

# IM WECHSEL DER JAHRESZEITEN !!!!

Knobelritter führen am 6. Febr. in Traun durch das Jahr! (S.1)



318. Ausg. 31. Jan. '19  
 Auflage 100 Stück (!!!)  
 28. Jg., Abo 15 Euro



## Traun - Game News-Eigenreportage

„Sentir uscir dalle serrate porte  
 Sirocco Borea, e tutti i Venti in guerra Quest'è l'verno, m' tal, che gioja apportte.“

Auch wenn wir nicht, wie im letzten Absatz des Sonetts „Der Winter“ zu Vivaldis „Vier Jahreszeiten“ beschrieben, die Winterwinde Borea und Scirocco durch die geschlossene Türe pfeifen hören, wollen wir uns doch die Freude, die der Winter bringt, nicht entgehen lassen: im konkreten Fall ist das ein langer Winter-spieleabend am 6.2. ab 18:30 Uhr im Traunerhof.

Also immer rein in die gute Stube zum Aufwärmen, wir wollen ja nicht so dastehen wie das jamaikanische

Bob-Team zu Beginn des Films „Cool runnings“.

Im Anschluß können wir uns auch schon am blühenden Frühlingserwachen auf dem „Spring Meadow“ erfreuen.

Die Sommertemperaturen lassen sich leichter aushalten mit einem gepflegten Mittags-„chill & chili“ leicht dosiert im Mittagessen fördert die Durchblutung und somit die Temperaturregulierung des Körpers. Gegen die sinkenden Temperaturen im „Indian Summer“ kann ein koffeinhaltiges Heißgetränk eurer Wahl helfen.

Nur falls ihr nicht so lange durchhalten wollt, wäre ein „Café Fatal“.

Saisonale Grüße,  
 Euer

Oliver Koch

HÄGAR  
 DER SCHRECKLICHE



## Neues vom Trauner Spielekreis

### Klubmeisterschaft 2018

Auch beim 2. Versuch hat's nicht geklappt. Bereits am 1. Termin - dem 12. Jänner - tauchten keine Teilnehmer auf, und auch am 26. Jänner boykottierten unsere Knobelritter die Klubmeisterschaft, welche im Spiel „Azul“ - Gewinner des Knobelpreises 2018 - ausgetragen hätte werden sollen.

Ich finde dies sehr schade und sogar etwas beschämend, da es ähmlich sonst keine Verpflichtungen in unserem locker geführten Spieleklub gibt. Ich weiß noch gar nicht, wie ich darauf reagieren soll, ob eine Klubmeisterschaft so noch Sinn macht, etc.

## Ritter der Knobelrunde

### 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!

### Nürnberger Spielwarenmesse 2019

Auch dieses Jahr schaffe ich es persönlich nicht auf die „International Toy Fair“, die größte Spielwarenmesse der Welt, welche vom 29. Jänner bis 3. Februar 2019 in Nürnberg stattfindet. Aber vielleicht informieren uns ja die anderen „Ritter der Knobelrunde“, die sich auf den langen Weg in die Frankenmetropole machen (Gerhard, Daniel, Roland, etc.), welche Neuheiten und Trends uns dieses Jahr erwarten. Ich bleibe auf jeden Fall dran und werde sicherlich in den nächsten Ausgaben über die interessantesten Neuerscheinungen berichten.

### Zwischenwertung

Okay, sehr aussagekräftig ist die folgende Wertung noch nicht, schließlich fand ja erst ein einziger punkterelevanter Spieleabend statt. Aber man merkt schon, dass Seine Majestät König Jakob I. nicht viel davon hält, seinen Thron nach dem ersten Jahr Regentschaft zu räumen...

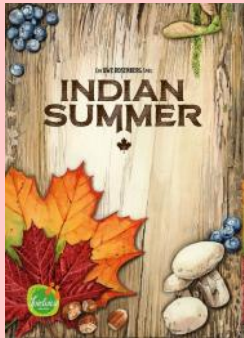
1. König Jakob	28
2. Prinz Franky	20
Earl Roland	20
4. Lady Michaela	16
5. Graf Johannes	15
6. Graf Oliver K.	11,5
7. Prinzessin Ute	11
8. Prinzessin Nicole	7,5
9. Marquis Reinhold	7
Baron Thomas	7
11. Prinzessin Luise	5

### Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter [traunerhof@traunerhof.at](mailto:traunerhof@traunerhof.at) ist diesmal Sonntag, der 10. Jänner 2019 bis 12:00 Uhr.

# Game News - Spielkritik

Thema „Jahreszeiten“: Ihr müsst zugeben, dass folgendes Spiel dafür wie prädestiniert zu sein scheint...



**Titel: Indian Summer**  
Art des Spiels: **Legespiel**  
Autor: **Uwe Rosenberg**  
Verlag: **Edition Spielwiese**  
Vertrieb: **Pegasus Spiele**  
Jahrgang: **2018**  
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 10 Jahren**  
Dauer: **15 Minuten/Spieler**  
Preis: **Euro 34,90**

Ich habe zwei Theorien zur Entstehung von "Indian Summer". Entweder hat sich Uwe Rosenberg beim Wandern durch die herbstlichen Wälder Neuengland von den unzähligen Farbtönen erstrahlenden Blättern auf dem Waldboden zu diesem Spiel inspirieren lassen.

Oder aber er suchte einfach, angespornt durch den Erfolg seines Spiels "Cottage Garden", einen passenden Rahmen für ein nachfolgendes Spiel, bei dem ebenfalls das Puzzeln von Polyminos das tragende Element darstellt, welches aber doch ein paar neue Ideen enthält.



legen) schränken unsere Möglichkeiten ein.

Immer dann, wenn durch ein Loch eines Plättchens ein Symbol zu sehen ist, wird ein entsprechender Fundstück-Marker darauf gelegt. Erst wenn alle Felder eines der sechs Bereiche unseres Waldbodens belegt sind, dürfen wir die **Fundstücke** dieses Bereichs an uns nehmen. Diese Fundstücke helfen uns in Folge, unseren Waldbodenplan schneller zu füllen.

**Beeren** etwa ermöglichen uns, unseren Vorrat an Laubplättchen von einer offenen Auslage (dem "Pfad") vorzeitig wieder auf 5 Stück aufzufüllen, was normalerweise erst geschieht, wenn wir alle unsere Plättchen verbraucht haben. Mit **Nüssen** können wir einzelne Felder mit Eichhörnchen belegen - praktisch, um entstandene Lücken zu füllen oder rascher Bereiche zu komplettieren. **Pilze** erlauben uns, das jeweils vorderste Laubplättchen von 2 Mitspielern zu nehmen und in unseren Waldbodenplan einzubauen. Und die **Feder** gestattet gleich einen kompletten Doppelzug, bei dem wir gleich 2 unserer Laubplättchen platzieren dürfen.

Sobald der erste Spieler **alle Felder seines Waldbodenplans** belegt hat, wird die

**Fortsetzung von „Indian Summer“**  
denplans belegt hat, wird die Runde noch zu Ende gespielt. Nun können noch alle Spieler ihre Fundstücke gemäß Tauschkurs in Nüsse umwandeln, um eventuell freie Felder ihres Plans mit Eichhörnchen zu belegen. Konnte nur ein Spieler seinen Plan vervollständigen, hat dieser gewonnen. Sollten mehrere Spieler fertig geworden sein, gewinnt von diesen jener mit den meisten verbliebenen Nüssen.



Trotz der Parallelen zu "Cottage Garden" spielt sich "Indian Summer" **komplett anders**. Bei "Cottage Garden" hat jeder Spieler eine genau definierte Anzahl an Zügen, um möglichst viele vollständige Gartenbeete zu werten, wobei man absichtlich Lücken für Töpfe lässt, welche die wichtigen Siegpunkte bringen. Nichts von alledem finden wir in "Indian Summer". Hier hat jeder Spieler nur ein einziges, größeres Tableau - den Waldbodenplan -, den es so schnell wie möglich zu belegen gilt.

"Indian Summer" hat somit mehr von einem **Wettrennen!** Diesbezüglich lassen sich schon ein paar Überlegungen anstellen. Laubplättchen sind

ja zwischen 3 und 5 Felder groß. Da der Waldbodenplan 72 Felder aufweist, kann man für dessen vollständige Belegung im Schnitt von circa 18 Runden ausgehen, abhängig davon, ob man eher kleinere oder größere Laubplättchen verwendet. Dies klingt alles andere als spektakulär, und würde ohne weitere Spielelemente doch rasch eintönig werden und zudem in ziemlich vielen Gleichständen resultieren.

Den fundamentalen **Unterschied machen die Fundstücke aus!** Jedes einzelne Fundstück kann uns helfen, dem Spielziel näher zu kommen. Beeren beschleunigen uns einen rascheren Zugriff auf bessere Laubplättchen, mit Nüssen können zusätzliche Felder belegt werden (vorzugsweise entstandene Lücken), Pilze und Federn ermöglichen uns auf unterschiedliche Art, zwei Laubplättchen in einem Zug zu platzieren. So lässt sich die Anzahl der Spielzüge deutlich reduzieren.

Unter diesen Aspekten gesehen ist es wichtig, nein: eigentlich **unverzichtbar**, möglichst viele Fundstücke einzusammeln, um am Ende erfolgreich zu sein. Es gilt also, die Laubplättchen derart zu platzieren, dass deren Löcher möglichst über Fundstücken liegen, und anschließend Bereiche zu vollenden, um diese Fundstücke auch wirklich in Besitz nehmen zu können.

Es gibt noch eine dritte Möglichkeit, an Fundstücke zu gelangen, welche ich aber - aus Gründen der leichteren Verständlichkeit - noch nicht erwähnt habe. Gelingt es uns, Löcher - egal, ob mit oder ohne sichtbaren Fundstücken - so nebeneinander zu platzieren, dass damit eine bestimmte Formation gebildet wird, dürfen wir das passende **Tierplättchen** aus dem Vorrat nehmen und über die Löcher legen. Damit werden zwar keine weiteren Felder des Waldbodens bedeckt, aber wir erhalten alle Fundstücke unter den betroffenen Löchern **ein zweites Mal!** Bei drei größeren Tierplättchen (Waschbären/Fuchs/Dachs) gibt es sogar noch eine Extra-Belohnung (Beere/Nuss/Feder).

Fundstücke und Tierplättchen können wir in unserem Zug jederzeit und beliebig oft einsetzen, da sie **Sonderaktionen** darstellen. Eine weitere Sonderaktion gilt es ebenfalls noch zu berücksichtigen. Wir können nämlich auch **Fundstücke tauschen**, wie in einer eigenen Tauschtabelle angegeben. Dabei müssen stets zwei gleiche Fundstücke für 1 Fundstück des nächst höheren Wertes abgegeben werden (z. B. 2 Nüsse für 1 Pilz), umgekehrt beträgt der Tauschkurs aber bloß 1:1. Da Tauschen auch öfters durchgeführt werden darf, gibt es hier viele Möglichkeiten, die ebenfalls bedacht werden wollen.

Es gibt also **reichlich Stoff für die grauen Zellen**,

## Fortsetzung von „Indian Summer“

genug Raum für Taktik. Ja, es ist sogar strategisches Denken möglich, weil man vorausplanen kann, wie der eigene Waldboden, der bei jedem Spieler anders gestaltet ist, am besten gefüllt werden könnte, unter Berücksichtigung vorhandener und zukünftiger Plättchen. Für größte Effizienz müssen ja nicht nur die Lauplättchen möglichst lückenlos passen, sondern deren Löcher über möglichst vielen Fundstücken liegen, sowie mit diesen Löchern passende Muster gebildet werden.

"Cottage Garden" spielt sich sicher lockerer, intuitiver

und hat einen geradlinigeren Zugang. "Indian Summer" ist hingegen **raffinierter**, dafür aber auch komplexer, weshalb es eher **für Kenner geeignet** ist. Ich schätze das Spiel sehr, da mir gefällt, wie Uwe Rosenberg dem Tetris-ähnlichen Puzzeln wieder eine neue, interessante Variation abgewinnt.

Ach ja, Uwe Rosenberg hat sich auch hier - wie bei (fast) allen seinen Spielen - eine **Solo-Variante** ausgedacht. Innerhalb von 10 Zügen sollte es uns hierbei gelingen, alle Felder unseres Waldbodens zu belegen, um die Partie zu gewinnen. Funktioniert gut, und ist auch hilfreich zum Kennenlernen des Spiels

und seiner zahlreichen Möglichkeiten. Ich bevorzuge dennoch Spiele zu dritt oder zu viert.

*Wesely*

### Game News - Wertung



## HALL OF GAME

Nachdem es im Jahre 2018 nur 3 Spiele in unsere „Hall of Games“ geschafft haben (wohl auch bedingt durch den Ausfall der letzten Wertung), steigt gleich mit der ersten Abstimmung des neuen Jahres ein Spiel in unsere Ruhmeshalle auf: YOKOHAMA reichte dafür ein 2. Platz.

Den Sieg sicherte sich völlig überraschend ein Neuvorschlag des letzten Monats: COIMBRA! Die weiteren Plätze unter den Top Five: DECRYPTO (3.), TEXAS SHOWDOWN (4.) und AGENT UNDERCOVER (5.). Die beiden zur Zeit aufgrund der bereits gesammelten Punkte aussichtsreichsten Kandidaten ALTIPLANO und LORENZO gingen diesmal als 6. bzw. 7. leer aus und müssen sich noch etwas gedulden. Die gute Nachricht für die beiden: Von den Herbstneuheiten hat sich jetzt noch kein Favorit herausgestellt.

Abgesehen von diesen beiden Spielen sowie COIMBRA drängt sich momentan kein weiteres Spiel für eine „Beförderung“ auf. Warten wir mal ab, was die Messe in Nürnberg und die Nachzügler der Herbstmessen noch mit sich bringen...

Rausgefallen ist diesmal kein Spiel, Vorschläge dafür gleich 2: DECEPTION und AZUL - DIE BUNTGLASFENSTER VON SINTRA.

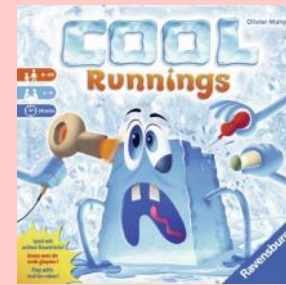
### Wertung:

1. Coimbra	*2/+14/-0/16/ +
2. YOKOHAMA	3/+ 9/-0/12/ ++
3. Decrypto	3/+ 9/-1/11/ +
4. Texas Showdown	2/+ 9/-1/10/ =
5. Agent Undercover	2/+ 7/-0/ 9/ =
6. Altiplano	3/+ 5/-0/ 8/ -
7. Terraforming Mars	1/+ 6/-0/ 7/ +
Lorenzo der Prächtige	1/+ 6/-0/ 7/ +
Hanamikoji	1/+ 6/-0/ 7/ +
10. Sagrada	*2/+ 2/-0/ 4/ +
11. Das tiefe Land	2/+ 0/-0/ 2/ -
12. Crown of Emar	*1/+ 0/-0/ 1/ +

Vorschläge: Deception (2 x), Azul - Die Buntglasfenster von Sintra (2 x)

## Game News - Spielekritik

~~Welche Jahreszeit kommt nach dem Herbst?~~  
Ach, ihr wisst es doch, strengt euch mal ein bisschen an!



Titel: **Cool Runnings**  
Spielauteur: **Olivier Mahy**  
Verlag: **Ravensburger**  
Jahrgang: **2018**  
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 8 Jahren**  
Dauer: **ca. 20 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 22,-**

Spielen, das ist reinste Gewalt, Brutalität pur! Wie da mit den Spielfiguren umgegangen wird, ein Graus! Ich habe da schon einiges erlebt: Sie werden geschlagen, geworfen, niedergemetzelt, an den Start zurückgestellt, und ähnliche Grausamkeiten. Aber was da im Spiel "Cool Runnings" abläuft, lässt sogar mich abgezockten Board gamer erschauern. Den Spielfiguren, die da unschuldig ihren Parcours von Start Richtung Ziel zu bewältigen versuchen, wird Wasserbad, heißem Atem, ja sogar mit Salzstreuern, nichts wird unversucht gelassen, um ihnen den Garaus zu machen. Welch grobe Sitten!

Trotz der beschriebenen Brutalität sind Mitleid oder



Entsetzen eher nicht angebracht. bestehen die Spielfiguren, um die es hier geht, doch aus reinem H<sub>2</sub>O, welches durch ausreichend tiefe Temperaturen unterhalb des Gefrierpunktes in feste Form gebracht wurde. Ja, tatsächlich: Jeder Spieler besitzt einen **Eiswürfel**, den er - in einer bunten Schale - über den lediglich aus 36 Feldern aufgebauten Kurs ins Ziel bringen muss.

Als Motor des Spiels dienen **Spielkarten**. Üblicherweise zieht man damit seinen eigenen Eiswürfel vorwärts in Richtung Ziel. Zwischen 1 und 4 Felder sind pro Karte möglich. Aber - und dies ist bloß die erste Gemeinheit, welche die Spieler erwartet! - es gibt auch Karten, mit denen gegnerische Figuren zurückgezogen werden können (um 1 bis 3 Felder).

Als noch viel hinterhältiger erweist sich jedoch die **zweite Funktion jeder Karte**, welche alternativ gewählt werden kann. Die Grafik deutet bereits dezent an, was dem bedauernswerten Eiswürfel so alles widerfahren wird: Ausquetschen, heißer Atem, Wasserbad, Streusalz und ähnliches. Man kann sich leicht vorstellen, dass dies der Integrität der eiskalten Masse nicht gerade förderlich ist.

Ganz schutzlos ist der Spieler aber nicht den Angriffs-

fen der Mitspieler ausgeliefert. Mit einer Karte derselben Grafik kann er nicht nur diese **Angriffe abwehren**, sondern diese auf einen anderen Spieler lenken, sogar zurück an den Aggressor. Es sei denn, dieser wehrt sich ebenfalls mit einer entsprechenden Karte, usw.

Der **Spielplan wartet ebenfalls mit ein paar Tücken auf**. Neben mehr oder weniger harmlosen bzw. mehr oder weniger hilfreichen Feldern (Felder vor oder zurück, Schutz vor Angriffen) gibt es aber auch noch sogenannte "Lavafelder", welche die Eiswürfel nicht kalt lassen, im wahrsten Sinne des Wortes. Eine zufällig aufgedeckte Karte bestimmt, welches Ungemach dem Eiswürfel passiert.

Selbst dem härtesten, den coolsten Eiswürfel kann all dies einmal zu viel werden, und Molekül für Molekül wechselt seinen Aggregatzustand von fest zu flüssig. Oder in anderen Worten: Der **Eiswürfel schmilzt**. Ist von ihm nichts mehr zu sehen, scheidet der Spieler aus. Das Spiel endet, wenn entweder ein Spieler mit seinem - zumindest noch einigermaßen intakten - Eiswürfel das Zielfeld erreicht, oder nur mehr ein Spieler übrig ist und somit gewinnt.

## Fortsetzung von „Cool Runnings“

Bei "Cool Runnings" ist nicht nur der Spieletitel originell, dessen Wortspiel sich auf die amüsante Verfilmung der Teilnahme eines Bobs für Jamaica an den Olympischen Winterspielen in Calgary 1988 bezieht. Die Verwendung von echten Eiswürfeln in einem normalen Brettspiel hat es meines Wissens nach noch nicht gegeben.



Die Ausstattung ist dem ungewöhnlichen Material angepasst. So sind die Spielplanteile aus abwischbarem Plastik, die Becher für die Herstellung der Eiswürfel sehr stabil, damit sie das Einfrieren unbeschadet überstehen. Eine Pipette dient zum Abmessen der richtigen Wassermenge, sowohl beim Befüllen der Becher als auch für die Aktionskarte "Kalte Dusche". Nur die Spielkarten dürften nicht für allzu feuchte Behandlung geeignet sein.

Durch den Einsatz von Karten ist "Cool Runnings" naturgemäß etwas glücksabhängig. Wer bloß Minus-Karten auf seiner Hand hält, wird seine Spielfigur kaum vorwärtsziehen können und zwangsläufig destruktiv spie-

len. Bei einem Funspiel - und als solches kann man es durchaus bezeichnen - ist der vorhandene Glücksanteil aber berechtigt. Außerdem lässt es den Spielern trotzdem noch ausreichend Entscheidungsspielraum.

Als effektivste Aktionen haben sich in meinen Runden übrigens das Vorwärtsziehen der eigenen Figur (vor allem, wenn man dabei ein Feld erreicht, auf dem man nochmals vorrücken darf), sowie das Zurückversetzen einer gegnerischen Figur auf ein "Lava-Feld" erwiesen. Bei Letzterem muss der betroffene Eiswürfel nämlich zusätzlich noch eine (zufällige) "Spezialbehandlung" über sich ergehen lassen, gegen die er sich nicht wehren kann. Spielt man hingegen eine Aktionskarte gegen einen Mitspieler aus, besteht eine realistische Kontergefahr, sodass man womöglich plötzlich selbst davon betroffen ist.

Überhaupt erfordert "Cool Runnings" - so viel dürfte nun schon klar geworden sein - ein gewisses Mindestmaß an Frustrationstoleranz. Der Führende kann mit gemeinsamen Anstrengungen doch ziemlich behindert, angegriffen, zurückgezogen werden. Diese Interaktion sorgt für viel Emotionen, Ärger, Jubel, Schaden-

freude. Das Spiel beinhaltet somit ein beträchtliches Ärgerpotential, was auch der Grund sein mag, dass die Altersangabe "ab 8 Jahren" lautet, obwohl die Spielregeln an und für sich so einfach sind, dass sie Vorschulkinder mühelos begreifen.

Auf jeden Fall ist "Cool Runnings" ein ideales Familienspiel, bei dem für Groß und Klein Spaß garantiert ist. Ich freue mich schon auf eine mögliche Erweiterung, inklusive Haarfön, Brennlampe und LötKolben :-)

Wesely

## Game News - Wertung



## Game News - Spielekritik

— Wenn wir streng chronologisch vorgehen, kommt nach dem Winter der Frühling. So ein Glück, dass ich dafür ebenfalls ein passendes Spiel - aus H@ll 9000 entliehen - habe...



Titel: **Spring Meadow**  
Art des Spiels: **Legespiel**  
Autor: **Uwe Rosenberg**  
Verlag: **Edition Spielwiese**  
Vertrieb: **Pegasus Spiele**  
Jahrgang: **2018**  
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 10 Jahren**  
Dauer: **15 Minuten/Spieler**  
Preis: **Euro 34,90**

Eine Frühlingswiese im Hochgebirge ist der Traum eines jeden Wanderers. Um eine solche schneefreie Wiese zu gestalten, müssen die Spieler die ihnen zur Verfügung stehenden Plättchen so platzieren, dass sie bei den Wertungen die größte Grünfläche haben.

Auf die **Wanderkarte** wird auf jedes Feld ein **Wiesenplättchen** gelegt und der Wegweiser neben das erste Feld gestellt. Wer an der Rei-

he ist, sucht sich aus der Spalte bzw. Reihe, neben welcher der Wegweiser steht, ein Plättchen aus und legt es auf seinen **Gebirgsplan**. Plättchen müssen dabei nicht aneinander angrenzend platziert werden, sie dürfen lediglich nicht übereinander oder über den Spielplan hinausragend gelegt werden.

Die meisten der Wiesenplättchen haben **Löcher**. Schafft man es, diese Löcher neben andere Löcher auf bereits eingesetzten Plättchen zu legen und sie somit zu einer Gruppe verbinden, erhält man **zusätzliche Plättchen**, deren Größe von der Menge der gruppierten Löcher abhängt, und die man sofort einsetzen muss.

Diese Löcher haben jedoch noch eine andere Funktion. Auf den Gebirgsplänen sind nämlich **Höhlen** abgebildet. Erstens zählen diese bei der Wertung als belegte Felder und zweitens können sie Sonderpunkte bringen, wenn sie „freigelegt“ werden, das heißt, ein Wiesenplättchen genau mit einem Loch darübergelegt wird. Komplett überbaut dürfen solche Höhlen ebenfalls werden, allerdings nur, wenn man zuvor mindestens eine Höhle freigelegt hat. Auf diese wird nun ein Murmeltier gelegt, so dass die

Höhle bei der Wertung keinen Sonderpunkt mehr bringt.

Immer zu Beginn seines Zuges muss ein Spieler überprüfen ob in der Reihe/Spalte, aus der er ein Wiesenplättchen nehmen muss, noch mehr als eines zur Verfügung steht. Ist dies nicht der Fall, kommt es zur **Wertung**. Der aktive Spieler erhält als Entschädigung, dass er nicht mehr an die Reihe kam, zwei Extrapunkte. Anschließend zählen alle ihre kompletten Reihen, die jeweils 10 Punkte wert sind, sofern sie von unten beginnend zusammenhängen. Die erste unvollständige Reihe darüber bringt einen weiteren Punkt je belegtem Feld und alle freigelegten Höhlen ebenso.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl erhält als Belohnung eine **Wanderadel**. Anschließend wird die Wanderkarte wieder komplett mit Wiesenplättchen bestückt und der Spieler, bei dem unterbrochen wurde, setzt seinen Spielzug fort. Es gewinnt, wer zuerst **zwei Wertungen** für sich entscheiden konnte.

Nach „Cottage Garden“ und „Indian Summer“ bringt der Verlag Edition Spielwiese

## Fortsetzung von „Spring Meadow“

nun das dritte Spiel der Reihe heraus. Wie bereits bei den beiden Vorgängern, so geht es auch hier wieder darum, durch **günstiges Aneinanderlegen von unterschiedlich geformten Teilen** möglichst rasch eine lückenlos zusammenhängende Fläche zu bilden. Dieses Puzzleprinzip sollte man also grundsätzlich mögen, um Gefallen an Spring Meadow finden zu können. Das Spielprinzip ähnelt also dem seiner beiden Vorgänger, allerdings finde ich, dass es das schnörkelloseste Spiel der Reihe ist. Was mir sehr gefällt und es für Partien mit **Gelegenheitsspielern** sehr attraktiv macht.

Das **Spielmaterial** ist stabil, die Gestaltung übersichtlich und ansprechend. Wer sich über unterschiedliche Illustrationen auf der gleichen Plättchenart freut, wird feststellen, dass hier die Murmeltiere und Felsenplättchen sehr liebevoll gestaltet wurden. Mit der farbig kraftvollen Gestaltung seiner beiden Vorgänger kann dieses Spiel aber optisch nicht mithalten – auf der Alm gibt's eben nur grüne Wiesen, graue Steine und weiße Schneeflächen.

Der **Spielablauf** ist **sehr eingängig**, nur die Regeln zu den Höhlen erfordern meistens zwei bis drei Erklärungswiederholungen. Was die Punkte am Rand der Wander-

karte zu bedeuten haben, erfassen viele auch erst im Laufe des Spiels – sie zeigen nämlich an, aus welcher Reihe/Spalte ein Spieler beim nächsten, übernächsten Mal usw. ein Wiesenplättchen wählen darf, wodurch man schon ein wenig planen kann. Vorausgesetzt natürlich, kein Mitspieler



schnappt einem das gewünschte Plättchen vor der Nase weg. Was im Übrigen schon einen Großteil der Interaktion ausmacht, ansonsten **puzzelt jeder vor sich hin**, wobei es natürlich nicht schadet, die Wanderkarte sowie die Gebirgskarten der Mitspieler im Auge zu behalten, um einschätzen zu können, wann es wieder eine Wertung geben könnte, so dass dann eventuell noch schnell eine Reihe des eigenen Gebirgsplans vollendet werden kann.

Diese Wertungen kommen oft sehr schnell, womit wir bei einem Punkt wären, der mir nicht so gut gefällt: Das **Spiel ist oft zu schnell vorbei**. Man hat gerade so schön in die Puzzelei hineingefunden, und schon schreit der ers-

te Spieler „Wertung!“. Nicht selten kommt es vor, dass der Gewinner der Runde bei der nächsten Wertung gleich wieder die Nase vorne hat, womit das Spiel auch schon zu Ende ist.

Das Spiel funktioniert in der Besetzung mit zwei oder vier Spielern wunderbar, **drei Spieler** wird allerdings die Rückseite der Wandkarte benutzt, bei der auch Plättchen aus den **Diagonalen** genommen werden müssen. Bei diesen Diagonalen landet immer der dritte Spieler in der Runde, was leider dazu führt, dass es für ihn einige Plättchen gibt, die er nie erreichen kann, wohingegen seine Mitspieler diesen Nachteil nicht haben.

Was 2er- und 4er-Partien anbelangt, bin ich aber jederzeit wieder gerne dabei, wenn eine kurzweilige Frühlingswanderung ins Gebirge unternommen wird.

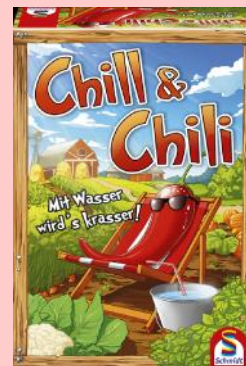
Sandra Lemberger

Game News - Wertung



## Game News - Spielekritik

— Wir vollenden den Jahreskreislauf mit einem einigermaßen passenden Spiel zum Sommer, in dem es bekanntlich heiß ist und man so herrlich chillen kann...



Titel: **Chill & Chili**  
Art des Spiels: **Kartenspiel**  
Spielauteur: **Lenny Herbert**  
Verlag: **Schmidt Spiele**  
Jahrgang: **2017**  
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**  
Alter: **ab 8 Jahren**  
Dauer: **ca. 30 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 20,-**

### Einleitung

Mit diesem Spiel kann sich jeder den Wunsch des eigenen Gemüsegartens erfüllen (oder zumindest einmal ausprobieren, wie es denn wäre, Gemüse selbst zu ziehen). Es ist nämlich ganz schön knifflig, das richtige Gemüse in der geeigneten Menge anzupflanzen, da Geld und Wasser ja immer knapp sind...

### Spielidee

Jeder Spieler besitzt seinen eigenen Bauernhof, auf

dem er möglichst ertragreich Gemüse anbauen soll. Das angebaute Gemüse sorgt für Siegpunkte, wertvoller wird es aber noch durch richtig gute Bewässerung. Das bedeutet, geschicktes Taktieren ist notwendig, um immer alles in der richtigen Menge vorrätig zu haben.

### Spielbeschreibung

Zuerst einmal muss der Aufbau bewältigt werden: Der Unterteil der Schachtel bildet das **Teichtableau** mit Wassererschüssel und Wassertropfenvorrat. Daran schließt sich das **Markttableau** an, auf dem sich je ein Platz für den Nachzieh- und den Ablagestapel befindet. Jeder Spieler erhält 5 Karten, danach werden noch zwei Reihen mit je 4 Karten an das Markttableau angelegt. Dazwischen befindet sich der **Preisstreifen** und dahinter der Brunnen und die **Zubehörkarten**. Jeder Spieler erhält noch 4 Chips mit der Geldseite nach oben (Unterseite: Wassertropfen).

Zu Beginn eines Zuges muss der Spieler einen **Wassertropfen** vom Vorrat in den Teich schieben. Danach hat er 3 Aktionsmöglichkeiten:

**1. Eine Karte kaufen:** Will der Spieler eine Zubehörkarte

kaufen, muss er die auf der Karte abgebildete Geldchipsmenge in den Brunnen werfen (Handkartenlimit: 7). Will er eine Gemüsekarte kaufen, kann er sich entscheiden, ob er eine vom Nachziehstapel kostenlos nehmen möchte oder eine offenliegende käuflich erwerben will. Dieser Betrag wandert ebenfalls in den Brunnen. Die dadurch entstandene Lücke wird durch Aufrücken und Aufdecken einer neuen Karte gefüllt.

**2. Gemüse anpflanzen oder Zubehör auslegen:** Um eine Gemüsesorte anpflanzen zu können, wird immer eine bestimmte Anzahl von Karten benötigt – angegeben durch die Zahl der Blätter in den Kartenecken. Um Karotten ablegen zu können, benötigt man genau 2 Karten, bei Chili genau 3. Die Sonnen auf den Karten zeigen den Wasserbedarf an. Vollständig bewässerte Karten verdoppeln nämlich die Siegpunkte, die diese Kartenstapel bzw. Beete erbringen. Der Kürbis stellt einen Sonderfall dar. Von ihm können 1-5 Karten als Beet abgelegt werden.

Entscheidet sich der Spieler dafür, eine Zubehörkarte auszulegen, bringt ihm diese bis zum Spielende Vor

## Fortsetzung von „Chill & Chili“

teile z.B.: zusätzliche Karten oder Chips.

**3. Chips aus dem Teich nehmen:** Der Spieler darf sich die Hälfte aller im Teich befindlichen Chips nehmen. Er muss sich aber entscheiden, ob er alle diese als Geld oder Wasser verwenden will. Als Geld dürfen sie nur zum Bezahlen verwendet werden, als Wasser nur zum Bewässern seiner Beete (komplett bewässerte Beete bringen doppelte Siegpunkte).



Zu Beginn seines Zuges hat der Spieler noch die Möglichkeit gegen Bezahlung eines Chips die 4 Gemüsekarten einer Reihe am Markt gegen 4 neue auszutauschen.

Fällt der letzte Chip in den Teich, darf der Spieler seinen Zug noch beenden. Danach erfolgt die Wertung: Jedes Beet, das vollständig bewässert wurde, erhält die doppelte Siegpunktzahl; die übrigen Beete die einfache Punktzahl. 1 Punkt erhält man

noch für jede Handkarte und für 3 Geldchips.

### Fazit

Das Spielmaterial ist ansprechend gestaltet und übersichtlich. Der Tisch, auf dem man sich ausbreitet, darf allerdings nicht zu klein sein – der Platzaufwand ist nicht unerheblich! Spielt man das Spiel zum ersten Mal, ist es noch schwierig, den Überblick zu wahren. Vor allem das Wassertropfen-in-den-Teich-Schieben vor dem eigenen Zug kann schnell in Vergessenheit geraten.

Bei diesem Spiel geht es überwiegend darum, die richtige Taktik zu finden, um die richtige Menge an Beeten anzupflanzen, Zubehörkarten unterzubringen, genug Wasser und Geld zu haben und noch die Zeit, Gemüse zu kaufen und zu bewässern. Es ist dann oft schneller vorbei, als einem lieb ist (man hätte ja noch so viel vorgehabt!).

Zu zweit ist es noch leichter, da nicht so viel vor dem eigenen Zug passieren kann und einem ja nur ein Spieler „dreinpfuschen“ kann. Bei mehreren Spielern sieht die Sache schon ganz anders aus, denn auf einmal ist das Gemüse, das man kaufen wollte, nicht mehr da oder die Bewässerung nicht möglich, weil die Wasserchips gerade von jemand anderem empfindlich dezimiert wurden...

Kurz gesagt: „Chill & Chili“ ist ein kurzweiliges ent-



spanntes Familienspiel für jene, denen Jäten und Schädlingsbekämpfung zu kompliziert ist und die nicht immer nur Bohnen anbauen wollen.

*Angie Staudinger*

### Game News - Wertung

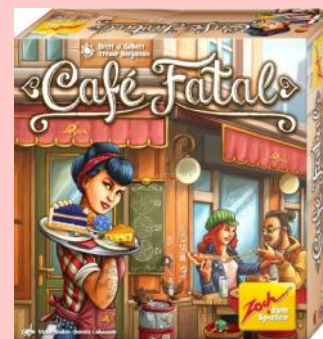


### Notenskala

★★★★★	Spitze!
★★★★	sehr gut
★★★	gutes Spiel
★★	so lala
★	schwach

## Game News - Spielekritik

— Und was hat das nachfolgende Spiel mit dem Thema „Jahreszeiten“ zu tun? Ich verrat's euch: Gar nichts! Ich habe diese Rezi aber schon so lange in meiner Schublade und musste sie einfach einmal irgendwo unterbringen...



neue Art der Restauration auch für mein Lokal eignet.

### Spielbeschreibung

Das neuartige Gastronomiekonzept heißt "Café Fatal". Es sieht vor, dass die Häppchen - **Käsecken, Pizzaecken und Tortenstücke** - anfangs auf die Tische verteilt werden, und sich die Gäste anschließend darum rangeln, wer an welchem Tisch speisen darf.

**Titel:** Café Fatal  
**Autoren:** Brett J. Gilbert & Trevor Benjamin  
**Verlag:** Zoch Verlag  
**Vertrieb:** Noris Spiele  
**Jahrgang:** 2017  
**Spielerzahl:** 2 bis 5 Spieler  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Dauer:** 20 bis 30 Minuten  
**Preis:** ca. Euro 20,-

### Einleitung

Einige Leser, die mich kennen, werden es ja wissen: Ich bin von Beruf Gastwirt-Hotelier. In meinem Restaurant läuft es so ab wie in so ziemlich allen Restaurants auf der ganzen Welt. Man bestellt sich die Gerichte, welche man zu essen wünscht, und bekommt diese anschließend kredenzt. Neulich habe ich aber von einem völlig anderen Order- und Servierablauf gehört. Ich werde hier nun sorgfältig prüfen, ob sich diese

**fache Regeln** zu beachten: Während man beim ersten Wurf einer Runde freie Tischwahl hat, dürfen später nur Tische gewählt werden, auf denen schon eigene Würfel liegen oder daran benachbarte Tische. Alle eigenen Würfel auf einem Tisch müssen dieselbe Augenzahl aufweisen, außerdem ist es nicht erlaubt, unterschiedliche Tische mit derselben Augenzahl zu belegen.

In der Schachtel wird demonstriert, wie das Ganze ablaufen soll. Zu allererst werden - je nach Teilnehmerzahl - die **Tische** aufgestellt. Vor jeder Runde wird auf jeden Tisch eine - zufällig aus einem **Beutel** gezogene - Delikatesse platziert, auf 2 mit Würfeln bestimmte Tische wird zusätzlich noch eine zweite Delikatesse gelegt.

Die Entscheidung, wer welche Häppchen nehmen darf, wird mit **Würfeln** ausgeglichen. Sechs Würfel in seiner Farbe stehen jedem Spieler zur Verfügung. Wer an der Reihe ist, würfelt mit allen (verbliebenen) Würfeln, und setzt anschließend alle Würfel einer Würfelzahl auf einen Tisch ein.

Dabei sind **ein paar ein-**

Haben alle Gäste all ihre Würfel eingesetzt, kommt es zur **Verteilung der Häppchen**. Wer die meisten Würfel auf einem Tisch abgelegt hat (im Falle eines Gleichstands zählt die höhere Augenzahl), bekommt alle Leckereien dieses Tisches und sammelt diese vor sich.

Käsecken zählen am Ende 1 Gourmetpunkt, Pizzaecken schon 2 Punkte, und Tortenstücke sind stolze 5 Punkte wert. Fertige - aus 5 gleichen Häppchen zusammengesetzte - Käseräder, Pizzen und Torten bringen doppelte Punkte. Das Spiel endet am Ende der Runde, in der mindestens ein Gast 40 Gourmetpunkte oder mehr erreicht. Es gewinnt schlussendlich der satteste Spieler, also

## Fortsetzung von „Café Fatal“

der Spieler mit den meisten Punkten.

## Fazit

Vom **gastronomischen Standpunkt** gesehen hat dieses neuartige Gastro-Konzept mal sicher nicht meine Zustimmung. Mir missfällt ebenfalls, dass die Tische so eng beieinander stehen, dass die Gäste gar keinen Platz mehr haben, um sich sitzend dort niederzulassen. Auch das Servierpersonal hätte größte Schwierigkeiten, sich zwischen den Tischen zu bewegen.



Hier will "Café Fatal" allerdings rein als Spiel bewertet werden, und da sieht das Ganze schon etwas differenzierter aus. Spielerisch hat es unverkennbar Ähnlichkeiten zu "Las Vegas". Es besitzt sogar fast dieselben Regeln wie das beliebte **Würfel-Zockerspiel** von alea (2012). Einen wesentlichen Unterschied stellt die Tatsache dar, dass es nun keine fixen Felder für bestimmte Augenzahlen gibt, wie die Casinos in "Las Vegas". Nun hat man eine viel **freiere Wahl**, wohin man seine Würfel setzt.

Jetzt könnte man ja schlussfolgern, dass mehr Flexibilität auch einen höheren Spielreiz bringen könnte. Dem ist aber nicht so. In unseren Runden, in denen "Las Vegas" immer wieder auf den Spieltisch kommt, floppt "Café Fatal" hingegen. Die Ursache liegt meiner Meinung nach an den **fehlenden Emotionen** durch weniger direkte Konkurrenz. Zwar gewinnt beim Zoch-Spiel nur der Spieler mit den meisten Würfeln alle Häppchen eines Tisches, aber es sind nun mal deutlich mehr Tische vorhanden als die sechs Casinos bei "Las Vegas".

Was aber noch viel mehr fehlt, ist die Möglichkeit (bzw. die Gefahr) des Auspatens, durch das Spieler mit weniger Würfeln profitieren können. Dieses interaktive Element ist bei "Las Vegas" verantwortlich für starke Gefühle: Ärger, Freude, Schadenfreude, Bangen, Hoffen, etc. "Café Fatal" spielt sich deswegen wesentlich trockener, um nicht zu sagen: belangloser.

"Café Fatal" ist deswegen kein schlechtes Spiel. Als **lockeres Familienspiel** findet es doch eine geeignete Zielgruppe. Dabei sollten es aber doch mindestens 3 Spieler sein, denn zu zweit geht mir völlig die Spannung, das Knistern ab. Am besten funktioniert es jedenfalls in Vollbesetzung. Zu einem wirklich guten Spiel fehlt mir halt der



letzte, der entscheidende Kniff.

Noch ein paar Worte zum **Spielmaterial**. Die Ausstattung ist von ausreichend guter Qualität, die Illustrationen, für die Viktor Boden und Dennis Lohausen verantwortlich zeichnen, sind einigermaßen attraktiv, und die gut gegliederte Spielregel (in 4 Sprachen) lässt auch keine Fragen offen. Schade, dies alles hätte sich ein weit besseres Spiel verdient. Durch den fehlenden Spannungsbogen und die mangelnde Interaktion reicht es aber letztendlich doch nur zu einer knappen durchschnittlichen Note.

*Weekly*

Game News -  
Wertung



**Icecool 1 + 2**  
**Highschool-Komödie**  
**Deutschland 2016/2018**  
**von Brian Gomez**  
**Amigo 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 Knobeldrunde".  
Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2019 by Game News  
Alle Rechte vorbehalten.

## Film-Tipp des Monats

— Den Erfolg bei Publikum und Kritik, sowie an den Kinokassen durch Sequels prolongieren zu wollen, ist ein sehr gängiges Modell und wird auch gerne akzeptiert, wenn dabei auch Neues geboten wird. Dies ist bei „Icecool 2“, der Fortsetzung des 2016 äußerst erfolgreichen und sogar preisgekrönten „Icecool“, aber nur bedingt der Fall. Eigentlich zeigt dieser Streifen nur „more of the same“, also wiederum eine vergnügliche, schnippische, spannende Jagd durch die eiskalten Räume der Pinguin-Schule. Bloß ein paar



neue Herausforderungen sind von den Pinguin-Schülern zu meistern. Kombiniert man jedoch beide Filme zu einem großen Film-Marathon, offenbart das Gesamtwerk seine wahre Größe mit imposanter Ausstattung.

Prädikat: nach wie vor sehr sehenswert!

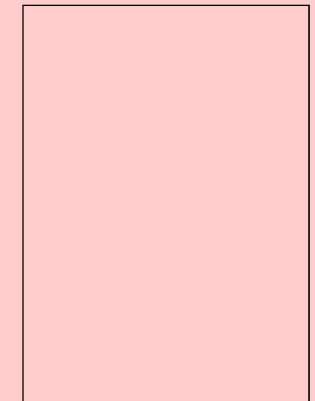


## Ritter der Knobelrunde

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

- \* Wöchentliche 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](http://www.knobelritter.at) \* Spielebestellservice für die Mitglieder \* auch in **facebook** vertreten



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