

KNOBELRITTERS BÜRGERPFLICHT !

Am Mittwoch, dem 2. Oktober geht's um die Bourgeoisie! (S.1)



326. Ausg. 26. Sept. '19
Auflage 100 Stück (!!!)
29. Jg., Abo 15 Euro



„FLÜGELSCHLAG“
gewinnt den Dt.
SpielePreis 2019

Auch heuer gab es wieder eine Übereinstimmung der Jury mit der Masse der Spieler, denn das „Kennerspiel des Jahres“ **FLÜGELSCHLAG** (von Elizabeth Hargrave / Feuerland Spiele) konnte sich den Deutschen SpielePreis 2019 gewinnen. Näheres auf Seite 2.



Traun - Game News -
Eigenreportage

Liebe Mitbürger,

die frühe Moderne in Europa war wohl die hohe Zeit des Bürgertums. Der Luxus war nicht mehr nur dem Adel vorbehalten, die Mittelschicht bevölkerte den städtischen „Mercado“ um sich mit den angesagtesten Statussymbolen einzudecken.

Allerdings kam der Wohlstand nicht bei allen an. Während manche fest daran glaubten, der nächste Träger der „Crown of Emara“ würde ihr Schicksal zum Besseren wenden, versuchten andere „die Tavernen im Tiefen Thal“ so profitabel zu betreiben, dass sie sich auch irgendwann einmal das glamouröse Stadt-

leben leisten können. Dass es also auch für sie einmal hieß: „Welcome to your perfect home“.

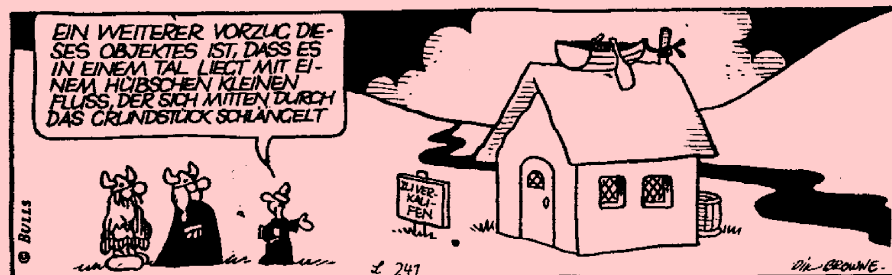
Nachdem wir also am Sonntag unserer Bürgerpflicht nachkommen, haben wir am 2. Oktober ab 18:00 Uhr bereits wieder die Qual der Wahl, welchen Aspekt aus dieser Zeit wir in der Traunerhofburg sehen wollen.

Ich wünsche uns in beiden Fällen einen befriedigenden Wahlausgang,

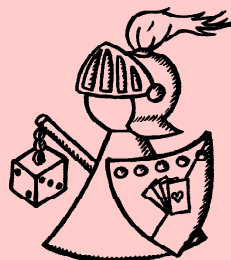
Euer Oliver



HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner
Spielekreis

Deutscher Spiele-
Preis 2019

Ja ja, ab und zu sind sich Kritik und Publikum doch einig. Heuer gewann zumindest jenes Spiel den Deutschen SpielePreis (eine Auszeichnung, bei der Fachjournalisten, Fachhändler und Spieler gewählt haben), welches von der Jury zum Kennerspiel des Jahres gekürt wurde: „**Flügel-schlag**“ von Elizabeth Hargrave (Feuerland Spiele).

Der Gewinner des Deutschen KinderspielePreises 2019 ist „**CONCEPT KIDS - TIERE**“ von Gaetan Beaujannot und Alain Rivollet (Repos Production / Vertrieb: Asmodee).

- Hier nun die „Top Ten“:
1. Flügelschlag
 2. Tavernen im Tiefen Thal
 3. Teotihuacan
 4. Spirit Island
 5. Architekten des Westfrankenreiches
 6. Detective
 7. Underwater Cities
 8. Newton
 9. Just One
 10. Gloomhaven

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 6. Oktober 2019.

Zwischenwertung

Der Dreikampf um die Krone geht weiter, mit leichten Vorteilen für den Titelverteidiger...

Knobelpreis 2019

Die Knobelrytter haben abgestimmt. Vier Spiele haben es auf ihre Nominierungsliste für den Knobelpreis geschafft:

Azul - die Buntglasfenster von Sintra
Flügelschlag
Hadara
Teotihuacan

1. König Jakob	204,5
2. Prinz Franky	190,5
3. Earl Roland	183
4. Marquis Reinhold	107,5
5. Graf Oliver K.	66,5
6. Prinzessin Ute	64
7. Baron Thomas	59
8. Graf Johannes	49
9. Prinzessin Nicole	48,5
10. Sir Udo	46
11. Lady Michaela	44,5
12. Prinzessin Luise	40,5
13. Lady Rebekka	38
14. Marquis Oliver T.	24
15. Knappe Alex	22
16. Sir David	20
17. Graf Gerhard D.	14

Am Spieleabend des 2. Oktober 2019 küren sie dann in einem letzten Wahlgang das ihrer Meinung nach beste taktische Spiel des Jahres.

Game News - Spielkritik

Thema „Bürger“, das spielt der Handel zumeist eine wichtige Rolle. Besonders wenn es dann um wertvolle Gegenstände geht, mit denen der bürgerliche Alltag verschönert werden kann...



Titel: **Mercado**
Autor: **Rüdiger Dorn**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **20 bis 40 Minuten**
Preis: **ca. Euro ??,-**

Wer erinnert sich noch an die Zeit vor der Euro-Umstellung? Als alle Staaten der Europäischen Gemeinschaft noch ihre eigene Währung hatten? War man im Urlaub in mehreren Ländern unterwegs, konnte es schon passieren, dass es etwas länger dauerte, bis man aus der Geldbörse die richtigen Lire für das Gelato, die passenden Francs für den Patis oder die Pennies für die Fish & Chips gekramt hatte.

Genau dieses Gefühl lebt mit dem neuesten Kosmos-Spiel wieder auf. Um nämlich die schönen Dinge auf dem Kunstmarkt erstehen zu kön-

nen, welche schlussendlich unser Ansehen unter den Bürgern steigern, benötigen wir die passenden Münzen. Doch leider ist in unseren Beutel auch etwas Falschgeld geraten, welches sich uns bei unseren Einkäufen als wenig hilfreich erweist.

Im **Münzbeutel** jedes Spielers befinden sich anfangs je 5 Münzen in Gold, Silber, Bronze und Türkis, dazu bedauerlicherweise noch 5 schwarze Münzen, welche Falschgeld darstellen. Damit machen wir uns auf den Weg zum Markt, um wertvolle Antiquitäten, wie einen goldenen Pokal, einen reichlich verzierten Zinnbecher, altes Silberbesteck oder einen der betörenden Düfte in den aufwändigen Flacons zu ergattern.

Acht **Marktstände** sind auf dem Platz aufgebaut. Vier davon preisen wertvolle Gegenstände an, an zwei weiteren Ständen werden besondere Düfte feilgeboten, die beiden restlichen Marktstände sind für den Marktaufseher und die Münzwechslerin reserviert. Die entsprechenden Tafeln geben genau an, welche Münzen der Verkäufer dafür von uns haben will. Die meisten

verlangen ganz bestimmte Münzen für ihre Ware, zum Beispiel 2 goldene und 2 türkise Münzen für das edle Tuch. Andere Händler sind da weniger wählerisch, sie wollen bloß die Kosten je nach Tafel entweder in (2 bis 4) gleichen Münzen oder in (3) verschiedenfarbigen Münzen entrichtet sehen.

Wenn wir an der Reihe sind, ziehen wir blind **3 Münzen aus dem Beutel**. Falschgeld wird gleich zur Seite - auf unsere Spielertafel - gelegt, die anderen können wir den Objekten unserer Begierde - quasi als Anzahlung - zuordnen, indem wir sie an jene Kante der Markttafeln anlegen, die uns zugewandt ist.

Konnten wir auf diese Weise alle für einen Gegenstand geforderten Münzen "bezahlen", erhalten wir ihn umgehend. Als Belohnung winkt neben den **Ansehenspunkten**, die wir auf der Zählleiste vorrücken, auch noch der eine oder andere **Bonus**, wie beispielsweise ein Extrazug



Fortsetzung von „Mercado“

oder eine Jokermünze, die wir in unseren Beutel legen dürfen.

Besonders begehrte Boni sind **Privilegien**, welche wir in Folge am Beginn unseres Zuges einsetzen dürfen, um unseren Zählstein - je nach Privileg - 1 bis 3 Felder weiter vorzurücken, sowie **Siegel**, die wir abgeben können, um 2 zusätzliche Münzen aus unserem Beutel zu ziehen. Solch ein praktisches Siegel bekommen wir übrigens auch dann, wenn wir bei einem Stand trotz der zweitgrößten Anzahlung leer ausgegangen sind.

Auf der **Zählleiste** des Spielplans sind auch ein paar **Sonderfelder** abgebildet, welche uns bei genauem Erreichen entweder positive (Bonusfelder, Jokermünzen, u. ä.) oder negative Auswirkungen (zusätzliches Falschgeld) bringen. Erreichen oder überschreiten wir mit unserem Zählstein als Erste das Start-Zielplättchen, wird nur mehr die laufende Runde zu Ende gespielt. Abschließend gibt es noch je 1 Punkt für nicht verbrauchte Siegel, als auch die aufgedruckten Punkte für nicht eingesetzte Privilegien. Mit den **meisten Ansehenspunkten** ist uns der Respekt (und auch Neid) aller Mitbürgern gewiss.

"Mercado" hat einen relativ **einfachen Spielablauf**,

die Grundregeln sind dementsprechend schnell erklärt. 3 Münzen aus dem Beutel zu ziehen und dann nach eigenem Gutdünken den Marktständen zuzuteilen, dies benötigt kein stundenlanges Regelstudium.

Dennoch ist das Spiel keineswegs banal. Schließlich kommt es ja darauf an, **WO** man seine Münzen platzieren soll. Natürlich versucht man mit seinen Aktionen, noch vor seiner Konkurrenten die gewünschten Objekte auch wirk-



lich zu bekommen, um von deren Ansehenspunkten und Boni profitieren zu können. Und wenn dies schon nicht klappt, sollte man zumindest anstreben, die zweitmeisten Münzen an einem Stand vorzuweisen, um eines der begehrten Siegel zu erhalten, was den erlittenen Zugverlust etwas ausgleicht.

Auch die **Felder der Zählleiste** sollten in die taktischen Überlegungen einbezogen werden, um deren Vorteile nutzen bzw. derer Nachteile vermeiden zu können. In diesem Zusammenhang erweisen sich die Privilegien als äußerst hilfreich. Auch wenn pro Zug bloß 1 Privileg genutzt

werden darf, erlaubt ihre flexible Einsetzbarkeit, sich besser auf die Zählleiste einzustellen. Insgesamt bietet "Mercado" somit eine **gefällige Balance** aus einfachem Mechanismus und einer doch recht großen Vielzahl an Möglichkeiten, bei der einige Variablen berücksichtigt werden wollen.

Der Inhalt des Beutels kann ja durch verschiedene Effekte verändert werden. So kann Falschgeld entfernt und Jokermünzen hinzugefügt werden, beides erhöht die Chancen, in Folge passende Münzen zu ziehen. Man kann aber auch - vor allem durch die Aktionen der "lieben" Mitspieler - neue Falschgeldmünzen erhalten. Dies erinnert dann ein wenig an **"Bagbuilding"**, wenn auch in ziemlich moderater Form. Da die Münzen höchstens einmal in den Beutel zurückgeleert werden, ist dies jedenfalls kein vorherrschendes Spielelement.

Der **Glücksfaktor** ist hingegen doch recht hoch. Man braucht Glück, um zum richtigen Zeitpunkt die passenden Münzen zu ziehen. Wer wenig oder gar kein Falschgeld aus dem Beutel fischt, ist sogar doppelt gut dran. Er kann früher die "guten" Münzen zurück in den Beutel geben und verliert so weniger Aktionen durch das lästige Falschgeld.

Taktik ist trotzdem noch ausreichend vorhanden. Auf

Fortsetzung von „Mercado“

grund der **offenen Informationen**, welche Münzen jeder bereits eingesetzt oder vor Marktständen liegen hat, besteht sie vor allem in der Chanceneinschätzung und der Berücksichtigung der Wahrscheinlichkeiten, bestimmte Objekte erwerben zu können.

Nicht nur die ausgesprochen schöne Illustration des Schachtelcovers gefällt mir, das gesamte Material macht einen sehr guten Eindruck. Stabile Plättchen und Tafeln, ein beidseitig bedruckter Spielplan, Holzmünzen, das Ganze mit **attraktiver graphischer Gestaltung** (wertvolle Antiquitäten und originelle Fla-

cons) und klarer Symbolik. Lobend hervorheben möchte ich die Beutelanhänger, mit denen jeder Spieler leicht den Beutel seiner Farbe erkennt.

"Mercado" eignet sich meiner Ansicht nach perfekt im **Familien-spielbereich**, sowohl was die taktischen Anforderungen betrifft, als auch die Spieldauer. Außer mit notorischen Grüblern, die aber jedes Spiel unnötig in die Länge ziehen können, ist "Mercado" in knapp unter einer halben Stunde zu spielen, zu zweit sogar deutlich darunter. Dies spricht dann doch für eine klare Empfehlung.



HALL OF GAME

Jetzt hat es heuer auch das vierte „programmierte“ Spiel in unsere „Hall of Games“ geschafft: LORENZO DER PRÄCHTIGE genügte ein dritter Platz zum lockeren Aufstieg. Andere mühen sich da schon mehr ab. AZUL - DIE BUNTGLASFENSTER VON SINTRA etwa fiel auf den vierten Platz zurück, kann aber trotzdem heuer noch aufsteigen. JUST ONE fiel sogar aus den „Top Five“, da ist es fraglich, ob dem Spiel des Jahres noch ein Comeback gelingt. Überraschend ins Spiel zurück gebracht hat sich TERRAFORMING MARS. Der Sprung an die Spitze gibt dem Spiel, das schon so lange in unserer Wertung ist, nun die einmalige Chance, doch noch in die Ruhmeshalle einzuziehen, wenn es bei den kommenden Abstimmungen ansprechend punkten kann.

Bei den anderen Kandidaten - KUHLE KÜHE (2), LAMA (4) und TEXAS SHOWDOWN wage ich noch keine Prognose, zumal jetzt drei doch recht interessante Spiele vorgeschlagen wurden: KRASS KARIERT, SPACE BASE und vor allem das frisch gekürte „Kennerspiel des Jahres“ FLÜGELSCHLAG.

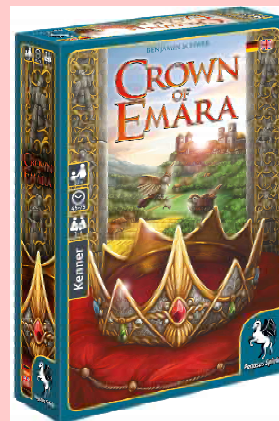
Wertung:

1. Terraforming Mars	4/+ 12/-0/16/ +
2. Kuhle Kühe	5/+ 9/-2/12/ -
3. LORENZO	2/+ 8/-0/10/ +
4. Azul - Buntglasfenster	3/+ 6/-0/ 9/ -
L.A.M.A.	1/+ 9/-1/ 9/ +
6. Texas Showdown	1/+ 7/-0/ 8/ +
7. Die Tavernen...	*1/+ 6/-0/ 7/ +
8. Just One	1/+ 5/-0/ 6/ -
9. Hadara	0/+ 3/-0/ 3/ +
10. Newton	0/+ 2/-0/ 2/ =
11. Lift Off	1/+ 0/-0/ 1/ -
12. Werwörter	0/+ 5/-5/ 0/ -

Vorschläge: Flügelschlag (2 x), Krass kariert (2 x), Space Base (1 x)

Game News - Spielekritik

Beim nächsten Spiel kommen ebenfalls Bürger vor, um deren Wohlergehen wir als zukünftige Herrscher besorgt sind...



Titel: **Crown of Emar**
 Autor: **Benjamin Schwer**
 Verlag: **Pegasus Spiele**
 Jahrgang: **2018**
 Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
 Alter: **ab 12 Jahren**
 Dauer: **45 bis 75 Minuten**
 Preis: **Euro 39,99**

Die uralte Geschichte: Der alte König will abdanken und sucht daher einen geeigneten Nachfolger. Normalerweise resultiert dies in heftigen Thronstreitigkeiten der potentiellen Kandidaten, die nicht selten auch blutig auf dem Schlachtfeld ausgetragen werden. So wie Millionen Zuseher dies etwa von der Kultserie "Game of Thrones" kennen.

Nicht so im kleinen Königreich Emar. Nachfolger soll hier nämlich jener Bewerber werden, der die meisten in die Hauptstadt zuwandern-

den Bürger von sich überzeugen kann. Dazu versuchen sie einerseits, neue Bürger anzulocken, diesen andererseits aber auch ein Dach über den Kopf zu verschaffen. Wer dies am besten bewerkstelligt, kann sich die "Krone von Emar" aufsetzen.

Wo sich dieses sagenhafte Königreich befindet, entzieht sich leider meiner Kenntnis. Aber zumindest weiß ich, dass es ein ertragsreiches Hinterland sowie eine größere Metropole - die erwähnte Hauptstadt - geben muss. Die beiden **Spielpläne "Stadt" und "Land"** werden aus jeweils 4 Orten in zufälliger Anordnung zusammengefügt. Am Land sind es die Orte Wald, Acker, Steinbruch und Weberei, auf welche die entsprechenden Rohstoffe Holz, Getreide, Stein und Tuch gelegt werden. In die vier Orte der Stadt (Burg, Kirche, Markt und Baustelle) kommen jeweils 2 Beraterkarten, sowie das restliche Spielmaterial (Bücher, Siegelringe, Goldmünzen, etc.)

auf die dafür vorgesehenen Felder. Eine zufällig gezogene Ereigniskarte gibt an, auf welche Felder von Stadt und Land jeder Thronaspirant seine **beiden Ratsmitglieder** stellt.



Das Spiel verläuft über **6 Runden**, in denen jeweils zu Beginn eine **Ereigniskarte** gezogen wird. Das darauf angegebene Ereignis kann entweder sofort oder erst am Rundenende eintreten. Danach führen die Spieler reihum 3 Spielzüge aus, in denen sie **eine Aktionskarte aus der Hand ausspielen** und anschließend 1 Kartenaktion, 1 Bewegungsaktion und gegebenenfalls Zusatzaktionen ausführen.

Das Ausspielen einer **Aktionskarte ist der Motor des Spiels**. Dabei spielen gleich 2 Faktoren eine Rolle: Die Karte selbst, welche eine Kartenaktion auslöst, sowie der Ablageplatz, auf den die Karte abgelegt wird, welcher wiederum eine Bewegungsaktion auslöst.

Die meisten der 9 unterschiedlichen **Kartenaktionen** bestehen darin, einen bestimmten Rohstoff zu nehmen. Die anderen erlauben den

Fortsetzung von „Crown of Emar“

Tausch von Rohstoffen in Goldmünzen, das Ausführen einer Bewegungsaktion (im Wert 1), einer beliebigen Ortsaktion in der Stadt oder einer (vergünstigten) Zusatzaktion.

Bei der **Bewegungsaktion** entscheidet der **Ab-lageplatz**, wie viele Felder (1, 2 oder 3) der Spieler eines seiner beiden Ratsmitglieder im Uhrzeigersinn ziehen muss. Jeder der 3 Ab-lageplätze muss dabei einmal belegt werden, bevor wieder alle drei zur Verfügung stehen. Mit der entsprechend gezogenen Figur kann der Spieler anschließend die Aktion(en) des soeben erreichten Ortes ausführen.

In den Orten **am Land** erhält der Spieler einen entsprechenden Rohstoff (Tuch, Getreide, Stein oder Holz). Die Aktionen der Orte **in der Stadt** sind etwas komplexer, benötigen aber stets bestimmte Rohstoffe. So kann man in der **Kirche** Rohstoffe spenden, um sowohl 1 Buch als auch 1 Gunstplättchen zu erhalten. Auch in der **Burg** kann man Rohstoffe loswerden, und zwar als "Geschenk" für den Monarchen, der als Dank 1 Siegelring überreicht. Auch kann man dort 1 Buch abgeben, um 5 Baupunkte zu erhalten.

Am **Markt** kann man 1 beliebigen Rohstoff gegen 1 Goldmünze verkaufen, zusätz-lich darf man dort Bücher ge-

gen Bürgerpunkte eintauschen. Auf der **Baustelle** hat ein Spieler gleich 3 Aktionsmöglichkeiten, bei denen er vornehmlich Bau- und Bürgerpunkte gegen die Abgabe von Stein, Holz oder Brot bekommt.

Zusätzlich darf ein Spieler jederzeit in seinem Spielzug folgende **Zusatzaktionen** je 1 x ausführen, solange er die Kosten dafür bezahlen kann: **Adelstitel erhöhen** (ge-



gen Goldmünzen und Siegelringe), um Bürgerpunkte zu erhalten; **Handwerker einstellen** (gegen Rohstoffe), um am entsprechenden Ort am Land mehr Rohstoffe und/oder Brote zu lukrieren; **Be-rater anwerben** (gegen Rohstoffe), um dessen Fähigkeit (einmaliger oder dauerhafter Effekt) zu nutzen. Für die beiden Letzteren Zusatzakti-onen muss sich das Ratsmit-glied jedoch am passenden Ort befinden.

Ziel aller Aktionen ist es, möglichst viele Häuser zu bauen **und** möglichst viele Bür-ger anzulocken. Mit den - auf oben beschriebene Weise er-haltenen - **Baupunkten** rückt der Spieler seinen Häuser-ler Marker auf der Punkteleiste

vorwärts, mit **Bürger-punkten** wiederum seinen Bürger-Marker. Nach der sechsten Runde - nachdem der Stapel der 9 Aktionskarten zum 2. Mal durchgespielt wurde - zählt für jeden Spieler einzig und allein der jeweils **niedri-gere der beiden Werte**. Wer damit auf die höchste Punkte-zahl kommt, gewinnt den Wett-streit um die Krone.

Spiele, bei denen Roh-stoffen gesammelt, geerntet oder sonst irgendwie er-worben werden, um sie anschließend auf die eine oder andere Wei-se in Siegpunkte umzu-wandeln oder zu tau-schen, dies hatten wir in der Vergangenheit bereits zur Genüge. Als Vielspieler ist man dem schon ein wenig über-drüssig. Was also sollte einen erfahrenen Spieler nun dazu bringen, sich mit "Crown of Emar" einzulassen, bei dem man genau dieses zu tun hat?

Na ja, es sind doch ein paar Besonderheiten, welche das Spiel ein bisschen aus der Masse der üblichen Ressour-cenmanagement-Spiele hervorheben. Da gibt es mal eine exakte, strikte **Trennung von Produktions- und Ver-brauchsstätte**. Während man auf dem Spielplan "Land" Roh-stoffe erhält, gibt man diese auf dem Spielplan "Stadt" aus. Dazu hat jeder Spieler auf beiden Plänen je 1 Ratsmit-glied, welches er zu diesem Zwecke möglichst geschickt zu bewegen und einzusetzen trachtet.

Fortsetzung von „Crown of Emar“

Auch die **gefinkelte Verknüpfung von Karten- und Bewegungsaktion** weiß zu gefallen. Da man in jeder Runde 3 zufällige Aktions-karten erhält, gilt es die 3 fol-genden Spielzüge voraus-schauend zu planen und geschickt einzuteilen, sowohl was die Reihen-folge der aktuellen Aktionskarten anbe-langt, als auch deren Ein-satzort auf den drei Ab-lageplätzen. Es kommt darauf an, genau im Auge zu haben, wo die Ratsmitglieder landen, um dort auch die beabsichtig-ten Ortsaktionen durchführen zu können.

Das Wichtigste aber ist, die **richtige Balance zwi-schen Häuser- und Bürger-punkten** zu finden. Während die Bürgerfigur stets auf dem Feld "0" startet, verfügt jeder Spieler bereits zu Beginn über ein paar (leer stehende?) Häu-ser. Eine Ereigniskarte legt für jede Partie ein anderes **Start-feld** für die Häuser der Spieler fest, zwischen 20 und 40 Punk-ten. Während der Partie ver-suchen die Spieler, beide Mar-ker vorwärtszubewegen, aber dermaßen, dass sie schluss-endlich mit möglichst geringem Abstand zueinander möglichst weit vorne stehen. Wer nur einen der beiden Mar-ker forciert, während der an-dere weit zurückliegt, wird bei solch suboptimaler Spielweise kaum Chancen auf den Sieg haben, weil er Aktionen ver-geudet.

Es gibt **unterschiedli-che Wege**, wie man dabei vor-gehen kann. Man kann sich etwa auf bestimmte Rohstoffe konzentrieren. So kann man mit ausreichend Nachschub an Stein und/oder Holz vermehrt die Baustelle aufsuchen. Oder man verlegt sich auf Spenden



in der Kirche, um mit den so erhaltenen Büchern ordentlich Bürger- und Baupunkte zu gene-rieren. Auch das Streben nach Adelstiteln (durch Ge-schenke in der Burg zusam-men mit Goldmünzen) kann lukrativ sein. Welche Strategie man auch immer wählt, ist es vorteilhaft, sich dazu die Unter-stützung passender Berater zu sichern, und nie das Ziel einer ausgeglichenen Wertung aus den Augen zu verlieren.

Dies alles erfordert **ne-ben langfristigen, strategi-schen Entscheidungen auch kurzfristige Überle-gungen**. So müssen neben der aktuellen Kartenhand auch die Ereignisse der Runde und die zur Verfügung stehenden Be-rater in Betracht gezogen werden. Besonders gegen Schluss hin muss man die Bürger- und Häuserpunkte noch gut austar-rieren, um möglichst eine Punktlandung der beiden Fi-guren zu machen.

Ja, es steckt mehr in "Crown of Emar", als man an-fangs vermutet hätte. Ich selbst hielt das Spiel zu Beginn noch ein typisches, etwas langwei-liges, normales "Ich-sammle-da-Rohstoffe-und-setze-sie-dort-ein"-Spiel. Erst nach ein paar Partien entdeckt man die Feinheiten, die takti-schen Finessen, und schon steigt der **Wieder-spielreiz** in ungeahnte Höhen. Für noch mehr Abwechslung hat der Au-tor noch ein paar Varian-ten, sowie eine **gut funk-tionierende Solo-Kam-pagne** beigefügt.

Da auch die **Ausstat-tung überzeugt**, sowohl was die materielle Qualität als auch die grafische Gestaltung anbe-langt, komme ich nicht umhin, "Crown of Emar" eine unbe-dingte **Empfehlung** auszu-sprechen. Für ein absolutes Top-Spiel fehlt dann aber doch vielleicht noch das gewisse Extra...

Wally

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Wo lässt der klassische Bürger seinen Alltag ausklingen? Richtig: In einer gastronomischen Einrichtung zur Verabreichung von Getränken. Also wie etwa hierin...



Titel: Die Tavernen im Tiefen Thal
Art: Deckbau- und Würfelauswahlspiel
Autor: Wolfgang Warsch
Verlag: Schmidt Spiele
Jahrgang: 2019
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 60 Minuten
Preis: ca. Euro 39,-

"Wer nichts wird, wird Wirt!"

Wie wahr! Ich weiß, wovon ich spreche, habe ich doch seit nunmehr 33 Jahren nichts anderes geschafft als dieses Beruf. Wie leicht dies geht, wie wenig Qualifikation man dafür braucht, davon kannst du dich nun selbst überzeugen. Im Spiel "Die Tavernen im tiefen Thal" musst du bloß ein bisschen Personal einstellen, hie und da ein paar Verbesserungen vornehmen und ausreichend Bier bestellen, um zahlungskräftige Gäste anzulo-

cken. Bevorzugt betuchte Adlige, die den Ruf deiner Gaststätte steigern.

Aller Anfang ist jedoch schwer, denn deine Taverne besteht zu Beginn gerade mal aus einer Theke und 3 Tischen. Du arbeitest auch ganz alleine, nicht umsonst heißt es, als Selbstständiger werkst du erstens selbst zweitens ständig. Lediglich eine Aushilfskellnerin kommt ab und zu mal vorbei. Auf der Aktiva-Seite deines Unternehmens - dein **Startkartendeck** - stehen zudem ein Extratisch, welcher dir manchmal zur Verfügung steht, ein Bierlieferant, der dir von Zeit zu Zeit ein paar Fässer mehr ins Lager rollt, sowie sieben Stammgäste, die aber nur wenig konsumieren und daher nicht viel Umsatz bringen.

Und so schaut ein typischer Abend bei dir aus: **Zuerst füllt sich dein Lokal**, indem du so lange Karten aufdeckst, bis jeder deiner Tische besetzt ist. Jede gezogene Karte wird dabei an den passenden Platz gelegt, ein Gast an einen freien Tisch, die Bierkutsche zum Lieferanteneingang, etc.

Danach kommt die Kellnerin, das heißt du würfelst mit deinen vier neutralen



Würfeln, zusätzlich darfst du für jede aufgedeckte Kellnerin einen Würfel in deiner Farbe würfeln (bis maximal 3 Würfel).

Der nächste Tagesordnungspunkt ist die **Aufnahme der Bestellung**, was bedeutet, dass du einen der weißen Würfel wählst und vor dir ablegst (zu deinen farbigen Würfeln). Die anderen gibst du an den Wirtkollegen zu deiner Linken weiter. Dann wählst du einen der Würfel, welche du von deinem rechten Kollegen erhalten hast, usw.

Schließlich geht's ans **Servieren**. Du teilst alle vorher "gedrafteten" Würfel passenden Aufgaben zu, also ausliegenden Karten (Personal, Gäste) und Plätzen deiner Gaststätte, welche übereinstimmende Augenzahlen aufweisen. Auf diese Weise nimmst du Geld von Gästen ein und erhältst Bierlieferungen.



Mit **Geld** kannst du dir neues Aushilfspersonal (Kellnerin, Abwäscher, Bierlieferant, u.ä.) und neue Tische leis-

Fortsetzung von Die Tavernen im Tiefen Thal

ten, du kannst aber auch Investitionen in deinem Betrieb vornehmen, beispielsweise Personal fix einstellen, einen größeren Tresor, ein geräumigeres Bierlager oder einen fixen Stammtisch. Investitionen sind zwar teurer, locken dafür aber auch Adlige an, welche sich durch die neuen Anschaffungen offenbar gleich wohler fühlen.

Bier wiederum benötigst du, um neue Gäste anzulocken, die bereit sind, auch mal etwas mehr zu konsumieren und deinen Umsatz entsprechend zu steigern. Und bist du mit Bier mal besonders spendabel, findet sich auch der eine oder andere Adlige gerne bei dir ein, was deinem Ruf sehr förderlich ist.

Irgendwann ist dann doch **Sperrstunde**. Du schmeißt die Gäste raus, räumst alles wieder sauber weg, sperrst übriggebliebenes Geld in den Tresor und Bier in das Bierlager, und schickst dein Personal heim.

Nach **8 Abenden** wird kontrolliert, wie erfolgreich du dein Lokal geführt hast. Dabei zählen vor allem die Stammgäste, welche du anwerben konntest, und von denen besonders die Adligen. Konntest du mehr anlocken als deine Mitbewerber? Gratulation, dann hast du dich als bester Wirt der Tavernen im Tiefen Thal herausgestellt!

Du hast es sicher schon bemerkt. Bei "Die Tavernen im Tiefen Thal" kommen zwei verschiedene Spielmechanismen zum Einsatz, welche auf originelle Art und Weise miteinander verwoben sind. Zum einen findest du den seit "Dominion" bekannten und beliebten **Deckbau**, zum anderen einen interessanten **Würfelauswahlmechanismus**.



Dein Startdeck ist ja nicht sonderlich effektiv. Im Laufe des Spiels kommen aber durch **Deckbau** bessere Karten hinzu. Mit Münzen wirbst du mehr Personal an, stellst zusätzliche Tische auf, verbesserst deine Bierlieferungen. Mit Bier hingegen lockst du spendierfreudigere Gäste in deine Gaststätte. Alle diese neuen Karten - ob mit Geld oder Bier "bezahlt" - kommen übrigens direkt auf den Nachziehstapel, sodass sie schon ab der nächsten Runde auftauchen. Eine vernünftige Maßnahme, da sie sonst bei bloß acht Runden zu wenig oder vielleicht sogar überhaupt nicht zum Einsatz kommen. Übrigens gibt es - wie in den meisten "Deckbuilding Games" - auch hier die Möglichkeit, unbeliebte Karten aus seinem Deck zu entfernen.

Die Würfel dienen schließlich dazu, Karten zu aktivieren. Erst wenn auf einem Gast der passende Würfel liegt, wurde er erfolgreich "bedient" und spült entsprechend Geld in deine Kassa. Und nur mit Würfeln der angegebenen Würfelzahl klappt die Bierlieferung. Die Würfel werden dazu aber nicht einfach nur gewürfelt, sondern auch "gedraftet". Das heißt, dass du

dir von den zur Verfügung stehenden Würfeln immer stets einen Würfel auswählst und die anderen weiterreichst. Du musst also sehr wohl auch auf die Bierdeckel deiner Mitbewerber schauen, um zu sehen, was dir von diesen wohl bleiben könnte, damit du dich bei deiner Auswahl etwas danach richten kannst. Das Würfelglück wird durch dieses "Dice Drafting" etwas reduziert, bei gleichzeitiger Erhöhung der Interaktion.

Bier oder Geld? Diese Frage stellst du dir im Grundspiel stets. Beides ist wichtig, Geld für neues Personal, aber auch für Investitionen, um dauerhafte Vorteile zu erlangen. Und Bier natürlich für neue Gäste. Meist wirst du dich zwar danach richten, welche Würfelzahlen du kriegst, du solltest dich aber doch nach Möglichkeit auf eine Sache konzentrieren und auch deine **Investitionen** darauf ausrichten.

Wenn im vorigen Absatz von "Grundspiel" die Rede ist, muss ich dir noch erklären,

Fortsetzung von „Die Tavernen im Tiefen Thal“

dass Autor Wolfgang Warsch sein Werk gleich mit **5 Modulen ausgestattet** hat. **Modul 1** stellt sozusagen das **Grundspiel** dar. Meiner Erfahrung nach solltest du unbedingt mit diesem anfangen, weil das Spiel doch etwas ungewöhnliche Mechanismen aufweist. Die weiteren Module bauen aufeinander auf, bringen Schritt für Schritt **mehr Varianz**, aber auch mehr Komplexität, mit der du in deiner ersten Partie vielleicht überfordert wärst.



Modul 2 bringt ein zweites Getränk ins Spiel, nämlich den **Schnaps**. Mit ausreichend Schnaps kannst du die Aktionen trinkfester Gaukler nutzen, welche nach und nach deine Taverne aufsuchen. In **Modul 3** kommt eine spezielle **Rufleiste** zum Einsatz, welche jede Runde eine ausgeglichene Balance zwischen Geld- und Biereinnahmen belohnt und dir zusätzliche Boni und Punkte bringt. Mit Barden kannst du deinen Ruf weiter aufbessern.

Modul 4 ändert die Startvoraussetzungen. Nun fängst du nicht immer mit den gleichen Karten an. Sieben

Startkarten stehen zur Auswahl, um bereits von Beginn weg unterschiedliche Strategien verfolgen zu können. **Modul 5** führt schließlich ein **Gästebuch** ein, in das du deine Gäste eintragen kannst. Lockst du gezielt bestimmte Gäste an, erhältst du Extrapunkte und/oder Spezialboni.

Insgesamt gefällt mir "Die Tavernen im Tiefen Thal" - gerade wegen der interessanten Kombination aus den zwei Spielmechanismen - sehr gut. Landsmann Wolfgang Warsch hat es wieder einmal geschafft, ein äußerst originelles Spiel zu präsentieren. Zwei Dinge stören mich jedoch ein wenig, weshalb ich dem Spiel

nicht die Höchstnote verpassen will. Einerseits ist der **Glücksanteil doch recht hoch**. Die Würfel können ungünstig oder vorteilhaft fallen, und auch der Kartennachschub kann sich positiv oder negativ auf deine Aktionen auswirken.

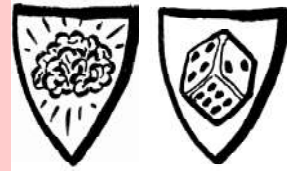
Andererseits spielt es sich doch **recht solitär**. Interaktion findet eigentlich nur beim Nehmen der Gäste und bei der Würfelauswahl statt, und bei Letzterem kann es passieren, dass du manchmal gar keine richtige Wahl hast, wenn die verbliebenen Würfel die gleichen Zahlen tragen. Trotzdem: Lass dich von diesen



beiden kleineren Mängeln nicht abhalten! Es lohnt sich, sein Glück mal als Wirt zu versuchen. Zumindest auf spielerische Art...

Mealy

Game News - Wertung



Notenskala

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

Game News - Spielekritik

Zum bürgerlichen Leben gehört auch ein geeigneter Wohnort, ein gemütliches, wohlorganisiertes Heim, in dem man sich willkommen fühlt...



Titel: **Welcome to...**
 Art: **Karten-Aufbauspiel**
 Autor: **Benjamin Schwer**
 Verlag: **Hans im Glück**
 Jahrgang: **2019**
 Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
 Alter: **ab 10 Jahren**
 Dauer: **45 bis 60 Minuten**
 Preis: **ca. Euro ??,-**

Einleitung

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Architekten im Babyboom der amerikanischen Nachkriegszeit. Um der Star-Architekt von morgen zu werden, muss ein Spieler es am besten hinbekommen, in seinen drei Straßen die schönsten Siedlungen anzulegen und die aufgedeckten Hausnummern am geschicktesten mit den zugehörigen Bauarbeiten zu kombinieren.

Spielbeschreibung

Als Vorbereitung erhält jeder Spieler einen Zettel vom Spielblock. Darauf sind drei Straßenzüge eingezeichnet,



die in Parzellen mit Häusern mit oder ohne Pools eingeteilt sind. Die Hausnummern fehlen allerdings noch – sie einzutragen, ist die Aufgabe der Spieler. Dafür stehen jede Runde allen Spielern drei Kartenstapel mit einer Kombination aus Hausnummer und Aktion zur Verfügung. Davon wählt jeder ein Kartenpaar aus, trägt die Nummer (1 – 15) in eines der Häuser ein und führt die dazugehörige Aktion aus. Dabei ist zu beachten, dass die Nummern nur aufsteigend eingetragen werden dürfen, wobei aber Zahlen übersprungen werden dürfen, so dass also zum Beispiel auf die 3 die 5 folgen darf.

Aktionen gibt es sechs verschiedene:

Geometer: Zwischen zwei Parzellen darf ein Zaun eingezeichnet werden – am Spielende gibt es Punkte für eingezäunte Parzellen, die mit Hausnummern versehen sind.

Immobilienmakler: Er sorgt dafür, dass die Preise für Siedlungen (= Zusammenschluss mehrerer Parzellen) steigen.

Landschaftsgärtner: In der Straße, in welcher die Hausnummer eingetragen wird, darf ein Baum angekreuzt werden. Je mehr Bäume eine Straße am Ende hat, desto mehr Punkte bringt sie.

Schwimmbad: Wird die zu einer solchen Aktion gehörige Nummer in ein Grundstück mit Pool geschrieben, so darf auf der Pool-Liste die kleinste Zahl durchgestrichen werden. Am Ende gibt es Punkte entsprechend der kleinsten sichtbaren Zahl in der Pool-Liste.

Agentur für Zeitarbeit: Die gewählte Zahl darf mit Hilfe dieser Aktion um 1 oder 2 verkleinert oder vergrößert werden. Außerdem wird in der entsprechenden Spalte ein Kreuz gemacht. Wer diese Aktion bis zum Schluss am häufigsten genutzt hat, erhält auch die meisten Punkte in dieser Kategorie.

Hausnummer bis: Zusätzlich zur gewählten Zahl darf in irgendeiner Straße eine gleiche Zahl neben eine bereits eingetragene geschrieben werden. Voraussetzung ist aber, dass bis zum Spielende zwischen diesen beiden Häusern keine Zäune gebaut werden. Diese zusätzlichen Hausnummern werden am Schluss jedoch mit Minuspunkten bestraft.

Kann ein Spieler keine der drei Hausnummern eintragen, so muss er in der Spalte "Ablehnung des Bauantrags" ein Kreuzchen machen. Sobald ein Spieler hier sein drit

Fortsetzung von „Welcome to...“

tes Kreuz setzt, endet die Partie. Zu Beginn werden drei Stadtpläne ausgelegt. Sie geben Bedingungen vor, für deren Erfüllen es Siegpunkte gibt, für den Schnellsten noch ein paar mehr als für die Nachzügler. Hat jemand alle drei Vorgaben erfüllt, so löst dies ebenfalls das Spielende aus. Die dritte Möglichkeit besteht darin, dass ein Spieler alle Parzellen mit Häusernummern versehen hat.

Fazit

Das Spielmaterial besteht aus einem sehr bunt illustrierten Block sowie 110 Karten und 4 Spielhilfen. Letztere helfen Anfängern nur bedingt. In dieselbe Kerbe schlägt auch die Spielregel. Die verschwurbelte Sprache, die wohl dazu beitragen soll, ein Zahlenspiel mit einer großen Portion Flair zu versehen. Weniger wäre hier aber sicherlich mehr gewesen. Das trifft auch auf den Block zu, der zwar wirklich schön aussieht und auch stimmungsmäßig gut ins Spielthema versetzt, leider aber auch dafür sorgt, dass es kaum möglich ist, das Treiben der Mitspieler zu verfolgen. Zumindest dann nicht, wenn man mit Kuli oder Bleistift schreibt. Verwendet man dagegen einen schwarzen Filzstift, so verbessert das die Übersichtlichkeit gleich enorm.

Zwar ist Welcome to Your perfect Home im Grunde ein Spiel, bei dem jeder ziemlich

solitär vor sich hinbaut, aber den einen oder anderen der drei ausliegenden Stadtplan-karten als Erster zu erfüllen, sorgt schon für einige willkommene Extrapunkte. Dazu ist es aber notwendig, die Siedlungs-gestaltung der Mitspieler im Auge zu behalten.

Hat man sich erst einmal durch die aufgemozte Beti-



teilung der sechs Aktionsmöglich-keiten gekämpft, ist die Symbolik und Funktion der Karten dann recht schnell verstanden, zumal allen Symbolen eine andere Farbe zugewiesen wurde. Um jedoch zu verstehen, wofür es am Ende Punkte gibt, benötigen die meisten eine Probepartie, aber nach dieser sind alle Unklarheiten beseitigt.

Welcome to Your perfect Home bietet eine Solovariante sowie zusätzliche Stadtplan-karten für Fortgeschrittene sowie die Möglichkeit, in seine Straßen einen Kreisverkehr einzubauen, wodurch man diese in zwei Teile trennt und in beiden mit den Zahlen jeweils von vorne anfangen darf.

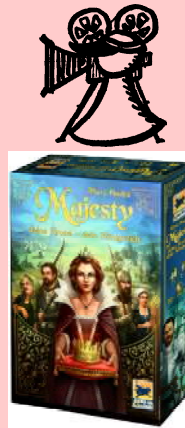
Dem Glück kommt hier natürlich auch ein gewisses Gewicht zu, allerdings ist der Einfluss auf das Spiel auch

nicht so gering, wie man anfangs meinen möchte. So sollte man zu Beginn darauf achten, die Häuser in den Straßen gut zu verteilen, so dass man für alle auftauchenden Zahlen die Möglichkeit hat, sie auch einzutragen. Dabei sollte aber auch nicht aus den Augen verloren werden, die von den Stadtbauplänen geforderten Siedlungen hinzubekommen und wenigstens eine davon auch als Erster.

Wer sich nicht scheut, einige Passagen der Spielregel mehrmals lesen zu müssen, wird hier jedoch mit einem kurzweiligen Optimierungsspiel belohnt, das in jeder Besetzung gleich gut funktioniert, wobei jedoch gesagt sein soll, dass die Angabe "für 1 – 100 Spieler" natürlich stark übertrieben ist, denn jeder sollte gleich gut auf die ausliegenden Karten sehen können, was bei normalen Tischen nur für bis zu sechs Spieler gewährleistet ist.

Sandra Lemberger

Game News -
Wertung



Majesty
Kostümfilm
Deutschland 2017
von Marc André
Hans im Glück
Dauer: ca. 45 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

Regisseur Marc André widmet sich ja gerne gesellschaftspolitischen Themen der Vergangenheit, wie er mit seinem Meisterwerk „Splendor“ bewies, bei dem er die Bedeutung der Edelsteine in Abbau, Handel und Verarbeitung durchleuchtete. In seinem Streifen aus dem Jahre 2017 zeigt er die Bemühungen von Monarchen, die Gebäude ihres Reiches mit Bürgern zu bevölkern, um die leeren Schatzkammern zu füllen. Auch hier spielen wieder mehrere Aspekte - Versorgung, Verteidigung, Bevölkerungs-



verteilung - eine wichtige Rolle. Auch wenn Adlige durchaus vertreten sind, ist doch das Bürgertum maßgebend für eine erfolgreiche Entwicklung verantwortlich. Prädikat: Sehenswert!



ritter der **knobelrunde**

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

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

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