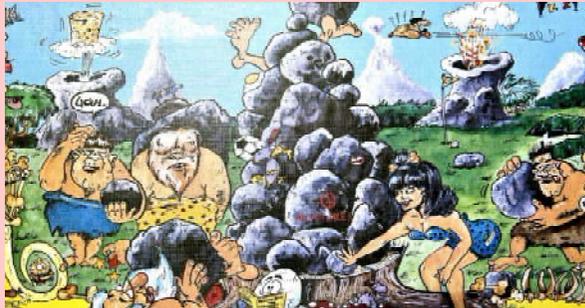


WOHER „STAMMT“ DER MENSCH ???

Stammtisch über Zivilisationsgeschichte am 4.12. in Traun!!



328. Ausg. 28. No
Auflage 100 Stück ...
29. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Anthropologen,

schon seit der Zeit des Homo habilis haben sich Menschen zu Stämmen zusammengeschlossen. Diese Strategie ist tatsächlich so erfolgreich, dass sie auch heute noch angewendet wird. Die Zusammenschlüsse der digital „Natives“ dienen zwar nicht mehr hauptsächlich der Sicherung des Überlebens, bieten aber dennoch unbestreitbare Vorteile.

Es gibt die Theorie „Tribes: Dawn of Humanity“ gleichzusetzen - ohne die Gesellschaft zu suchen, wäre die Menschheit nie so weit gekommen. Dieser Theorie gehen wir am 4. Dezember ab 18:00 Uhr in Familie Bayer's Museum der Menschheitsgeschichte nach.

material aus aller Welt zusammengetragen. Die Zuverlässigkeit der Quellen sollte allerdings jeder selbst überprüfen. Dass „Hadara“ das arabische Wort für Zivilisation ist, wäre noch einfach nachzuprüfen, ob hingegen in der Altsteinzeit freche Tiger wirklich als „Honga“ bezeichnet wurden, wird schon schwieriger.

Bis dahin, bleibt neugierig.



HÄGAR DER SCHRECKLICHE



Ritter der Knobelpfunde



Neues vom Trauner Spielekreis

It's Sauna-Time!

Winterzeit ist Saunazeit! Was gibt es Schöneres, als sich in der kalten Jahreszeit in der Saunakabine zu wärmen? Jeden Donnerstag trifft sich die Saunarunde „Schweißperle“ ab ca. 19:00 Uhr im Traunerhof zum gemeinsamen Schwitzen, Fußballschauen und -zwischen den Aufgüssen - auch für das eine oder andere lockere Spielchen. Gäste sind jederzeit herzlich willkommen!

Klubmeisterschaft

Die „Ritter der Knobelpfunde“ haben ja längst abgestimmt und in mehreren Wahlgängen das ihrer Meinung nach beste taktische Spiel des Jah-

res mit dem begehrten „Knobelpreis“ ausgezeichnet: **AZUL - DIE BUNTGLASFENSTER VON SINTRA**. Das Spiel von Michael Kiesling, erschienen bei Pegasus Spiele, konnte sich knapp gegen die drei anderen nominierten Spiele - FLÜGELSCHLAG, HADARA und TEOTIHUACAN durchsetzen und ist dann auch jenes, welches für unsere Klubmeisterschaft herangezogen wird. Termin für die Klubmeisterschaft ist erst nach den Weihnachtsferien, nämlich am **Samstag, den 11. Jänner 2020**. Start der Meisterschaft wird um ca. 14:00 Uhr sein. Unbedingt vormerken, wir bitten um zahlreiche Teilnahme, um einen würdigen Klubmeister 2019 zu küren!

Zwischenwertung

Der Kampf um die Krone dürfte entschieden sein. Nur wenn Jakob am letzten (punktrelevanten) Spieleabend ausfällt, können ihm Franky oder Roland den Titel noch entreißen. Bei den Ladies dürfte Prinzessin Ute das Rennen machen...

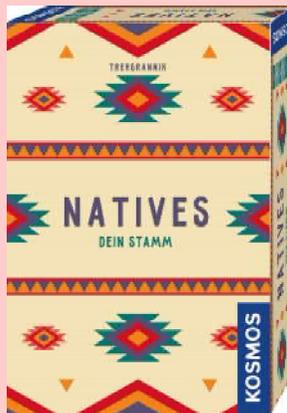
1. König Jakob	256,5
2. Prinz Franky	228,5
3. Earl Roland	221
4. Marquis Reinhold	148,5
5. Graf Oliver K.	91
6. Prinzessin Ute	85,5
7. Baron Thomas	80,5
8. Graf Johannes	79
9. Prinzessin Nicole	72
10. Prinzessin Luise	56,5
11. Sir Udo	46
12. Lady Michaela	44,5
13. Lady Rebekka	38
14. Marquis Oliver T.	27
15. Knappe Alex	22
16. Sir David	20
17. Graf Gerhard D.	14
18. Lady Angie	9,5
19. Knappe Alex	7

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 8. Dezember 2019.

Game News - Spielkritik

Wenn es um „Stämme“ - dem Thema unseres nächsten Spieleabends - geht, muss man unbedingt auch Spiele der amerikanischen Ureinwohner dazunehmen. Wie eben auch das folgende...



Titel: **Natives**
Autoren: **Anatoly Shklyarov**
Alexey Paltsev &
Alexey Konnov
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2019**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 14,-**

Als Kinder haben wir oft "Cowboy & Indianer" gespielt. Unser Bild damals von den "Rothäuten" war doch ziemlich klischeehaft, geprägt von zahlreichen alten Western im Fernsehen, welche die Ureinwohner Amerikas in einem sehr einseitigen Licht präsentierten. Mittlerweile hat sich meine Sichtweise der Indianer - durch kompetente Fachliteratur und nicht zuletzt einem Besuch im Midwest der USA - stark gewandelt.



Das Spiel "Natives" befindet sich thematisch irgendwo zwischen romantischer Verklärtheit und der historischen Realität, bevor der "weiße Mann" auftauchte. Als Stammesführer versuchen wir, unseren Stamm auf die bevorstehende kalte Jahreszeit vorzubereiten, indem wir neue Stammesmitglieder anwerben und Nahrungsvorräte in Form von Mais, Lachs und Bison anlegen.

Unser Stamm besteht - wie jene der anderen Häuptlinge - anfangs aus gerade mal **7 Stammesmitgliedern**: Neben einem Kundschafter gibt es noch einen Ältesten, einen Schamanen, einen Krieger, einen Farmer, einen Fischer und einen Jäger. Wir legen diese 7 Karten in einer Reihe vor uns aus. Die restlichen Karten werden gemischt, und die Karte "Winter" kommt als eine der untersten in den so gebildeten **"Präriestapel"**. Von diesem werden anschließend noch 5 Karten gezogen und offen in die Mitte (= die "Prärie") ausgelegt.

Wenn wir an der Reihe sind, führen wir folgende **drei Schritte** aus:

1. Nachschub: Wir decken 1 Karte vom Stapel auf und legen diese in die Prärie.

2. Kundschafter-Aktion: Wenn wir wollen, können wir noch zusätzliche Karten einzeln aufdecken, und zwar höchstens so viele, wie wir Kundschafter haben.

3. Stammeskarte aktivieren und zugehörige Aktion ausführen: Wir wählen eine unserer Stammeskarten und dürfen maximal so viele Karten aus der Prärie nehmen und bei uns anlegen, wie wir entsprechende Stammesmitglieder haben.

Mit den Stammeskarten lassen sich folgende Aktionen durchführen:

Der **Älteste** wirbt neue Stammesmitglieder an, indem Stammesmitglieder-Karten aus der Prärie unterhalb von Stammesmitgliedern angelegt werden, um die entsprechende Aktion zu verbessern. **Schamanen** dürfen Totems nutzen, welche oberhalb der Stammeskarte "Schamane" abgelegt werden und bei Spielende Extrapunkte (beispielsweise für Bisons) bringen können.

Krieger wiederum können Stammesmitglieder aus der Prärie gefangen nehmen, welche oberhalb des "Kriegers" abgelegt werden. Jeder Gefangene zählt am Schluss 1 Punkt. Auch die Stammes-

Fortsetzung von „Natives“

karten **Farmer, Fischer und Jäger** funktionieren auf die gleiche Weise, also zum Nehmen und Anlegen der Nahrungskarten "Mais", "Lachs" bzw. "Bison", um damit bei Spielende wertvolle Punkte zu erhalten.



Das Spielende naht, sobald die "Winter"-Karten auftaucht. Die Runde wird noch zu Ende gespielt, danach ermitteln wir unsere **Siegpunkte**. Zu den Punkten der Stammesmitglieder unserer Farbe - egal ob bei uns oder bei anderen Stämmen "beschäftigt" - kommen noch die Punkte für unsere gesammelte Nahrung, unsere Gefangenen, sowie für unsere Totems. Minuspunkte gibt's hingegen für fremde Stammesmitglieder in unserem Stamm. Konnten wir insgesamt die meisten Punkte erzielen, brauchen uns für den Winter keine Sorgen machen und haben gewonnen.

"Natives" ist ein **reines Kartenspiel**, weil das gesamte Spielmaterial (mit Ausnah-

me der Spielregeln) aus Karten besteht. Im Grundspiel sind dies total 129 Karten, die sich auf Stammeskarten - die Startauslage der Spieler - und Präriekarten aufteilen.

Mehr als die Hälfte der Präriekarten besteht aus **Stammesmitgliedern**. Die

einfärbigen Stammesmitglieder (je 7 in den vier Spielerfarben) haben den Wert 2, die zweifärbigen (4 x jede mögliche Kombination aus vier Farben) bloß den Wert 1.

Stammesmitglieder der eigenen Farbe nutzt man am besten, um **seinen Stamm zu vergrößern**, womit man in Folge **bessere Aktionen** durchführen kann, also beispielsweise mehr Mais zu ernten oder mehr Lachse zu fischen. Stammesmitglieder fremder Farben würden hingegen Minuspunkte bringen (und gleichzeitig den betroffenen Mitspielern helfen), weshalb man sie lieber als **Gefangene** nimmt.

Die anderen Präriekarten - Nahrungskarten und

Totems - können hingegen wesentlich mehr Siegpunkte bringen. **Nahrungskarten** liefern einen fixen Punktwert. So ist am Ende jeder Mais 2 Punkte wert, jeder Lachs 3 Punkte, und jeder Bison zählt 4 Punkte. Bei den **Totems** wiederum hängt die Punkteausbeute von der eigenen Auslage am Spielende ab. Bei guter Planung kann so ein Totem dann locker mehr als 5 Punkte einbringen.

Im Prinzip baut man mit Stammesmitgliedern eine **möglichst effektive Maschine** auf, um in Folge die Aktionen zu verbessern, bzw. die Einnahmen zu erhöhen, also mehrere Karten auf einmal nehmen zu können. Aufgrund dessen wirkt das Spiel etwas trocken und ziemlich mechanisch. Das Thema erweist sich dann auch als aufgesetzt und beliebig austauschbar. Man hat halt nie das Gefühl, wirklich die Geschicke eines Indianerstamms zu führen, sondern eher die Spielzüge zu optimieren. Daran ändert auch die meiner Meinung nach gelungene grafische Gestaltung nicht viel, bei der indigene Muster verwendet werden.

Spielerisch ist "Natives" nicht allzu fordernd und richtet sich eher an **Gelegenheitsspieler**. Der **Glücksanteil** ist durch das zufällige Aufdecken der Karten doch recht hoch, sodass sich Vielspieler eher "gespielt" fühlen und stärkere Einflussmöglichkeiten vermissen. Dafür spielt es sich locker und kurzweilig, ohne allerdings banal zu werden. Es

Fortsetzung von „Natives“

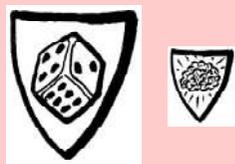
gilt, nicht nur seine eigene Auslage zu betrachten, sondern stets auch ein Auge auf die Möglichkeiten und Intentionen der Mitspieler zu haben.

Die Schachtel beinhaltet übrigens durch zusätzliche Karten noch **drei Erweiterungen**, die für mehr Vielfalt sorgen. Die Änderungen im Spielverlauf sind zwar nur minimal, aber alleine die längere Spieldauer bringt schon etwas mehr Taktik ins Spiel. Man kann die Erweiterungen entweder einzeln oder später auch in beliebiger Kombination einsetzen, was den Wiederspielreiz deutlich erhöht. Insgesamt ein solides kartengesteuertes Aufbauspiel mit angenehmer



Spieldauer, dem - vor allem im Grundspiel - aber doch das gewisse Etwas fehlt.

Wally



HALL OF GAME

Rein theoretisch könnten es heuer noch 3 Spiele in unsere „Hall of Games“ schaffen. Realistisch gesehen - nach den Ergebnissen der letzten Monate - werden es wohl höchstens 2 Spiele sein: TERRAFORMING MARS fehlt nur mehr ein einziges Pünktchen, also reicht bereits ein vierter Platz. Die Chancen stehen bei mehr als 99%. JUST ONE bräuchte schon einen Sieg, der allerdings nicht so unwahrscheinlich ist, zumal es sich ja diesmal an die Spitze hieven konnte. Für AZUL - DIE BUNGLASFENSTER VON SINTRA schaut's hingegen nicht so rosig aus. Zwar genügt ein 3. Platz, nachdem es aber letztens auf den 9. Platz zurückgefallen ist, muss es auf verstärkte Unterstützung hoffen. Alle anderen Spiele werden - wenn überhaupt - erst im nächsten Jahr aufsteigen können.

Wie auch immer: Nächstes Jahr fängt fast alles wieder bei Null an. Nur TEXAS SHOWDOWN, L.A.M.A. und KUHLE KÜHE haben bereits Punkte gesammelt (und nebenbei alle drei auch den wichtigen 1. Platz erreicht!). Ich bin jedenfalls gespannt, was auf uns zukommt, welche Spiele die Knobler favorisieren werden, etc. Schon der Neuvorschlag - DIE CREW - könnte für Furore sorgen...

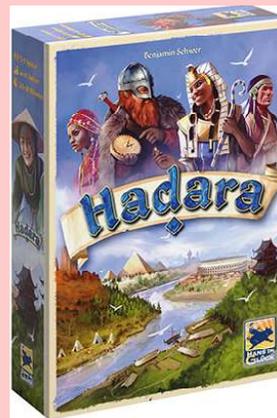
Wertung:

1. Just One	4/+ 9/0/13/ +
2. Terraforming Mars	4/+ 8/0/12/ -
3. Texas Showdown	2/+ 9/0/11/ +
4. L.A.M.A.	2/+ 7/-1/ 8/ +
5. Newton	2/+ 5/0/ 7/ +
6. Kuhle Kühe	2/+ 4/0/ 6/ -
Hadara	2/+ 4/0/ 6/ =
Underwater Cities	*2/+ 4/0/ 6/ +
9. Azul - Buntglasfenster	3/+ 3/-1/ 5/ -
Flügelschlag	2/+ 3/0/ 5/ =
11. Die Tavernen im T.	2/+ 0/0/ 2/ -
Krass kariert	1/+ 1/0/ 2/ =
12. Space Base	0/+ 2/0/ 2/ +

Vorschlag: Die Crew (2 x)

Game News - Spielekritik

Beim nächsten Spiel kann man eigentlich nicht mehr nur von „Stämmen“ sprechen, sondern vielmehr von Zivilisationen, welche die Spieler möglichst erfolgreich aufbauen...



Titel: **Hadara**
 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 38,-**

Jeder Spieler will sein kleines Königreich zur mächtigen Zivilisation aufbauen. Man will Geld scheffeln, Kolonien erobern, Büsten meißeln und muss natürlich sein Volk ernähren können, sonst packt es die Koffer und haut ab. Und diese Meisterleistungen kann man in ca. einer Stunde rocken. Da kann sogar die Familie mitspielen.

„Hadara“ spielt man in **drei Epochen**, und jede Epoche gliedert sich in Phase A und Phase B.

In **Phase A** zieht man zufällig pro Spieler zwei Karten und legt sie auf die farblich passenden Felder des Spielplans. Der Startspieler sucht sich aus, wie das Rad mit den Spielersymbolen ausgerichtet sein soll, und dann zieht jeder zwei Karten von dem Stapel, auf welchen das eigene Symbol zeigt. Eine dieser Karten muss man auf jeden Fall auf den Ablagestapel der Farbe werfen. Die andere Karte kann man dann kaufen oder verkaufen. Im letzteren Fall bringt sie pro Epoche immer ein wenig mehr Münzen. Im ersteren Fall muss man Münzen zahlen, dann wandert sie unter das eigene Spielbrett in die offene Auslage. Hat man bereits Karten dieser Farbe dort liegen, wird die neue Karte billiger. Die meisten Karten zeigen Zahlen in farbigen Quadraten. Um diese Zahlen bewegt man die Marker auf seinem Spielbrett in den entsprechenden Farbreihen vor.

Phase A geht solange, bis alle verdeckten Karten genommen wurden. Jetzt bekommt jeder **Münzen** im Wert seiner eigenen Reihe. Danach kann jeder Spieler **Kolonien** erobern - sofern der Wert der roten Reihe groß genug dafür ist. Wann immer man eine Kolonie bekommt, kann man sich aussuchen, sie zu "plündern" und sofort Geld dafür zu be-

kommen, oder etwas Geld zu bezahlen und das Kolonieplättchen umzudrehen. Dadurch werden vielleicht mehr Siegpunkte, aber auf jeden Fall Bonuspunkte für eine oder mehrere der eigenen vier Reihen freigegeben. Danach kann man kulturell werden und eine **Büste** meißeln - wenn der Wert der blauen Reihe groß genug dafür ist. Darf man meißeln, kann man diese Büste auch einer seiner vier Reihen widmen und deren Wert erhöhen. Oder sich ganz schnöde zum Spielende mehr Siegpunkte nehmen.

Danach folgt **Phase B**. Beginnend mit dem Startspieler sucht sich jeder reihum eine der oberen Karten von den offenen Ablagestapeln aus. Und wieder gilt: verkaufen oder kaufen. Sind alle Karten weg, gibt's wieder Geld, vielleicht eine neue Kolonie, vielleicht eine neue Büste und dann noch zwei neue Dinge: Der Wert der grünen Leiste (**Ernährung**) muss mindestens so groß sein, wie die Anzahl der eigenen Karten. Reicht die Ernährung nicht, verliert man Karten, bis es passt - und damit auch Werte auf seinen Leisten.

Und als Letztes in Phase B kann man sich **Medaillen** kaufen. Entweder eine gold-

Fortsetzung von „Hadara“

ne (gibt Siegpunkte für jedes Set aus Karten der fünf Farben) und/oder eine silberne (dieser weist man eine seiner vier Leisten zu und bekommt bei Spielende den halben Wert der Leiste als Siegpunkte).

Dann werden pro Spieler zwei Karten von Epoche zwei auf den Plan gelegt und es geht wieder mit Phase A los ... bis Epoche drei zu Ende ist. Dann gibt es Punkte für die Medaillen, für die Karten, für übrige Münzen, für Kolonien und Büsten. Und die meisten Punkte heißt: Besser zu sein als die doofen Mitspieler ... versteht sich.



Wenn man ein gehobenes Spiel für die ganze Familie sucht, in der jeder Spieler eine eigene Zivilisation aufbauen soll, wird die Luft oft dünn, denn allzu viele Spiele gibt es in dieser Kategorie nicht. Eigentlich schade, denn für die Zielgruppe ab 10 ist es durch-aus spannend, das eigene Volk mächtiger und mächtiger werden zu sehen. Und zwar ohne, dass Papa plötzlich mit Panzern von links kommt, während der Sohnmann seinem Volk gerade mal das Töpfern beigebracht hat.

Zwar wird **„Interaktion“** bei „Hadara“ nicht gerade groß geschrieben - außer, man schnappt sich gegenseitig dringend benötigte Karten weg - aber dieses Wegschnappen

kann bei ausreichend Erfahrung mit dem Spiel die Gegner in schlimme Katastrophen führen. Besonders, wenn man seine Ernährung nicht im Auge hatte und plötzlich Karten abgeben und zusehen muss, wie die Werte auf den vier Leisten schwinden. Das ist in meinen Runden aber nur selten passiert. Öfter schauten hier die Spieler beim Nachbarn, was er oder sie braucht, um noch eine

Kolonie zu bekommen. Oder eine Büste meißeln zu können. Und dann wurde dort brutal reingegrätscht.

Auch, wenn es am Anfang nicht so aussieht, bietet „Hadara“ einige Möglichkeiten zu gewinnen. Anfangs denkt man noch, man muss dringend beide goldene Medaillen haben und viele Kartensets sammeln. Bis dann einer daher kommt und zeigt, dass es auch ganz ohne goldene Medaillen geht.

Man hat hier natürlich nicht so viele Möglichkeiten, wie bei „Civilization“, versteht sich. Aber das will „Hadara“ auch gar nicht. Was man eben nicht vergessen darf: Es ist ab

10 und es funktioniert auch mit dieser Zielgruppe sehr gut. Hadara spielt super in der Liga von Spielen mit, mit denen Gelegenheitsspieler mal etwas Komplexeres ausprobieren wollen. Mehr Regeln, aber nicht zu viel. Mehr Möglichkeiten, aber nicht zu viele. Mehr ausprobieren, aber nicht zu doll. Da macht es auch (fast) nichts, dass die Karten keine Titel haben, sondern nur Bilder. Kann man verstehen, weltweite Vermarktung und so und dann muss man nicht extra Karten in verschiedenen Sprachen drucken lassen. Aber es geht ein bisschen vom Zivilisationsflair verloren, wenn man nicht sagen kann: "Jetzt bau ich mir aber mal 'ne Bibliothek!". So guckt man lediglich auf die Zahlen und

schenkt den schönen Bildern wenig Beachtung. Für mich als Aufbauspiel-Fan ein kleiner Wehmutsstropfen, für die Zielgruppe aber selten relevant. Sie hat genug damit zu tun, die vier Leisten und das ständig knappe Geld zu verwalten.

Schön an „Hadara“ ist auch, dass es sich zu zweit genauso flüssig spielt, wie zu fünft. Da dauert es nicht wahn-sinnig länger, weil in Phase A alles parallel läuft. Die Frage ist natürlich, wie lange das alles interessant bleibt. Ich selber habe da als Gradmesser lediglich die Begeisterung, die „Hadara“ bei meinen Testspielern auslöst. Und das sind z. B. eine Familie mit zwei Kindern (10 und 14) oder mei-

Fortsetzung von „Hadara“

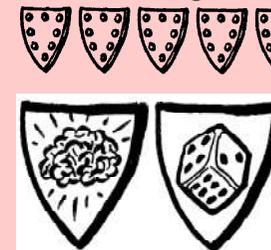
ne lieben Nachbarn ein Stockwerk unter mir, die ganz all-mählich die Lust am Spielen entdecken. Aber auch meine regelmäßigen Spielerunden, zu denen durchaus auch Freak-spieler gehören. Ob die alle in einem Jahr noch „Hadara“ spielen wollen? ... keine Ahnung. Im Moment wollen sie es.

Woran „Hadara“ wohl am meisten leidet, ist die Tatsache, dass die Fans von „Auf den Spuren von Marco Polo“ oder „Russian Railroads“ damit unterfordert sind und das im Netz auch lautstark heraus blöken. Aber das ist die falsche Zielgruppe. Wenn ihr entweder Leute kennt, die mal etwas mehr Anspruch im Spiel haben wollen oder selber solche seid,

kann man „Hadara“ nur empfehlen. Es ist klar strukturiert, übersichtlich, es liegen Kurz-spielregeln bei (SUPER!) und einen Hauch Abwechslung gibt's auch durch Zusatzkarten. Außerdem reicht es für die Zielgruppe, Geld einzunehmen, Kolonien zu gründen und Büsten zu meißeln. Sucht ihr allerdings nur Spiele, bei denen ihr euren töpfernden Nachbarn mit Hoo-vercraft-Panzern platt machen könnt, ist „Hadara“ nicht eure Wahl.



Game News - Wertung



p.S.: Die zweite Auflage von „Hadara“ trägt ein völlig anderes Cover, es ist aber ein und dasselbe Spiel!

Christoph Schlewinski



GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sachen
Gesellschaftsspiel

Am 1. Mai 2016 hat Daniel - nachdem er schon länger einen **Online-Spielersand** mit Riesenauswahl unter www.dreamland-games.at betrieben hat, auch einen **richtigen Spielereiden** eröffnet.

In **Linz-Ebelsberg** (Wiener Straße 499) gibt es nun das Geschäft **„Games, Toys & More“**, wo fast alle Artikel des Online-Handels auch in den Regalen zu finden sind. Und nicht nur das: **Viele Spieltische** laden zum Ausprobieren ein, denn von sehr vielen Spielen gibt es Demo-exemplare. Die sehr großzügigen Öffnungszeiten (Montag bis Samstag von 10:00 Uhr bis 21:00 Uhr) erlauben es, auch abends nach der Arbeit ein paar schöne Stunden beim **Spielen im Geschäft** (übrigens in Österreich eine Novität) zu verbringen. Sollte irgendwas gerade nicht lagernd sein, kann es gerne bestellt werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exoten und

seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

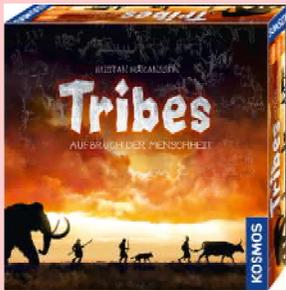
Die Spieleszene in Ober-österreich ist stark am Wachsen, wie auch die zahlreichen Spielesfeste in Linz und der näheren Umgebung beweisen, an denen sich auch Daniel engagiert beteiligt.

Mit dem neuen Laden hat das spielerische Angebot im Zentralraum auf jeden Fall eine absolute Bereicherung empfangen.

Wally

Game News - Spielekritik

Für das nächste Spiel zum Thema „Stämme“ müssen wir zeitlich noch ein bisschen weiter zurückgehen, nämlich bis in die Anfänge der Menschheit...



Titel: Tribes - Aufbruch der Menschheit
Art: Aktionswahlspiel
Autor: Rustan Hakansson
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2018
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: ca. Euro 28,-

DAS nennt man Zeitraffer: Fast 30.000 Jahre Menschheitsgeschichte in knapp 45 Minuten! Das ergibt einen Zeitabschnitt von 11 Jahren pro gespielter Sekunde. Zivilisation im Schnelldurchlauf! Wir führen dabei unseren Stamm von der ausgehenden Altsteinzeit (um ca. 30.000 bis 10.000 v. Chr.) bis hin zur Bronzezeit (ca. 3.300 bis 800 v. Chr.), indem wir die Anzahl der Stammesmitglieder erhöhen, seinen Lebensraum und somit auch den Zugriff auf wertvolle Ressourcen vergrößern und mit deren Einsatz zivilisatorische Errungenschaften schaffen.



Unser prähistorischer Stamm besteht zu Beginn aus gerade mal **1 Stammesmitglied** (wie es angesichts dessen trotzdem zu Geburten kommen kann, wird nicht erläutert), welches bloß ein kleines überschaubares Territorium aus **drei Landschaftsfeldern** kontrolliert. Der Stamm verfügt aber stets nur über **Ressourcen** jener Felder, auf denen sich Figuren befinden, also zu Beginn nur eine einzige. Dies kann Weizen, Gold, Weihrauch, eine Ziege oder ein Pferd sein. Außerdem besitzt jeder Stamm anfangs über 5 Muscheln, welche als Zahlungsmittel bei Aktionen dienen.

Der **Spielplan** zeigt Errungenschaften in drei Epochen, welche einem Stamm wichtige Fortschritte in vier Kategorien (Nachwuchs, Bewegung, Erkundung und Stärke), sowie Siegpunkte in Form von Bärenzähnen bringen können. Pro Epoche kommen 4 zufällige **Errungenschaftstafeln** ins Spiel, jene der ersten Epoche (ausgehende Steinzeit) werden schon zu Beginn aufgedeckt. Oberhalb des Plans bilden sechs Aktionstafeln eine **Aktionsreihe**, welche unterschiedliche Aktionmöglichkeiten bietet.

Sind wir an der Reihe, **wählen wir eine beliebige**

Aktionstafel aus. Die erste Tafel ist dabei kostenlos. Wollen wir jedoch die Aktion einer anderen Tafel ausführen, müssen wir auf jede Tafel links von der gewählten Tafel eine **Muschel** aus unserem Vorrat legen. Auf der gewählten Aktionstafel liegende Muscheln dürfen wir hingegen nehmen. Auf jeden Fall legen wir die Aktionstafel nach dem Ausführen der entsprechenden Aktion ans Ende der Reihe. Und dies sind die möglichen Aktionen:

Nachwuchs: Wir nehmen so viele Stammesmitglieder aus unserem Vorrat wie unser Fortschrittsanzeiger auf der Leiste "Nachwuchs" anzeigt und stellen sie auf Landschaftsfelder, auf denen wir bereits Figuren stehen haben.

Bewegung: Wir erhalten so viele Bewegungsschritte wie unser Fortschrittsanzeiger auf der Leiste "Bewegung" angibt und dürfen pro Schritt ein Stammesmitglied auf ein angrenzendes Feld ziehen.

Erkundung: Wir ziehen so viele Landschaftsfelder aus dem Beutel wie unser Fortschrittsanzeiger auf der Leiste "Erkundung" angibt und legen diese dann beliebig an unser Territorium an.

Fortsetzung von Tribes - Aufbruch der Menschheit

Errungenschaft: Wir können dann eine Errungenschaft machen, wenn wir über die darauf angegebenen Ressourcen verfügen. Allerdings müssen wir dabei strikt chronologisch vorgehen, so müssen wir also zuerst eine Errungenschaft der untersten Epoche gemacht haben, um die darüberliegende Errungenschaft der nächsten Epoche für uns "freizuschalten".

Für jeder erzielte Errungenschaft setzen wir dann einen Markierungsstein auf die Errungenschaftstafel, was uns sogleich Bärenzähne einbringt. Außerdem **verbessert jede Errungenschaft eine bestimmte Fähigkeit** unseres Stammes, indem wir den entsprechenden Marker auf der Fortschrittsleiste vorrücken.

Durch die Errungenschaften kommen zudem noch **Ereignisse** ins Spiel. Befindet sich ein "Blitz"-Symbol über dem soeben markierten Feld, wird die oberste Ereignistafel dieser Epoche ans Ende der Aktionsreihe gelegt. Wählen wir später so eine Tafel, werden wir von diesem - zumeist negativen - Ereignis betroffen.

Am Ende des Spiels - wenn eine bestimmte, von der Spielerzahl abhängige Anzahl an Ereignissen der letzten

Epoche ausgeführt wurde - erhalten wir in einer **Schlusswertung** neben den gesammelten Bärenzähnen noch Siegpunkte für erreichte Felder auf den Fortschrittsleisten, sowie für Mehrheiten an Stammesmitgliedern und Landschaftsfeldern. Erzielen wir insgesamt die **meisten Siegpunkte**, haben wir unseren Stamm am erfolgreichsten aus der Steinzeit in die Bronzezeit geführt.



Der Aufbruch der Menschheit - so lautet übrigens der Untertitel - ist ja eine Entwicklungsgeschichte, bei der viele Aspekte eine Rolle gespielt haben. Die Mehrheit der Spiele, die sich dieser Zivilisationsthematik widmen, sind dementsprechend auch komplexer gestrickt und taktisch anspruchsvoll, was sich meistens auf eine längere Spieldauer auswirkt. "Tribes" ist diesbezüglich eine **Ausnahme**.

Spieleautor Rustan Hakansson hat sich nämlich nur auf wenige Aspekte konzentriert und kommt mit gerade mal 5 Elementen aus. Mit Erkundung entdecken die Stämme neue Gebiete, mit

Bewegung ziehen sie auf diese Felder, um deren Ressourcen nutzen zu können. Nachwuchs ist wichtig, um dem steigenden Ressourcenbedarf der höheren Errungenschaften entgegen zu können. Die Errungenschaften bringen die notwendigen Siegpunkte. Und Stärke braucht man schließlich, um die Ereignisse möglichst unbeschadet zu überstehen. Da ist kein Gramm zu viel, dies ist eine perfekte **Reduktion auf das Wesentliche**.

Erfahrenen Spielern und Spielexperten wird diese Simplifizierung natürlich zu wenig Herausforderung bieten, dafür ist das Spiel für Gelegenheitsspieler umso interessanter. Ich würde "Tribes" daher als **gehobenes Familienspiel** bezeichnen, die Altersangabe "ab 10 Jahren" ist deshalb genau richtig gewählt.

Begrüßenswert ist, dass "Tribes" nur **wenige Zufallselemente** aufweist. Eigentlich reduziert sich der Glücksanteil auf das Ziehen der Landschaftsfelder aus dem Beutel. Wer da nicht die richtigen Felder zieht, kann in seiner Entwicklung kurzfristig zurückgeworfen werden. Einer etwaigen Knappheit an Ressourcen lässt sich aber leicht entgegen. Man kann nämlich ein beliebiges Landschaftsfeld als "Joker" nutzen, indem man es auf die Rückseite dreht, wodurch die entsprechende Ressource fortan

Fortsetzung von Tribes - Aufbruch der Mensch

nicht mehr zur Verfügung steht. Diesen Vorgang - "Erschöpfen" genannt - sollte man deshalb aber nur im Notfall oder schon gegen Spielende einsetzen.



Der Aktionswahlmechanismus ist einfach und doch ganz schön tricky. Immer wieder steht man vor kniffligen Entscheidungen, ob man ein paar Muscheln ausgibt, um eine gewünschte Aktion durchführen zu können, oder ab man sich mit einer günstigeren Aktion zufriedengibt. Kommen dann noch Ereignisse in die Aktionsreihe, erhöht sich die Interaktion noch mehr. Das Timing, wann man spart oder die Muscheln großzügig ausgibt, spielt eine wichtige Rolle.

Durch den für jede Partie etwas anderen Aufbau der Errungenschaften, sowie die zufällig auftretenden Ereignisse ist zudem für ausreichend Abwechslung gesorgt. Da die Errungenschaften nur in gerader Linie von unten nach oben gemacht werden können, sollte man gezielt agie-

ren und seine Vorgehensweise sorgfältig planen, um unnötige Spielzüge zu vermeiden. "Tribes" hat - auch durch die sinkenden Punktwerte auf den Errungenschaften - doch einen gewissen Wettlauf-Charakter. Jeder Spieler besitzt jedoch ein "Pfeil"-Plättchen, welches er einmal im Spiel legen kann, um - abweichend von der Grundregel - eine diagonal benachbarte, bereits aufgedeckte Errungenschaft machen zu können. Abgesehen davon ist die Interaktion hingegen beschränkt, da sich die Spieler durch die eigenen Territorien nicht in die Quere kommen.

Der Autor hat das Spiel ja zuerst in kleiner Auflage im schwedischen Verlag Tea Time Productions herausgebracht. Ich kenne das Original nicht, aber die Redaktion von Kosmos Spiele hat die Spielidee meiner Meinung nach sehr gut umgesetzt. Die Spielregeln sind klar und übersichtlich aufgebaut, und auch das Spielmaterial ist von ausgezeichneter Qualität: stabile Plättchen und Tafeln, schöne Holzfiguren, grafisch ansprechende Gestaltung. Selbst an einen Anhänger für den

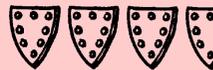


Beutel mit "Erkunden"-Symbol wurde gedacht.

Mir gefällt "Tribes" trotz - oder vielleicht sogar wegen - des eingängigen und doch nicht banalen Spielmechanismus. Okay, als Hauptspiel an einem unserer Spieleabende eignet es sich zwar nicht, da kommen meist anspruchsvollere Brocken auf den Tisch. Im Familienkreis und in lockeren Runden weiß es bei uns aber durchaus zu gefallen.



Game News - Wertung



Notenskala

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

Game News - Kinderspiel

Auch das nächste Spiel handelt von Stämmen im Neolithikum, allerdings ist die Zielgruppe diesmal eine andere, nämlich die Kinder...



Titel: HONGA
 Art des Spiels: **Taktikspiel**
 Autor: **Günter Burkhardt**
 Verlag: **HABA Spiele**
 Jahrgang: **2019**
 Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
 Alter: **ab 8 Jahren**
 Dauer: **ca. 30 Minuten**
 Preis: **ca. Euro 29,-**

Wie haben sich doch die Zeiten geändert! Früher, da wählte man - völlig im Gegensatz zu heute - stets den Stärksten, den Besten, den Fähigsten aus seiner Mitte zum Anführer. Als Beweis dazu dient dieses Spiel, bei dem nur jener als Oberhaupt des Säbelzahniger-Clans in Frage kommt, der am besten für seinen Clan sorgt und sich damit als würdig erweist. Warum kann man dieses simple Modell nicht auch in der heutigen Politik, in der modernen Wirtschaft anwenden?

Deine Aufgabe als Clanchef besteht darin, die Aktionen des Clans zu planen und zu koordinieren. Dazu stehen dir runde, sogenannte **Aktionsscheiben** zur Verfügung, welche du auf den Spielplan legst. Der **Spielplan** ist in neun Felder (3 x 3) eingeteilt. Eine Scheibe platziert du derart auf eines der vier Ablagefelder auf den Schnittpunkten der 9 Felder, dass die darauf abgebildeten **Hände** eindeutig den vier angrenzenden Feldern zugewiesen sind.

Die durch die Hände bestimmten Felder geben an, **welche** Aktionen, die Anzahl der Hände (bei den Standard-scheiben sind es insgesamt 4 Hände in unterschiedlicher Verteilung) wiederum, **wie oft** du die Aktionen jeweils durchführen kannst. Die meisten Felder erlauben dir, deinen Vorrat an **Nahrungsmitteln** aufzustocken (Pilze auf der Wiese, Beeren unter den Sträuchern, Fische im See und Wasser aus der Quelle). Daneben kannst du den Wald durchforsten, um hilfreiche **Bonuskarten** zu erhalten, und **Mammuts** auf dem Mammutfeld anlocken (gegen Abgabe von Futter).

Zwei bestimmte Felder ermöglichen es dir, an die wichtigen Siegpunkte zu gelangen. Auf dem **Heiligen Berg** kannst du den alten Naturgöttern hul-

digen, indem du eines deiner Clanmitglieder den Berg erklimmen lässt. Immer dann, wenn jemand die oberste Stufe erreicht, gibt es für jeden Punkte entsprechend der erklimmenen Stufe. Und auf dem **Tauschplatz** kannst du schließlich mit anderen Clans Handel betreiben, indem du deine mühsam gesammelten Rohstoffe und Mammuts gegen offen ausliegende Tauschkarten einlöst, welche dir die vermerkten Punkte einbringen.

Bei alledem solltest du aber nicht vergessen, dich um **HONGA** - das Maskottchen des Clans - zu kümmern. Zeigt nämlich keine Hand auf das zentrale Feld des Säbelzahnigers, wandert seine Figur zu dir und frisst dir langsam deine Vorräte weg. So lange, bis du HONGA durch eine passende Bonuskarte wieder los wirst oder sich HONGA durch eine Vernachlässigung eines Mitstreiters diesem zuwendet.

Wenn du als erster eine - von der Anzahl der Mitbewerber abhängige - **Punktezahl** erreichst, hast du bewiesen, dass du dich ausreichend um die Bedürfnisse und Aufgaben deines Clans kümmern kannst und wirst daraufhin zum neuen Oberhaupt des Clans bestimmt.

Fortsetzung von „Honga“

Das **Spielmaterial** müsste gar nicht extra gelobt werden. Eigentlich würde ein einmaliges Pauschallob reichen, denn was HABA Spiele da immer wieder aufs Neue präsentiert, ist einfach ganz große Klasse. Auch hier sind alle Kartenteile wieder sehr stabil, zusätzlich weisen die Spielertableaus noch Vertiefungen auf, damit die Rohstoffmarker - selbstverständlich alle anders gestaltet! - nicht verrutschen können. Dazu noch jede Menge massives Holz für die Spielfiguren, die Mammuts, die Wertungssteine, die Rohstoffmarker, einen Startspielerstein ("Feuer"), einen Mammutzahn und - nicht zu vergessen - die prähistorische Miezekatze mit den langen Eckzähnen. Auch die grafische Gestaltung ist sehr ansprechend, sodass es Groß und Klein einfach viel Vergnügen bereitet, mit solchem Material zu spielen.

Ungewohnt für Kinder ist allerdings die Art und Weise, wie "Honga" gespielt wird. Es gilt, die für diesen Spielzug zur Verfügung stehende **Aktions-scheibe bestmöglich auf eines der vier Ablagefelder** zu legen. Nachdem jede Aktionsscheibe auf vier Arten ausgerichtet werden kann, ergibt dies insgesamt 16 Möglichkeiten, deren Vorzüge und Nachteile sorgfältig abgewogen werden wollen.

Noch einen Spielmechanismus findet man bei Kinder-

spielen eher selten: Das **Resourcenmanagement**. Rohstoffe müssen schließlich gezielt gesammelt werden, um damit einerseits Mammuts anlocken, andererseits die auf den ausliegenden Tausch-



karten geforderten Rohstoffe vorweisen zu können. Überhaupt ist die Art und Weise, wie Siegpunkte nicht unmittelbar, sondern über Umwege geriert werden, für Achtjährige noch zu abstrakt, nicht sofort intuitiv zu erfassen.

Und auch die Titelfigur der Säbelzahniger Honga stellt die Kleinen vor **taktische Herausforderungen**. Das fängt schon damit an, dass die schöne Holzfigur ja überaus attraktiv gestaltet ist, also rein vom Äußeren nichts Bedrohliches, eher etwas Wünschenswertes darstellt. Es dauert aber nicht lange, bis die Kinder merken, dass es im Gegenteil nicht sehr vorteilhaft ist, Honga vor seinem Spielertableau stehen zu haben. Dass es hingegen nicht notwendig ist, sich ständig um die Großkatze zu kümmern, dass es Wege gibt, die Nachteile zu umgehen oder Situationen, in denen es besser ist, mit den Aktionshänden wichtigere Dinge zu verrichten, dafür braucht

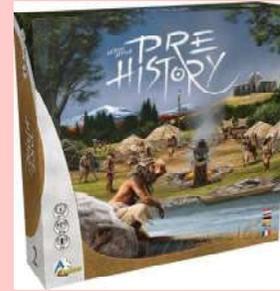
es dann doch schon etwas Spielerfahrung.

Ich würde "Honga" aus diesen Gründen erst ab 9 Jahren unbedingt empfehlen, nur in spielerfahrenen Familien kann ich mir vorstellen, dass Achtjährige schon von selbst aus zielorientiert agieren. Die **Lernkurve geht aber steil nach oben**, sodass auch Jüngere nach ein, zwei Partien schon merken, wie sie es am besten anstellen, an die wertvollen Siegpunkte zu gelangen.

Ich empfinde "Honga" deshalb als ein wunderschönes Spiel mit durchaus originellen Spielideen, welche bestens dazu geeignet ist, Kinder in die spannende Welt der Taktikspiele einzuführen, sie behutsam auf komplexere Spielmechanismen vorzubereiten. Daher bekommt das Spiel von mir eine klare Empfehlung.

Willy

Wertung:



Prehistory
Prähistorienfilm
Ungarn 2018
von Szögyi Attila
A-Movies
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

Ungarn ist ja nicht gerade als Filmland bekannt. Diese ungarische Produktion unter der Regie von Szögyi Attila hat es aber auch in unsere Kinos geschafft. Der Plot: Weit zurück in prähistorischen Zeiten gehen die Nahrungsvorräte eines steinzeitlichen Stammes zur Neige, weshalb beschlossen wird, dass er sich trennt und jeder seinen eigenen Weg geht, um neue Gebiete zu erkunden und in jedem Winkel nach Essbarem zu suchen. Wer findet das ergiebigste Revier und gründet den stärksten, neuen Stamm?



„Prehistory“ ist ein wirklich gelungener, abendfüllender Film für den erfahrenen Cineasten. 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 Spielertreffen im Hotel Traunerhof (**jeden Mittwoch!**)
* 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 Essen,

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