 40 Minuten
Preis: ca. Euro 30,-

Imhotep war zur Abwechslung mal kein Pharao. Vielmehr ein hoher Würden-träger unter König Djoser (3. Dynastie), für den er als Architekt um 2700 v. Chr. die Djoser-Pyramide errichten ließ. Somit passt er recht gut als Titel für ein Spiel, in dem wir als Baumeister im alten Ägypten Bauwerke wie Pyramiden, Tempel und Obelisken entstehen lassen.

Und was braucht man für solche monumentale Bauwerke? Na? Selbstverständlich Steine! Da diese im heißen, fei-

nen Wüstensand nicht so oft vorkommen, müssen sie erst abgebaut und mühsam mit Booten herbeigeschleppt werden. Womit die drei wichtigsten Aktionen, aus denen ein Spieler während seines Spielzugs wählen kann, schon mal logisch sind:

A. Neue Steine besorgen.

Der Spieler nimmt sich 3 Steine seiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat (Steinbruch) und legt sie auf sein Vorrats-Plättchen. Der Lagerplatz ist allerdings beschränkt, es passen höchstens 5 Steine drauf.

B. Stein verladen.

Der Spieler nimmt 1 Stein von seinem Vorrats-Plättchen und setzt ihn auf ein beliebiges leeres Feld eines Bootes, welches noch nicht zu einem Ort gefahren ist.

C. Steine transportieren.

Der Spieler fährt 1 Boot zu einem Ort. Dabei muss das Boot bereits mit einer Mindestanzahl an Steinen beladen sein. Außerdem darf an dem angefahrenen Ort in dieser Runde noch kein Boot angelegt haben. Die Steine werden anschließend der Reihe nach beginnend beim vorne platzierten Stein - abgeladen und an Ort und Stelle verbaut.



Für die fünf Orte gelten jeweils andere Regeln.

Einige Orte werden sofort gewertet, andere am Ende jeder Runde, einige werden erst am Spielende abgerechnet. Wichtig ist noch der Markt, an dem ein Spieler pro erfolgreicher Lieferung eine der ausliegenden **Markt-Karten** erhält.

Während die meisten dieser Karten am Schluss für Extrapunkte sorgen, bieten die blauen Markt-Karten eine **zusätzliche Aktionsmöglichkeit (D)**. Meist ist dies eine verbesserte Aktion, zum Beispiel erlaubt das "Segel", nach dem Aufladen eines Steines das soeben beladene Boot auch gleich zu einem Ort zu fahren.

Eine Runde endet, sobald alle vier Boote ihre Ladung transportiert haben. Nach sechs Runden endet das Spiel, und die **Schlusswertung** findet statt. Hierbei werden noch Punkte für die Orte "Obelisken" und "Grabkammer" vergeben, sowie die Bonuspunkte für die grünen und violetten Markt-Karten ("Verzierungen" bzw. "Statuen") abgerechnet. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten wird mit Gold überhäuft, die Verlierer den Nilkrokodilen zum Fraß vorgeworfen.

Fortsetzung von „Imhotep“

Es geht also - wieder einmal - um **Siegpunkte**. Wie bereits erwähnt, gibt es diese auf unterschiedliche Weise. Steine in der **Pyramide** bringen ihrem Besitzer sofort Punkte. Auf jedem Pyramiden-Baufeld ist genau angegeben, wie viele Punkte man erhält. Allerdings ist die Reihenfolge, in der die Felder gebaut werden müssen, bereits vorgegeben. Es kommt daher auch stark auf die Position der Steine in den Booten an.

Steine im **Tempel** geben am Ende jeder Runde Punkte. Jeder Stein, der von oben sichtbar ist, bringt seinem Besitzer 1 Punkt ein. Nachdem der Tempel jedoch nur eine gewisse Ausdehnung haben darf (bei 3 und 4 Spielern sind dies 5 Felder), kommen überzählige Steine in die nächsthöhere Ebene, wodurch andere Steine überbaut werden und fortan nicht mehr sichtbar sind.

Die Grabkammer und die Obelisken werden erst bei Spielende gewertet. In der **Grabkammer** werden die Steine nacheinander in 3 Reihen eingebaut. Am Ende zählen für jeden Spieler die miteinander verbundenen Steine. Je größer die so entstandene Fläche, umso mehr Punkte ist sie wert. Bei den **Obelisken** baut jeder Spieler seinen eigenen Obelisk. Punkte gibt es hier im Höhenvergleich mit den Mitspielern. Der Spie-

ler mit dem höchsten Obelisk erhält die meisten Punkte, der Spieler mit dem zweithöchsten die zweitmeisten, etc.

Jeder Spieler hat da natürlich seine eigene Vorstellung, wie er an die begehrten Punkte gelangt. Aber zwischen Plan und Verwirklichung gibt es eine **zeitliche Verzögerung**. Das Verladen eines Steines und dessen Transport an den gewünschten Ort sind -



leider! - getrennte Aktionen. Es kann daher leicht passieren, dass ein "netter" Mitspieler das Boot zu einem anderen Ort bringt, bis man wieder an der Reihe ist. Und selbstverständlich nutzt der Stein dort viel weniger als am geplanten Ort.

"Imhotep" kann man daher mit Sicherheit als **Ärger-spiel par excellence** bezeichnen. Das bedeutet auf der einen Seite ein **hohes Maß an Interaktion**. Mit Ausnahme des Auffüllens des Steinevorrats wirkt sich jede Aktion auch direkt auf die Mitspieler aus. Damit sind Emotionen garantiert: Neben Ärger auch Schadenfreude, Verzweiflung und Spannung.

Eine gewisse Frustration vorausgesetzt, eignet sich "Imhotep" **ausgezeichnet**

als Familienspiel und für Gelegenheitsspieler. Die Regeln sind relativ einfach, und die Züge gestalten sich recht kurz. Dazu ist das Spielmaterial sehr gelungen. Besonders die schönen großen Holzwürfel und die gelungene grafische Gestaltung tragen viel zur Atmosphäre bei.

Dass jedes Spiel anders verläuft, dafür sorgen einerseits die jeweils ausliegenden **Marktkarten**, die - wie bereits erwähnt - entweder Zusatzpunkte bei Spielende oder verbesserte Aktionen bringen, andererseits auch die Rundenkarten, die bestimmen, **welche Boots-Plättchen** in dieser Runde zum Einsatz kommen. Dies ist sehr geschickt gelöst, weil damit nebenbei auch die Anzahl der Spieler berücksichtigt wird.

Für **noch mehr Abwechslung** können schließlich die **Rückseiten der Orts-Tafeln** (B-Seiten) verwendet werden, bei denen etwas veränderte Regeln und Wertungsmuster für die Orte zum Einsatz kommen. Nachdem die A- und B-Seiten beliebig miteinander kombiniert werden können, ist für langanhaltenden Spielreiz gesorgt.

Für den anspruchsvollen Spieler schaut das Ganze hingegen ganz anders aus. Hier offenbaren sich die **mangelnden Einflussmöglichkeiten**. Ich persönlich mag das nicht besonders gern, bei meinen Aktionen auf das Wohlwollen

Fortsetzung von
„Imhotep“

der Mitspieler angewiesen zu sein. Dies führt dazu, dass man vermeidet, allzu lukrative Aktionen zu planen, um nur ja keine Störaktion zu provozieren, welche diese zunichte macht. Übertrieben ausgedrückt könnte man "Imhotep" sogar als Suboptimierspiel bezeichnen, bei dem man ständig auf der Suche nach unauffälligen Spielzügen ist. Nur ja nicht auffallen, bloß nicht zu gut spielen, lautet die Devise. Nein, "Imhotep" ist definitiv **kein Spiel für Vielspieler!**

Diese sind aber ohnehin nicht die Zielgruppe von



HALL OF GAME

Es ist wieder einmal passiert: Ein Spieleabend, an dem gerade mal 3 Personen teilgenommen habe. Und dies ausgerechnet am letzten Wertungsabend 2018! Dies ist schade, denn obschon es bei den Herren keine Auswirkung hat (hier sind die Abstände der Top 3 doch sehr groß), wäre es bei den Damen richtig spannend gewesen, wo sich noch drei Kandidatinnen um die Krone stritten.

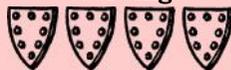
Für unsere „Hall of Games“ ist es einfach: Die Abstimmung wird einfach ausgesetzt. Lediglich 3 Stimmabgaben hätten die Wertung zu viel durcheinander gewirbelt. Somit gebe ich hier noch mal die Wertung vom letzten Monat wieder, bei der KRAZY WORDZ den Aufstieg in die „Hall of Games“ geschafft hat. Weiters noch in den Top Five: YOKOHANMA (2.), ALTIPLANO und DECRYPTO (ex aequo 3.), sowie AGENT UNDERCOVER und TEXAS SHOWDOWN (gleichauf 5.).



"Imhotep". Für alle anderen eignet sich das Spiel sehr gut, wie auch die Nominierung der Jury zum "Spiel des Jahres 2016" beweist.

Wesely

Game News - Wertung



Aufgrund dieses Totalausfalls ist keinem weiteren Spiel der Aufstieg in die Ruhmeshalle gelungen, weshalb es im Jahre 2018 lediglich 3 Spiele (!!!) geschafft haben, in den elitären Kreis zu gelangen. Normalerweise sind es 4 bis 6 Spiele.

Ich hoffe, dass sich dies nicht wiederholen wird. Es wäre schade, wenn das Interesse am guten Brettspiel langsam nachließ und unser Hobby an aktiven Spieler verlore...

Wertung:

1. KRAZY WORDZ	5/+12/-0/17/ ++
2. Yokohama	4/+ 7/-0/11/ =
3. Altiplano	3/+ 6/-0/ 9/ =
Decrypto	2/+ 8/-1/ 9/ +
5. Agent Undercover	2/+ 6/-0/ 8/ -
Texas Showdown	*3/+ 6/-1/ 8/ +
7. Das tiefe Land	2/+ 4/-0/ 6/ -
Sagrada	1/+ 6/-1/ 6/ +
9. Terraforming Mars	2/+ 3/-0/ 5/ -
10. Lorenzo der Prachtige	2/+ 2/-0/ 4/ -
Hanamikoji	*1/+ 3/-0/ 4/ +
12. Gala Project	1/+ 0/-0/ 1/ -
Pulsar 2849	1/+ 0/-0/ 1/ -
Luxor	1/+ 0/-0/ 1/ -

Vorschläge: Coimbra (2 x), Crown of Emara (1 x)

Game News - Spielekritik

—Auch das nächste Spiel entführt uns ins Land am Nil, ein Beweis für die Vielzahl an Kultstätten, die hier anzutreffen sind...



Titel: **Luxor**
Art des Spiels: **Lauf- und Sammelspiel**
Autor: **Rüdiger Dorn**
Verlag: **Queen Games**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 45 Minuten**
Preis: **ca. Euro 40,-**

Einleitung

Wenn man ein Thema für ein Spiel braucht, in dem es um Schätze geht, um Funde in sagenhaften archäologischen Stätten, ist das antike Ägypten mit seinen Tempeln, Grabkammern und Pyramiden nie verkehrt. Für dieses Spiel wurde als Ort der Handlung die Tempelanlage von Luxor gewählt, einer Stadt am östlichen Nilufer in Südägypten, wo sich einst das alte Theben, Hauptstadt der Pharaonen während der Blütezeit ihrer Macht vom 16. bis 11. Jahrhundert v. Chr. befand.

Als Abenteurer wollen wir bis in die Grabkammer des Pharaos vordringen, sammeln aber schon auf dem Weg dorthin zahlreiche Schätze und geheimnisvolle Skarabäen. Je näher wir der Grabkammer kommen, und je mehr Schätze wir unterwegs einsammeln, desto mehr Punkte erhalten wir.

Spielbeschreibung

Der **Tempel von Luxor** präsentiert sich uns Spielern als Gebäude mit quadratischem Grundriss. Unser Forschertrupp besteht anfangs aus 2 Abenteurern, welche den Tempel mittels einer Treppe an einem Eck des Baus betreten. Der lange Gang führt spiralförmig immer weiter ins Zentrum des Tempels, bis wir schließlich vor eine massive, verschlossene Tür gelangen, hinter der wir die Grabkammer des Pharaos vermuten.

Der Boden des Korridors ist mit vielen Plättchen "gepflastert". Der Großteil davon sind **Schatzplättchen**, die wir jedoch erst dann an uns nehmen können, wenn wir dort die dafür geforderte Anzahl an eigenen Abenteurern (1 bis 3) versammelt haben. Wei-

tere Plättchen sind **Osiris-Plättchen**, auf denen unsere Abenteurer-Figur sofort die angegebene Anzahl an Feldern weiterbewegt wird, **Horus-Plättchen**, auf denen wir wahlweise verbesserte Bewegungskarten oder einen Schlüssel für die Grabkammer erhalten können, und **Tempelplättchen**. Letztere kommen erst nach und nach ins Spiel, wenn Schatzplättchen auf bestimmten Feldern entfernt werden. Dadurch tauchen etwa versteckte Tunnel auf, oder wertvolle Skarabäen bzw. Joker-Schatzplättchen, welche von Abenteurern eingesammelt werden können.

Bleibt nur mehr eine Frage unbeantwortet: Wie bewegen wir unsere Abenteurer überhaupt vorwärts? Dies geschieht mit Hilfe von **Spielkarten**. Diese tragen entweder einen bestimmten Wert von 1 bis 5 Feldern, die wir eine Figur ziehen dürfen, oder ein Würfelsymbol, bei dem der Wurf eines normalen



Fortsetzung von „Luxor“

Sechsseiters die Zugweite vorgibt. Von den fünf Karten, die wir auf der Hand halten, können wir aber nur jeweils die äußerst linke Karte, oder die Karte ganz rechts wählen. Am Ende des Zuges ziehen wir eine neue Karte vom Stapel nach, die dann genau in der Mitte der Kartenhand gesteckt werden muss. Die **Reihenfolge der Karten** auf der Hand dürfen wir dabei während des ganzen Spiels **nicht verändern**.

Betreten wir die letzte Kammer, die **Grabkammer des Pharaos**, wofür wir allerdings vorher einen Schlüssel brauchen, erhalten wir einen der beiden darin liegenden Sarkophage. Sobald sich 2 Figuren in der Grabkammer befinden, wird die Runde nur mehr zu Ende gespielt. Anschließend kommt es zur **Schlusswertung**. Zu allen Punkten, die wir schon unterwegs für die gesammelten Schatzplättchen erhalten haben, kommen noch Extrapunkte für komplette Sets an verschiedenen Schätzen, sowie Punkte für Skarabäen, Sarkophage und verbliebene Schlüssel. Außerdem zählt für jede unserer Abenteuerer-Figuren noch ihre jeweilige Position im Tempel, je näher zur Grabkammer, desto mehr Punkte bringt es. Konnten wir insgesamt die **meisten Punkte** erzielen, haben wir uns als die erfolgreichsten Forscher erwiesen.

Fazit

Gut, das Thema ist nicht so originell. Ich könnte in meiner Spielesammlung ein eigenes Regal mit ausschließlich Ägypten-Spielen füllen. Und in den meisten davon wollen wir in die antiken Tempel und Grabstätten eindringen, um uns die wertvollen Grabbeigaben für die Pharaonen und deren Verwandtschaft auf die eine oder andere Weise aneignen.



"Luxor" bildet diesbezüglich keine Ausnahme. Wir wollen doch hoffen, dass sich alle Mitspielenden - vor allem die Jüngeren - bewusst sind, dass die gesammelten Schätze ausschließlich in Museen landen, wo sie selbstverständlich der Öffentlichkeit zur Verfügung stehen. Anderenfalls müsste man sich sonst ja Gedanken über die moralischen Konsequenzen unseres spielerischen Handelns machen. ;-)

Thema und Spielziel mögen zwar nicht sehr von der Norm abweichen, "Luxor" weist aber dennoch eigenständige Mechanismen auf. **Es verbindet auf geschickte Weise ein normales Sammel-**

spiel mit einem Laufspiel. Punkte gibt es ja nicht nur für gesammelte Schätze, sondern auch für die Position der eigenen Figuren.

Für den Großteil der Punkte sorgen die **Schatzplättchen**. Die meisten erfordern, dass man 2 oder 3 Figuren auf dem entsprechenden Feld vereint, was von den Spielern schon mal etwas Planung abverlangt. Je schwieriger ein Schatz auf diese Weise zu bergen ist, desto höher auch die Punkteausbeute. Man sollte gleichzeitig aber auch darauf schauen, möglichst gleichmäßig alle drei Arten von Schätzen zu sammeln, da für **komplette Sets** Extrapunkte vergeben werden., die exponentiell ansteigen. So gibt es für 1 Set bloß 3 Extrapunkte, für 2 Sets schon 7 Punkte, für 3 Sets 12 Punkte, etc.

Bei den Figuren gilt: Je weiter eine Figur vorgedrungen ist, desto mehr Punkte können mit ihr erzielt werden, von anfangs gerade mal 1 Punkt bis zu stolzen 13 Punkten in der Grabkammer. Der Konjunktiv bezieht sich darauf, dass die Felder mit den Osiris- und Horusplättchen davon ausgeschlossen sind. Auf diesen Felder gibt es nie Punkte, egal wie viele Felder man bis dahin zurückgelegt hat. Besonders gegen Spielende gilt es darauf aufzupassen, damit man dann nicht diesbezüglich durch die Finger schaut.

Fortsetzung von „Luxor“

Interessant ist noch, wie **neue Figuren ins Spiel** kommen. Jeder Spieler fängt ja mit lediglich 2 Abenteuererfiguren an, mit denen man nur in Ausnahmefällen an die besonders wertvollen Schatzplättchen herankäme, für die ja 3 Figuren erforderlich sind. 3 weitere Figuren jedes Spielers warten noch während des Spiels auf ihren Einsatz. Sie liegen auf drei Feldern des Korridors - den Anubis-Statuen - verteilt. Sobald man mit einer Abenteuerer-Figur über so ein Feld zieht, wird die darauf liegende Figur "freigeschaltet" und auf die Treppe am Eingang des Tempels gestellt.

"Luxor" wurde ja heuer für das "Spiel des Jahres" nominiert. Das tolle Spielmaterial mit dem variablen Spielaufbau, die unterschiedlichen Wertungen für die Schätze, sowie das interessante Figurenmanagement: Dies ist solides Handwerk, rechtfertigt die Auszeichnung aber noch nicht. Aus welchem Grund glaubt die "Jury" dann, dass sich "Luxor" die Nominierung verdient hätte?

Dies liegt an der raffinierten **Handhabung der Karten**. Der Einsatz der Karten erfolgt noch recht konventionell: Nach dem Ausspielen einer Karte darf eine beliebige Figur entsprechend viele Felder Richtung Grabkammer gezogen werden. Ist auf der Karte ein roter Würfel abgedruckt, wird die Zugweite mit einem normalen Sechsseiter ermittelt. Allerdings - und dies ist das



Originelle daran - darf stets nur die äußerst rechte Karte oder die Karte ganz links in der Kartenhand eingesetzt werden.

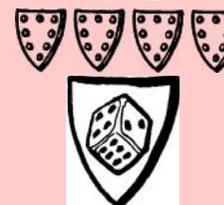
Die Kartenhand darf während des ganzen Spiels **niemals umgesteckt** oder verändert werden. Zieht man eine neue Karte nach, wird diese genau in die Mitte eingesteckt. Dieser besondere Kniff sorgt dafür, dass man stets 2 Karten zur Auswahl hat, außerdem verlangt dies ein gewisses Maß an Vorausplanung.

Landet man mit einer Figur auf einem **Horusfeld**, darf man statt einer Karte vom verdeckten Nachziehstapel die oberste Karte des entsprechenden offenen Stapels nehmen. Diese Karten haben bessere Fähigkeiten, wie etwa eine variable Zugweite (z.B. "1 - 3 Felder") oder eine Reduktion der "Kosten" für ein Schatzplättchen ("1-1 Abenteuerer").

Dieses **knifflige Kartenmanagement** hebt "Luxor" aus der Masse der anderen Schatzsammelspiele hervor. Ich finde es als Familienspiel und als Spiel für den Gelegen-

heitsspieler sehr gelungen, denn es macht Spaß und man hat stets mehrere Optionen. Ich kann daher die Entscheidung der Jury sehr gut nachvollziehen, allerdings auch jene, schlussendlich ein anderes, besseres Spiel mit dem lorbeerbekränzten Pöppel geschmückt zu haben...

Mechly



Notenskala

- ♠♠♠♠ Spitze!
- ♠♠♠♠ sehr gut
- ♠♠♠♠ gutes Spiel
- ♠♠♠ so lala
- ♠ schwach

Game News - Spielkritik

— ~~Nicht alle Kultstätten sind antiken oder vorchristlichen Ursprungs. Dieses hier entstand gegen Ende des 19. Jahrhunderts und ist bis heute noch nicht einmal fertig gestellt...~~



Titel: Sagrada
Autoren: Daryl Andrews & Adrian Adamescu
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2018
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 30 bis 45 Minuten
Preis: Euro 34,90

Als ich das erste Mal in Barcelona war - im zarten Alter von 6 Jahren mit meinen Eltern - stand sie bereits da, die "Basílica i Temple Expiatori de la Sagrada Família", wie sie mit vollem Namen heißt. Aber noch heute zeugen hoch in den Himmel ragende Baukräne, dass die weltberühmte Kirche, erbaut nach den Plänen von Antoni Gaudí, noch immer nicht vollendet ist. Ihr Bau wurde bereits 1882 begonnen, und es ist zu befürchten, dass es nicht gelingen



wird, die "Sagrada Família" bis zum geplanten Termin, dem 100. Todestag von Gaudí im Jahre 2026 fertigzustellen.

Na, da ist es doch wohl unsere heilige Pflicht, helfend eingreifen. Zwar nicht als Steinmetz, Bildhauer oder Maurer, versuchen wir uns zumindest als Kunsthandwerker, um - im Wettstreit mit ein paar Konkurrenten - das schönste Kirchenfenster in der Basilika zu erschaffen, wofür wir Glasstücke in verschiedenen Farben und Schattierungen zusammensetzen.

Für das **Kirchenfenster**, mit dem wir uns der verantwortungsvollen Aufgabe stellen, brauchen wir insgesamt **20 Glasstücke**, die wir in ein Raster aus 5 x 4 Feldern anordnen müssen. Wir dürfen uns dafür eine aus vier verschiedenen **Mustervorlagen** aussuchen, bei denen für ungefähr die Hälfte der Felder - mal mehr, mal weniger - die Farbe oder die Schattierung vorgegeben ist.

Die Glasstücke werden im Spiel "Sagrada" durch **farbige Würfel** repräsentiert, die **Würfelzahlen** stellen die unterschiedlichen **Schattierungen** dar. In jeder Runde werden Würfel zufällig aus einem Beutel gezogen (doppelt so

viele wie Mitspieler + 1 Würfel) und gewürfelt. Aus diesem Fundus dürfen wir 2 Würfel nehmen und in unser Fenster einbauen.

Dabei gelten ein paar **einfache Regeln**: Der erste Würfel muss am Rand gesetzt werden, jeder weitere (orthogonal oder diagonal) benachbart zu einem bereits liegenden Würfel. Außerdem müssen die Vorgaben des Musters erfüllt werden. Am wichtigsten aber: Würfel dürfen **niemals waagrecht oder senkrecht an einen Würfel mit derselben Zahl oder Farbe angrenzen!**

Nach **10 Runden** ist das Spiel zu Ende. Im Idealfall sind dann alle Felder der Rosette belegt. Doch auf welche Weise wird unsere künstlerische Tätigkeit mit der unserer Mitspieler verglichen? In der **Schlusswertung** erhalten wir Prestigepunkte für jede erfüllte Bedingung der drei "Öffentlichen Aufträge", beispielsweise für Farbvielfalt in einer Spalte (je 5 Punkte pro vollständiger Spalte ohne sich wiederholende Farbe). Ebenso bekommen wir Prestige durch unsere geheime Auftragskarte, welche uns Punkte für alle Würfelaugen einer bestimmten Farbe verspricht.

Fortsetzung von „Sagrada“

Freie Felder in unserem Fenster beschern uns noch je 1 Minuspunkt, verbliebene Gunststeine werden mit je 1 Punkt belohnt. Können wir schlussendlich die **meisten Prestigepunkte** vorweisen, haben wir das schönste Kirchenfenster gestaltet und gelten ab sofort als berühmtester Kunsthandwerker Spaniens.

Nur fünf kurze Absätze für die gesamte Spielbeschreibung von "Sagrada"? Ist das Spiel so einfach? Nein, ich gebe zu, ich habe etwas geschummelt und nicht alle Regeln erklärt. Ich wollte die simple, klare Eleganz des Spiels nicht durch die Erwähnung allzu vieler Regeln trüben.

Der wichtige **Prozess der Würfelauswahl** ist nämlich doch etwas genauer, fairer geregelt. Der Startspieler wählt den ersten Würfel, dann jeder andere im Uhrzeigersinn ebenfalls 1 Würfel. Der letzte Spieler darf schließlich zuerst seinen zweiten Würfel nehmen, dann geht's gegen den Uhrzeigersinn zurück bis zum Startspieler. Der verbliebene Würfel kommt auf das Rundenanzeigetableau.

Die **Interaktion ist dementsprechend hoch**, denn man muss abwägen, welchen Würfel man zuerst nehmen soll. Es gilt, Prioritäten zu setzen und auch die Mitspieler und ihre möglichen

Absichten einzuschätzen. Der Startspieler, der natürlich im Uhrzeigersinn wechselt, hat zwar den Vorteil, den ersten Würfel wählen zu können, muss sich aber dann mit seinem zweiten Würfel mit der geringsten Auswahl zufriedengeben.

Wie bei jedem Würfelspiel ist auch hier ein **Glücksfaktor** vorhanden. Es kann sein, dass die - für uns - fal-



schen Farben aus dem Beutel gezogen werden, oder die Würfel ungünstig fallen. Auch kann es passieren, dass wir Würfel so ungünstig platziert haben, das wir nun vor Problemen stehen, etwa dass gewisse Felder nicht mehr regelkonform belegt werden können. Abhilfe können hier spezielle Werkzeuge leisten.

Je 3 der 12 **Werkzeugkarten** kommen in jeder Partie zum Einsatz. Sie bieten uns die Möglichkeit, die Regeln zu brechen, so erlaubt etwa der "Glasradierpinsel", einen bereits platzierten Würfel umzusetzen, wobei wir die Farbvorgabe der Musterkarte ignorieren dürfen. Der "Rundglasschneider" gestattet uns, einen Würfel des Fundus gegen 1 Würfel des Rundenanzeigetafels auszutauschen.

Kostenlos ist die Nutzung einer Werkzeugkarte allerdings nicht. Der erste Spieler, der ein Werkzeug verwendet, legt 1 seiner **Gunststeine** auf die entsprechende Karte. Für jede weitere Nutzung dieses Werkzeugs braucht es danach 2 Gunststeine. Die Anfangs gewählte Musterkarte bestimmt, über wie viele Gunststeine (3 bis maximal 6) wir verfügen. Je schwieriger die Anforderungen, umso mehr Gunststeine bekommen wir. Trotz der später teureren Kosten sollte man Werkzeuge erst in den letzten Runden nutzen, wenn nur mehr bestimmte Würfelrollen und/oder Augenzahlen passen.

Dies sind nun wirklich alle Zutaten des Spiels. "Sagrada" vereint durch ein gut funktionierendes **"dice drafting"-System** auf geschickte Weise taktische Entscheidungen, Würfelglück und Interaktion. Die Spieler sind dabei keinesfalls auf Gedeih und Verderb dem Zufall ausgeliefert. Nach Kenntnis der geheimen und öffentlichen Auftragskarten können sie ihre Mustervorlage auswählen. Auch während des Spiels gilt es, diese verschiedenen Möglichkeiten, an Siegpunkte zu kommen, miteinander in Einklang zu bringen, aber auch flexibel auf das jeweilige Angebot an Würfeln zu reagieren.

Interessant finde ich auch die angebotene **Solo-Variante**, bei der den verbliebenen Würfeln auf dem Rundenan-

Fortsetzung von „Sagrada“

zeigt eine wichtige Rolle zukommt. Deren Summe der Würfelaugen bestimmt die Zielpunktzahl, die es mit nur 2 öffentlichen und 1 geheimen Auftragskarte zu überbieten gilt. Die Anzahl der Werkzeugkarten (1 bis 5), welche alle nur 1 x pro Spiel genutzt werden dürfen, bestimmt den Schwierigkeitsgrad. Trotz dieses originellen Solo-Szenarios spiele ich "Sagrada" am liebsten zu dritt oder zu viert.

Das **Spielmaterial** verdient noch eine besondere Würdigung. Schöne transparente Farbwürfel, Glassteine als Gunststeine, wunderschöne Spielkarten und ein Beutel für

Game News - Spielkritik

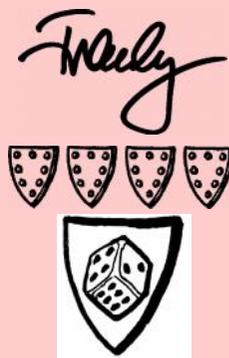
Auch auf anderen Kontinenten werden Götter oder höhere Wesen verehrt, weshalb man auch dort dafür geeignete Kultstätten vorfindet. Wie etwa auch in Asien, genauer gesagt: Malaysien.



Titel: **Menara**
Art: **kooperatives Bauspiel**
Autor: **Oliver Richtberg**
Verlag: **Zoch Verlag**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 45 Minuten**
Preis: **ca. Euro 29,-**

die Würfel kann man ja als Standard betrachten. Aber die extradicken Spielertableaus in Form von Kirchenfenster, in die man die Musterkarten einschleibt, sind nicht nur ein richtiger Hingucker, sondern verhindern auch auf recht praktische Weise das Verrutschen der Würfel. Einfach toll. Auch die graphische Gestaltung des gesamten Materials, inklusive des auffälligen Schachtelcovers gefällt mir sehr gut.

Alles ist absolut top, "Sagrada" ist sowohl ästhetisch als auch spielerisch eine richtige Perle. Es würde mich stark wundern, wenn es nicht die eine oder andere Prämierung, den einen oder anderen Spielpreis erzielte...



Einleitung

In der grünen Hölle von Menara entdeckt unser Forscherteam wundersam geformte Fragmente eines antiken Bauwerks. Gemeinsam machen wir uns ans Werk, den Tausende Jahre alten Tempel wieder aufzubauen, obwohl wir seltsame Glyphen vor einem uralten Fluch warnen, demzufolge für jeden Fehlgriff, der uns unterläuft, der Bau einer zusätzlichen Etage gefordert wird. Gelingt es uns als Team, den Tempel von Menara fertigzustellen und zu neuem Leben zu erwecken?

Spielbeschreibung

Bevor wir uns tatkräftig ins Zeug legen, eine kurze Bestandsaufnahme. Vor uns liegen mal die Fragmente, flache Bauteile in den verschiedensten, geschwungenen Formen. Diese **Tempelböden** sind mit farbigen Feldern verziert, wobei diese auf der hellen Vorder- und der dunklen Rückseite anders verteilt sind. Die Böden liegen alle auf einem Haufen, sodass wir immer nur auf den obersten Bauteil zugreifen können.

Fortsetzung von „Menara“

Die **Säulen** weisen dieselben Farben wie die Felder auf den Tempelböden auf: gelb, rot, schwarz, weiß und blau. Allerdings fällt auf, dass die Farben nicht gleich oft vorkommen. Während - laut einer Inschrift - von den gelben Säulen insgesamt 30 Stück vorhanden sein sollen, sollen es von den blauen Säulen - als anderes Extrem - gerade mal 6 Stück sein. Jeder von uns hat ein paar zufällige Säulen ausgegraben (aus einem Baumwollsäckchen), auch stehen im **Camp** noch sechs Säulen zum Austausch bereit. Der Rest bleibt noch im Beutel verborgen.



Und schließlich sind da noch die sogenannten "**Glyphen**", Karten, welche die Bauregeln festlegen. Sie sind in **drei unterschiedliche Schwierigkeitsstufen** unterteilt. Im Stapel mit den blauen Glyphen verstecken sich meist leicht zu lösende Bauplankarten, unter den gelben Glyphen finden sich mittelschwere Aufgaben, und die Bauplankarten mit roten Glyphen sind überwiegend knifflig.

Bei den **Aufgaben der Bauplankarten** handelt es sich in den meisten Fällen um das Setzen von 1 bis 4 Säulen auf farblich passende Sockel beliebiger Tempelböden im Turm. Manchmal müssen wir zwei oder drei Säulen auf

genau einen Tempelboden stellen. Manche Karten wiederum verlangen das Versetzen von Säulen auf beliebige höhere Etagen mit passenden leeren Sockeln. Und eine Karte - sie trägt natürlich eine rote Glyphen - gibt vor, dass ein bereits eingebaute Tempelboden versetzt wird, notfalls samt darauf stehender Säulen!

Wir Forscher sind nacheinander dran. Unser **Spielzug** gliedert sich in **vier Phasen**:
1. Wir dürfen zuerst Säulen mit dem Camp tauschen.
2. Wir wählen einen Stapel aus und decken die oberste Karte auf.
3. Wir bauen, wie es die aufgedeckte Bauplankarte vorgibt.
4. Wir stocken unsere Säulen wieder zur vollen Anzahl auf.

Wenn es uns nicht gelingt, die geforderte Aufgabe zu erfüllen - sei es aus Ungeschicklichkeit oder weil die Voraussetzungen dafür nicht gegeben sind -, ereilt uns der **Fluch**. Die Anzahl der Etagen, aus denen der Tempel bis zum Ende des Spiels bestehen

muss, steigt um eine weitere Etage, was unsere Aufgabe aus statischen Gründen nicht gerade erleichtert.

Das Spiel endet entweder mit dem Einsturz des Tempels, oder wenn das letzte Stück einer der 3 relevanten Bauteile (Säulen, Bauplankarten, Tempelboden) vom Vorrat genommen wurde. Nur wenn dann der Tempel (noch) die verlangte **Mindesthöhe** besitzt, haben wir als Team gewonnen.

Fazit

Ich hatte anfangs meine Bedenken gegenüber "Menara". **Rein äußerlich erinnert es nämlich stark an "Villa Paletti"** (Autor: Bill Payne, erschienen ebenfalls im Zoch Verlag), welches 2002 sogar zum "Spiel des Jahres" gekürt wurde. Auch bei diesem Geschicklichkeitsspiel baute man Säulen und Etagen bis hoch hinauf in schwindelerregende Höhen.

Meine Befürchtung, hier würde nur eine alte Spielidee "recycelt", erweist sich jedoch bei genauerer Betrachtung als unbegründet. Im Unterschied zur "Villa", bei der die Baumeister in einem Wettstreit gegeneinander antraten, arbeiten hier die Forscher zusammen. Dieses kooperative Vorgehen erzeugt ein **völlig anderes Spielgefühl**.

Fortsetzung von „Menara“

Es kommt nämlich nun darauf an, sich bezüglich der Vorgehensweise gut abzusprechen. So gilt es einerseits, die **offenen Informationen** - den Säulenvorrat der Spieler, die momentane Ausgangssituation des Tempels, die Formen und Farben der nächsten Tempelböden - in die Überlegungen mit einzubeziehen.

Andererseits heißt es, sich darauf zu einigen, von welchem Bauplanstapel die nächste Karte abgehoben werden soll. Hier herrscht doch ein **gewisses Maß an Ungewissheit**. Zwar ist bekannt, welche Schwierigkeiten die Spieler in den einzelnen Stapeln erwarten können, es bleibt aber noch ausreichend Raum für Spekulation, sodass man das Risiko gut abwägen muss. Ärgerlicherweise ist es nicht möglich, stets auf "Nummer Sicher" zu gehen, da die Karten des "einfachen" Stapels begrenzt sind. So ist man gezwungen, auch Karten der anderen Stapel zu nehmen. Der richtige Zeitpunkt für den richtigen Stapel sollte wohl bedacht sein, und sorgfältig gemeinsam beraten werden.

Viele Koop-Spiele leiden ja unter dem Problem eines "Alpha-Spielers", also eines Spielers, der die Zügel in die Hand nimmt und die Aktionen aller Mitspieler durchplant und koordiniert, und diese somit zu Statisten degradiert. Dies kann bei "Menara" höchstens

während der gemeinsamen Beratung passieren. In der eigentlichen Bauphase **kommt es einzig und allein auf den aktiven Spieler an**, während alle anderen mitfiebern. Seine Geschicklichkeit und sein Fingerspitzengefühl sind entscheidend. Daher trägt jeder Spieler erfreulicherweise gleich viel bei, was "Menara" zu einem echten Teamspiel macht.



Für die erste Partie wird empfohlen, mit bloß 3 Etagenkarten zu beginnen. Dies ist noch relativ leicht zu bewältigen, denn selbst bei 2, 3 Fehlern werden es höchstens 5 oder 6 Etagen, was die Forscher vor keine große Probleme stellen sollte. Der **Schwierigkeitsgrad** lässt sich aber auf einfache Weise steigern. Für das normale Spiel reichen 4 Etagenkarten, wagemütige und erfahrene Spieler können aber auch mit 5 Etagenkarten starten. Mit Pech und/oder unnötigem Risiko kann die Aufgabe dann schnell mal auf 8 oder mehr Etagen anwachsen, wodurch es zu einer äußerst wackligen Angelegenheit wird, die keine zittrigen Hände mehr erlaubt.

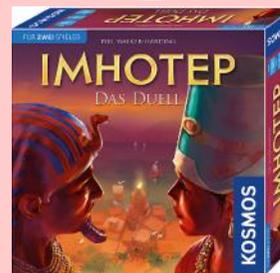
Dafür wird man - sollte es trotzdem gelingen - mit ei-

nem **beeindruckenden Bauwerk** belohnt. Schafft man 10 Etagen, ist das Gebilde fast einen halben Meter (!) hoch. Ich habe in meiner langen Spielerkarriere noch nie ein Spiel erlebt, bei dem so oft am Ende die Handykamera gezückt wurde, um das fertige Ergebnis fotografisch festzuhalten und den persönlichen Erfolg in diversen elektronischen Medien zu posten. "Menara" ist optisch ein richtiger **Hingucker**, der 3D-Tempel hebt sich somit von der Masse anderer Bauspiele deutlich ab.

Ich kann "Menara" summa summarum einen **hohen Wiederspielreiz** und einen **großen Aufforderungscharakter** bescheinigen, weshalb ich das Spiel gerne empfehle.

Lasst uns den Tempelturm (das bedeutet "menara" in Wirklichkeit auf malaysisch) in seiner vollen Pracht wiedererrichten!

Game News -
Wertung



Imhotep - Das Duell
Historienfilm
Deutschland 2018
von Phil Walker Harding
Kosmos Movies
Dauer: ca. 30 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.

© 2019 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

„Imhotep“ war einer der erfolgreichsten Filme 2016, wurde in diesem Jahr sogar für den Oscar nominiert. Es war klar, dass wir da noch ehr zu sehen bekommen in unseren Kinos. Und tatsächlich wurde 2017 eine Fortsetzung gedreht, und auch letztes Jahr liefert uns Regisseur Phil Walker-Harding noch weiteren Einblick in die faszinierende Zeit des alten Ägypten. Diesmal erzählt er uns die spannende Geschichte des Königspaares Nofretete und Echnaton, welche sich beim Bau von gewaltigen Monumenten gegensei-



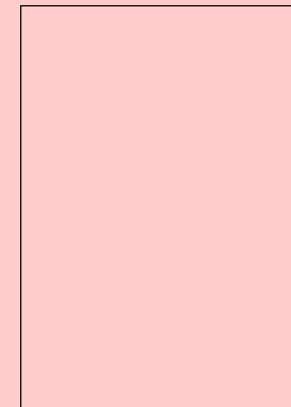
tig zu übertreffen versuchten. Wer von den beiden kann den größten Ruhm erlangen und so das Duell für sich entscheiden? Spannender und hochklassiger Sequel, dem ebenfalls das Prädikat „Sehenswert“ gebührt.



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 Zeitschrift (Game News) für Mitglieder
* Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
* Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener

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



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