

KNOBELSAMURAIS ERNEUT IN ASIEN !!

Fernöstlicher Abend der Knobelritter am 24. Juli 2019 !! (S.1)



324. Ausg. 18. Juli '19
Auflage 100 Stück (!!!)
29. Jg., Abo 15 Euro



Traun - Game News -
Eigenreportage

„Ein weiser Mensch besteigt Berg Fuji einmal, nur ein Narr würde ihn zweimal besteigen.“

... besagt ein altes japanisches Sprichwort. Besonders weise wäre es, den Berg „Fuji“ an den Wochenenden Mitte August zu meiden. Auch dieser Berg ist mittlerweile zu einem Touristenmagnet geworden, der zu gewissen Zeiten hoffnungslos überlaufen ist.

Natürlich hat auch dieses Sprichwort einen übertragenen Sinn, nämlich den, dass große Unternehmungen eine gründliche Vorbereitung brauchen und sich der Aufwand dafür oft nur einmal lohnt. China hat ja schließlich mit

„Gugong“ auch nur eine verbotene Stadt gebaut und - vorausgesetzt ich habe kein „Blackout: Hongkong“ hat bei Kowloon das einzige (legale) Projekt zur Landgewinnung umgesetzt.

Am Mittwoch den 24. Juli gibt es in der Sonderverwaltungszone Traunerhof ab 18:30 Uhr Gelegenheit, all diese Dinge von denen es „Just One“ gibt, zu erkunden.

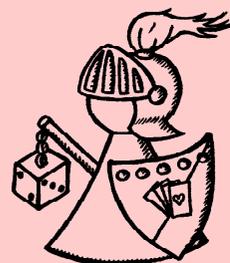
Bis dahin, bleibt einzigartig,



HAGAR
DER SCHRECKLICHE



Ritter der Knobelrunde



Neues vom Trauner
Spielekreis



**FLÜGELSCHLAG ist das
Kennerspiel des Jahres !!**

Die Jury hat am 22. Juli 2019 in Berlin ebenfalls das Kennerspiel des Jahres gekürt. And the winner is... „Flügel-schlag“ von Elizabeth Hargrave (Feuerland Spiele).

Das Spiel setzte sich somit erfolgreich gegen die beiden anderen Nominierten

„Carpe Diem“ von Stefan Feld (alea / Ravensburger Spiele) und „Detective“ von Ignacy Trzewiczek, Przemyslaw Rymmer & Jakub Lapot (Portal Games / Pegasus Spiele) durch und darf sich fortan mit dem anthrazitfarbenen, lorbeerbekränzten Pöppel schmücken. Herzliche Gratulation an die Autoren und den Verlag!

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 28. Juli 2019.

Zwischenwertung

Jetzt hat Jakob Franky überholen können. Aber vielleicht wird der Wettstreit um den Titel ja noch zu einem Dreikampf...



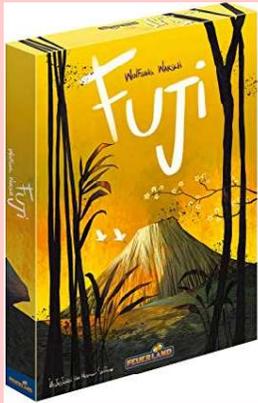
Betriebsurlaub

Der Traunerhof - die Heimstätte der „Ritter der Knobelrunde“ - ist heuer vom 29. Juli bis einschließlich 16. August wegen Betriebsurlaubs geschlossen. das August-Treffen findet deshalb bereits am Mittwoch, den **24. Juli 2019** statt. Wir hoffen, dass die Knobelritter nach dem Urlaub wieder erholt und vor allem zahlreich erscheinen.

1. König Jakob	155,5
2. Prinz Franky	151,5
3. Earl Roland	142
4. Marquis Reinhold	78,5
5. Graf Oliver K.	52,5
6. Prinzessin Ute	51,5
7. Baron Thomas	51
8. Lady Michaela	44,5
9. Graf Johannes	42
10. Prinzessin Nicole	41,5
11. Sir Udo	39
13. Prinzessin Luise	33
14. Marquis Oliver T.	24
15. Knappe Alex	22
16. Sir David	20
17. Graf Gerhard D.	9

Game News - Spielekritik

Thema „Asien“. Na ja, ein paar Spiele habe ich schon, die vielleicht gut dazu passen könnten. Eventuell auch das nachfolgend beschriebene...



Titel: Fuji
Art: kooperatives Lauf- und Würfelspiel
Autor: Wolfgang Warsch
Verlag: Feuerland Spiele
Jahrgang: 2018
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 30 bis 60 Minuten
Preis: ca. Euro 29,-

Einen aktiven Vulkan erforschen, schön und gut. Sicher interessant und wahrscheinlich auch wichtig. Hat halt leider nur einen kleinen Haken. Stichwort: Eruption. Wenn dann ein Expeditionsteam schon relativ nahe am Krater ist, und die Erde plötzlich zu beben, der Vulkan zu spucken anfängt, heißt es: Beine in die Hand und schleunigst Reißaus nehmen. So wie hier am japanischen Fuji. Wir - eine Gruppe von Abenteurern - müssen nun so schnell wie möglich vor den tödlichen Lavaströmen zurück ins rettende Dorf flüchten.

Wer jetzt einen Spielplan mit dem Vulkan und seiner näheren Umgebung, sowie einem oder mehreren Pfaden dorthin erwartet, liegt falsch. Die Landschaft wird **für jede Partie aus Karten neu aufgebaut**. Eine Szenariokarte gibt an wo die Vulkankarte, die beiden anschließenden Geröllkarten, die gut gemischten Landschaftskarten und die Dorfkarten platziert werden.

Jeder Spieler erhält zu Beginn ein **Fähigkeitskarte**, welche angibt, mit wie vielen Würfeln und (zufällig gezogenen) Ausrüstungsgegenständen jeder Spieler beginnt, und welche Sonderfähigkeit er nutzen kann. Außerdem stellt jeder Spieler seine **Spielfigur** in die unmittelbare Nähe des Fuji, bis zum Ziel sind dann - Umwege nicht mitgerechnet - zwischen 8 und 10 Felder zu überwinden.

Bei der Kürze der Distanz verwundert es nicht, dass die Würfel nicht direkt zur Ermittlung der Zugweite dienen. Die erzielten Würfelergebnisse bestimmen jedoch, ob man das vorher gewählte Zielfeld erreicht oder stattdessen stehen bleiben muss. Das zentrale Spielprinzip: Um ein Zielfeld betreten zu dürfen, muss ein Spieler die **Vorgabe auf diesem Feld besser erfüllen** als seine beiden Sitznachbarn.



Der **Spielablauf** im Detail: Zuerst würfeln alle Spieler verdeckt hinter ihrem Sichtschirm. Anschließend diskutieren sie, wohin sie sich bewegen möchten, wobei aber keine genauen Angaben über den eigenen Würfelwurf gemacht werden dürfen. Danach dürfen die Spieler eventuell - abhängig von der gewählten Entfernung - beliebig viele Würfel neu werfen.

Nach dem Aufdecken der Sichtschirme werden - ein Spieler nach dem anderen - die Ergebnisse verglichen. Nur wenn man beide Nachbarn übertrifft, darf man seine Figur tatsächlich bewegen. Abhängig vom Ergebnis wird schließlich noch die **Ausdauer** angepasst, das heißt dass bei gar keiner oder zu wenig Differenz der Marker auf der Ausdauerleiste entsprechend des Schwierigkeitsgrades vorwärts gezogen wird, was unter Umständen zu einem Wundenplättchen führen kann. Zum Abschluss einer Spielrunde kommt es zu einem **Vulkanausbruch**, wodurch sich die Lava immer mehr ausbreitet.

Erreichen alle Spieler das rettende Dorf, haben sie **als Team** gewonnen. Wenn aber auch nur ein einziger Spieler stirbt, weil er entweder von der heißen Lava eingeholt wur-

Fortsetzung von „Fuji“

de oder weil er vor Erschöpfung zusammenbricht (sein Marker erreicht das letzte Feld der Ausdauerleiste), verlieren alle Spieler gemeinsam.

Dieser originelle Würfelmechanismus ist das **Um und Auf des Spiels**. Es reicht nämlich nicht aus, ein für das eigene Ergebnis passendes Zielfeld zu finden. Das Würfelergebnis wirkt sich ja auch auf die Wahl der beiden Sitznachbarn aus. Jeder Spieler muss somit gleich drei Möglichkeiten in Betracht ziehen, um einerseits selbst ziehen zu dürfen, andererseits die Bewegung der Mitspieler nicht zu gefährden.

Es kommt daher darauf an, sich abzustimmen, sich abzusprechen, die Aktionen zu koordinieren. Die dafür **notwendige Kommunikation** ist jedoch etwas eingeschränkt. Man darf zwar darauf hinweisen, dass jenes vom rechten Nachbarn geplante Zielfeld "gefährlich" ist, weil das eigene Würfelergebnis dafür zu hoch ausgefallen ist, die Mitteilung von erwürfelten Farben, Werten oder gar genauen Würfelergebnissen ist nicht zulässig. Bis die Situation ausreichend ausdiskutiert wurde und sich jeder Spieler auf ein zufriedenstellendes Zielfeld festgelegt hat, kann es daher ein wenig dauern.

Auch der Einsatz von **Ausrüstung** will gut geplant,

geschickt getimt sein, da sie nach einmaligem Gebrauch abgeworfen werden müssen. Jeder Spieler startet mit 1 oder 2 Ausrüstungsgegenständen. Weitere Gegenstände sind auf bestimmten Landschaftsfeldern erhältlich, meist etwas abseits der kürzesten Route. Je nach Ausrüstung kann man beliebige leere Landschaftsfelder miteinander vertauschen (Fernglas), einen Wür-



fel auf eine beliebige Seite drehen (Schaufel), am Ende der Runde keine Ausdauer verlieren (Verbandskasten), u. ä. Die Ausrüstungsgegenstände liegen zwar alle offen vor den Spielern aus, ob und wann sie verwendet werden müssten, ist trotzdem aufgrund der verdeckten Würfelergebnisse zumeist Spekulation.

Jeder Spieler verfügt ja wie bereits erwähnt - über eine spezielle **Fähigkeit**. So kann beispielsweise der "Tüftler" jeden seiner Ausrüstungsgegenstände 2 x einsetzen, der "Überlebenskünstler" hat stets einen weiteren Neuwurf, und der "Kundschafter" darf sich sogar bis zu 4 Felder bewegen. Auch diese Sonderfähigkeiten sollten möglichst in alle Überlegungen mit einbezogen werden.

Natürlich ist es wichtig,

sich immer mehr dem rettenden Dorf zu nähern. Die Differenz der Bewegungswerte sollte dabei aber möglichst hoch sein, um wenig Ausdauer zu verlieren. Bei bestimmten Feldern der Ausdauerleiste erhält man nämlich ein **Wundenplättchen**. Jedes Mal, wenn man eine Wunde erleidet, muss man sich entscheiden, welches Wundenfeld der eigenen Fähigkeitenkarte man abdecken soll, was entweder den Verlust eines Würfels oder einer bestimmten Aktion (Neuwurf, Verwendung von Ausrüstung, Spezialfähigkeit) zur Folge hat.

Die **Spielerzahl** ist zwar mit 2 bis 4 Personen angegeben, zu zweit finde ich "Fuji" selbst mit den beiden empfohlenen Varianten - nicht so reizvoll. Zu viert ist es meiner Meinung nach einfacher als zu dritt, da die beiden jeweils gegenüberliegenden Spieler dasselbe Zielfeld wählen können, was es den Mitspielern leichter macht, sich darauf einzustellen. Zu dritt ist es ganz schön knackig, weil es alle Bedingungen der gewählten Zielfelder zu beachten gilt.

Wie bei vielen Koop-Spielen lässt sich auch hier vorab der **Schwierigkeitsgrad** frei wählen. Dies geschieht mittels vier Schwierigkeitskarten, welche je nach gewähltem Level die Differenz der Bewegungswerte mit mehr oder weniger Verlust an Ausdauer bestrafen. Am Ende

Fortsetzung von „Fuji“

des Spiels könnte man noch anhand einer Tabelle ermitteln, wie gut sich das Team insgesamt geschlagen hat, was ich persönlich aber für unnötig und eher spaßmindernd halte.

Das Herz des Spiels bleibt auf jeden Fall der raffinierte Würfel-Bewegungsmechanismus, der **Anfängern nicht so leicht zu vermitteln** ist. Es braucht eine Zeit, bis man versteht, auf was alles geachtet werden muss, und wie man sich darauf einstellt. Auch ich hatte in meiner allerersten Partie dieses Problem, war hauptverantwortlich an unserem Scheitern, weil ich - nachdem ich als Erster das

Dorf erreicht hatte, zu wenig auf die Probleme und Nöte meiner Mitspieler geachtet habe.

In anderen Medien las ich den Vorschlag, man könne doch gleich ohne Sichtschirme spielen und alle Informationen offen lassen. Dies kann ich allerdings nicht nachvollziehen. Für mich liegt gerade in dem trotz bestmöglicher Kommunikationsversuche bestehenden Unsicherheitsfaktor der besondere Reiz des Spiels. "Fuji" ist - summa summarum - wieder eine ebenso wunderbare wie innovative Spielidee von Newcomer Wolfgang Warsch, die von Feuerland Spiele auch optisch sehr gut umgesetzt wurde.



Weekly

Game News - Wertung



HALL OF GAME

COIMBRA hat's tatsächlich geschafft, in unsere „Hall of Games“ aufzusteigen, und zwar in souveräner Manier mit einem Sieg. Den es sich aber mit zwei anderen Spielen teilen muss, nämlich mit TEXAS SHOWDOWN und L.A.M.A. Auch auf dem vierten Platz landeten gleich drei Spiele gleichauf: JUST ONE, ALTIPLANO und LORENZO DER PRÄCHTIGE, allesamt nur 1 Punkt hinter der Spitze. Die beiden Letzgenannten haben mit diesem Comeback ihre Anwartschaft auf unsere „Ruhmeshalle“ eindrucksvoll unter Beweis gestellt, denn nun fehlen ihnen nur mehr 1 bzw. 3 Punkte. AZUL - DIE BUNTGLASFENSTER VON SINTRA hat dafür etwas an Boden verloren (7.) und geht punktemäßig leer aus. Alle anderen Spiele fallen dann schon stark ab.

Von den Neuvorschlägen konnte sich nur WERWÖRTER knapp durchsetzen, und selbst dieses hat viele Minuspunkte bekommen, sodass sein weiterer Verbleib ziemlich fragwürdig ist. Ob sich die Neuvorschläge dieses Monats - KUHLE KÜHE und HADARA - da besser behaupten können?

Wertung:

1. COIMBRA	5/+	5/-0/10/ ++
Texas Showdown	4/+	6/-0/10/ +
L.A.M.A.	3/+	8/-1/10/ +
4. Just One	4/+	5/-0/ 9/ -
Altiplano	3/+	6/-0/ 9/ +
Lorenzo der Prachtige	2/+	7/-0/ 9/ +
7. Azul - Buntglasfenster	3/+	6/-1/ 8/ -
8. Terraforming Mars	1/+	3/-0/ 4/ +
9. Liftoff	1/+	2/-0/ 3/ =
10. Newton	2/+	0/-0/ 2/ -
Hanamikoji	1/+	1/-0/ 2/ +
Werwörter	*2/+	4/-4/ 2/ +
13. Sagrada	1/+	0/-0/ 1/ -
Decrypto	*1/+	0/-0/ 1/ -

Vorschläge: Kuhle Kühe (3 x), Hadara (2 x)

Game News - Spielekritik

Ich weiß, es klingt etwas weit hergeholt, aber ich behaupte trotzdem: Die im nächsten Spiel vorkommende Stadt passt zum Thema „Asien“.



Blackout - Hongkong
 Art: **Personaleinsatzspiel**
 Autor: **Alexander Pfister**
 Verlag: **Eggert Spiele**
 Vertrieb: **Pegasus Spiele**
 Jahrgang: **2018**
 Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
 Alter: **ab 12 Jahren**
 Dauer: **ca. 120 Minuten**
 Preis: **Euro 49,90**

Ist dir sicher auch schon passiert: ein totaler Stromausfall! Der Herd funktioniert nicht, der Fernseher bleibt dunkel, der Computer ebenso. Der Kühlschrank taut langsam auf. Und mit Kerzen und Taschenlampen schaffst du ein Minimum an Beleuchtung. Meist ist der Spuk aber nach nicht allzu langer Zeit beendet, und der Alltag kehrt schnell wieder ein.

Was aber, wenn es mal zu einem kompletten Blackout kommt? Wenn ein massiver Stromausfall gleich eine ganze Metropole lahmlegt? Das Spiel "Blackout - Hongkong"

versetzt uns in genau diese Situation. Während die Regierung Probleme hat, die Lage in den Griff zu bekommen, nehmen wir die Zügel in die Hand und versuchen mit Hilfe eines Netzwerks von Spezialisten und Helfern, Hongkong vor dem sicheren Chaos zu bewahren.

Unser Team besteht anfangs aus gerade mal **12 Personen**. Von denen sind 2 momentan verletzt und bedürfen medizinischer Hilfe, um wieder einsatzfähig zu sein. Der Rest ist - ohne ihnen nahe treten zu wollen - auch nicht allzu geübt im Aufspüren von notwendigen Rohstoffen, im Erkunden der Umgebung, etc.

Wollen wir tatsächlich etwas bewirken in dieser Krisensituation, müssen wir wohl oder übel nach geeigneterem Personal Ausschau halten. Wenigstens haben wir bereits die Unterstützung von 2 etwas fähigeren Helfern in Aussicht (auf **Aufgabenplätzen** unserer Konsole), die ihren Dienst dann aufnehmen können, sobald wir die dafür benötigten Waren besorgt haben.

In mehreren Runden versuchen wir dann, der bedrohlichen Lage Herr zu werden. In jeder Runde durchlaufen wir dabei die folgenden Phasen:

1. Planung

Drei **Warenwürfel** bestimmen, welche Waren diese Runde zur Verfügung stehen. Aufgrund dessen planen wir, welche unserer Helfer und Spezialisten wir in dieser Runde einsetzen, indem wir jedem verfügbaren Slot unserer Konsole (zu Beginn sind dies 3) eine Karte zuordnen.

2. Einsatz

In beliebiger Reihenfolge decken wir einzeln die Karten auf und handeln sie ab. **Helfer** bringen uns jene Waren, welche der Farbe der Warenwürfel entsprechen. **Spezialisten** haben hingegen Spezialfähigkeiten, wie beispielsweise das Heilen von Verletzten (Ärztin) oder den Kauf bzw. Tausch bestimmter Waren.

3. Erfüllen von Zielen

In dieser Phase können wir, meist gegen Abgabe von bestimmten Waren, **Zielkarten** in unserem Aufgabenbereich erfüllen. Auf diese Weise angeheuerte Helfer und Spezialisten werden sofort unserem Team einverleibt, während erledigte Aufgabenkarten neben unsere Konsole abgelegt werden, wo sie uns später durch sogenannte "Häkchen-Aktionen" noch nützlich sein können. Auf jeden Fall dürfen wir anschließend einen erreichbaren

Fortsetzung von „Blackout - Hongkong“

ren Ort der angegebenen Farbe auf dem **Hongkong-Stadtplan** markieren.

4. Erkunden

Dies ist eine weitere Möglichkeit, an Waren und Geld zu gelangen. Wir wählen einen Bezirk des Stadtplans, an dem einer von unseren Markierungssteine angrenzt und erkunden diesen, indem wir die dort liegenden Erkundungsplättchen anschauen. Wollen und können wir - mit Hilfe von ausreichend vielen **Ortungszeichen** dafür bereitgestellter Personen - eines davon einsammeln, erhalten wir zusammen mit dem Plättchen die darauf angegebene Belohnung. Allerdings wird dabei eines der eingesetzten Teammitglieder **verletzt**.

5. Neue Ziele

Anschließend können wir aus einer offenen Auslage neue Zielkarten (Helfer, Spezialisten sowie Aufgabenkarten) kaufen und sie auf den Aufgabenbereich unserer Konsole legen.

6. Aufräumen

In dieser Phase werden Karten aus der Auslage entfernt, und die Waren Lebensmittel und Wasser in unserem Vorrat verderben. Auch können wir 1 Ziel aufgeben, indem wir die entsprechende Karte einfach aus der Konsole entfernen.

7. Bezirke sichern

Nun wird überprüft, ob wir oder eines der gegnerischen Teams auf jedem Ort, der an einen Bezirk grenzt, einen Markierungsstein platziert haben. Ist dies der Fall, darf das entsprechende Team ein Häuschen der eigenen Konsole in den gesicherten Bezirk stellen, was nebenbei eine Häkchen-Aktion freischaltet. Jedes Team mit Markierungssteinen an diesem Bezirk erhält dann Siegpunkte abhängig von der Zahl der Markierungssteine.



8. Karten aufnehmen

Schließlich können wir noch Karten aufnehmen, sofern wir nicht mehr genug Karten auf der Hand haben. Allerdings dürfen wir nur die Karten jenes Slots nehmen, der davon die meisten enthält. Als Bonus für das Aufnehmen dürfen wir dann noch alle freigeschalteten Häkchen-Aktionen 1 x aktivieren.

Jedes Mal, wenn die letzte Karte einer Reihe der offenen Auslage an Zielkarten genommen oder entfernt wird, wird die Reihe wieder mit 3 Karten des Nachfüllstapels aufgefüllt. Wenn dieser dann

leer ist, wird das **Spielende** eingeläutet. Am Ende werden verbliebene Waren in Geld, und dieses dann in Siegpunkte umgewandelt. Deutlich mehr **Siegpunkte** bekommen wir abschließend aber durch die gesammelten Erkundungsplättchen, sowie die verfügbaren (also nicht verletzten) Personen in unserem Team. Die Gesamtpunkte im Vergleich zu den anderen Teams bestimmen den Erfolg unserer Rettungsmission.

Stromausfall in einer Millionenstadt - das ist doch mal was ganz Anderes als die übliche Mittelalter-, Antike-, Fantasy- oder Science Fiction-Spielkost. Man kann sich das Chaos so richtig vorstellen, und fühlt sich sofort bemüht, etwas dagegen zu unternehmen.

Leider vermag "Blackout - Hongkong" dieses an und für sich **interessante Thema** nicht wirklich zu vermitteln, man hat während des Spiel nicht annähernd das Gefühl, die Stadt zu retten. Außerdem würde man sich bei diesem Thema spielerisch eher ein Kooperationspiel für "Pandemie" erwarten, als ein beinhardt, kompetitives Strategiespiel.

Einzig das **Spielmaterial** - vor allem der pechschwarze Spielplan und die schön gestalteten Karten - passen recht gut zur Thematik, obwohl es auch hier Anlass zu Kritik gibt. Wer

Fortsetzung von „Blackout - Hongkong“

hatte beispielsweise die glorreiche Idee, auf dunklem Hintergrund ausgerechnet grau als Spielerfarbe auszuwählen? Besonders gelungen (und innovativ) finde ich hingegen das Warenmanagement, bei dem für die Anzeige des Warenbesitzes Holzwürfelchen der eigenen Farbe auf entsprechende Felder des Rondells gelegt werden.



Vom Genre her ist "Blackout - Hongkong" - wie bereits erwähnt - ein lupenreines Strategiespiel. Sowohl Komplexität als auch Spieldauer ordnen das Spiel eindeutig in die Kategorie "**Experimentenspiel**" ein. Und als solches weist es auch viele miteinander verzahnte Elemente auf, welche bedacht, optimiert und sorgfältig geplant sein wollen.

"Blackout - Hongkong" verbindet gleich mehrere Spielmechanismen. Sehr herausfordernd ist das **Kartenmanagement**, wie wir es in ähnlicher Form bereits in Pfisters "Mombasa" kennengelernt haben. In der Planungsphase weisen wir ja Personenkarten unseren **Slots** zu, wo sie dann tätig werden. Dabei kommt es

in einigen Phasen darauf an, bestimmte Farben in einem beliebigen Slot gesammelt zu haben, um etwas aktivieren zu dürfen. Auch an den Kartennachschub ist hierbei zu denken, denn am Ende der Runde bekommt man - wenn überhaupt - nur Karten jenes Slots mit den meisten Karten zurück. Dies alles verlangt nach **vorausschauender Planung**.

Ein weiterer Aspekt ist das **Deckbuilding**, welches hier zwar keine zentrale Rolle einnimmt, aber sich doch auch auswirkt. So sollte man bei der Auswahl neuer Zielkarten nicht nur auf die Kosten schauen, also ob und wie man sich diese Karte leisten kann, sondern vor allem auch deren Nutzen (Effekte der Spezialisten, Farben der Helfer) berücksichtigen, um am Ende ein gut funktionierendes "Deck" zu haben.

Bei allen Spielen, in denen verschiedene Waren "erwirtschaftet" und anschließend für die Bezahlung bestimmter Leistungen verwendet werden, spielt **Ressourcenmanagement** eine wichtige Rolle. Die Ressourcen werden ja mit den drei Warenwürfeln ermittelt. Gegen Abgabe von **Transportscheinen** - jeder besitzt anfangs 5 Stück davon - ist es möglich, andere Waren des Rondells zu "ernten". Auch hier gilt es, geschickt zu planen, gegebenenfalls umzudisponieren. Zwar lassen sich Transportscheine jederzeit nachkaufen, sie kosten aber immerhin je 1 Siegpunkt. Dass einige Waren - Wasser und

Lebensmittel - am Ende der Runde **verderben**, erschwert die Angelegenheit zusätzlich.

Das Platzieren von Markierungssteinen auf Orten des Spielplans fügt eine weitere Komponente hinzu. Es kommt dadurch zwar nicht zu Gebietskontrolle, weshalb man nicht von "area control game" sprechen kann, die **Präsenz an bestimmten Bezirken** verschafft aber einige Vorteile. So bekommen die Spieler beim Erkunden Zugriff auf die Erkundungsplättchen und erhalten, wenn mindestens ein Spieler einen Bezirk durch Markieren aller umgebenden Orte "gesichert" hat, wertvolle Siegpunkte. Dem klugen Setzen von Markierungssteinen kommt daher eine große Bedeutung zu.

Die Kombination all dieser Elemente gefällt mir im Grunde genommen sehr gut. Sie ergibt ein anspruchsvolles Spiel, dessen Interaktion sich zwar auf wenige Schnittpunkte beschränkt, dafür besitzt es - vor allem für den erfahrenen Spieler - einen hohen Wiederpielreiz. Aber - und die Länge der Spielbeschreibung ist ein wichtiger Indiz dafür - "Blackout - Hongkong" weist meiner Meinung nach **zu viele Details** auf, wobei ich noch bei weitem nicht alles erwähnt habe.

Ich denke, dass man ohne weiteres **auf das eine oder andere Element verzichten** hätte können, ohne dass es dem Gesamtwerk geschadet hätte. Vielleicht wür-

Fortsetzung von „Blackout - Hongkong“

de sich bei einer Konzentration auf das Wesentliche die Eleganz der wichtigen Spielmechanismen erst richtig entfalten. Mir fallen da auf Anhieb zwei Dinge ein, die es nicht unbedingt gebraucht hätte: Die Erkundungsplättchen mit sieben (?) verschiedenen Belohnungsarten, sowie die Häkchen-Aktionen.

Bei Letzteren missfällt mir, dass die meisten der freigeschalteten Häkchen-Aktionen das Spiel nicht einfacher machen, sondern **unnötig verkomplizieren**. Ich persönlich fände es besser, bekäme man für das Aktivieren bloß einen bestimmten Bonus, wie

Game News - Spielekritik

Eigentlich wollte ich die Rezension für das nächste Spiel ja selbst verfassen, aber jene auf „H@ll 9000“ von Nick Bornschein ist so gut gelungen, was soll ich mich da noch abmühen?



Art des Spiels: **Karten- und Arbeitereinsatzspiel**
Autor: **Andreas Steding**
Verlag: **Game Brewer**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **1 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **60 - 120 Minuten**
Preis: **Euro 49,90**

eine bestimmte Gratisware, und müsste sich - wie bei den Tauschaktionen - nicht anschließend noch Gedanken machen, wie man diese möglichst sinnvoll nutzt.

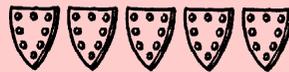
So aber habe ich Verständnis für die kritischen Kommentare, welche das Spiel überwiegend als **richtige Arbeit**, und weniger als Vergnügen empfinden. "Weniger ist mehr" - dies hätte auch hier das Motto sein sollen. Ich spiele "Blackout - Hongkong" schon sehr gerne, aber es rauchen schon die Köpfe bei den vielen Optionen, und man muss sehr konzentriert zu Werke gehen. Deswegen gibt es für mich doch einen kleinen Abzug beim Spielreiz.

Der Palast der Himmlischen Reinheit (Quanqinggong) ist Teil der Anlage der Verbotenen Stadt im Zentrum Pekings. In "Gugong" (übersetzt: alter Palast) bestechen wir fleißig kaiserliche Beamte, um am Ende sowohl zu einer Audienz im Palast vorge lassen zu werden als auch die meisten Siegpunkte zu haben. Dabei stellt jeder Spieler eine einflussreiche chinesische Familie dar, welche die Beamten in den Regionen besticht, um mit ihren Dienern Aktionen ausführen zu können.

In "Gugong" dreht sich alles um das **Bestechen von**

Alexander Pfister hat übrigens noch Regeln für das **Solo-Spiel** und für eine **Kampagne** beigefügt. Bei Letzterem müssen - in fünf Kapiteln - zwar ein paar Probleme gemeinsam gelöst werden, wodurch es eine Spur weniger solitär wirkt, trotzdem überwiegt die kompetitive Komponente.

Game News - Wertung



Beamten, damit man Aktionen auf dem Spielbrett durchführen kann. Dazu muss jeder Spieler eine Handkarte pro Zug verwenden, wobei zu Spielbeginn jeder insgesamt vier Karten besitzt, was im Laufe des Spiels erhöht werden kann. Eine Runde ist immer dann beendet, wenn alle Spieler keine Handkarten mehr haben. Nach vier Runden endet das Spiel.

Auf jeder Karte ist eine Zahl von 1 bis 9 abgebildet. Zudem liegt in den insgesamt sieben Regionen auf dem Spielplan immer je eine offene Karte aus. Pro Zug muss

Fortsetzung von „Gugong“

ein Spieler eine **Handkarte gegen eine Karte einer Region eintauschen**, damit der dortige Beamte die Aktion freigibt. Ist der Wert der Handkarte höher als der auf dem Spielbrett, dann kann man die Aktion direkt ausführen, ist der Wert der eigenen Karte im Vergleich zu der auf dem Spielbrett gleich oder kleiner, so muss man entweder zwei seiner Diener zurück in den Vorrat oder eine weitere Handkarte auf den Ablagestapel legen, erst dann ist die Aktion freigeschaltet. Die Karte des Spielers wird auf den Spielplan gelegt, die Karte, welche ersetzt wurde, wandert in den Ablagestapel des Spielers und bildet in der folgenden Runde eine der neuen Handkarten, die man zum Bestechen der Beamten verwenden muss.

Pro Region, in der ein Spieler erfolgreich bestochen hat, sind immer zwei Aktionsmöglichkeiten vorgegeben, aus denen eine ausgesucht werden muss. In den meisten Fällen kosten die Aktionen eigene Diener, welche zurück in den Vorrat abgegeben werden. Die **Regionen des Spielbretts** sind:

Palast der Himmlischen Reinheit: Der Bote des Spielers läuft zum Palast, um eine **Audienz beim Kaiser** zu bekommen. Schafft es ein Spieler bis Spielende nicht anzu-

kommen, hat er automatisch verloren, egal wie viele Siegpunkte er bis dahin erreicht hat.

Reisen:

Hier sammelt man **Sofortboni** wie z. B. neue Diener, Siegpunkte oder die Möglichkeit, eine bereits verwendete Karte erneut zu benutzen.



Intrige:

Die Spieler wandern auf einer Leiste nach vorn und werden dadurch ggf. neuer Startspieler. Bei **Gleichständen im Spiel** werden diese zu Gunsten des Spielers entschieden, der am weitesten auf der Intrigenleiste voran gekommen ist. Außerdem halten Spieler, die am Bau der chinesischen Mauer ebenfalls beteiligt waren, nach deren Wertung die Möglichkeit, Intrigenpunkte gegen neue Diener oder Jade einzutauschen.

Chinesische Mauer:

Löst ein Spieler die Wertung der Mauer aus, so erhält der Spieler mit den meisten Dienern auf der Mauer **Siegpunkte** sowie einen Schritt im Palast der himmlischen Reinheit. Alle anderen Spieler erhalten Boni im Zusammenhang mit ihrer Position auf der Intrigenleiste.

Jadehändler: Gegen Abgabe von Dienern in den Vorrat erhält ein Spieler **Jade**.

Dekrete: Geben sofortige Boni, Boni zu Beginn jeder neuen Runde oder Extrapunkte am Spielende.

Kaiserkanal: Mit einem Schiff ist es möglich, verschiedene Häfen entlang des Kanals anzusteuern und weitere Diener oder **zusätzliche Boni** (doppelter Diener, weitere Handkarten...) zu erhalten.

Auf fast allen Karten ist außerdem noch eine weitere Aktion abgedruckt, die ebenfalls ausgeführt werden darf.

Haben alle Spieler ihre Handkarten verwendet, endet eine Runde, und die **Nachtphase** beginnt, in der es je nach Karten im Ablagestapel zusätzliche neue Diener gibt. In der darauf beginnenden **Morgenphase** erhalten alle Spieler abhängig von der Rundenzahl neue Diener, außerdem werden Reiseplättchen neu aufgefüllt und Dekretboni angewandt.

"Gugong" ist ein **Kickstarter-Spiel**, welches im Mai 2018 mit fast 5000 Unterstützern erfolgreich in einer Standard- sowie Deluxe-Edition in Produktion ging und innerhalb von fünf Monaten ausgeliefert wurde. Für ein Kickstarter mit der vorliegenden Qualität ist dies bereits eine bemerkenswerte Information.

Fortsetzung von „Gugong“

Hinzu kommt ein **Thema**, welches zwar nicht das erste Mal für ein Brettspiel Verwendung findet, aber bei dem man merkt, dass nicht einfach nur ein Mechanismus über irgendein Thema gestülpt wurde. Der Spieler ist Mitglied einer chinesischen Familie, die kaiserliche Beamte besticht und dann mittels eigener Diener Aktionen durchführt, zudem wollen alle Familien eine Audienz beim Kaiser. Das hat was.

Optisch macht das Spiel alles richtig: Die Illustrationen der Gegenstände auf den Karten ist je nach Zahlenwert unterschiedlich und repräsentiert somit zusätzlich den Wert einer Karte. Überhaupt ist alles farblich stimmig und auch die spielerische Ablage bereichert mit der Aktionsübersicht sowie der Möglichkeit zur Ablage von Reiseplättchen, Dienern etc. das Spielgeschehen durch eine tadellose Übersichtlichkeit.

Die **Aktionsmöglichkeiten** der Regionen selbst sind verständlich und die Verzahnung der Mechanismen eingängig. So wird schnell klar, dass ohne Diener keine Aktionen möglich sind und man deren Generierung im Auge behalten muss. Die besseren Aktionen bei den Regionen sind nämlich immer nur durch die Abgabe von Dienern zu

bezahlen. Wer fleißig Reiseplättchen sammelt, kann diese während des Spiels umtauschen, im besten Fall sogar gegen Jade, welche in der Endwertung viele Punkte bringt, aber im Spiel selbst schwer zu bekommen ist.



"Gugong" ist sicherlich **kein schwieriges Spiel** und spielt sich bereits in der ersten Runde recht **flüssig**, was nicht zuletzt an der sehr gut geschriebenen Anleitung liegt. Auch wenn ein **Glücksanteil** bei den Karten vorhanden ist, so ist man niemals ganz ohne Aktionsmöglichkeit und kann aus einem Zug immer noch etwas herausholen.

Im **Spiel zu zweit** ist die chinesische Mauer leider etwas zu schwach und wird etwas zu schnell gewertet. Ein Königsmacher ist sie allerdings nicht. Prinzipiell spielt sich "Gugong" besser ab vier Spielern, da hier der Austausch von Karten auf dem Spielbrett deutlich dynami-

sch erfolgt, was zudem auch noch mehr Druck bei der Besteuerung erzeugt.

Die mir vorliegende **Deluxe-Version** rundet das Spiel noch einmal in verschiedener Weise ab: Zum einen sind die Karten in Leinen-Optik gehalten; alle Karten, Dekrete, Reiseplättchen, Spielbrett und Spielerablage sind dicker und damit haptisch ansprechender, die Dekrete und Reiseplättchen sind aus Holz und nicht aus Pappe, zudem sind die Diener keine einfachen Holzwürfel sondern ebenfalls Figuren, gleiches gilt für die Doppeldiener. Der Startspielermarker ist eine schwere Goldmünze und der Rundenmarker ein goldener Metalltempel. Weiterhin ist die Spielregel auf dickerem Papier gedruckt. Die Deluxe-Edition wird ebenfalls mit Einsätzen, in die das gesamte spielerische Material sortiert werden kann, ausgeliefert.

Nick
Bornschein
Game News -
Wertung



Game News - Spielkritik

Na, endlich! Nach drei Spielen, die absolut nichts mit Asien zu tun haben, nun doch noch ein zum Thema passendes Spiel ;-)

Nein, Scherz beiseite: Nachdem das Spiel erst kürzlich - 4 Tage nach Redaktionsschluss (!) zum „Spiel des Jahres“ gekürt wurde, muss es ja unbedingt vorgestellt werden...



Titel: **Just One**
Art des Spiels: **kooperatives Wortratespiel**
Autoren: **Ludovic Roudy & Bruno Sautter**
Verlag: **Repos Productions**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **3 bis 7 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 20 Minuten**
Preis: **ca. Euro 25,-**

Einleitung

*"Oh bitte gib mir nur ein Wort
Bitte gib mir nur ein Oh
Bitte gib mir nur ein
Bitte bitte gib mir nur ein Wort!"*

Dieses Lied von "Wir sind Helden" kommt mir bei diesem Spiel in den Sinn. Schließlich ist es unsere Aufgabe, mit nur einem einzigen Wort dem Rater einen Hinweis



Spielrunde geschlagen hat, wird durch die Anzahl der erratenen Karten bestimmt. Eine Tabelle verrät das **Spielergebnis**, so bedeuten beispielsweise 7 - 8 Karten Durchschnitt, bei 9 - 10 Karten lautet das Urteil: "Wo, gar nicht mal so schlecht!"

Fazit

Der werbe Leser wird sich ob der oben beschriebenen Vorgehensweise nun zu Recht fragen, wo für den Rater die Schwierigkeit liegen soll. Dies liegt daran, dass ich den eigentlichen Clou des Spiels noch nicht verraten habe: **Haben mehrere Spieler nämlich denselben Hinweis aufgeschrieben, sind diese ungültig** und dürfen dem Rater nicht gezeigt werden. Es versteht sich von selbst, dass vorherige Absprachen und jedwede Kommunikation unter den Spielern verboten sind.

Genau dieser Kniff verlangt von den Spielern, ihre **Hinweise genau zu überdenken**. Was nützt ein hilfreiches Wort, wenn es dann durch Mehrfachnennung ungültig wird? Nehmen wir beispielsweise den Begriff "Dracula". Passend wären Vampir, Transsilvanien, Knoblauch, Untoter,

auf den zu erratenden Begriff zu geben.

Spielbeschreibung

Für die Hinweisgeber trifft der Spieletitel auf jeden Fall 100%-ig zu, denn sie dürfen tatsächlich bloß **ein einziges Wort** auf ihre Tafel schreiben. Das gewählte Wort sollte einen möglichst guten Hinweis auf den gefragten Begriff geben.

Dem Rater stehen dann von allen Mitspielern im Normalfall mehrere Wörter zur Verfügung, die auf die Lösung hindeuten. **Errät er den richtigen Begriff**, wird die Karte offen ausgelegt und zählt als **1 Pluspunkt**. Bei einem Misserfolg kommt die Karte sowie die nächste Karte des Ratestapels aus dem Spiel. Der Rater hat auch die Möglichkeit auszusetzen und auf das Raten zu verzichten, wofür nur die Karte selbst aus dem Spiel entfernt wird.

Danach wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum "aktiven Spieler", der zu Raten dran ist. Sobald der anfangs abgezählte **Stapel von 13 Karten** aufgebraucht ist, endet das Spiel. Wie gut sich die

Fortsetzung von „Just One“

Blutsauger, Fledermaus. Wenn dann aber einige Wörter wegfallen, könnte es schwierig werden. So könnte "Knoblauch" alleine auf vieles hinweisen. Und selbst wenn die beiden Begriffe "Fledermaus" und "Transsilvanien" übrig bleiben, wäre mit "Vampir" ein falscher Rateversuch sehr wahrscheinlich.



Es gilt also, abseits des Offensichtlichen **originelle Ansätze zu finden**. Allzu weit sollte man sich aber auch nicht vom Thema entfernen, es könnte den Rater verwirren und ihn auf eine völlig falsche Fährte locken. Wenn dann kein einziger Spieler einen halbwegs normalen Hinweis gibt, wird's für den Rater äußerst schwierig, vielleicht sogar unmöglich.

Noch etwas ist mir in unseren Partien aufgefallen. Nicht nur die Wörter sind wichtig, sondern auch von wem die entsprechenden Hinweise stammen. Der **unterschiedliche Wissensstand der Mitspieler** - vor allem wenn Kinder mitmachen -, sowie die unterschiedlichen Vorstellungen und Sichtweisen sollten unbedingt berücksichtigt werden. In dem kleinen Spiel mit

den so simplen Spielregeln steckt wesentlich mehr als es den Anschein hat.

"Just One" spielt sich meiner Erfahrung nach **in jeder Spielerzahl gut**. Sogar in der Minimalbesetzung zu dritt funktioniert es, weil jeder Hinweisgeber 2 Wörter aufschreiben darf. Zu viert ist es mit der Originalregel fest zu schwierig, denn eine einzige Übereinstimmung reicht, dass bloß ein Wort übrig bleibt, wodurch der Rater entweder passen muss oder ein richtiges Hasardspiel

wagt. Wir haben deshalb die Hausregel eingeführt, dass der Spieler links vom Rater 2 Wörter angeben darf.

"Just One" sorgt auf jeden Fall für **viel Spaß und Unterhaltung** und kommt praktisch in jeder Spielrunde von lockeren Partyrunden, Familien, Freundeskreis bis zu Hardcore-Strategen - ausgezeichnet an. Ich hoffe nur, dass es bald Nachschub an Karten gibt. Da es bei uns in letzter Zeit ziemlich oft auf den Tisch kam, wiederholen sich die Begriffe nämlich schon ab und zu...

Maely



Game News - Wertung



Notenskala

Wir Knobleritter werten die Spiele passenderweise mit Schilden. Die Anzahl bestimmt, wie gut die Redaktion - natürlich rein subjektiv - ein Spiel beurteilt.

★★★★ Spitze!

★★★★ sehr gut

★★★ gutes Spiel

★★ so lala

★ schwach



Nippon
Wirtschaftsthiller
Portugal 2015
von Soledado & Sentieiro
What's Your Movie?
Dauer: ca. 120 Minuten

Impressum

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

© 2019 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Die meisten japanischen Filme über Japan handeln ja zur Zeit der Samurai, Shoguns und Daimyos. Während der Meiji-Zeit wandelte sich Japan aber vom isolierten Feudalstaat durch forcierte Industrialisierung zu einer westlich-orientierten Großmacht. Die beiden portugiesischen Regisseure Paulo Soledado und Nuno Bizarro Sentieiro haben sich in ihrem Streifen „Nippon“ ausgiebig mit dieser Epoche beschäftigt und das Wirken der Großen Vier, bedeutender Fir-

menkonglomerate („Zaibatsu“) und ihren Kampf um Macht und Kontrolle über die japanische Wirtschaft durchleuchtet. Das Ergebnis ist ein beeindruckendes Werk, mit sehr schönen



Bildern, historisch interessant, aber von der Story vielleicht etwas trocken. Trotzdem Prädikat sehenswert!



Ritter der Knoblerunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1991, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:
* Wöchentliche Spieletreffen im Hotel Traunerhof (**jeden** Mittwoch!)
* Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
* Herausgabe einer monatlich erscheinenden Zeitschrift (Game News) für Mitglieder
* Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
* Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wie-

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

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