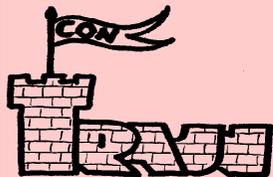


PORTUGAL ZU GAST IN TRAUN !!

Portugiesischer Abend bei den Cavaleiros da Knobel! (S. 1)



321. Ausg. 2. Mai 2019
Auflage 100 Stück (!!!)
29. Jg., Abo 15 Euro



TraunCON 2019
29. Mai - 2. Juni

Das verlängerte Wochenende um Christi Himmelfahrt - von Mittwoch, den 29. Mai bis Sonntag, den 2. Juni 2019 - rückt immer näher und damit auch die Oberösterreichischen Spieletage, welche im Traunerhof stattfinden, und welche Spieler aus ganz Oberösterreich, den anderen Bundesländern und sogar aus dem benachbarten Ausland anlocken. Ein Pflichttermin für alle Spielbegeisterten!



Traun - Game News -
Eigenreportage

*„Ooh woo, I'm a rebel just for kicks, now
I been feeling it since 1966, now
Might be over now, but I feel it still“*

OK, es sollte ja eigentlich um „Portugal, das Land“ gehen und nicht um „Portugal. The Man“, aber irgendwie hat sich dieses Lied einfach so dermaßen in mein Ohr gewurmt, dass der Name ausreicht um es durch mein Hirn spuken zu lassen.

Zumindest passt aber die letzte Textzeile, wenn ich an die warme Sonne denke, die uns letzten Herbst zum Praca do Comercio, ins Oceanário de „Lisboa“, durch Barrio Alto, Alfama und entlang des Tejo begleitet hat.

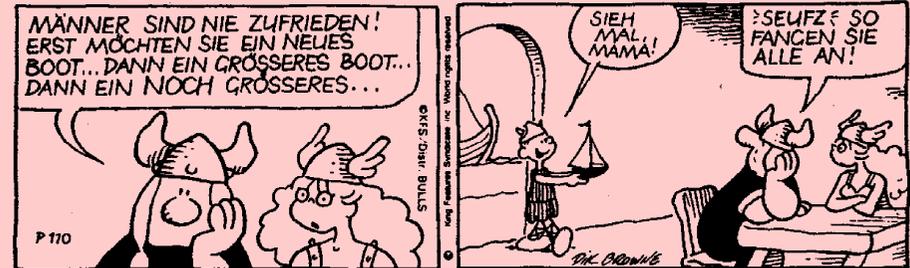
Diese Sonne ist es auch, die die Stadt zum Leuchten bringt, wenn sie von den - nicht ausschließlich, aber überwiegend - blau bemalten Kacheln, den „Azul“ reflektiert wird. Es gibt auch etwas für all jene, die etwas mehr Abwechslung brauchen, als immer nur „Azul - die Buntglasfenster von Sintra“ leuchten noch farbenfroher.

Leider sind wir bei unserem Kurzurlaub nicht aus der Stadt rausgekommen, somit müssen wir die vielen Sehenswürdigkeiten, die Portugal in Porto, Braga, „Coimbra“ und sonst wo im Land zu bieten hat, auf ein anderes Mal verschieben.

Mit urlaubsplanerischen Grüßen,

Euer Oliver

HAGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner
Spielekreis

Zwischenwertung

Nach vier punkterelevanten Spieleabenden ergibt sich folgender - noch nicht sehr aussagekräftiger Zwischenstand:

| | |
|-----------------------|------|
| 1. Prinz Franky | 97,5 |
| 2. Earl Roland | 96 |
| 3. König Jakob | 85,5 |
| 4. Marquis Reinhold | 50,5 |
| 5. Lady Michaela | 44,5 |
| 6. Graf Oliver K. | 26 |
| Sir Udo | 26 |
| 8. Prinzessin Ute | 25 |
| 9. Graf Johannes | 24 |
| Marquis Oliver T. | 24 |
| Baron Thomas L. | 24 |
| 12. Prinzessin Nicole | 22,5 |
| 13. Sir David L. | 20 |
| 14. Prinzessin Luise | 11 |

ritter der knobelrunde

Hall of Games

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

Hall of Games

(Beschwerde des zuständigen Redakteurs: „Es ist eine Schande, dass unsere so beliebte Rubrik „Hall of Games“ wegen überlanger Artikel hier auf die Knobelnews-Seite ausweichen muss!“)

wieder leer ausging. Der Kampf um die punkteträchtigen „Top Five“ spitzt sich somit immer weiter zu. Entspannung ist auch weiterhin nicht in Sicht, denn der nächste Aufstieg wird voraussichtlich noch 2, 3 Monate auch sich warten lassen, und mit NEWTON wurde wieder ein hochinteressantes Spiel vorgeschlagen.

Hier die Wertung (notgedrungen in etwas verkürzter Form):

| | | | | |
|-----------------------|------|--|--------------------------------|----|
| 1. Prinz Franky | 97,5 | Jetzt tut sich endlich mal was in der Wertung! Zwar hat sich der haushohe Favorit AZUL - DIE BUNTGLASFENSTER VON SINTRA wieder an die Spitze gesetzt, aber es musste sich den Rang mit Newcomer JUST ONE teilen. Dadurch fielen die anderen Spiele zurück: COIMBRA auf den 3. Platz, ALTIPLANO und SAGRADA (ex aequo mit TERRAFORMING MARS) auf den 4. Platz., wodurch auch LORENZO (7.) | 1. Azul - Die Buntgl. Just One | 13 |
| 2. Earl Roland | 96 | | 3. Coimbra | 12 |
| 3. König Jakob | 85,5 | | 4. Altiplano | 8 |
| 4. Marquis Reinhold | 50,5 | | Sagrada | 8 |
| 5. Lady Michaela | 44,5 | | Terraforming Mars | 8 |
| 6. Graf Oliver K. | 26 | | 7. Lorenzo | 7 |
| Sir Udo | 26 | | 8. Agent Undercover | 5 |
| 8. Prinzessin Ute | 25 | | 9. Decrypto | 4 |
| 9. Graf Johannes | 24 | | 10. Texas Showdown | 3 |
| Marquis Oliver T. | 24 | | 11. Klong! | 1 |
| Baron Thomas L. | 24 | | Hanamikoji | 1 |
| 12. Prinzessin Nicole | 22,5 | | Vorschlag: Newton (3 x) | |
| 13. Sir David L. | 20 | | | |
| 14. Prinzessin Luise | 11 | | | |

Game News - Spielkritik

Thema „Portugal“ - da habe ich mit diesem Spiel ein wenig geschummelt, denn es ist eher dem iberischen Nachbarn zuzuordnen. Ich hoffe, ihr könnt es mir verzeihen...



Titel: Azul
Art: taktisches Legespiel
Autor: Michael Kiesling
Verlag: Next Move Games
Vertrieb: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2017
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 45 bis 60 Minuten
Preis: Euro 39,90

Einleitung

Es ist eine himmelschreiende Ungerechtigkeit!

Bauern, Handwerker, Maurer, Händler, Holzfäller, Fischer, etc. - sie alle werden in Brett- und Kartenspielen gewürdigt. Selbst Kriminelle, Diebe, ja sogar Politiker kommen in Spielen vor. Nur eine Berufsgruppe wird hartnäckig ignoriert. Sie statten unsere Bäder mit handwerklichem Geschick und ästhetischem Gespür mit einer gleichermaßen schönen und praktisch abwischbaren Oberfläche aus, verwandeln unsere Badezim-



mer in Wellness-Oasen, schmücken unsere Thermen aus: Die Fliesenleger. Und was ist unser Dank dafür? Eine Schande!

Michael Kiesling ist anscheinend der einzige, der sich dieses *Fauxpas* bewusst ist. Mit seinem neuesten Werk "Azul" versucht er, diesem Berufsstand - spät, aber doch - die ihr gebührende Ehre zuteil kommen zu lassen. Er lädt uns ein, die Wände des königlichen Palastes im spanischen Evora mit prunkvollen Fliesen - "Azulejos" genannt - zu verzieren.

Spielbeschreibung

Die Fliesen kommen in **fünf verschiedenen Farben** vor.: rot, blau, weiß (mit hellblauem Muster), schwarz (mit blauen Verzierungen) und gelb (mit roten Schnörkel). Die insgesamt 100 Fliesen (20 pro Farbe) kommen in den Beutel. Je nach Spielerzahl werden mehrere **Manufakturplättchen** als Kreis um die Tischmitte ausgelegt. Anschließend wird jedes Plättchen zufällig mit 4 Plättchen aus dem Beutel bestückt.

Die Aufgabe ist es, die **Wand** auf der eigenen **Spielerablage** mit Fliesen zu verzieren. Kreativität ist dabei aber nicht gefragt, vielmehr ist

das Muster schon exakt vorgegeben. Die 25 Felder sind so angeordnet, dass jede Farbe in jeder Reihe und in jeder Spalte nur ein einziges Mal vorkommt. Links neben der Wand befinden sich **Musterreihen**, worin Fliesen für die spätere Verarbeitung platziert werden. Die **Bodenleiste** am unteren Rand der Spielerablage dient zum Lagern nicht verwendeter Fliesen, die **Punkteleiste** am oberen Rand zum Festhalten des Punktestandes.

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus drei Phasen. In der **Musterphase (A)** müssen sich die Spieler reihum Fliesen nehmen. Ein Spieler darf dabei entweder **alle Fliesen einer Farbe** von einem beliebigen Manufakturplättchen nehmen. Die restlichen Fliesen werden daraufhin in die Tischmitte geschoben. Oder aber er bedient sich aus der Tischmitte, muss aber wiederum alle Fliesen einer Farbe nehmen.



Fortsetzung von „Azul“

Alle so genommenen Fliesen muss er nun sofort **einer** der 5 Musterreihen seiner Ablage zuweisen. In jeder Musterreihe dürfen sich jedoch nur Fliesen derselben Farbe befinden. Außerdem ist im späteren Spielverlauf zu beachten, dass man nie Fliesen einer Farbe in eine Musterreihe platzieren darf, wenn sich in der dazugehörigen horizontalen Reihe der Wand bereits eine gleichfarbige Fliese befindet. Fliesen, die man nicht unterbringt, müssen hingegen in der Bodenreihe abgelegt werden.

Sobald alle Fliesen verteilt sind, beginnt die **Fliesungsphase (B)**. Jeder Spieler geht seine Musterreihen von oben nach unten durch. Bei jeder komplette Reihe versetzt er eine der Fliesen auf das Feld derselben Farbe in der zugehörigen Reihe der Wand. Die anderen Fliesen werden beiseitegelegt. Fliesen in nicht kompletten Reihen verbleiben dort für die nächste Runde.

Jede Fliese, die an die Wand gesetzt wird, bringt sofort **Punkte** ein. Falls an die neugesetzte Fliese keine weitere Fliese angrenzt, gibt es nur 1 Punkt. Ist die Fliese jedoch - horizontal und/oder vertikal - Teil einer Gruppe von ununterbrochen zusammenhängenden Fliesen, gibt es für jede dieser Fliesen (einschließlich der neueingesetz-

ten Fliese) 1 Punkt. Fliesen in der Bodenreihe schlagen mit Minuspunkten zu Buche und werden anschließend beiseitegelegt.

Sofern noch kein Spieler eine horizontale Reihe seiner Wand vollendet hat, wir in **Phase C** die nächste Runde **vorbereitet**, indem wieder alle Manufakturplättchen mit genau 4 Fliesen bestückt werden. Hat aber mindestens ein Spieler eine horizontale Reihe seiner Wand vervollständigt, endet das Spiel. Jeder



Spieler erhält noch folgende **Zusatzpunkte**: 2 Punkte für jede vollständige horizontale Reihe, 7 Punkte für jede komplette vertikale Spalte, sowie pro Farbe, von welcher er alle 5 Fliesen an seiner Wand untergebracht hat, 10 Punkte. Der Spieler mit den **meisten Punkten** erweist sich als der geschickteste Fliesenleger und gewinnt das Spiel.

Fazit

Das ist bereits alles an Regeln, mehr gibt es tatsächlich nicht. Trotz der **relativ einfachen Regeln** sollten sie anfangs **sorgfältig** durchgele-

sen werden. Bei meiner allerersten Partie habe ich nämlich den Passus übersehen (oder wurde mir - ohne hier Absicht unterstellen zu wollen - nicht explizit erklärt), dass man komplette Reihen braucht, um Fliesen an die Wand legen zu dürfen. Ich war nach der ersten Runde somit schon ziemlich weit hinten und chancenlos, den Rückstand noch aufzuholen. Mein Fehler, wenn ich blind meinen Mitspielern vertraue! In den **Spielregeln** ist alles gut und lückenlos beschrieben, sodass keine Fragen offen bleiben.

Wie ich also aus eigener Erfahrung feststellen musste, ist es taktisch sehr vorteilhaft, am Ende der Runde **vollständige Reihen** vorweisen zu können, und dies nicht nur, weil man lediglich damit Punkte erzielen

kann. Bleiben zu viele Reihen aus der Vorrunde noch belegt, sind sie zwar in Folge leichter zu füllen. Es birgt jedoch die Gefahr, dass man gegen Ende der Runde einige Fliesen nicht mehr unterbringen kann - es besteht ja **Nimmpflicht!** - und so zum Teil saftige Minuspunkte kassiert.

Eine weitere Grundtaktik ist es, Farben zu sammeln, die an der Wand **benachbart** sind. Auf diese Weise erhält man nicht bloß einzelne Pünktchen, sondern gleich mehrere. Im Idealfall kumulieren sich die Punkte in Folge, man erzielt immer höhere Wertungen. Wenn man dies

Fortsetzung von „Azul“

noch erfolgreich damit kombiniert, Spalten und Reihen einer Wand zu kompletieren, spielt man mit Sicherheit um den Sieg mit.

Um dies bewerkstelligen zu können, muss man aber die Auslage jeder Runde gut analysieren, gut **"lesen"**. Welche Farbe benötigt man selbst, was brauchen die Mitspieler? Wie ist das momentane Angebot? Wie geht man am geschicktesten vor? Wie vermeide ich zum Schluss einer Runde Minuspunkte? Viele der Überlegungen ähneln jenen bei Kartenspielen. Und so ist es kein Wunder, dass geübte Kartentippler in unseren Runden meist besser abschneiden als gewöhnliche Spieler.

Der **Startspieler** hat bei alldem meist einen Vorteil, weil er sich als erster aus der Auslage bedienen kann und auch öfter an der Reihe ist (was sich allerdings negativ auswirken kann). Die Regelung, wer Startspieler für die nächste Runde wird, finde ich als geschickt gelöst. Wer zuerst bei den sich ansammelnden Fliesen aus der Tischmitte zugreift, nimmt sich den Startspielermarker. Dieser wird aber in die Bodenreihe gelegt und bringt demnach 1 Minuspunkt ein. Es gilt also abzuwägen, wann es sich auszahlt, sich als erster aus der Mitte zu bedienen.

Das **Spielmaterial** ist übrigens sowohl optisch als auch haptisch ein Genuss. Der Verlag hätte gut und gern auch eine billigere Lösung wählen und stabile Papp-Plättchen für die Fliesen verwenden können, aber die Spielsteine aus dickem, massiven Plastik machen schon viel mehr aus. Das Ziehen aus dem Beutel gestaltet sich wesentlich einfacher, und auch auf den Spielerablagen ist auf diese Weise alles übersichtlicher.



Allerdings hätte man schon noch ein paar mehr Steine pro Farbe hinzufügen können. Das vorhandene Material reicht nur für die Minimalbesetzung für 5 Runden aus, in jeder anderen Spielerzahl muss man den Beutel, wenn er leer ist, mit den beiseitegelegten Fliesen füllen. Zu viert kann es im Extremfall passieren, dass im späteren Spielverlauf nicht alle Manufakturplättchen bestückt werden können. Diesen ärgerlichen Fall hätte man mit 5 Steinen mehr pro Farbe leicht vermeiden können.

Die Rückseite der Spielerablagen bietet übrigens noch eine **Variante**. Dabei gibt es auf der Wand keine vorgegebenen Farben. Zwar ist es auf

diese Weise leichter zusammenhängende Gruppen zu bilden, aber es gilt ja weiterhin die Regel, dass in jeder Reihe und in jeder Spalte jede Farbe nur ein einziges Mal vorkommen darf. Bei unbedachter Spielweise können manche Felder dann gar nicht mehr belegt werden.

Ich persönlich finde das Grundspiel schon äußerst gelungen. "Azul" gefällt mir sogar ausgesprochen gut, und es würde mich wundern, räumte es nicht den einen oder anderen Spielepreis im deutschsprachigen Raum ab. In Frankreich hat es immerhin schon die höchste Auszeichnung - das "As d'Or" - erhalten. Völlig zurecht, wie ich meine!

Meely

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Natürlich spielt auch die Fortsetzung des vorhin beschriebenen Spiels in Spanien, trotzdem gilt auch hier, dass es für mich geographisch nahe genug an Portugal gelegen ist...



Titel: **Azul - Die Buntglasfenster von Sintra**
Art: **taktisches Legespiel**
Autor: **Michael Kiesling**
Verlag: **Next Move Games**
Vertrieb: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **30 bis 45 Minuten**
Preis: **Euro 39,90**

Einleitung

"Azul" hat letztes Jahr so ziemlich jeden Preis abgeräumt: "Spiel des Jahres", "Deutscher Spielepreis", sowie noch weitere renommierte Auszeichnungen in anderen Ländern Europas. Ja, sogar der "Knobelpreis" für das nach Meinung der "Ritter der Knobelrunde" beste taktische Spiel des Jahres 2018 ging an "Azul".

Bei so viel Erfolg erwartet sich das Publikum automa-



tisch Nachschub, dem jeder Verlag selbstverständlich schon aus rein wirtschaftlichen Gründen - gerne nachkommt. Autor Michael Kiesling hat sich aber nicht darauf beschränken lassen, bloß - wie sonst üblich - das Spielsystem mit zusätzlichen Fliesenfarben, neuen Aufgaben in Form von anders gestalteten Wänden, o. ä. zu erweitern. Er bringt mit "Azul - Die Buntglasfenster von Sintra" ein vollkommen **eigenständiges Spiel** heraus, das sich lediglich des Grundmechanismus des Originals bei der Auswahl der Spielsteine bedient.

Spielbeschreibung

Wie der Untertitel bereits verrät, widmen wir uns hier nicht dem Fliesenlegen, sondern betätigen uns als Glaser, um dem allen Anschein nach äußerst anspruchsvollen Monarchen König Manuel I. von Portugal nach der Fertigstellung seines Palastes in Evora den nächsten Prunkbau kunstvoll auszuschnicken. Diesmal sollen wir die Fenster seines Palasts in Sintra farbenfroh verzieren.

Jeder von uns hat seinen eigenen **Palastteil**, dessen Fenster mit bunt schimmernden Glassteinen gefüllt werden sollen. Für die acht senk-

rechten Streifen (zufällig ausgelegt) sind je fünf Glassteine vorgesehen, welche jeweils eine von fünf Farben aufweisen: Durchsichtig, gelb, orangefarben, rot oder blau. Dabei besteht - bis auf eine Ausnahme - jeder Streifen lediglich aus einer einzigen Farbe oder einer Kombination aus zwei verschiedenen Farben.

Das benötigte Baumaterial - die **Glassteine** - bekommen wir direkt aus der Fabrik. Auf jedes **Manufakturplättchen** werden - zufällig aus einem Stoffbeutel gezogen - 4 Glassteine gelegt. Den Spielablauf kennen wir weitgehend schon aus unserem früheren Job als Fliesenleger. Sind wir an der Reihe, führen wir nämlich nacheinander die folgenden **3 Schritte** durch:

1. Wir nehmen alle Glassteine einer Farbe, entweder von einem Manufakturplättchen unserer Wahl (in diesem Fall schieben wir die restlichen Glassteine in die Tischmitte), oder aus der Tischmitte. Sind wir bei Letzterem die ersten in dieser Runde, erhalten wir den Startspielermarker, müssen dafür aber unseren Marker auf der "Bruchglasleiste" nach unten schieben.

Fortsetzung von „Azul - Die Buntglasfenster von Sintra“

2. Wir legen die Glassteine auf einen Streifen.

Dabei dürfen wir die Glassteine nur auf farblich passende Felder eines einzigen Streifens platzieren, über dem sich unsere Glaserfigur befindet. Der Glaser darf vor dem Legen zu eine Streifen gezogen werden, allerdings nur zu einem Streifen, der sich rechts von ihm befindet. Konnten wir nicht alle genommenen Glassteine unterbringen, kommt der Rest als Bruchglas in den Glasturm, was allerdings unseren Marker auf der Bruchglasleiste wieder entsprechend viele Felder nach unten rutschen lässt.

3. Wir überprüfen, ob der Streifen vollständig ist.

Ist dies der Fall, räumen wir zuerst die Glassteine ab. 1 Stein wird auf eines der beiden Palastfenster unterhalb des Streifens gelegt, der Rest kommt in den Glasturm. Danach wird der Streifen umgedreht oder ganz aus dem Spiel entfernt, je nachdem ob er bereits gewertet wurde oder nicht.

Danach erhalten wir dafür **Punkte**. Neben einem fixen Punktwert, der auf dem entsprechenden Palastteil aufgedruckt ist, gibt es noch Extrapunkte, und zwar 1 Punkt für jeden Glasstein, der mit der für diese Runde zugelassenen Bonusfarbe übereinstimmt, sowie für alle Palastteile rechts vom

gewerteten Fenster, welche ebenfalls Glassteine beinhalten.

Wurden alle Glassteine von den Manufakturplättchen und der Tischmitte geleert, **endet die Runde**. Alle Manufakturplättchen werden wieder vom Stoffbeutel bestückt, und die nächste Runde beginnt mit dem neuen Startspieler. Nach der 6. Runde endet das Spiel.



In einer **Schlusswertung** bekommen wir noch ein paar Punkte für verbliebene Glassteine, Punkteabzüge für unsere Position auf der Bruchglasleiste, sowie Bonuspunkte für belegte Palastfenster. Haben wir nun die meisten Punkte auf der Zählleiste, haben wir uns als wahre Meister des gläsernen Mediums und des Lichts erwiesen und nebenbei auch das Spiel gewonnen.

Fazit

Beim **Spielmaterial** braucht "Azul - Die Buntglasfenster von Sintra" keinen Vergleich mit dem "Spiel des Jahres 2018" zu scheuen. Statt der Keramik-ähnlichen Spielsteine

finden wir nun **durchsichtige Spielsteine**, welche ein wenig wie quadratische Zuckerl aussehen und die farbigen Verzierungen in den Glasfenstern darstellen. Der Stoffbeutel, aus dem sie gezogen werden, ist hier in rosa gehalten. Der Wertungsplan ist meiner Meinung nach ein bisschen dünn ausgefallen, dafür fällt der praktische Glasturm, in den das Bruchglas wandert, positiv auf.

Der größte Unterschied zu "Azul" liegt in den **Spielertableaus**, welche modular für jeden Spieler aus 8 Streifen individuell zusammengesetzt werden. Damit gibt es **bereits zu Beginn unterschiedliche Voraussetzungen** für jeden Spieler. Allerdings muss der eine Streifen,

auf dem 2 graue Jokerfelder abgebildet sind, auf jeden Fall anfangs auf die Rückseite gewendet werden.

Dies sorgt dafür, dass die Spieler von Anfang an **verschiedene Präferenzen** haben. Für den einen wären beispielsweise 5 weiße Steine ideal, der andere bräuchte eher 2 oder 3 rote Steine, ein Dritter hätte zwar auch gerne weiße Steine, benötigt davon aber nicht mehr als 2. Diese unterschiedliche Ausgangslage sorgt dafür, dass es noch wichtiger als im Grundspiel ist, die Optionen der Mitspieler zu berücksichtigen, zu beachten, was sie brauchen und was nicht.

Fortsetzung von „Azul - Die Buntglasfenster von Sintra“

Besonders interessant finde ich den **Glaser**. Will man Steine nehmen und einsetzen, darf man sie ja nur auf einen Streifen mit passenden freien Feldern platzieren, unter dem sich die Figur des Glasers befindet. Vor dem Zug darf man den Glaser noch bewegen, aber nur auf einen Streifen, der **rechts von seiner aktuellen Position** liegt. Logischerweise wird man irgendwann einmal keine passenden Steine vorfinden, wodurch man gezwungen ist, die alternative Aktion zu wählen: Den **Glaser zum linken Streifen zurückziehen**.

Diese Aktion darf man aber jederzeit auch freiwillig wählen, außer der Glaser befindet sich bereits auf dem äußersten linken Streifen. Dies kann manchmal taktisch sinnvoll sein, um für den nächsten Zug wieder mehr Auswahl vorzufinden. Und oft hilft dies als **"Verzögerungstaktik"**, wenn man nur mehr eine schlechte Auswahl an Steinen vorfindet, welche viele Minuspunkte einbrächte. Damit lässt man dann den nachfolgenden Spieler in den sauren Apfel beißen. Auf jeden Fall bringt der Glaser weitere Aspekte ins Spiel.

Noch etwas unterscheidet die beiden Spiele. "Azul - Die Buntglasfenster von Sintra" bietet **mehr Möglichkeiten zu punkten**, ist dafür aber auch um eine Spur **komplexer**. Besticht das königlich-portugiesische Fliesenlegen durch seine Geradlinigkeit und

seine Schnörkellosigkeit, sind beim Glasfenster-Verzieren nun doch mehrere Sachen zu beachten. Neben den Punkten für die Fertigstellung einer Leiste (zwischen 1 und 4 Punkte) kann man noch Zusatzpunkte für fertiggestellte Fenster rechts von der aktuellen Leiste, sowie Bonuspunkte für farblich mit dem Rundenanzeiger übereinstimmende Steine erzielen. Bei der Schlusswertung kann man noch weitere Bonuspunkte erhalten.



In der Praxis ergibt dies **zwei grundsätzliche Strategien**: Entweder man arbeitet die Streifen schön langsam und von links nach rechts ab, was durchaus Sinn macht, bringen die ersten Streifen doch mehr Punkte, außerdem verliert man weniger Züge durch das Rückversetzen des Glasers. Oder aber man konzentriert sich anfangs auf die rechten Streifen, um später die wertvollen Zusatzpunkte einheimen zu können, allerdings mit dem Nachteil, mehrere Leerzüge in Kauf nehmen zu müssen.

Welche Aktion man aber zu welchem Zeitpunkt durchführt, **hängt viel von den Mitspielern ab**, von deren Optionen und Möglichkeiten. Ich bin mir selbst nach mehreren Partien noch nicht sicher, wie groß der eigene Einfluss auf den Spielablauf tatsächlich ist, und wie viel sich einfach so ergibt. Jedenfalls ist ein gewisses Maß an Flexibilität sicher kein Nachteil.

Auch in dieser Version ist "Azul" kein Spiel für Strategen und Spielexperten, auch wenn diese dennoch dran Gefallen finden können. Die **Zielgruppe** ist eindeutig der Gelegenheitsspieler. Bleibt nur mehr eine Frage offen: Braucht man "Azul - Die Buntglasfenster von Sintra", wenn man bereits "Azul" sein eigen nennt? Die Antwort ist ein klares "Jain!". Es bietet zwar mehr Abwechslung, vermittelt aber doch ein sehr, sehr ähnliches Spielgefühl.

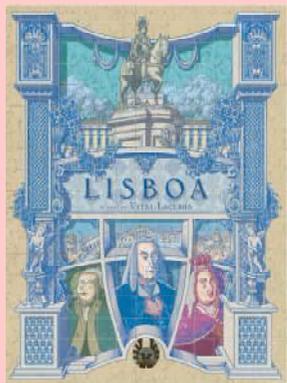
Maily

Game News -
Wertung



Game News - Spielkritik

Jetzt sind wir aber wirklich in Portugal angekommen! Das folgende Spiel trägt nämlich den Namen der Hauptstadt - auf portugiesisch - im Titel, auf das wohl die wenigsten unter euch draufgekommen wären ;-)



Titel: **Lisboa**
Art des Spiels: **Aufbauspiel**
Autor: **Vital Lacerda**
Verlag: **Eagle-Gryphon Games**
Jahrgang: **2017**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren**
Dauer: **90 - 180 Minuten**
Preis: **Euro 104,90**

Am 1. November 1755, zu Allerheiligen, bebt in Lissabon die Erde mit einer geschätzten Stärke von 8,5 bis 9,0 nach Richterskala, gefolgt von einer riesigen Flutwelle. Was dann noch an Gebäuden stand, wurde durch ein 3 Tage andauerndes Feuer zerstört. Für viele Nationen hätte so ein desaströses Ereignis wohl den Untergang bedeutet, nicht jedoch für Portugal. Bereits einen Monat später wurden Pläne für den kompletten Wieder-



aufbau der Stadt präsentiert, einem neuen und perfekt angeordneten Lissabon.

"Lisboa" versetzt uns in diese Zeit, in der wir Spieler als einflussreiche Adelige, welche die Katastrophe überlebt haben, den Neuaufbau der Stadt und die wirtschaftliche Entwicklung unterstützen, um vor dem König José I, seinem Premierminister Marquis von Pombal, und dem Baumeister des Reiches Manuel da Maia Ansehen zu erlangen.

Lissabon ist also zerstört. Überall liegt nach der verheerenden Katastrophe **Schutt** herum, was im Spiel durch zufällig verteilte Würfel in den Farben Ocker (für Erdbeben), Rot (für Feuer) und Blau (für Tsunami) dargestellt wird. Allerdings sind von den beiden ausführenden Architekten Eugénio dos Santos und Carlos Mardel schon die Plätze für die **öffentlichen Gebäude**, sowie die **Geschäfte** eingeplant worden, wobei Letztere im Viertel Baixa in eigenen Geschäftsstraßen für die verschiedenen Waren (Gold, Tuch, Werkzeuge und Bücher) vorgesehen sind.

Zuerst ist aber eine kleine Bestandsaufnahme notwendig. Jeder Spieler besitzt ein

eigenes Spielertableau, das "**Portfolio**", auf dem neben einem Anfangsbestand an Waren (je 1 x) und 10 Réis (das ist die Mehrzahl der portugiesischen Münze "Real"), ein paar Beamtenfiguren, Häuser, Schutt-Steine, ein Bauplan eines der beiden Architekten, ein Marker "Königliche Gunst", sowie ein Klerus-Plättchen auf die entsprechenden Felder platziert werden. Der Einfluss-Marker jedes Spielers kommt auf die Einfluss-Leiste, der Zählstein jedes Spielers wird anfangs auf das Feld 5 der rund um den Plan verlaufenden Perücken-Leiste gestellt. Perücken? Ja genau, repräsentieren diese doch die Höhe des Ansehens in nobler Gesellschaft.

Das restliche **Spielmaterial** - der Staatskasse-Marker, die Kardinal-Figur, Gebäudeplättchen, Wertungsplättchen, Baupläne, öffentliche Gebäude, Schiffskarten, Dekret-Karten, Geld, Politikkarten, Preismarker, etc. - wird auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans bzw. als Vorrat geordnet neben den Plan gelegt.

Die **Politikkarten sind der eigentliche Motor des Spiels**. Sie sind in vier Decks gegliedert, welche jeweils einen bestimmten Zeitraum dar-

Fortsetzung von „Lisboa“

stellen. Die Spieler erhalten jeweils 5 Karten vom blauen Deck (1755 - 1757), die Karten des roten Decks (1758 - 1762) stehen den Spielern nach Kartentypen sortiert - zum Nachziehen zur Verfügung.

Der **Spielablauf selbst ist relativ einfach**: Wer an der Reihe ist, spielt zuerst eine seiner Handkarten aus und handelt die damit verbundenen Aktionen ab. Abschließend zieht er die oberste Politikkarte eines der Stapel aus der offenen Auslage nach.



Die Schwierigkeit liegt darin, dass jede Politikkarte auf **zwei Arten** gespielt werden kann. Sie kann entweder ins eigene Portfolio gelegt werden, wo sie einen sofortigen Bonus (auf der Karte angegeben) und einen permanenten Vorteil gewährt (Adlige erhöhen den Einflusswert, Wirtschaftskarten geben einen Dauereffekt, wie beispielsweise Rabatte für andere Aktionen). Oder sie kann offen auf das Feld "Königlicher Hof" gelegt werden, um ihre Hauptaktion zu nutzen.

1. Will man eine Karte ins

Portfolio spielen, braucht man aber mindestens 1 Ware, denn man **muss** anschließend eine der beiden folgenden Aktionen durchführen:

A) Waren verkaufen

Man legt beliebig viele Waren aus seinem Lager in freie Laderäume fremder und/oder eigener Schiffe, um Geld zu kassieren. Volle Schiffe stehen in See und bringen ihrem Besitzer wiederum Perücken ein.

B) Handel mit Adligen

Man darf bis zu 2 Waren abgeben, um damit je eine **Staatsaktion** bei einem Adligen durchzuführen. Beim **Baumeister** (er nimmt Gold oder Werkzeuge) kann man auf diese Weise Staatsbeamte anheuern und in Büros der Adligen stellen, oder einen neuen Plan

erhalten. Der **Minister** (er verlangt Gold oder Bücher) gestattet damit den Bau eines Schiffes oder die Produktion von Waren in eigenen Geschäften). Der **König** (Gold oder Tuch) gewährt eine Königliche Gunst (hilft, dem Besuch eines Mitspielers bei einem Adligen zu folgen) oder ermöglicht es, den Kardinal zu treffen, um ein Klerus-Plättchen zu bekommen.

2. Wird die Karte in den "**Königlichen Hof**" gespielt, bieten sich ebenfalls 2 Möglichkeiten, je nachdem um welche Karte es sich handelt.

C) Besuch eines Adligen

Ist es eine Adligenkarte, besucht man den entsprechenden Adligen. Zuerst darf man kostenlos eine der beiden zu diesem Adligen gehörigen Staatsaktionen durchführen, anschließend muss man jedoch Einfluss abgeben, die sich nach der Anzahl fremder Beamte im Büro dieses Adligen richtet. Schließlich darf man die mit dem Adligen verbundene Hauptaktion ausführen:

* Ein Geschäft bauen (Baumeisters Manuel da Maia)

Nach Bezahlung des Parzellenpreises ein Geschäft in einer der Geschäftsstraßen bauen.

* Ein Dekret nehmen (Minister Marquis de Pombal)

Ein Dekret bringt am Ende bei Erfüllung der angegebenen Bedingung Perücken.

* Ein öffentliches Gebäude errichten (König José I.)

Mit einem passenden Plan und ausreichend Beamten ein öffentliches Gebäude bauen

D) Ereignisse finanzieren

Ist die in den Königlichen Hof gelegte Karte hingegen eine Wirtschaftskarte, kann man gegen Abgabe von Geld die darauf angegebene Hauptaktion durchführen.

Am Ende seines Zuges, nachdem eventuell noch Mitspieler dem Besuch gefolgt sind, zieht man eine der offen ausliegenden Karten nach. Alle durch den Bau von Ge-

Fortsetzung von „Lisboa“

schäften und öffentlichen Gebäuden erhaltenen **Schuttwürfel** sammelt man sortiert auf seinem Portfolio. Jedes Set aus einem blauen, roten und ockerfarbenen Schuttwürfel erhöht die Kapazität von Lager und Portfolio.

Sind zwei der Kartennachziehstapel aufgebraucht, oder hat ein Spieler 2 Schuttwürfel-Sets, kommt es zu einer **Zwischenwertung**, bei der jedes Set 3 Perücken wert ist. Nachdem die Spieler neue Karten erhalten haben, und neue Nachziehstapel gebildet wurden, wird das Spiel fortgesetzt. Sind erneut 2 Stapel aufgebraucht, oder konnte ein Spieler 4 Schuttwürfel-Sets sammeln, endet das Spiel. Nach einer umfangreichen **Schlusswertung**, bei der vor allem noch Mehrheiten für Geschäfte und eingesetzte Beamte, die Ladekapazität der Schiffe, erfüllte Dekrete, das Restgeld und komplette Schuttwürfel-Sets wertvolle Perücken einbringen, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Ansehen, sprich: den **meisten Perücken**.

"Der Spielablauf selbst ist relativ einfach" - Mit diesen Worten begann ich den fünften Absatz der Spielbeschreibung. Diese Aussage steht aber in keiner Relation mit der Länge meiner Ausführungen, was daran liegt, dass sich den Spielern trotz des an

sich simplen Mechanismus - eine Karte spielen, eine Karte nachziehen - eine **Vielzahl an Möglichkeiten** bietet. Alles ist irgendwie miteinander verzahnt, verwoben, fast jede Aktion birgt irgendeinen Bonus, und eine Menge an Details verkomplizieren das Ganze zusätzlich.



So ist es kein Wunder, dass die **erste Partie etwas holprig** verläuft. Man muss sich alles mühsam erarbeiten, bis man den Grundablauf verinnerlicht, alle Symbole versteht und langsam die Zusammenhänge erkennt, um zielorientierter agieren zu können. Nicht umsonst besteht die **Spielerhilfe** für jeden Spieler aus einem 8-seitigen Heft, in dem sich neben dem Spielablauf mit den vier Aktionsmöglichkeiten auch eine Übersicht der verwendeten Symbole, eine Beschreibung aller Dekret-Karten und Klerus-Plättchen, sowie hilfreiche Tipps und Hinweise befinden. Diese "Kurzspielregel" ist somit umfangreicher als das gesamte Regelwerk der meisten Familienspiele.

Seine Komplexität bezieht "Lisboa" unter anderem auch durch die Verwendung von 3 Währungen, also **3 ver-**

schiedenen Zahlungsmitteln für die diversen Aktionen. **Geld**, welches man hauptsächlich durch den Verkauf der Waren erhält, wird benötigt, um Parzellen für die Geschäfte erwerben zu können, sowie für die Finanzierung eines Ereignisses. **Waren** (Hauptquelle: Produktion) braucht man für den Schiffskauf und für den Handel mit Adligen. Und **Einfluss** wiederum ist notwendig, um sich einen Besuch bei einem Adligen leisten zu können.

Die für den Spielsieg entscheidende "Währung" sind jedoch die **Perücken**. Es gibt mehrere Wege, an den begehrten, haarigen Kopfschmuck zu kommen. Während des Spiels bringen **klug platzierte Geschäfte** Perücken, wenn sie sich an Straßen oder in Reihen mit passenden öffentlichen Gebäuden befinden. Dementsprechend sollte man beim Bau derselben besonders darauf achten, dass die Mitspieler nicht mehr davon profitieren als man selbst. Am Spielende können Geschäfte dann für Mehrheiten in den einzelnen Sparten noch zusätzliche Perücken liefern.

Öffentliche Gebäude können ebenfalls am Ende noch weitere Perücken einbringen, und zwar über den Umweg der Beamten. Wer durch die Errichtung vom Amtsgebäuden den meisten Beamten einen Job ermöglicht hat - deren Anzahl kann man auf den erledigten Bauplänen

Fortsetzung von „Lisboa“

ablesen -, bekommt noch eine stattliche Belohnung an Perücken. Auch der Zweit- und Drittplatzierte werden auf diese Weise noch mit (etwas weniger) Perücken belohnt.

In unseren Partien kam der Löwenanteil an Perücken bei der Schlusswertung allerdings aus **erfüllten Dekreten**. 20 bis 40 Perücken lassen sich auf diese Weise erzielen, je nachdem wie viele Dekrete man sammeln, und wie gut man sie erfüllen konnte. Ich konnte jedoch einen **gewissen Glücksanteil** feststellen, denn es kann passieren, dass man keine oder nur sehr schlecht passende Dekrete in der offenen Auslage vorfindet. Dem Autor kann man diesbezüglich keinen Vorwurf machen, denn acht ausliegende Dekrete sind eigentlich ausreichend. Bei zufällig gezogenen Karten sind eben günstige und ungünstige Konstellationen nicht auszuschließen.

Multiple Siegpunkt- bzw. Perückenquellen bedeuten natürlich auch **mehrere Strategien**, an sie heranzukommen. Je nachdem, an welche Ressourcen man leichter gelangt, sei es durch deren Produktion oder erzielte Nachlässe, wird man sich auf die eine oder andere Vorgehensweisen konzentrieren. Wer beispielsweise hohe Geldeinnahmen lukriert, kann sich den Bau von Geschäften besser leisten.

Wer viele Waren herstellt, kann mit diesen Schiffe erwerben und/oder mit Adligen handeln. Und wer ständig Nachschub an Einfluss erhält, tut sich mit Besuchen bei Adligen leichter. Alles ist aber - wie gesagt - miteinander verwoben, weshalb man es sich nicht erlauben kann, gänzlich auf irgendwas zu verzichten.



Diese Komplexität wirkt sich natürlich auch auf die **Spieldauer** aus. Selbst ohne notorische Grübler nimmt "Lisboa" ungefähr 2 Stunden in Anspruch, da es doch vieles zu bedenken gilt, in Vollbesetzung sogar noch ein wenig mehr. Nach einigen Partien geht's dann etwas flotter, dennoch bleibt "Lisboa" ein abendfüllendes Spiel. Interessant ist die Tatsache, dass die Konzentration eines Spielers auf Amtsgebäude die Spieldauer verkürzt, weil dieser mehr Schuttwürfel sammelt und daher schneller die Spielendebedingung von 4 Sets erreicht.

Das **hochwertige Spielmaterial** verdient noch ein Extralob. Neben den bereits erwähnten, recht umfangreichen Spielhilfen imponiert noch die Spielregel, welche neben zahlreichen Abbildungen und Beispielen auch de-

taillierte Informationen zum tragischen Ereignis, zur zeitgenössischen Kultur und zu allen vorkommenden historischen Persönlichkeiten liefert. Alle Kartenteile sind äußerst stabil, vor allem die Schachtel, in der das Material auch schön sortiert untergebracht werden kann. Außerdem finden wir viele Holzteile vor. Die grafische Gestaltung von Ian O'Toole ist in blassblauen und cremefarbenen Tönen gehalten und gefällt mir ausgesprochen gut.

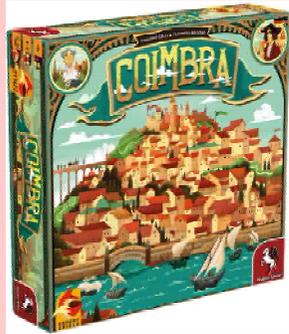
Zusammengefasst ist "Lisboa" ein typisches Vital Lacerda-Spiel: wunderbar verzahnt, taktisch anspruchsvoll, mit einem attraktiven, spielerisch gut umgesetzten Thema und einer Top-Ausstattung, welchem ich aufgrund dessen nur die Höchstnote vergeben kann!

Game News -
Wertung



Game News - Spielkritik

Auch der Titel des folgenden Spiels trägt den Namen einer portugiesischen Stadt, jedoch einer eher unbekannteren Universitätsstadt...



Titel: Coimbra
Art: Würfeinsatzspiel
Autoren: Virginio Gigli & Flaminia Brasini
Verlag: Eggert Spiele
Vertrieb: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2018
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 14 Jahren
Dauer: 60 bis 90 Minuten
Preis: Euro 44,90

Die Universitätsstadt Coimbra in Portugal ist eine der aufstrebenden Städte während des Zeitalters der Entdeckungen. Am Fluss Mondego gelegen liegt sie nahezu mittig zwischen Lissabon und Porto. Diese geographische Beschreibung musste von meiner Seite her sein, da ich persönlich die Stadt nicht kannte und auf einer Landkarte verorten konnte.

Ziel des Spiels ist es, möglichst viel Einfluss bei den wichtigen Bevölkerungsgruppen der Stadt zu erlangen und durch geschicktes Aus-

wählen der Würfel die meisten Siegpunkte zu erlangen.

In "Coimbra" beginnt eine Runde damit, dass der Startspieler **alle Würfel würfelt** und diese für die gesamte Runde - insgesamt gibt es vier - vorgibt (**Phase a**). Danach muss in Reihenfolge jeder Spieler einen Würfel nehmen, diesen in seinen **Würfelhalter** setzen und in einen der vier Bereiche der Stadt platzieren (**Phase b**). Im obersten Bereich, dem Schloss, müssen die Würfel von links nach rechts vom kleinsten zum größten Wert gesetzt werden.

In den drei anderen Teilen der Stadt (**Oberstadt, Zentrum und Unterstadt**) werden die Würfel von links nach rechts vom größten zum kleinsten gelegt, so dass hier der Spieler zuerst in **Phase c** werten darf, der den höchsten Würfel platziert hat. Während des Einsetzens der Würfel kann es außerdem passieren, dass sich z. B. zwischen eine 6 und eine 5 eine weitere 6 dazwischen schiebt und der Spieler mit Würfel 5 nunmehr erst an dritter Stelle bei der Wertung eines Stadtteils steht.

Die **Wertung der Stadtteile** startet nach dem Einsetzen aller Würfel mit dem **Schloss (Phase c)**, wobei jede Stadt immer **von links nach rechts** gewertet wird.



Der Spieler mit dem kleinsten Würfel im Schloss nimmt sich eines der offen ausliegenden Gunstplättchen und erhält sofortige Boni, z. B. Wachen oder Münzen, die auf der Spielerablage aufgedruckt sind und als Währung dienen, oder auch Boni, die für die restliche Runde gelten. Außerdem ist auf jeder Karte der Einfluss abgedruckt, den man auf der **Einflussleiste** bei den vier Bürgergruppen vorrücken darf.

Danach wird der verwendete Würfel samt Würfelhalter auf die Spielerablage gelegt, da die Würfelfarbe für die spätere **Einkommensphase (Phase e)** wichtig ist. In der Reihenfolge Oberstadt -> Zentrum -> Unterstadt wird jetzt ebenfalls von jeweils links nach rechts gewertet, so dass jeder Spieler eine Karte kaufen kann. Der **Preis der Karte** bestimmt sich nach dem verwendeten **Würfelwert** und dem abgedruckten **Symbol auf der Karte**, die man erwerben möchte. Somit bezahlt man entweder in Münzen oder in Wachen.

Kann oder möchte man dies nicht tun, bleibt immer die **Notaktion**, bei der ein Spieler zwei Münzen und zwei Wachen erhält. Die erworbenen Karten werden unter oder neben der Spielerablage an ihre jeweiligen Plätze gelegt

Fortsetzung von „Coimbra“

und bringen entweder direkt Boni in Form von Münzen, Wachen und Siegpunkten oder bestimmte dauerhafte Boni für andere Runden, was als Symbol gekennzeichnet ist.

Nachdem alle Stadtteile gewertet wurden, wird die **Spielerreihenfolge** neu bestimmt (**Phase d**). Wer bis zu diesem Zeitpunkt die meisten Kronen (abgedruckt auf Gunstplättchen oder Karten) gesammelt hat, der wird neuer Startspieler. Dabei besitzen weiter hinten liegende Spieler auf dem Spielbrett bereits weitere Kronen, so dass hier ein gewisser Ausgleich erfolgt.

In der **Einkommensphase** wird die **Einflussleiste** gewertet (**Phase e**). Gewertet wird pro Spieler nur die Farbe, die man jetzt als Würfel in seinem Würfelhalter vor sich liegen hat. Graue Würfel entsprechen der Ratsleiste, orange der Händlerleiste, lila der Kirchenleiste und grüne der Gelehrtenleiste. Der Wert des Würfels ist dabei nicht mehr von Interesse. Auf jeder der genannten vier Leisten wandert nach dem Kauf einer Karte in **Phase c** ein farbiger Chip des Spielers auf den Zahlen 1 bis 15 nach oben. Dabei stellt ein Block auf der Leiste immer ein entsprechendes Einkommen dar (z. B. erhält man bei 1 bis 3 Ratsmitgliedern 3 Wachen als Einkommen).

Auf der Ratsleiste erhält man ausschließlich **neue Wa-**

chen für die Spielerablage, bei den Händlern **Münzen** für die Münzleiste, auf der Kirchenleiste erhält ein Spieler immer **Schritte für den Pilger**, der auf dem Hauptspielbrett durch das Land zieht und Boni einsammelt, und auf der Gelehrtenleiste werden **Siegpunkte** generiert. Je höher man sich auf jeder der vier Leisten befindet, umso mehr Einkommen erhält man letztlich.



In der letzten Phase einer Runde können wir noch **Expeditionen** ausstatten (**Phase f**), die bei Spielbeginn zufällig gezogen wurden und für das gesamte Spiel gelten. Diese geben immer entweder sofortige Boni oder zusätzliche Siegpunkte bei Spielende. Nach vier Runden endet das Spiel, und die Siegpunkte werden vergeben.

"Coimbra" besticht zunächst durch die **Farbwahl und Grafik**: Das Meer schimmert türkis und mit ihm der Bereich des Spielbretts, der die Expeditionen darstellt. Portugal in der Mittel mit den Pilgerpfaden ist in sanftem Grün gehalten und die kleinen Städte sowie Coimbra sind optisch einfach aber passend auf-

gedruckt. Die vier Stadtteile links fügen sich wunderschön in das Gesamtbild ein. Dazu kommen die Farben der Einflussleiste, mit wichtigen Bürgern der Stadt in grau (Ratsmitglieder), orange (Händler), lila (Geistliche) und grün (Gelehrte), wobei die Farben zeitgleich auch denen der Würfel entsprechen, da Würfel und Leiste geschickt miteinander verknüpft sind. Nicht zuletzt fällt bei den Würfeln selbst haptisch sofort auf, dass diese größer als normal sind.

Ein Spiel mit der vorliegenden Verzahnung von Würfeln, Karten und Spielbrett muss zwangsläufig über eine **gute Ikonographie** verfügen, da ansonsten aus Spielspaß sehr schnell Frust werden kann, wenn man wieder und wieder in der Regel nachschlagen muss. "Coimbra" gelingt dies meines Erachtens außergewöhnlich gut. Angefangen vom Spielbrett und den darauf abgebildeten Spielelementen (allen voran den Plättchen der Pilgerreise), über die Spielerablagen, bis hin zu den einzelnen Karten und Gunstplättchen. Jede Information erschließt sich fast augenblicklich und ermöglicht es jedem Spieler für sich seinen Zug zu planen.

Ein großes Lob verdient an dieser Stelle die **Spielerablage**, welche nicht nur als Sammelpunkt für Münzen, Wachen und verwendete Würfel dient, sondern auch die kompletten Phasen einer Spielrunde anzeigt, Ablagepunkte für Karten beinhaltet und die

Fortsetzung von „Coimbra“

Punkte, die bei der Endwertung vergeben werden.

In den vier Runden selbst versetzt das Spiel einen immer wieder in **verschiedene Zwänge**: Kann ich mir teure Würfel überhaupt leisten oder muss ich erst wieder an Wachen und/oder Geld kommen? Nehme ich lieber einen geringeren Würfelwert und hoffe, dass sich in den Stadtteilen niemand in der Reihenfolge vordrängelt? Kann ich mir überhaupt die passende Würfelrolle leisten, um in der Einkommensphase die richtige Leiste zu werten?

Oftmals kann man den gewünschten optimalen Würfelwert oder die dringend benötigte Würfelrolle nicht erhalten, weil der Wurf zu Rundenbeginn vorgibt, ob es eine günstige oder teure Runde wird. Außerdem ist die **Spielerreihenfolge wichtig**, wobei ich mich auch gern mal nicht auf Platz 1 gedrängt habe, da man so sehen kann, was andere Spieler planen. Mir gefällt der **Mechanismus über die Würfel** sehr, da er jede Runde unvorhersehbar macht und diese abwechslungsreich gestaltet, allerdings nicht unplanbar. Manchen mag dies ein zu starker Glücksanteil sein, ich finde ihn für dieses Spiel gerade richtig, da jedem Spieler während einer Runde immer noch genug Möglichkeiten offenstehen.

Als Punktesalat würde ich das Spiel dabei nicht ver-



stehen, vielmehr entscheidet ein Spieler sich in jeder Runde, was er gerne erreichen möchte und wie er ggf. Alternativen nutzen kann, falls dies nicht möglich ist. Ein wenig störend finde ich es hier, dass es recht schwer ist, sich auf die Spielerreihenfolge in der nächsten Runde zu konzentrieren und dabei den optimalen Zug durchzuführen. In unseren Spielen haben alle die Phase der Reihenfolgeberechnung eher als Überraschung empfunden und wussten meist zuvor nicht, an welcher Stelle sie in der Folgerunde stehen würden.

Die **unterschiedlichen Möglichkeiten, Punkte zu sammeln**, erschließen sich sicherlich nicht mit dem ersten Spiel. Dafür wird es sicherlich einige Runden dauern, dennoch fühlten wir uns während der ersten Partien nicht verloren, sondern hatten die Wertungen zumindest halbwegs im Blick, wobei der Sieger nicht absehbar war und es bis zum Schluss spannend blieb.

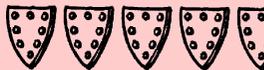
Das **Thema** bleibt der größte Kritikpunkt, da das Spiel eigentlich keinen Bezug zu Portugal oder Coimbra entwickelt. Hier hätte man jedes beliebige Thema wählen können und das Lektorat allein

weiß wohl, welches ursprünglich dafür geplant war. Positiv dagegenhalten möchte ich allerdings, dass die zuvor besprochene Farbwahl und Grafik insgesamt überzeugt und das Spielbrett sowie das gesamte Material (welches übrigens vorbildlich in der Box verstaut werden kann) ein deutlicher Pluspunkt sind.

Spieler die gern optimieren und sich dabei auch auf Würfelglück verlassen, sind hier abschließend bemerkt auf jeden Fall richtig, wobei man das Spiel schon einige Male spielen muss, um alle Feinheiten wirklich überblicken zu können.

*Nick
Bornschein*

Game News -
Wertung



Vasco da Gama
Historienfilm
Portugal 2009
Regie: Paolo Mori
What's Your Movie?
Dauer: ca. 120 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 Knobeldrunde".

Erscheinungsweise:
Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2019 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Es war wohl eine aufregende Zeit, das Zeitalter der Entdeckungen. Mit so klingenden Namen wie Pizarro, Magellan oder Vasco da Gama, der in diesem Streifen von Paolo Mori die Hauptrolle spielt. Jeder ist bestrebt, die besten Entdeckungstouren zu machen, wozu natürlich vorher die finanziellen Mittel, passende Schiffe, ein erfahrener Kapitän, sowie eine gute Mannschaft gefunden bzw. zusammengestellt werden müssen.

Um sich gegen die starke Konkurrenz durchzusetzen, müssen sich die Entde-



cker auch die Unterstützung vom königlichen Hof, vom Klerus und von den Kaufleuten holen.

Abendfüllender Film, der gleichermaßen lehrreich wie spannend ist.

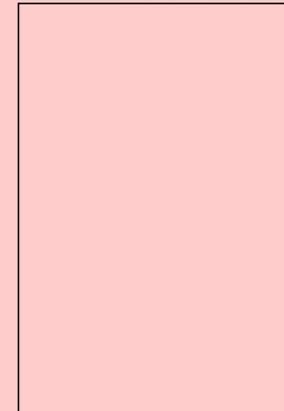


ritter der knobelrunde

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

- * Monatliche Spieletreffen 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 * Spielbestellservice für die Mitglieder * auch in **facebook** vertreten



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