

IN TRAUN: GROSSE VÖLKERSCHLACHT

Knobelritter bemühen sich um Völkerverständigung! (S. 1)



320. Ausg. 28. März '19
 Auflage 100 Stück (!!!)
 29. Jg., Abo 15 Euro



Traun - Game News - Eigenreportage

Liebe Hobbypolitologen,

schon einige Staatschefs hatten aufgrund der politischen Umstände zum Zeitpunkt ihrer Inauguration einen schweren Start. Aber selten stand der dark fellow with the „Scythe“ so hartnäckig hinter einer Premierministerin wie im Fall von Theresa May, bereit ihre politische Karriere niederzumähen.

Ihr persönlicher Sennenmann scheint allerdings aus den eigenen Reihen zu stammen und auf den Namen Jacob Rees-Mogg zu hören. Der scheint ja zu glauben, dass der britische „Ethnos“ in seinem Ebenbild neu geschaffen

werden muss und dann glänzend ohne Europa zurecht kommt.

Oder hält Theresa May uns doch nur zum Narren, uns verbleibende europäische united „Nations - Das Würfelspiel“ um den Austritt steuert ja unbeirrbar auf Runde 4 zu und das Glück der Premierministerin scheint sich nicht zu bessern. Vielleicht war ihr Deal von Anfang an nur Verzögerungstaktik um den Brexit wegen Undurchführbarkeit abzusagen...

Hoffen wir also doch noch auf eine wundersame Völkerverständigung vor dem 12. April und auf alles andere als den viel zitierten Hard Brexit,

Euer Bremainer,
 Oliver



ritter der knobelrunde

Neues vom Trauner Spielekreis

TraunCON 2019

Mit Riesenschritten nähern wir uns den OÖ. Spieletagen, zu Neudeutsch: Traun CON. Auch heuer treffen sich wieder Spielbegeisterte aus ganz Oberösterreich, aus anderen Bundesländern (vor allem unsere lieben Freunde aus dem Osten) und sogar aus dem benachbarten Ausland um hemmungslos ihrer Lieblingsbeschäftigung zu frönen. Und wie (fast) immer eignet sich

dazu am besten das verlängerte Wochenende zu Christi Himmelfahrt, welches heuer vom 29. Mai bis 2. Juni 2019 dauert.

Es fängt mit dem normalen Mittwoch-Spieleabend (29. Mai) ab ca. 18:30 Uhr an. Am nächsten Tag - Christi Himmelfahrt - trudeln dann die meisten Gäste ein. Am Donnerstag, Freitag und am Samstag ist freies Spielen bis spät in die Nacht (oder die frühen Morgenstunden) angesagt. Am Sonntag, den 2. Juni klingen die Spieletage dann langsam aus. Voraussichtliches Ende ist am 2. Juni um ca. 17:00 Uhr.

OÖ. Spielemeisterschaft

Auch heuer findet keine Spielemeisterschaft statt. Wir haben uns zu diesem Schritt entschieden, weil das Turnier nicht den gewünschten Andrang neuer Spiele brachte, und auch den lockeren Ablauf der Spieletage störte. Wir hoffen dennoch auf regen Besuch!

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 7. April 2019 bis ca. 12:00 Uhr.

Zwischenwertung

Nach mittlerweile drei punkterelevanten Spieleabenden (also rund einem Viertel) ergibt sich folgender Zwischenstand der Knobelritter:

1. Prinz Franky	81,5
2. Earl Roland	78
3. König Jakob	60,5
4. Marquis Reinhold	35,5
5. Lady Michaela	34,5
6. Graf Johannes	24
7. Marquis Oliver T.	24
8. Sir David	20
9. Graf Oliver K.	18,5
10. Prinzessin Ute	16
11. Baron Thomas L.	14
12. Prinzessin Nicole	12,5
13. Sir Udo	12
14. Prinzessin Luise	5
15. Knappe Alex	3

Game News - Spielekritik

Ein Spiel, welches zum Thema des nächsten Spieleabends - „Völker“ - passt? Voilf! Oliver Teumel hat sich intensiv mit folgendem Spiel beschäftigt...



Titel: Ethnos
Art: Mehrheitenspiel
Spielauteur: Paolo Mori
Verlag: Cool Mini Or Not
Jahrgang: 2017
Spielerzahl: 3 bis 6 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 20 bis 40 Minuten
Preis: ca. Euro 45,-

Zwerge und Riesen? Sklette und Trolle? Zwölf unterschiedliche Fanzierassen auf einer winzigen Insel zu-sammenquetscht? Kann das gut gehen? Vor allem, wenn jede Rasse den Ton angeben will? Im Spiel "Ethnos" vom Verlag „Cool Mini or Not“ (inzwischen kurz CMON genannt) ist das Realität. Schauen wir einmal etwas genauer hin.

In "Ethnos" versuchen die Spieler die Kontrolle in 6 Gebieten eines fiktiven Kontinents zu erlangen, der auf einem **zentralen Spielplan** abgebildet ist. (Interessante Randnotiz: So fiktiv ist der Kontinent Ethnos gar nicht, denn wenn man eine Euro-

pakarte betrachtet stellt man fest, dass es sich dabei um die genauen Umriss der Slowakei handelt. Sogar die 6 Gebiete in "Ethnos" entsprechen nahezu identisch den Bundesländern der Slowakei. Der Autor findet diesen Umstand amüsant :-))

Die Spieler haben dabei in ihrem Zug genau **zwei Möglichkeiten**:

1) Entweder sie ziehen genau eine Karte, entweder von einem verdeckten Nachziehstapel oder, wenn möglich, von einer offenen Auslage.

2) Oder sie spielen Karten, einen sogenannten Kampfverband, aus ihrer Hand aus. Hier ist es möglich, entweder Karten einer Farbe oder einer Rasse auszuspielen. Dann setzt man einen seiner farbigen Spielsteine in das Gebiet, das die Farbe der obersten Karte hat. Will man nun einen weiteren Stein in das selbe Gebiet setzen, muss man eine Karte mehr pro Kampfverband spielen.

Ein Beispiel: Spieler Gelb hat bereits 3 seiner Marker im Gebiet Duris (lila) und möchte nun noch einen weiteren dazu legen. Dazu muss sein Kampfverband aus mindestens 4 Karten bestehen, von denen die oberste eine lila Karte ist.



Entscheidet sich ein Spieler aber dafür, einen Kampfverband auszuspielen, muss er danach alle seine übrigen Handkarten ablegen. Dadurch entsteht nun für alle Spieler eine offene Auslage, von der sie nachziehen können.

Was das Spiel "Ethnos" besonders macht, sind die **12 verschiedenen Rassen**, die dem Spiel ihren Namen geben, denn diese Ethnien kämpfen um die Vorherrschaft auf Ethnos. Von diesen 12 Fanzierassen werden vor jedem Spiel zufällig 6 ausgelost, mit denen gespielt wird. Die übrigen 6 Völker wandern zurück in die Schachtel. Die Rassenzugehörigkeit der obersten Karte eines Kampfverbands bestimmt nun immer seine Sonderfähigkeit. Diese ist quasi der Anführer dieser Armee.

Die Zentauren beispielsweise erlauben es dem Spieler, sofort einen zweiten Kampfverband auszuspielen. Die Elben haben die Fähigkeit, dass der Spieler Karten auf der Hand behalten darf und eben nicht in die offene Auslage legen muss. Sind die Trolle im Spiel, bekommt man ein Plättchen von 1-6 in der Größe des ausgespielten Kampfverbands. Wer die höheren Plättchen hat, gewinnt bei Gleichständen die Punkte in einem Gebiet.

Fortsetzung von „Ethnos“

Die Meerwesen, Riesen und Orks bringen sogar eigene Plättchen ins Spiel, um die noch einmal eigens gekämpft werden kann. Die Geflügelten können, da sie fliegen können, in jegliches Gebiet einen Stein platzieren, unabhängig von der gespielten Farbe. Halblinge sind 24 mal vorhanden und damit doppelt so häufig wie alle anderen Rassen, dafür haben sie keine Sonderfähigkeit. Und es gibt noch viele andere, individuelle Rassen, die es zu entdecken gilt.



Ein Spiel geht immer über **drei Runden**, die Zeitalter genannt werden. Das Ende einer Runde ist erreicht, wenn die letzte von 3 Drachenkarten im Nachziehstapel aufgedeckt wurde, die dort in die untere Hälfte gemischt wurden. Dann wird jedes **Gebiet gewertet**, wobei im ersten Zeitalter nur der Erstplatzierte, im zweiten Zeitalter der Erst- und Zweitplatzierte und im letzten Zeitalter der Erst-, Zweit- und Drittplatzierte Punkte erhalten. Diese Punkte werden vor dem Spiel zufällig ermittelt, sind also nicht in jedem Gebiet gleich.

Außerdem wird noch jeder **Kampfverband** gewertet, den die Spieler ausgespielt

haben. Je größer die Kampfverbände, desto mehr Punkte gibt es dafür. Diese Wertung hat aber nichts mit den Mehrheiten auf dem Spielplan zu tun. Danach werden alle Karten wieder eingesammelt und neu gemischt, damit ein neues Zeitalter beginnen kann.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, ist der Gewinner des Spiels.

Wenn sich das jetzt kompliziert anhört, dann täuscht das, denn das Spiel könnte einfacher kaum sein. Nach wenigen Runden hat jeder am Tisch die Regeln verstanden und verinnerlicht. Entweder man zieht eine Karte, oder man spielt Karten aus.

Dadurch ergibt sich ein **schneller Spielablauf**, mit wenig Grübeleien. Oft ist man überrascht, dass man schon wieder am Zug ist. Wenn aber jeder Spieler (für "Ethnos" braucht es mindestens drei) nur eine Karte vom Stapel nimmt, dauert es oft nur Sekunden, bis man wieder dran ist.

Denn eigentlich ist "Ethnos" ein **einfaches Kartenspiel**, ein Setsammelspiel, der Rest ist eigentlich nur Blendwerk. Darin liegt auch der Grund, dass das Spielbrett so klein ist, ein häufig genannter Kritikpunkt, denn die Spieler brauchen eigentlich einen guten Zugang zum Kartentapel. Dieser ist das zentrale

Spielelement. Der Spielplan dient eigentlich nur als Anzeiger, welche Sets in welcher Farbe man bereits erfolgreich ausgespielt hat.

Aber ist "Ethnos" nun ein schlechtes Spiel, weil es so simpel ist? Absolut nicht. Es ist ein großartiges Spiel, denn trotz seiner beschriebenen Einfachheit, steht der Spieler immer vor **interessanten Entscheidungen**. Soll er noch eine Karte nehmen und darauf hoffen, dass sie irgendwie zum Plan passt oder soll er doch lieber auf Nummer sicher gehen und den Kampfverband ausspielen, der dann aber weniger Punkte bringt? Soll er noch warten, bis jemand vor ihm ausspielt und dann eine Art Schlachtfest stattfindet, in dem sich alle Spieler aus der entstandenen Auslage bedienen? Vielleicht ist ja doch noch ein Zentaur dabei, den man so dringend braucht, weil man dann zwei Kampfverbände in einem Zug ausspielen kann. Oder, oder, oder,...

Auch zwischen den Spielern entsteht eine **eigenwillige Dynamik**, da keiner der Erste sein will, der den Anderen mühsam zusammengesammelte Karten anbieten muss. Also ziehen alle Spieler munter weiter, auf die Gefahr hin, dass man, wenn man doch ausspielen muss (das Handkartenlimit beträgt 10 Karten) die anderen eine noch größere Auswahl bekommen und man einige Züge verschwendet, in denen man die Karten gezogen hat, die man nun verschleppen muss.

Fortsetzung von „Ethnos“

Spielt dann doch jemand einen Kampfverband und wirft dadurch seine restlichen Karten in die Auslage, stürzen sich die übrigen Mitspieler wie hungrige Wölfe darauf, da man nun eventuell eine bestimmte Karte auswählen kann, anstatt sie blind vom Nachziehstapel zu ziehen. Das Ganze gleicht ein wenig einem Blickduell, in dem derjenige verliert, der zuerst blinzelt und macht einfach großen Spass! Vor allem in den späteren Runden muss man vermehrt Karten sammeln, denn nun ist es gar nicht mehr so einfach, Marker auf dem Brett zu platzieren, da man ja immer eine Karte mehr spielen muss, als man schon Marker liegen hat.

Auch die Variabilität und der **Wiederspielreiz** sind enorm, da keine Partie der anderen gleicht. Durch die 12 Rassen, von denen immer nur 6 gleichzeitig in einem Spiel verwendet werden, entsteht immer wieder eine interessante und taktische Vielseitigkeit. Sind beispielsweise die Elben oder Zentauren im Spiel, werden automatisch weniger Karten in die offene Auslage gespielt. Das Spiel lässt sich sicher auch ganz einfach mit Erweiterungen aufwerten, denn man muss lediglich weitere Rassen mit eigenen Fähigkeiten hinzufügen. Ähnliches hat man etwa bei "Dominion" gesehen.

Die Tatsache, dass ein Zeitalter dann endet, wenn der dritte und letzte Drache gezo-

gen wird, verleiht dem Ganzen noch einmal interessante Entscheidungen, denn nun muss man auch noch überlegen, ob man nicht doch besser ausspielt, da das Spiel jeden Augenblick enden kann und dann alle Karten auf der Hand wertlos werden. Eine **Push-Your-Luck-Mechanik**.



Wer nun allerdings einen knallharten Strategiekracher erwartet, in dem immer derjenige gewinnt, der die besten Entscheidungen aufgrund der besten Planung getroffen hat, der wird bei Ethnos eventuell enttäuscht werden, da Ethnos diesem Anspruch nicht genügen kann. Es handelt sich im Wesentlichen um ein Familienspiel, ein Kartenspiel, das zwar einige taktische Elemente und Entscheidungen bietet, allerdings auch einiges an Glücksfaktoren beinhaltet... und dennoch (oder gerade deshalb) macht es riesigen Spass.

In diesem Zusammenhang sollte noch die martialische Grafik erwähnt werden. Da bereits auf dem Cover die Schlacht des Spieles abgebildet ist, wird die Familie als eigentliche Zielgruppe wahrscheinlich abgeschreckt. Das **Artwork wird dem Spiel eigentlich nicht gerecht**. Eine comichafte Grafik wäre an

der Stelle sicher die bessere Wahl gewesen. Das wird den Spielspaß aber dennoch nicht bremsen, wenn man nicht gerade mit Kleinkindern spielt und sich selbst davon nicht abschrecken lässt.

Dazu sei noch erwähnt, dass das Thema eher flach bleibt und kaum durchkommt. Das ergibt sich sicher aus dem einfachen Kartensammelmechanismus. Gerade deshalb ist es eigentlich auch wenig schade, dass man eine unnötig harte Darstellung gewählt hat, die nicht recht zum Spiel passen will. Aber diese Kritik tut dem Gesamtwerk kaum einen Abbruch!

"Ethnos" können **zwei- bis sechs Personen** gut spielen. Das Spiel kann dort auch sicherlich eine klaffende Lücke in der Spielesammlung schließen, denn wenige Spiele funktionieren mit mehr als 4 Spielern gut, wenn es sich nicht gerade um Partyspiele handelt. Das Zweipersonenspiel hat der Autor nicht ausprobiert, da er sich nicht vorstellen kann, dass es gut funktioniert und es dafür einfach viele sehr gute Alternativen gibt. Hier wäre "Ethnos" sicherlich nicht die erste Wahl.

Abschließend bleibt eigentlich nur zu sagen, dass "Ethnos" ein großartiges Spiel ist, das in seiner Einfachheit eine Menge Spaß macht. Hier wird nicht gegrübelt und es gibt kaum Wartezeiten für die Spieler, die gerade nicht am Zug sind (in der Fachsprache

Fortsetzung von „Ethnos“

„Downtime“ genannt). Jeder Spieler ist zu jedem Zeitpunkt daran interessiert, was gerade auf dem Spielplan abläuft. "Ethnos" zeichnet sich durch einen **genialen und simplen Mechanismus** aus und hat dadurch einen tollen Flow.

Dabei ist die **Einfachheit die Stärke des Spiels**, das eigentlich selten länger als 60 Minuten dauert. Genau deshalb ist es natürlich auch ein Spiel, das öfter auf dem Tisch landet, wenn man es mit einem Strategiekracher vergleicht, bei dem man schon 1 Stunde allein zum Aufbauen

braucht. Dennoch wird "Ethnos" wahrscheinlich nicht die erste Wahl sein für jemanden, der ein komplexes Strategiespiel sucht (wobei ihm das Spiel wahrscheinlich trotzdem Spaß machen würde).

Die Zielgruppe wären eigentlich Familien, wenn da nicht die unnötig martialische Grafik wäre. Sonst gibt es hier eigentlich nicht viel zu bemängeln. Alles in allem ein tolles, schnelles, spaßiges Spiel mit einem hohen aber aufgrund der Spieldauer nicht relevantem Glücksfaktor, das sogar in einer großen Gruppe richtig gut funktioniert. Von mir eine ganz **klare Kaufempfehlung**.



HALL OF GAME

Wenig Neues in der Wertung. Während sich COIMBRA hartnäckig an der Spitze hält, ALTIPLANO als Dritter weiterhin fleißig Punkte sammelt, müht sich LORENZO noch immer auf dem 6. Platz herum und schafft es nicht, den Einzug in unsere „Hall of Games“ zu vollenden. Mickrige 6 Punkte fehlen dafür nur noch, also gerade mal 2 dritte Plätze. Aber außerhalb der „Top Five“ bekommt man halt nichts Zählbares!

Für Überraschungen sorgen dafür AZUL - DIE BUNTGLASFENSTER VON SINTRA - welches sich steigern konnte und nun den 1. Platz mit COIMBRA teilt, SAGRADA, welches sich nach langem Herumwurschteln wieder an die 3. Stelle (ex aequo mit ALTIPLANO) vorgearbeitet hat, sowie TERRAFORMING MARS, welches sich wieder an die 5. Position hieven konnte.

Oliver Teumel

Game News - Wertung



Recht viele andere Kandidaten für unsere „Ruhmeshalle“ sehe ich nicht, vielleicht mit Außenseiterchancen noch AGENT UNDERCOVER, das sich schon lange in der Wertung hält, oder DECRYPTO. Aber vielleicht kann uns ja der Neuvorschlag - JUST ONE (1 x) - überzeugen. Rausgefallen sind übrigens die beiden Spiele DECEPTION und PREHISTORY.

Wertung:

1. Coimbra	6/+	6/-0/	12/ =
Azul - Buntglasf.	4/+	9/-1/	12/ +
3. Altiplano	4/+	5/-0/	9/ -
Sagrada	1/+	8/-0/	9/ +
5. Terraforming Mars	2/+	6/-0/	8/ +
6. Decrypto	3/+	4/-1/	6/ -
Lorenzo der Prächt.	3/+	3/-0/	6/ =
8. Agent Undercover	3/+	2/-0/	5/ -
Texas Showdown	1/+	5/-1/	8/ +
10. Klong!	*1/+	3/-0/	4/ +
11. Hanamikoji	2/+	1/-0/	3/ -
12. Deception	2/+	0/-0/	2/ -
13. Prehistory	*1/+	0/-0/	1/ -

Vorschlag: Just One (1 x)

Game News - Spielkritik

Auch bei folgenden Spiel kämpfen mehrere Völker mehr oder weniger friedlich um die Vorrückung in einem topographisch limitierten Gebiet...



Titel: Scythe
Art des Spiels: Aufbau- und Area Control Spiel
Autor: Jamey Stegmaier
Verlag: Feuerland Spiele
Jahrgang: 2016
Spielerzahl: 1 bis 5 Spieler
Alter: ab 14 Jahren
Dauer: ca. 120 Minuten
Preis: Euro 79,90

"Scythe" - das ist ein landwirtschaftlich genutztes Werkzeug zum Schneiden von Gras und Getreide. Wir würden es mit "Sense" übersetzen, aber auch das sprachlich verwandte "Sichel" würde gut passen. Als Spieletitel für das Objekt dieser Rezension ist "Scythe" ebenfalls vortrefflich geeignet. Immerhin symbolisiert es nicht nur die Agrarökonomie als Grundlage einer funktionierenden Gesellschaft, sondern auch die Wehrhaftigkeit, die Versorgung - wenn notwendig auch mit Waffengewalt - zu verteidigen. Nicht umsonst trug die Sowjetunion die Sichel - neben dem Hammer - auf ihren Fahnen.

Und damit sind wir nebenbei auch geographisch und zeitlich beim Spielthema angelangt. In den 1920er Jahren, wie sie vielleicht hätten sein können, wenn die Geschichte anders verlaufen wäre, versuchen mehrere Nationen nach dem ersten Großen Krieg die Führung über Osteuropa zu erlangen, indem sie ihre Infrastruktur aufbauen und Stück für Stück ihr Herrschaftsgebiet erweitern.

Zuerst zur Topographie: Der **Spielplan** besteht aus mehreren Sechseckfeldern, welche verschiedene Regionen (Tundra, Gehöfte, Wälder, Berge, Seen, etc.) zeigen. In der Mitte befindet sich die "Fabrik", ein begehrtes Ziel aller Invasoren, an den Rändern die Heimatgebiete der 5 verschiedenen Nationen. Außerdem finden wir auf dem riesigen Plan noch Skalen (für Ansehen, Stärke und Erfolge), sowie Ablagefelder für unterschiedliche Kartenstapel (Zielkarten, Kampfkarten und Begegnungskarten).

Jede **Nation** besteht anfangs gerade mal aus ihrem Anführer, dargestellt durch eine große Figur, sowie 2 Arbeitern, die schon in zwei an-



grenzenden Regionen positioniert sind. Außerdem besitzt jede Nation noch zwei Tableaus - ein Nationstableau und ein Spielertableau -, welche mit dem restlichen persönlichen Spielmaterial bestückt werden: weitere Arbeiterfiguren, Mechs (riesige gepanzerte Kampfmaschinen), Entwicklungswürfel, Sterne, Rekruten und Gebäude. Beide Tableaus geben zudem noch die Anfangswerte für die Nation an, wie Stärke, Ansehen, Startkapital, Anzahl an Kampf- und Zielkarten.

Wer an der Reihe ist, muss seinen **Aktionsmarker** auf dem Spielertableau versetzen. Anschließend darf er zuerst die **obere Aktion** des gewählten Bereichs ausführen, danach noch die **untere Aktion**. Bei allen Aktionen gilt, dass die sichtbaren rot hinterlegten Felder die jeweiligen Kosten darstellen, die zu begleichen sind, während die sichtbaren grünen Felder den entsprechenden Nutzen zeigen. Ein Schrägstrich bedeutet, dass man nur eine der beiden Optionen nutzen kann.

Zu den oberen Aktionen zählen:
* **Produzieren** - jeder Arbeiter in einer produzierenden Region stellt 1 Ressource her.
* **Handeln** gegen Abgabe von

Fortsetzung von „Scythe“

1 \$ kann man zwei beliebige Ressourcen nehmen. Alternativ kann man sein Ansehen steigern.

* **Aufrüsten** für 1 \$ kann man seine Stärke um 1 erhöhen oder eine Kampfkarte ziehen.

* **Bewegen** Man darf die angegebene Anzahl an Figuren um jeweils 1 Feld bewegen oder Geld nehmen.

Bei der Bewegung stellen die Flüsse und Seen Hindernisse dar, welche schwieriger bzw. gar nicht zu überwinden sind. Trifft man auf gegnerische Einheiten, kommt es zum **Kampf**, bei dem die beteiligten Spieler verdeckt bis zu 7 Stärkepunkte, sowie pro involvierter Kampfeinheit 1 Kampfkarte (Werte von 2 bis 5) einsetzen dürfen. Die unterlegene Partei muss all ihre Einheiten zurück in ihr Heimatgebiet stellen.

Für die unteren Aktionen benötigt man Ressourcen:
* **Entwickeln** gegen Abgabe von Öl kann man 1 Entwicklungswürfel von einem grünen Feld auf ein rotes Feld setzen, wodurch sich bei der oberen Aktion der Nutzen erhöht und bei der unteren die Kosten reduzieren.

* **Einsetzen** um 1 Mech vom Nationstableau nehmen einsetzen zu können, braucht man Metall.

* **Bauen** mit Holz kann man eines seiner vier Gebäude bauen und in eine eigene, unbe-

baute Region stellen.

* **Rekrutieren** Nahrung ist schließlich noch notwendig, um einen Rekruten vom Spielertableau nehmen zu dürfen, wodurch ein dauerhafter Bonus freigeschaltet wird.

Mit all diesen Aktionen versucht man, das größte Vermögen anzuhäufen. Während der **Schlusswertung** erhält man in drei Kategorien Geld: Für **jede beherrschte Region**, für **je 2 kontrollierte Ressourcen** und für **jeden**



platzierten Stern. Letztere darf man immer dann auf die Erfolgsleiste legen, wenn man eine bestimmte Leistung vollbracht hat. Dies kann die Errichtung seines 4. Gebäudes, die Erfüllung einer Zielkarte, das Erreichen des Höchstwertes auf der Stärkeskala, ein siegreicher Kampf, das Einsetzen all seiner Mechs, etc. sein.

Wie viel Geld man für jede Kategorie jeweils bekommt, hängt wiederum vom erreichten **Ansehen** ab. Es kommt also nicht nur darauf an, die Entwicklung in den genannten Kategorien voranzutreiben, sondern gleichzeitig auch darauf zu achten, dass der Multiplikator dafür recht hoch

ist. Wer schlussendlich das meiste Geld erreicht, hat seine Nation zum reichsten und mächtigsten Land Osteuropas geführt.

"Scythe" wirkt schon alleine wegen des Covers mit den dampfenden Kampfmaschinen, die gut und gerne aus dem "Star Wars"-Universum entsprungen sein könnten, sehr martialisch. Der Schein trägt jedoch, denn es spielt sich gar nicht so kriegerisch. Spielmechanisch besteht es im Grunde genommen aus **2 verschiedenen Ebenen**, die geschickt miteinander verknüpft sind.

Es ist zuerst einmal ein **Aufbau- und Entwicklungs-spiel**. Vor allem in den ersten Spielzügen, in denen sich die Nationen aufgrund der stark behindernden Flüsse nur wenige Felder vom Heimatgebiet entfernen und daher noch gar nicht in Kontakt mit anderen Nationen treten können, konzentriert sich jeder Spieler darauf, Rohstoffe zu sammeln und mit gut aufeinander abgestimmten Aktionen die Entwicklung seiner Nation voranzutreiben.

Damit gleicht es anfangs einem **solitären Optimierungsspiel** zu tun. Es muss ein guter Rhythmus zwischen Produktion von Rohstoffen und deren sinnvollem Einsatz gefunden werden. Unverzichtbar für die weitere Ausdehnung ist vor allem das Einsetzen von

Fortsetzung von „Scythe“

Mechs, um bestimmte Fähigkeiten, besonders jene der Flussüberquerung, aktivieren zu können.

Mit fortschreitender Spieldauer kommen die einzelnen Nationen jedoch immer stärker miteinander in Berührung. Nachdem jedes kontrollierte Feld am Spielende wertvolle Siegpunkte (sprich: Geld) einbringt, ist Expansion gefragt. Somit finden wir bei "Scythe" die typischen Merkmale eines "area control game". Eroberungen, Gebietskämpfe und Konflikte sind vorprogrammiert, womit auf dem Spielplan dann doch immer mehr Interaktion stattfindet.

Dass es trotzdem während des Spiels nicht zu allzu viel Schlachten kommt, dafür gibt es zwei Gründe. Zum einen wird man im Normalfall nur für 2 gewonnene Kämpfe mit einem Stern belohnt, jeder weitere Sieg bringt diesbezüglich nichts ein. Zum anderen sinkt das Ansehen, wenn dadurch gegnerische Arbeiter vertrieben werden. Diesen wichtigen Multiplikator bei der Schlusswertung wird man sich nur dann verschlechtern wollen, wenn es sich nicht negativ auswirkt, oder wenn es unbedingt notwendig ist. Kurioser Nebeneffekt: Mit unscheinbaren Arbeitern lässt sich ein Gebiet manchmal wirkungsvoller schützen als mit den schweren Mechs. "Scythe" ist somit wesentlich **weniger aggressiv als anfangs befürchtet**.

Da bei den Kämpfen keine Würfel zum Einsatz kommen, ist der **Glücksfaktor recht gering**. Dafür kommt ein anderes Element zum Tragen. Die beiden in einen Kampf verwickelten Spieler können ja verdeckt entscheiden, wie viele Stärkekpunkte sie einsetzen wollen. Außerdem dürfen sie pro Kampfeinheit noch eine Kampfkarte - ebenfalls verdeckt - ausspielen. Nachdem die eingesetzte Stärke an-



schließend auf der Stärkeskala abgezogen wird und somit für weitere Schlachten fehlt, will man natürlich möglichst wenig verschwenden. Folglich werden die Kämpfe eher spekulativ, intuitiv geführt, quasi als psychologisches Duell. **Diese andere Art des Zufalls wird nicht von allen Spielern goutiert**.

Aber wie bereits erwähnt, sind Kämpfe bei "Scythe" nicht allzu sehr von Bedeutung. Viel wichtiger ist es, strategisch planvoll vorzugehen, die Stärken und Vorteile seiner Nationsfähigkeiten und seines Spielertableaus zu nutzen, welche da schon **eine ungefähre Richtung vorgeben**. Es bringt nichts, sich überall engagieren zu wollen. In praktisch allen Bereichen wird das Erreichen der letzten Entwicklungsstufe mit einem

Stern belohnt, weshalb es vorteilhaft ist, sich auf einige wenige Bereiche zu konzentrieren und sich nicht zu verzeteln.

Dies wären die grundlegenden Spielelemente. "Scythe" hat aber noch **unzählige weitere Details**, welche für mehr Abwechslung, mehr Möglichkeiten und eine höhere Herausforderung sorgen. Ich möchte diese aber nur am Rande erwähnen, um diese Re-zension nicht zu "verwässern", deren Hauptaugenmerk auf dem Wesentlichen liegen sollte.

So darf man sich, wenn man mit seinem Anführer erstmals die zentrale "Fabrik" erreicht, eine **Fabrikkarte** aussuchen, welche einem fünften Bereich des Tableaus entspricht und die Aktionsmöglichkeiten erhöht. Zieht man mit seinem Anführer auf ein Feld mit einem Begegnungsmarker, zieht man eine **Begegnungskarte** und darf eine der darauf angeführten, durchwegs positiven Aktionen durchführen. Mehrere **Tunnel** auf dem Spielplan erlauben es wiederum, größere Distanzen zurückzulegen, was für mehr Mobilität und folglich schnellere Interaktion zwischen den Spielern führt. Und schließlich haben auch die **Gebäude** der Spieler unterschiedliche Vorteile, unter anderem auch bei der Schlusswertung.

Die Zusammenstellung des **Spielertableaus** ist bei jedem Spieler unterschiedlich.

Fortsetzung von „Scythe“

Dies betrifft nicht nur die Kosten und Nutzen der einzelnen Aktionen, sondern auch die Kombination aus unterer und oberer Aktion. Die Bezeichnung eines Spielertableaus - "landwirtschaftlich", "patriotisch", "industriell", etc. - gibt bereits einen Aufschluss darauf, welche Spielweise damit gut geeignet wäre.

Und letztlich sind auch die **Nationstableaus** alle verschieden. So verfügt jede Nation über eine individuelle Sonderfähigkeit (so können etwa die Arbeiter der "Nordischen Königreiche" die Flüsse schwimmend überqueren), und durch eingesetzte Mechs werden unterschiedliche Fähigkeiten freigeschaltet. Gerade die zufällige Kombination von Spieler- und Nationstableau erfordert in jeder Partie eine Anpassung der Vorgehensweise, und sorgt infolgedessen für **lange anhaltenden Spielreiz**.

Beim **Spielmaterial** hat sich der Verlag nicht lumpen lassen. Die große Schachtel ist superschwer, und nach dem Öffnen erfährt man auch den Grund für das hohe Gewicht. Der Spielplan ist riesig und - wie auch alle Tableaus - aus extrastarkem Karton. Die Spielertableaus weisen auch tiefe Aussparungen für die Entwicklungswürfel, die Arbeiter, die Gebäude und die Rekruten auf, sodass ein Ver-rutschen praktisch unmöglich ist. Dazu gibt es noch viele unterschiedlich gestaltete Holz-

eile, fein modellierte Miniaturen für die Anführer und die Mechs - für alle Nationen natürlich verschieden -, sowie graphisch schön illustrierte Karten, die meisten davon großformatig.



Alles in allem **reichlich, attraktiv und auch funktionell überzeugend**. Zudem hat der Verlag Feuerland Spiele der deutschsprachigen Ausgabe viele übersichtliche Spielhilfen beige-fügt, welche zusammen mit einer gelungenen Symbolik und einer gut gegliederten Spielregel keine Fragen offen lässt und ein unbeschwertes Spielvergnügen bereitet. Die **Spieldauer** bewegt sich für so ein Schwergewicht (eine passende Bezeichnung!) ebenfalls im angenehmen Bereich von ungefähr 2 Stunden. Deshalb bin ich - auch in Hinblick auf zukünftige Erweiterungen - fast geneigt, die Höchstnote zu vergeben. Fast.

"Scythe" beinhaltet noch eine **Solo-Variante** mit der Bezeichnung "Automa". Bei dieser spielt man alleine gegen einen "Dummy", dessen sämtliche Aktionen auf dem Spielplan von speziellen Karten gesteuert werden. Dabei kann man sogar zwischen vier Schwierigkeitsgraden wählen. Auch wenn mich die Art und Weise absolut fasziniert, wie eine gegnerische Nation mit Karten simuliert wird, bevorzuge ich doch eindeutig das Spiel gegen Gegner aus Fleisch und Blut (deshalb sieht

man mich ja auch nie beim Computerspielen).

Weekly

Game News -
Wertung



Notenskala

Die Anzahl der Schilde bestimmt die -rein subjektive - Beurteilung der Redaktion

Spitze!

sehr gut

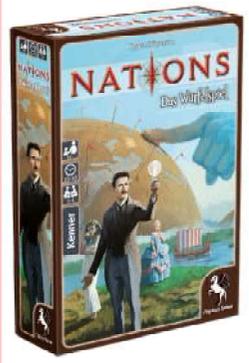
gutes Spiel

so lala

schwach

Game News - Spielekritik

Beim nächsten Spiel steckt der Begriff „Völker“ schon im Spieletitel, weshalb man davon ausgehen kann, dass es gut zum Thema des nächsten Spieleabends passt...



Titel: Nations - Das Würfelspiel
Art: taktisches Würfelspiel
Autor: Rustan Hakansson
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2017
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: Euro 34,90

Einleitung

Das ist es! Endlich ist es da. Das Würfelspiel, welches ein komplexes und strategisches Aufbauerebnis in einer knappen halben Stunde liefert. Ein Zivilisationsspiel, in dem man seine Nation von der Antike bis zur Moderne führen kann, wie man es bei dem großen Bruder "Nations - Das Brettspiel" tun kann... und das alles nur mit Würfeln. Oder haben wir es hier lediglich mit einem einfachen Würfelspiel zu tun, bei dem das Thema im wesentlichen nur Fassade ist?



Schauen wir es uns genauer an, dann werden wir es schon sehen.

Spielbeschreibung

1) Setup

Zunächst entscheidet sich der Spieler für eine Nation, die er, quasi als Anführer, durch die Wirren der Geschichte führen möchte. Im Grundspiel spielen sich diese alle identisch und unterscheiden sich lediglich im Namen voneinander. Hier sind die klassischen Hochkulturen der Antike vertreten, wie z.B. Rom oder Griechenland. Durch die Erweiterung kommen nun auch Völker dazu, die dem Spieler einen **variablen Spielbeginn** ermöglichen („variable player powers“). Die Koreaner haben zu Beginn schon 6 Würfel statt der normalen 4. Die Araber bieten dem Spieler zwei Bauplätze für Weltwunder und die Amerikaner haben mehr Bauplätze für normale Würfelplättchen, um nur einige Beispiele zu nennen.

2) Ressourcen

Als nächstes beginnt der Kampf um die 6 Ressourcen des Spiels. Diese sind teilweise auf den Würfeln abgebildet, teilweise sind sie

aber auch in Form von permanenten Boni, die als Plättchen, in den Besitz des Spielers übergehen können, vorhanden. Diese sind:

a) Geld: Es dient dazu gewisse Plättchen aus der Auslage zu kaufen, die dort zufällig in 3 Reihen aufgelegt wurden. Je höher dabei die Reihe ist, desto teurer werden die Plättchen. Eine Münze für die erste Reihe und drei Münzen für die 3. Reihe. Diese Plättchen können mehr oder bessere Würfel für die nächste Runde oder Weltwunder sein. Auch Anführer können gekauft werden.

b) Schwerter: Mit diesen kann der Spieler Kolonien aus der Auslage nehmen. Dabei gilt wieder, dass Kolonien in der 1. Reihe ein Schwert benötigen, um erobert zu werden und 3 Schwerter sind für solche der 3. Reihe notwendig. Außerdem gibt es in jeder Runde eine Anzahl von Schwertern, die für eine bestimmte Punktzahl gefordert sind. Hat man diese Anzahl am Ende seiner Runde noch übrig, gewinnt man den Krieg und bekommt die Punkte. Zusätzlich wird durch diese Schwerter die Spielerreihenfolge bestimmt.

Fortsetzung von „Nations - Das Würfelspiel“

c) Getreide: Es dient ausschließlich dazu, die Punkte für die abgewendete Hungersnot am Ende eines Zeitalters zu erhalten. Diese Hungersnot wird, zusammen mit dem Krieg, zufällig ausgelegt. Das Tolle bei Krieg und Hungersnot ist, dass man keine negativen Konsequenzen zu erwarten hat, wenn man die Vorgabe nicht schafft. Jeder Spieler kann diese Punkte, unabhängig voneinander, nur gewinnen, nichts dabei verlieren.

d) Bücher: Die Anzahl der Büchersymbole, die der Spieler am Ende seines Zuges noch auf unverbrauchten Würfeln aufweist, oder als Plättchen hat, bringt ihn auf einer Wissensleiste voran. Auf dieser Leiste bekommt man am Ende einer Runde so viele Punkte, wie Spieler hinter der eigenen Figur sind.

e) Steine: Sie dienen zum Bau von Weltwundern. Weltwunder kauft der Spieler aus der Auslage und legt sie dann auf ein dafür vorgesehenes Feld seines eigenen Spielertableaus (Araber haben 2 Bauplätze). Sobald man die geforderten Steine bezahlt hat, gehört das Wunder dem Spieler permanent und man bekommt den aufgedruckten Bonus ab dann in jeder Runde, sowie die Siegpunkte am Ende des Spiels. Weltwunder sind mächtig und geben viele Siegpunkte, sind aber aufwändig zu bauen, da sie viele Aktionen und Steine benötigen.

f) Rerolls: Diese Plättchen erlauben einen erneuten Wurf der Würfel, mit denen der Spieler nicht zufrieden ist. Dabei gibt es zwei unterschiedliche Arten. Die „normalen“ Rerolls verbrauchen die Aktion, d.h. der Spieler ist danach nicht mehr an der Reihe. Lediglich Rerolls mit einem Punkt in der Mitte („Super-Rerolls“), erlauben es, noch seine Aktion mit diesen neuen Würfeln durchzuführen.



3) Aktionen

Wenn der Spieler am Zug ist, dann wirft er zunächst alle seine Würfel. Und hat dann die Auswahl aus verschiedenen Aktionen:

a) Reroll aller gewünschten Würfel mit normalem Rerollsymbol.

b) Kaufen oder Erobern eines Plättchens aus der Auslage und das Platzieren auf dem dafür vorgesehenen Platz. Wenn der Spieler ein Würfel- oder Anführerplättchen nimmt, dann werden die Würfel oder Bonusplättchen sofort entfernt, die auf dem Feld aufgedruckt sind, welches überbaut wird, EGAL ob sie bereits eingesetzt wurden oder nicht. Die neuen

Würfel werden sofort geworfen und stehen im nächsten Zug zur Verfügung.

c) Bauen eines genommenen Weltwunders durch bezahlen der vollen Baukosten.

d) Passen: Wenn der Spieler passt, dann beendet er sein Zeitalter. Dabei steht dem ersten Spieler noch eine Auswahl aus 3 Passplättchen zur Verfügung, die ein zusätzliches Schwert, Buch oder Getreide für das Rundenende bringen. Der letzte Spieler der passt, geht immer leer aus.

Wenn alle Spieler gepasst haben, endet das Zeitalter und es werden neue und stärkere Plättchen ausgelegt, die im nächsten Zeitalter erworben werden können. Natürlich werden auch die Anforderungen für Krieg und Hungersnot höher. Das Spiel läuft über einen Zeitraum von 4 Runden, auch Zeitalter genannt, wobei es im letzten mehr zu erwerben gibt, sondern nur noch Siegpunkte. Wer am Ende des **4. Zeitalters** die meisten Punkte gesammelt hat, der gewinnt "Nations: Das Würfelspiel".

5) Die „Aufstand“-Würfel der Erweiterung

Die Erweiterung bringt neben den oben erwähnten asymmetrischen Völkern und weiteren Plättchen, die sich nahtlos ins Basisspiel einfügen noch eine **weitere Würfelsorte** ins Spiel. Diese

Fortsetzung von „Nations - Das Würfelspiel“

Aufstandswürfel sind sehr stark, denn sie zeigen auf 5 Seiten die oben gelisteten Ressourcen jeweils doppelt. Allerdings ist ihr Erwerb auch riskant, denn auf einer Seite zeigen sie eine Faust, wodurch ein Aufstand oder eine Rebellion im eigenen Volk angezeigt werden soll. Wird eines dieser Symbole gewürfelt, muss der Spieler seinen Spielzug darauf verwenden, diese entweder beiseite zu legen oder erneut zu würfeln, mit dem Risiko, dass er dieselben Symbole erneut würfelt. So lange sie sichtbar sind, kann der Spieler nicht handeln und muss tatenlos zusehen, wie seine Mitspieler die Auslage leerlegen.

Fazit

Ausstattung:

Das Spiel ist toll präsentiert. Die Würfel wurden eigens für das Spiel entwickelt („Custom dice“). Sie sind bunt, groß, liegen gut in der Hand und fassen sich gut an. Es ist ein Genuss, diese Würfel zu werfen und zu platzieren. Die Symbole darauf sind klar und eindeutig und passen gut zum Thema und den Plättchen. Auch die Plättchen sind sehr schön und stabil. Die künstlerische Gestaltung ist zwar für das Spielerlebnis irrelevant und bleibt auch eher unbedeutend, untermalt aber das Gesamterlebnis trotzdem schön. Lediglich die Auslage

für die Punkte – und Buchleisten sind sehr dünn und unstabil und bleiben damit hinter dem Spielbrett zurück. Dieser Mangel ist aber zu verkraften. Das Regelheft ist kurz, übersichtlich und gut gelungen. Man findet sich hier schnell zurecht.

Thema:

Man muss ehrlich sein; Das Thema bei diesem Spiel ist eher flach und nahezu austauschbar. Der Spieler schlüpft eigentlich nur sehr theoretisch in die Rolle des Chefs einer großen Nation. Auch bei den Plättchen ist der Abstraktionsgrad doch sehr hoch, wenn man beispielsweise eine Fregatte über einen Kriegselefanten legt, hat man nicht das Gefühl, dass man seine Militärmacht modernisiert, sondern man tauscht einfach einen roten gegen zwei rote Würfel.

Andererseits stört das Thema auch nicht und scheint sogar an manchen Stellen ein wenig durch, wenn man die Symbole (Schwerter, Getreide, Felsen) betrachtet. In jeder Runde wird noch ein zufälliges Plättchen gezogen, das die Regeln ein wenig bricht. Dies kann unter anderem bedeuten, dass in der betreffenden Runde der letzte Spieler der passt, 2 Punkte bekommt, oder dass der Passbonus doppelt vergeben wird. Dadurch sollen scheinbar die Unwägbarkeiten der Geschichte simuliert werden.

Interaktion:

Es ist eigentlich keine direkte Interaktion der Mitspieler vorhanden. Das Spiel miteinander beschränkt sich,



wie bei vielen Worker-Place-ment Spielen auf das Wegschnappen begehrter Plättchen in der zentralen Auslage und auch das Rennen um die Passplättchen und ist damit eher indirekt. Das ist aber nicht schlimm, denn man ist trotzdem immer involviert, weil man zittert, ob man das gewünschte Plättchen noch bekommt. Die Auslage wird auch auf die Spielerzahl angepasst, so dass es immer spannend bleibt und nie zu viel oder zu wenig Plättchen vorhanden sind. Auch hier gelingt es der Erweiterung mit den riskanten Aufstandswürfeln spannende Entscheidungen herbeizuführen.

Natürlich ist "Nations: Das Würfelspiel" ein **Würfelspiel**. Man ist immer vom Würfelwurf abhängig. Bei manchen Würfeln klappt es optimal und man kann genau das machen, was man vielleicht geplant hatte, ein anderes Mal muss man die meisten seiner Würfel noch einmal würfeln, während die Mitspieler wieder

Fortsetzung von „Nations - Das Würfelspiel“

die umkämpfte Auslage leerlegen. So ist das nun einmal bei Würfelspielen. Wer damit so nichts anfangen kann, der lasse lieber seine Finger von diesem Spiel.



Andererseits ist der Autor auch kein eingefleischter Fan von Würfelspielen und hat dennoch viel Freude mit diesem Spiel, da durch die unterschiedlichen Würfelarten eine gewisse Strategie schon möglich ist. Wer zum Beispiel viele Steinsymbole braucht, um Weltwunder zu bauen, aber keine blauen Würfel hat, der wird seine Würfel wiederholen können, wie er will, er wird niemals viele Steinsymbole werfen.

Wer Gold und Getreide braucht, der holt sich gelbe Würfel. Wer Schwerter benötigt, der holt sich rote Kriegswürfel. Wer Steine und Bücher will, der holt sich blaue Würfel und wer sich in unerwartete Abenteuer stürzen will, holt sich die Aufstandswürfel.

Pech hat man natürlich dann, wenn man sich diese Würfel gar nicht holen kann,

weil sie vielleicht gar nicht in der Auslage erscheinen, denn es kommen nicht alle Plättchen ins Spiel. Wenn es an einer Plättchenart mangelt und zusätzlich die Gegner noch schneller sind, kann man manchmal schon sehr alt aussehen.

Das Spiel bietet aber eine **gewisse taktische Tiefe**, denn man schaut immer, was das Beste ist und was man mit dem geworfenen Symbolen machen kann. Man kann auch immer 2 Würfel abgeben, um sich ein beliebiges Symbol zu holen, weil man dieses gerade noch braucht.

Ein weiteres taktisches Element ist, dass man versucht seine Würfel sinnvoll einzusetzen, bevor man ein neues Plättchen kauft, denn man verliert die Würfel sofort, deren Plättchen man überbaut, egal, ob diese verwendet wurden oder nicht. Es ist nicht effizient, noch unbenutzte Würfel zu überbauen. Manchmal ist auch ein frühes Passen sinnvoll, bevor es der Gegner tut.

Alles in allem ist man immer **vor interessante Entscheidungen gestellt** und man kann immer etwas Sinn-

volles mit seinen Würfeln machen, auch wenn das eigentliche Vorhaben vielleicht nicht immer ganz aufgeht. Aber genau daraus zieht das Spiel seinen Reiz. Es ist immer ein Dilemma, ob der Spieler schnell Plättchen und damit neue Würfel kauft, ob er Weltwunder baut, was länger dauert, aber längerfristig mehr Punkte bringt, ob er seine Würfel einsetzt, oder aufhebt, um die Bonuspunkte am Ende der Runde für Hunger und Krieg zu bekommen... Und dann will man immer noch der Schnellste sein, um den Bonus für das Passen zu bekommen. Wenn da nur die Mitspieler nicht wären, die genau das selbe vorhaben.

Spieldauer:

Gerade die kurze Spieldauer relativiert die oben genannte Glückskomponente wieder, denn das Spiel dauert, selbst in voller Besetzung zu viert, nicht länger als 45 Minuten. Bei so einem kurzen Spiel, ist es völlig in Ordnung, wenn es mal nicht so läuft, denn man kann einfach noch 1 oder 2 Revanchen anhängen. Gerade dafür bietet sich dieses Spiel an. Es überzeugt nicht zuletzt wegen genau dieser kurzen Spieldauer.

Die „Unrest“- Erweiterung:

Noch ein paar Worte zur Erweiterung. Diese Erweiterung macht das Spiel erst wirklich komplett. Sie ist eigentlich essentiell und liefert genau die richtigen Elemente, um ein

Fortsetzung von „Nations - Das Würfelspiel“

komplettes Spielgefühl zu vermitteln. Wir haben eigentlich nur noch mit den variablen Spielertableaus gespielt, die nur in der Erweiterung beiliegen. Auch die zusätzlichen Plättchen sorgen dafür, dass nicht immer alle Gebäude ins Spiel kommen und eine gewisse Zufallskomponente bleibt. Über die grandiosen und riskanten, grünen Aufstandswürfel wurde ja oben schon genug berichtet.

Der große Bruder:

Es muss klar sein, dass ein Würfelspiel nicht die Tiefe und Großartigkeit eines Brettspiels erreicht. Und doch fängt das Würfelspiel das Flair des großen „Nations“ recht gut ein,

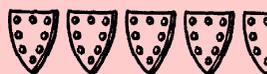
dadurch, dass der Hauptmechanismus, nämlich die Kartenauslage erhalten bleibt. Es handelt sich um eine sehr gelungene Würfelspieladaption. Gerade die deutlich kürzere Spielzeit wird dafür sorgen, dass dieses Spiel wesentlich öfter auf dem Tisch landet, als das große Brettspiel von „Nations“. Fans und Freunde werden sich hier wohl fühlen.

„Nations: Das Würfelspiel“ ist ein tolles Spiel. Es macht eine Menge Spaß und ist vor allem für Freunde von gut gemachten Würfelspielen sehr empfehlenswert. Aber auch wenn man kein großer Fan von Würfelspielen ist, wie das beim Autor der Fall ist, kann man mal einen Blick riskieren. Man könnte dennoch überzeugt werden, denn es

hebt sich deutlich vom flachen „Roll and Write“-Trend der letzten Zeit ab und bietet deutlich mehr Spiel hinter dem Würfelwurf.

Oliver Teumel

Game News - Wertung



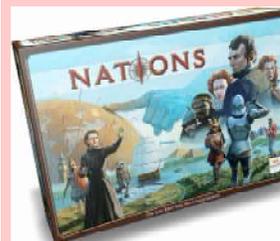
In **Linz-Ebelsberg** (Wiener Straße 499) gibt es nun das Geschäft „**Games, Toys & More**“, wo fast alle Artikel des Online-Handels auch in den Regalen zu finden sind. Und nicht nur das: **Viele Spieltische** laden zum Ausprobieren ein, denn von sehr vielen Spielen gibt es Demoexemplare.

Die sehr großzügigen Öffnungszeiten (Montag bis Samstag von 10:00 Uhr bis 21:00 Uhr) erlauben es, auch abends nach der Arbeit ein paar schöne Stunden beim **Spielen im Geschäft** (übrigens in Österreich eine Novität) zu verbringen. Sollte irgendwas gerade nicht lagernd sein, kann es gerne bestellt

werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exoten und seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

Die Spieleszene in Oberösterreich ist stark am Wachsen, wie auch die neu gegründeten Spielvereine und zahlreichen Spielesfestbeweisen, an denen sich auch Daniel mit seinem Team engagiert beteiligt. Mit dem neuen Laden hat das spielerische Angebot im Zentralraum eine absolute Bereicherung empfangen.

Teumel



Nations Monumentalfilm Finnland 2013

Regie:
E. & R. Rosén,
N. & R. Hakansson
Lautapelit Movies
Dauer: ca. 150 min.

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 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.

Der Film-Tipp des Monats

Ein Film, der die Entwicklung mehrerer Völker durch 4 historische Zeitalter (Altertum, Mittelalter, Renaissance und Industrialisierung) zum Inhalt hat, kann nur monumental sein. Das finnische Regieteam hat diese Mammutaufgabe übernommen und präsentiert dieses epische Werk, welches die Zuschauer für mehrere Stunden fesselt.

Die Völker versuchen zwar, hauptsächlich friedlich über Entwicklung, Wettbewerb und Produktion voranzukommen, militärische Konflikte sind dabei aber nicht aus-



geschlossen, wenn es darum geht, sich einen Vorteil zu verschaffen, um am Ende als die erfolgreichste Nation dazustehen.

Prädikat: wertvoll und 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:

- * Monatliche Spielereffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. und 3. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielmeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Es-

sen, Wiener Spielesfest, ...)

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



GAMES, TOYS & MORE Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

Im 1. Mai 2017 hat Daniel Wenger - nachdem er schon seit Längerem einen **Online-Spieleversand** mit Riesenauswahl unter www.dreamland-games.at betrieben hat, auch einen **Spieleladen** eröffnet.