

TRAUN: TIERLICH-POSSIERLICHES !!

Animalischer Abend im Bauern... äh Traunerhof am 8.1.'20



329. Ausg. 02. Jan. '20
Auflage 100 Stück (!!!)
30. Jg., Abo 15 Euro



Traun - Game News - Eigenreportage

Liebe Tierschützer,

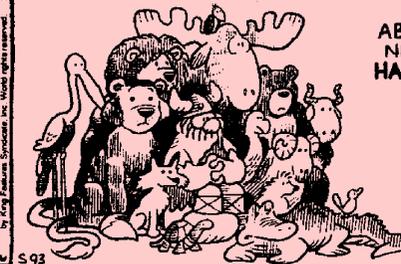
zu Jahresbeginn hat die frischgebildete Bundesregierung ja mit ehrgeizigen Klimaschutz-Zielen aufgehört lassen. Der ernüchternde Bericht zur schwindenden Artenvielfalt in Oberösterreich bestätigt zusätzlich die Notwendigkeit wirksamer Maßnahmen. Damit diese mehr Wirkung zeigen können, als ein „Flügelschlag“ im Orkan, bedarf es schon einer breiten Unterstützung aus der Bevölkerung (Gelegenheit dazu u.a. auf <https://www.oeeblueht.at/>).

Jetzt ist zwar Oberösterreich flächenmäßig ein regelrechtes „Micropolis“ im Vergleich zur ganzen Erde, das soll aber nicht heißen, dass wir nicht mit gutem Beispiel voran gehen können. Mit etwas Glück legen wir die „Root“s für eine insektenbestäubte blühende Zukunft mit „everdell“icious Früchten.

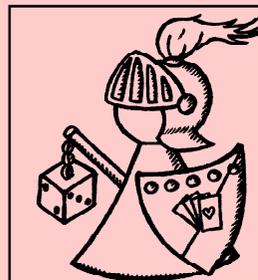
Am Mittwoch, dem 8. Jänner besuchen wir ab 18:30 Uhr im Trauner Biohof die Welt der Vögel, Ameisen, Katzen und Käfer. Die Erkenntnisse aus diesem Ausflug werden uns sicher in nächster Zeit von Nutzen sein.

Euer Oliver Koch

HAGAR
DER SCHRECKLICHE



ABER DOCH NICHT ALS HAUSTIERE!



Neues vom Trauner Spielekreis

Jahresrückblick 2019

Der Besuch an unseren Spieleabenden ist zurückgegangen. Dies liegt aber weniger an der Qualität des Spieleklubs, und weniger an der Auswahl an Spielen (schon über 4.000!), sondern eher an einem Überangebot an Spieleklubs und -treffen im Linzer Zentralraum. Die Gegend hat sich zu einem richtigen Spieleballungsraum entwickelt, was zwar an und für sich begrüßenswert ist, sich dafür aber negativ auf unseren Klub auswirkt. Unser neuer Monarch ist übrigens wieder der „alte“, diesmal steht ihm auch wieder eine Königin zur Seite. Hier die wichtigsten Wertungen.

ritter der knobelrunde

Endstand

1. König Jakob	286
2. Prinz Roland	251
3. Herzog Franky	242,5
4. Marquis Reinhold	167,5
5. Graf Oliver K.	91
6. Königin Ute	85,5
7. Baron Thomas L.	80,5
8. Baron Johannes	79
9. Prinzessin Nicole	72
10. Lady Michaela	64,5
11. Lady Luise	56,5
12. Sir Oliver T.	51,5
13. Sir Udo	46
14. Lady Rebekka	38

Punktendurchschnitt

1. König Jakob	6,09
2. Herzog Franky	5,77
3. Prinz Roland	5,23
4. Sir Udo	3,54
5. Sir Oliver T.	3,43

Sieggquote

1. König Jakob	70 %
2. Baron Johannes	58 %
3. Prinz Roland	50 %
4. Marquis Reinhold	47 %
5. Graf Oliver K.	39 %
6. Herzog Franky	38 %

Beliebteste Spiele

1. Die Crew	28 x
2. Just One	5 x
3. Hanamikoji	3 x
L.A.M.A.	3 x

Jahres-Abo 2020

Trotz Inflation bleibt der Preis für das Jahres-Abonnement der Game News gleich: **Euro 15,-** für den Bezug der Papier-Ausgabe, lediglich **Euro 5,-** für die elektronische Ausgabe!

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 12. Jänner 2020 bis 12:00 Uhr.

Klubmeisterschaft

Die Meisterschaft der „Ritter der Knobelrunde“ (im Spiel „Azul-die Buntglasfenster von Sintra“) findet wie bereits angekündigt am **Samstag, den 11. Jänner 2020** ab 14:00 Uhr im Traunerhof statt.

Game News - Spielekritik

Bei einem Ausflug in die Welt der Tiere - dem Thema des nächsten Spieleabends - darf man auf Staatenbildende Insekten keinesfalls vergessen, meine ich...



Titel: Micropolis
Art des Spiels: **Legespiel**
Autoren: **Bruno Cathala & Charles Chevallier**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **20 bis 45 Minuten**
Preis: **Euro 27,90**

Na, das wird alle Emanzen, die engagierten Feministinnen, die Frauenrechtlerinnen, welche ständig die Dominanz der Männer in den meisten Domänen des gesellschaftlichen und politischen Lebens anprangern, aber freuen: Ein Spiel, bei dem ausschließlich weibliche Protagonisten (oder heißt es: Protagonistinnen?) vorkommen! Nein, es geht dabei nicht bloß um ein unbedeutendes Teekränzchen, um



Schminken, Yoga oder einen dieser unsäglichen Schönheitswettbewerbe. Es handelt sich tatsächlich um ein richtig staatstragendes Thema, nämlich um die Schaffung eines neuen Volkes! Es ist zwar zugegebenermaßen bloß ein Ameisenstaat, aber immerhin, für den Anfang mal nicht sooo schlecht.

Die Spielerinnen bauen ihren eigenen Ameisenhügel, indem sie ihre Soldatinnen zum Gänge graben, Früchte sammeln und Rekrutieren von Spezialistinnen einsetzen. Aber nur einer wird es gelingen, den bestgedeihenden Ameisenstaat zu gründen.

So ein Ameisenbau besteht in "Micropolis" aus gerade mal 10 Plättchen, welche im Laufe des Spiels rund um ein Fundament angelegt werden. Die **Ameisenbau-Plättchen** werden anfangs verdeckt gemischt, anschließend werden sieben davon aufgedeckt und in einer Reihe ausgelegt. Jede Spielerin stellt schließlich noch **5 Soldatinnen** (ihre Armee) auf ihr Fundament.

Jedes Ameisenbau-Plättchen besteht aus **Gängen**, welche verschiedenste Verbindungen, Verzweigungen und Sackgassen bilden. Auf allen Plätt-

chen sind überdies eine oder mehrere **Arbeiterinnen** abgebildet, sowie höchstens eine **Spezialistin**, welche bestimmte Vorteile während des Spiels oder bei Spielende bringt. Auf einigen Plättchen gibt es zudem noch eine Frucht (Kirsche, Weintraube, Brombeere, etc.), welche bei der Schlusswertung für Extrapunkte sorgt.

Die Spielerin an der Reihe **wählt ein Plättchen der offenen Auslage**. Nur das erste Plättchen kann kostenlos genommen werden, für jedes andere müssten **Kosten** entrichtet werden. Und zwar müsste sie auf jedes vorherige Plättchen eine Soldatin aus ihrer Armee stellen. Die Plättchen rücken anschließend nach, es wird aber nicht automatisch ein neues Plättchen angelegt. Erst wenn zu Beginn einer Runde weniger Plättchen ausliegen als Spielerinnen, wird die Auslage wieder auf sieben Plättchen aufgefüllt.



Fortsetzung von „Micropolis“

Mit dem gewählten Plättchen erweitert die Spielerin dann in ihren Ameisenbau. So werden Gänge fortgesetzt oder unterbrochen. Einige **Spezialistinnen** auf den Plättchen bringen sofortige Vorteile, so sorgt die Amme für (willkommenen) Nachwuchs an Soldatinnen. Eine Architektin verschafft der Spielerin einen entsprechenden Marker, der ihr erlaubt, in einem späteren Zug ein Plättchen aus der Auslage zu nehmen, ohne dafür Soldatinnen abgeben zu müssen. Mit einer Offizierin kann einer anderen Spielerin 1 Soldatin abgeworben werden. Wächterinnen wiederum gestatten das Umverteilen von Soldatinnen zwischen Fundament und Baracken.

Nach **10 Runden** ist jeder Ameisenbau vollendet und das Spiel endet. Nun zählen alle Spielerinnen ihre **Siegpunkte**, wofür der Wertungsblock herangezogen wird. Neben der Anzahl an **Ameisen** (je 1 Punkt, egal ob Arbeiterin oder Spezialistin) gibt es noch Extrapunkte für die **Ernte** (0-25 Punkte für jeden Gang, abhängig von der Anzahl der darin befindlichen unterschiedlichen Früchte), **Königliche Gänge** (jeder Gang, in dem sich genau 1 Königin befindet, entsprechend der Anzahl der Plättchen, über die er sich erstreckt) und **Baracken** (jede vollbesetzte Baracke zählt den aufgedruckten Wert). Je **5 Extrapunkte** erhalten zudem

noch die Spielerinnen mit der größten Armee bzw. dem am meisten reichen Gang. Die Spielerin mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel.



"Micropolis" verbindet zwei bekannte, bewährte Spielmechanismen miteinander. So darf eine Spielerin bei der **Wahl eines Ameisenbau-Plättchens** zwar ein beliebiges aus der offenen Auslage nehmen, muss dafür jedoch - abhängig von der Position des gewählten Plättchens - **Kosten entrichten**, indem sie auf davor liegende Plättchen je eine Soldatin aus ihrer Armee stellt. Dies erinnert an Spiele wie "Majesty" oder "Century - Die Gewürzstraße", die im selben Genre beheimatet sind.

Der Einsatz von Soldatinnen will dabei **wohl überlegt** sein, da diese auch für punkteträchtige Baracken, für Bonuspunkte am Spielende und für die Ermittlung des Startspielers für den nächsten Durchgang zählen. Der Nachschub an Soldatinnen ist überdies ziemlich beschränkt, denn außer durch die Wahl von Plättchen mit darauf platzierten Soldatinnen kommt eine Spiel-

erin lediglich durch die Amme zu neuen Figuren. Es gilt also sorgfältig abzuwägen, ob ein gut passendes Plättchen tatsächlich auch dessen Kosten wert ist.

Als **Legespiel** - der zweite Spielmechanismus - sind hingegen mehrere Faktoren zu berücksichtigen. Da sind einmal die **Gänge**. Jedes Plättchen weist sowohl links als auch rechts zwei Ausgänge auf. Je nachdem wie diese Ausgänge miteinander verbunden

sind, werden Gänge fortgeführt oder getrennt. In einigen Belangen spielt die Länge eines Ganges eine Rolle. So ist es etwa vorteilhaft, Gänge mit Früchten für eine lukrativere Ernte fortsetzen zu können. Auch eine Königin erzielt wesentlich mehr Punkte, wenn ein Gang über mehrere Plättchen führt. Und auch für die 5 Bonuspunkte für den Gang mit den meisten Ameisen ist ein möglichst langer Gang von Vorteil.

Doch auch die anderen Dinge auf den Plättchen können von Bedeutung sein: Früchte, die gewöhnlichen Arbeiterinnen, und vor allem die Spezialistinnen. Im Prinzip lassen sich mit Letzteren sogar kleinere **"Strategien"** verfolgen. So kann sich eine Spielerin auf das Sammeln verschiedener Früchte konzentrieren, oder auf das Rekrutieren von Soldatinnen zum Besetzen von Baracken.

Trotzdem hält sich der

Fortsetzung von „Micropolis“

taktische Anspruch in Grenzen. Alles ist überschaubar und eher einfach gehalten, sodass "Micropolis" bereits ab 8 Jahren gespielt werden kann. Das Spiel richtet sich daher weniger an Expertinnen und Vielspielerinnen, sondern vielmehr an **Familien und Gelegenheitsspielerinnen**. Diese finden damit aber ein spannendes, lockeres Spiel vor, welches aufgrund seiner Kürze (maximal 20 Minuten) gut und gerne ein zweites oder drittes Mal hintereinander gespielt wird.

Tracy

HALL OF GAME

Einer der 3 Kandidaten konnte tatsächlich die Mission erfüllen und in unsere „Hall of Games“ aufsteigen. Wurde auch langsam Zeit, denn seit Juli 2017 befand es sich in der Wertung, und oft genug am Rande des Ausscheidens. Zwei weitere können sich noch berechtigte Hoffnungen machen: Mit dem 3. Platz von JUST ONE fehlen diesem nur mehr 2 Punkte. Ungleich schwerer wird die Aufgabe für AZUL - DIE BUNTGLASFENSTER VON SINTRA. Zwar sind es auch „nur“ 3 Punkte, also würde bereits ein dritter Platz reichen. Allerdings ist es momentan mit Rang 9 doch weit davon entfernt.

Verbessert haben sich hingegen HADARA und FLÜGELSCHLAG, welche nun beide in den „Top Five“ vertreten sind. Für die Überraschung schlechthin sorgte aber DIE CREW, welches sich auf Anhieb auf den ersten Platz setzen konnte, ein absolutes Versprechen!

Ach ja, noch etwas: Trotz der weiblichen Übermacht ist es männlichen Spielern nicht explizit verboten, ebenfalls „Micropolis“ zu spielen. Zumindest habe ich kein ausdrückliches Verbot und keinen entsprechenden Warnhinweis gefunden...



Game News - Wertung



TEXAS SHOWDOWN hingegen ist wieder aus den Punkterängen herausgefallen, vielleicht aber auch bedingt durch die Abwesenheit ihrer Fanggruppe. Das kann nächsten Monat wieder ganz anders ausschauen. Nicht so gut läuft es hingegen für UNDERWATER CITIES, NEWTON, KUHLE KÜHE, DIE TAVERNEN IM TIEFEN THAL, KRASS KARIERT und SPACE BASE, welchen ich bloß Außenseiterchancen einräume. Ganz rausgefallen ist LAMA. Für die absoluten Spielexperten wurde ein neues Spiel vorgeschlagen: TEOTIHUACAN. Mal sehen, wie gut es bei denen ankommt...

Wertung:

1. Die Crew	*2/+10/-0/12/ +
2. TERRAFORMING MARS	4/+ 7/-0/11/ ++
3. Just One	4/+ 6/-0/10/ -
4. Flügelschlag	1/+ 8/-0/ 9/+
5. Hadara	2/+ 3/-0/ 5/+
6. Underwater Cities	2/+ 2/-0/ 4/=
7. Texas Showdown	3/+ 0/-0/ 3/-
8. Newton	2/+ 0/-0/ 2/-
9. Kuhle Kühe	2/+ 0/-0/ -1/-
Azul - Die Buntglasfenster	1/+ 0/-0/ 1/=
11. Tavernen im Tiefen Thal	0/+ 0/-0/ 0/=
Krass kariert	0/+ 0/-0/ 0/=
Space Base	0/+ 0/-0/ 0/=

Vorschlag: Teotihuacan (1 x)

Game News - Spielkritik

Die nächste große Gruppe der Tiere sind die Vögel, die meines Erachtens viel zu selten in Brettspielen vorkommen. Hier aber mal ein wirklich ausgezeichnetes Spiel zu diesem Thema...



Titel: Flügelschlag
 Art des Spiels: **Aufbau- und Sammelspiel**
 von: **Elisabeth Hargrave**
 Verlag: **Feuerland Spiele**
 Jahrgang: **2019**
 Spielerzahl: **1 bis 5 Spieler**
 Alter: **ab 10 Jahren**
 Dauer: **ca. 60 Minuten**
 Preis: **Euro 49,90**
Kennerspiel des Jahres

"Alle Vögel sind schon da, alle Vögel, alle..."

Dieses alte Kinderlied kommt mir sofort in den Sinn, wenn das Spiel "Flügelschlag" auf den Tisch kommt. Obwohl: Amsel, Drossel, Fink und Star kommen hier nicht vor, die ganze Vogelschar - immerhin 170 Vogelarten - stammt hauptsächlich aus dem nordamerikanischen Raum. Wie auch immer, als Vogeliebhaber versuchen wir, eine



Vielzahl an unterschiedlichen Arten zu sammeln, welche uns auf die eine oder andere Art Siegpunkte einbringen.

Jeder der beteiligten Ornithologen besitzt ein eigenes **Tableau** mit den drei Lebensräumen Wald, Grasland und Wasser. Zu Beginn erhält jeder zudem 5 Vogelkarten vom gemischten Stapel, zwei zufällige Bonuskarten, acht Aktionswürfel, sowie je einen Futtermarker "Wurm", "Samen", "Fische", "Früchte" und "Nager". Von den Bonuskarten, welche am Ende des Spiels bei Erfüllung der darauf angegebenen Bedingungen Bonuspunkte bringen, darf eine behalten werden. Von den Vogelkarten darf man beliebig viele nehmen, muss aber für jede behaltene Karte 1 Futtermarker abgeben.

Schließlich werden noch die Futterwürfel als Würfelturm fungierende Vogelhäuschen geworfen, vier zufällige Zielplättchen für die vier Spielrunden auf die Zieltafel platziert und 3 Vogelkarten offen ausgelegt. Die restlichen Vogelkarten bilden als Stapel einen **Vorrat**, so wie die Bonuskarten, die Futtermarker und die Miniatureier. Und dann kann's losgehen!

Dem Spieler am Zug bieten sich **4 verschiedene Aktionsmöglichkeiten**, je nachdem wo er seinen Aktionswürfel platziert. Will er einen **Vogel spielen (A)**, nimmt er eine seiner Handkarten, gibt die darauf angegebenen Futtermarken ab und legt die Karte auf das äußerst linke freie Feld einer passenden Reihe, also einen für diesen Vogel geeigneten Lebensraum.

Die zweite Möglichkeit ist **Futter erhalten (B)**, wofür der Spieler Futterwürfel aus dem Vogelhäuschen beiseitelegt und dafür entsprechenden Bonuspunkte erhält. Die Anzahl richtet sich danach, wie viele Vögel er bereits im Lebensraum Wald besitzt.

Der Spieler kann sich aber auch für **Eier legen (C)** entscheiden, indem er den Aktionswürfel ins Grasland



Fortsetzung von „Flügel Schlag“

setzt. Hier richtet sich die Anzahl der Eier, welche er auf beliebige Vögel platzieren kann, an seinen bereits im Grasland befindlichen Vögeln.

Und schließlich kann er auch neue **Vogelkarten ziehen (D)**, aus der offenen Auslage und/oder vom verdeckten Nachziehstapel. Wie viele Karten er ziehen darf, hängt von der Anzahl seiner Wasservögel ab.

Einige der Vögel haben einen Effekt, der einmalig sofort beim Ausspielen der Karte wirksam wird. Manche Vögel - sie sind durch einen rosafarbenen Balken gekennzeichnet - besitzen eine Fähigkeit, der einmal zwischen seinen Zügen zum Einsatz kommt, wenn mindestens 1 Mitspieler eine bestimmte Aktion durchführt.

Die wichtigste Fähigkeit ist aber eindeutig die **braune Fähigkeit**, welche jedes Mal bei Aktivierung zum Tragen kommt. Immer wenn ein Spieler eine der Aktionen B, C oder D ausführt, werden die braunen Fähigkeiten aller Vögel im entsprechenden Lebensraum aktiviert. Diese Fähigkeiten sind sehr unterschiedlich und können Futtermarker, Eier, neue Karten und noch viele andere Effekte bringen.

Hat jeder Spieler alle seine Aktionswürfel eingesetzt,

endet eine Runde. Nun wird kontrolliert, wie gut sie das aktuell geltende **Zielplättchen** erfüllt haben, indem sie einen Aktionswürfel auf das passende Feld der Zieltafel legen. Für die nächste Runde steht allen Spieler daher immer 1 Aktionswürfel weniger zur Verfügung. Nach 4 Runden (entspricht 26 Aktionen) endet das Spiel. In der **Schluss-**



wertung erhalten die Spieler Punkte für ihre ausgespielten Vogelkarten, für erfüllte Bonuskarten, für die Rundenziele, je 1 Punkt pro Ei und Futtermarker auf, bzw. Karten unter ihren Vogelkarten. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Drei Elemente sind notwendig, um Vogelkarten ausspielen zu können, welche auf direkte (fixe Punkte auf den Vogelkarten) und indirekte Weise (über Ziel- und Bonuskarten) Punkte bringen: **Futtermarker** stellen die erforderlichen "Rohstoffe" dar. **Eier** werden benötigt, da ab dem 2. Vogel in einem Lebensraum 1 oder 2 Eier abgegeben werden müssen. Und schließlich braucht man auch einen gewissen Nachschub an **Karten**,

denn was nutzen viele Futtermarker und Eier, wenn man keine Karten zum Ausspielen auf der Hand hält?

Jedes dieser Elemente ist **einem Lebensraum zugeordnet**. Je mehr Vögel man in so eine Reihe legt, umso größer ist der jeweilige "Ertrag". Anfangs sind es gerade mal 1 Futtermarker (Wald) 1 Karte (Wasser), aber schon 2 Eier (Grasland), weshalb die wichtigsten Aktionen in der ersten der vier Runden das Ausspielen von Wald- und Wasservögeln sind.

Doch nicht nur die Erträge sind von Bedeutung. Bei den Aktionen in drei Lebensräumen können nämlich auch die **braunen Fähigkeiten** aller dort befindlichen Vögel aktiviert werden. Es gilt somit, eine **funktionsfähige Maschine** aufzubauen, welche mehr Sachen (Futter, Eier, Karten) generiert. Je öfter man die entsprechende Aktion nutzt, umso mehr kann man dann davon profitieren. Mit etwas Glück und taktischem Geschick kann man damit auch gewisse Lebensräume vernachlässigen, weil man mit geeigneten braunen Fähigkeiten auf andere Weise an die benötigten Sachen gelangt.

"Flügel Schlag" lebt von der **enormen Vielfalt**. 170 Vögel befinden sich immerhin im Spiel, und alle sind einzigartig. Sie unterscheiden sich in den benötigten Futtermar-

Fortsetzung von „Flügel Schlag“

kern, in der Form ihrer Nester, in der Anzahl an Eiern im Gelege, in den Siegpunkten, und in ihren Fähigkeiten. Es stecken viele Ideen drin, die nach Möglichkeit an die Besonderheiten der einzelnen Vögel angepasst sind.

Da gibt es etwa Schwarmvögel, bei denen verdeckte Karten drunter geschoben werden, um den immer größer werdenden Vogelscharm darzustellen. Bei Raubvögeln wiederum können als Fähigkeit Karten vom Nachziehstapel aufgedeckt, welche wenn sie aufgrund ihrer Größe als Beute in Frage kommen, ebenfalls unter die Karte geschoben werden. Wir finden Kuckucksvögel vor, welche ihre Eier in fremde Nester legen, Wasservögel, welche ihr (Würfel)Glück im Fischfang suchen, und, und, und. Diese große Varianz macht einen Großteil des Spielreizes aus.

Die **Bonuskarten** hinterlassen hingegen einen zwiespältigen Eindruck. Der **Glücksanteil ist doch beträchtlich**. Vor allem zu Beginn kann es da entweder einen großen Startvorteil geben, wenn eine Bonuskarte zufällig wunderbar zu den anfangs zugeteilten Vogelkarten, und vielleicht dann noch gut zu den Rundenzielen passt, oder eben überhaupt nichts übereinstimmt. Meiner Erfahrung

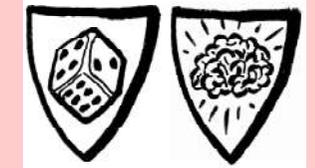
nach sollte man sich auf keinen Fall zu viel darauf versteifen, die Bonuskarten um jeden Preis erfüllen zu wollen, sondern bloß sich bietende Gelegenheiten nutzen. Ärgerlich halt nur, dass sich diese für manche Spieler bieten, für andere nicht.



"Automa" die Aktionen eines Gegners simuliert. Trotzdem bevorzuge ich bei weitem das Spiel mit richtigen Gegnern. Es macht Spaß, sich beim Aufbau einer hoffentlich gut funktionierenden "Maschine" mit anderen zu messen, auch wenn es letztendlich auch auf das

notwendige Kartenglück ankommt.

Game News -
Wertung



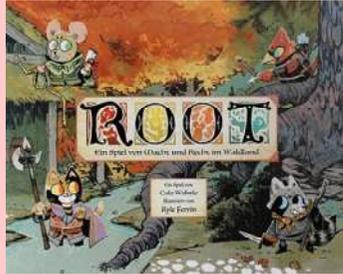
Notenskala

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

- 5 Schilde Spitze!
- 4 Schilde sehr gut
- 3 Schilde gutes Spiel
- 2 Schilde so lala
- 1 Schild schwach

Game News - Spielekritik

Auch beim nachfolgenden Spiel übernehmen Tiere - Hasen, Füchse, Vögel, Waschbären und Mäuse - die Hauptrollen...



Titel: Root
Art: asymmetrisches Gebietskontrollspiel
Spielautor: Cole Wehrle
Verlag: Leder Games
Jahrgang: 2019
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 (?) Jahren
Dauer: 60 bis 90 Minuten
Preis: Euro 57,90

Da liegt es vor uns, das Waldland. Besteht der Wald selbst aus Nadelbäumen, wie Tannen und Fichten, wachsen an den idyllischen Lichtungen ein paar Laubbäume, welche der späte Herbst in gelb, orange und rot gefärbt hat. Ein paar schmale Wege verbinden die Lichtungen untereinander, und ein Flüsschen schlängelt sich durch den dichten Hain. Dies ist die Heimat von ein paar niedlichen Völkchen: Katzen, Adler, Häschen, und sogar ein Waschbär durchstreift das Waldland. Alles scheint friedlich, und doch...

... kämpfen diese vier Parteien um Macht und Recht, um die Vorherrschaft im Wald-

land. Dabei haben zwar alle Parteien dasselbe Ziel, nämlich zuerst 30 Punkte zu erzielen, aber die Art und Weise, wie sie an ihre Punkte kommen, unterscheidet sich doch sehr stark.

Die Unterschiede beginnen schon bei der Vorbereitung. Jede Partei erhält ihr persönliches Spielmaterial, bestehend aus einer Partei-Tafel, ein paar Karten, Markern und Spielfiguren. Bereits hier ist augenscheinlich, **wie stark die Rollen differieren**, denn während die einen jede Menge Spielfiguren erhalten, muss beispielsweise der Vagabund mit nur einer einzigen Figur sein Auslangen finden. Jede Partei-Tafel listet auf der Rückseite genau die jeweiligen Bestandteile und die Vorbereitungsarbeiten auf.

Die Vorderseite jeder **Partei-Tafel** erklärt wiederum die Grundlagen, die Besonderheiten, den spezifischen Ablauf eines Spielzuges und vor allem, auf welche Weise Siegpunkte generiert werden können. Ein kurzer Vergleich der Tafeln bestätigt die Asymmetrie der einzelnen Rollen.

Für jede Partei gilt jedoch, dass ihr **Spielzug in 3 Phasen unterteilt** ist. In der Phase "Vogelgesang" können bzw. müssen ein paar Aktionen

am Beginn des Zuges ausgeführt werden. Danach folgt das "Tageslicht", welches die Hauptaktionsphase darstellt. Schließlich kommt der "Abend" mit abschließenden Aktionen, vor allem dem Nachschub an Karten und für einige Parteien das Sammeln von Siegpunkten.

Trotz der vielen Differenzen gibt es doch ein paar Grundkonzepte, welche - mit ein paar ausdrücklich angeführten Ausnahmen - für alle Spieler Gültigkeit haben. So gilt etwa für die **Bewegung**, dass man nur dann von einer Lichtung zu einer benachbarten ziehen darf, wenn man eine der beiden Lichtungen **beherrscht**, dort also die meisten Krieger und Gebäude besitzt.

Will man **kämpfen**, um Spielmarker von Gegnern vom Spielbrett zu entfernen, kommen die beiden **Spezialwürfel** zum Einsatz. Der Angreifer landet Treffer entsprechend des höheren Wurfs, der Verteidiger hingegen Treffer des niedrigeren Wurfs, bei beiden allerdings maximal so viele Treffer als sie eigene Krieger auf dieser Lichtung haben.

Die **Karten können verschiedene Zwecke erfüllen**. In den meisten Fällen muss man, um beispielsweise ein Gebäude auf einer Licht-



Fortsetzung von „Root“

errichten zu können, Karten ausspielen. Dafür gelten nur solche Karten, welche farblich mit der betroffenen Lichtung übereinstimmen, erkennbar an der Farbe der Laubbäume. Blaue Karten erfüllen dabei die Funktion von "Jokern" und können überall eingesetzt werden.

Neben der Farbe weisen die Karten noch eine zweite Verwendungsmöglichkeit auf. Man kann die **Karte herstellen**, um ihren Effekt zu nutzen, der unten auf der Karte angegeben ist. Für die meisten Parteien gilt es hierfür, Gebäude an bestimmten Lichtungen zu besitzen. Der erzielte Effekt kann ein sofortiger Effekt sein, etwa die Herstellung eines Gegenstands, welcher Siegpunkte bringt, oder ein anhaltender Effekt, welcher fortan genutzt werden kann.

Auf die eine oder andere Weise sammeln die verschiedenen Fraktionen im Laufe des Spiels also Siegpunkte. Sobald eine Partei auf der Siegpunkt-Leiste **30 Siegpunkte** erreicht oder überschreitet, hat sie augenblicklich gewonnen und darf die legitime Herrschaft über das Waldland antreten.

Es ist diese **Asymmetrie in allen Belangen**, welche das Besondere des Spiels ausmacht. In vielen Spielen unterschiedliche Ausgangslagen und müssen unter-

schiedliche Wege zum Sieg einschlagen. Aber nie zuvor - zumindest nach meinem Wissensstand - wurde dies derart konsequent und in so vielen Bereichen durchgesetzt wie hier bei "Root".



Der Einstieg ist dementsprechend schwierig, das **Studieren der Regeln einigermaßen umständlich**, muss doch jede einzelne Rolle mit ihren speziellen Anforderungen, ihren eigenen Regeln gelernt werden. Will man zudem reüssieren und erfolgreich agieren, ist auch die Kenntnis der Möglichkeiten und Optionen der anderen Parteien absolut notwendig. Es dauert daher länger als bei normalen Spielen, bis man mit der Spielweise jeder einzelnen Partei vertraut ist.

Die **Spielanleitung** bedient sich aufgrund des komplizierten Lernprozesses sogar dreier Methoden. Den schnellsten Einstieg bietet ein "Schritt-für-Schritt"-Blatt mit genauer Anleitung von zwei Beispielsrunden, welche anschließend fortgeführt werden können. "Das Gesetz von Root" wiederum ist ein streng definiertes Regelheft mit präzisiertem Referenz-Stil, recht trocken in Punkte, Unterpunkte und Unterunterpunkte gegliedert.

Ich persönlich bevorzuge die "Lerne-zu-spielen"-Anleitung, welche zuerst den Aufbau und die Grundkonzepte des Spiels erläutert und danach jede einzelne Partei genau erklärt. Mir gefällt der lockere Lernstil besser, außerdem kann man recht gut vor und auch während einer Partie die Regeldetails der eigenen Rolle nachschlagen.

Da sich jede Partei komplett anders spielt, erachte ich den **Wieder-spielreiz** von "Root" als außergewöhnlich hoch. Man braucht ja schon mindestens zwei Parteien für jede Fraktion, bis man sie einigermaßen beherrscht und sinnvoll agiert. Alle vier Rollen zu erlernen, noch dazu in unterschiedlichen Konstellationen, das ergibt schon einen sehr lange anhaltenden Spielspaß. Sicher, der Aufwand ist doch beträchtlich, eigentlich vier Spiele zu lernen, aber es lohnt sich meiner Meinung nach auf jeden Fall.

Jetzt möchte ich noch in stark komprimierter Form auf die einzelnen Parteien eingehen. Die **Marquise de Katz** ist sicherlich am einfachsten zu spielen, denn ihre Spielweise ähnelt doch am ehesten einem typischen Eurogame. Sie ist anfangs schon stark im Waldland verbreitet und versucht, auf möglichst vielen Lichtungen Gebäude zu errichten, welche durch ihre "Produktion" ihre weitere Expansion begünstigen. Sie darf in jedem Spielzug grundsätzlich 3 Aktionen, für jede abgegebene Vogelkarte noch eine zusätzli-

Fortsetzung von „Root“

che Aktion ausführen. Mit ihrem aggressiven Aufbau- spiel trachtet sie danach, ihre Gegner zu überrollen und rasch Siegpunkte zu sammeln, da die Gegenspieler in der Regel immer stärker werden.

Die **Horst-Dynastien** - die ehemaligen Herrscher des Waldlandes - starten mit ein paar Figuren bloß an einer einzigen Lichtung. Sie spielen jede Runde 1 oder 2 Karten als permanente "Dekrete" aus, um anschließend die Aktionen aller ausliegenden Dekrete auszuführen. Dadurch steigt mit jeder Runde die Anzahl der Aktionen. Der Haken daran: Es müssen stets dieselben Aktionen in derselben Reihenfolge sein, sonst kommt es zu einem Aufruhr, was nicht nur Minuspunkte bringt, sondern wieder einen Neuanfang der "Programmierung" bedeutet, eine Art "Restart" also. Diese Spielweise ist schon wesentlich anspruchsvoller, kann aber bei richtigem Timing durch die große Anzahl möglicher Aktionen sehr effektiv sein. Der Nachteil: Die Programmierung ist für die Konkurrenten einsehbar, die Pläne können dadurch leichter vereitelt werden.

Die **Waldland Allianz** spielt sich sogar noch etwas extremer. Sie ist nämlich anfangs überhaupt nicht physisch vertreten. Sie sammelt Karten, welche als "Anhänger" fungieren. Mit ihnen kann die Allianz dann Aktionen durchführen, wie Sympathie verbreiten

und revoltieren, um schließlich mit ihren Rebellen auf Lichtungen Fuß zu fassen. Später kann sie Offiziere ausbilden, um zusätzliche Aktionen durchführen zu können. Die Allianz führt also einen richtigen Guerillakrieg aus dem Hinterhalt, muss dafür aber mit bloß insgesamt 10 Figuren (inklusive der abgestellten Offiziere!) auskommen, eine knifflige Angelegenheit.



Die wenigsten Figuren hat aber eindeutig der **Vagabund**, denn er ist ein Einzelkämpfer, ein einsamer Wanderer. Um trotzdem sinnvoll agieren zu können, benützt er Gegenstände, welche ihm die verschiedensten Aktionen erlauben, zum Beispiel Bewegung mit Stiefeln, Kampf mit Schwertern, Erkundung mit Fackeln, etc. Diese Gegenstände, die er zum Teil auch von Mitspielern erhält, muss er aber geschickt verwalten, da sie erschöpft und sogar beschädigt werden können. Ein weitere Besonderheit des Vagabund ist die Beziehung zu den anderen Waldbewohnern. Um zu punkten, sucht er anfangs Verbündete. So eine Allianz muss aber nicht von Dauer sein, denn er kann sich entschließen, sie verräterisch aufzulösen. Im Status "feindlich"

kann der Vagabund nämlich im Kampf durch entfernte Gegner Extrapunkte sammeln.

Man sollte sich somit keinesfalls durch die **kindliche Aufmachung** (Artwork von Kyle Ferrin) mit niedlichen Waldtieren täuschen lassen. "Root" ist im Grunde genommen ein **hochpolitisches Spiel!** Es lässt nicht nur völlig unterschiedliche Spielmechanismen aufeinander prallen, auf deren interaktive Zusammenhänge sich die Spieler einstellen müssen, sondern verlangt von diesen auch viel Sinn für Taktik.

Alle Aktionen, die sich gegen einen bestimmten Spieler richten, können im Gegenzug nämlich einem Unbeteiligten helfen. Es gilt also, ein **feines Gespür zu entwickeln**, wen man zu welchem Zeitpunkt in welchem Ausmaß unterstützt bzw. scharfen. Manchem Spieler missfällt dieser nicht gerade offensichtliche Königsmachereffekt. Zu zweit ist "Root" da ein wenig gerechter, da sich jede Aktion lediglich gegen den anderen richtet. Auf jeden Fall erscheint mir die **Altersangabe** - ab 10 Jahren - als viel zu optimistisch und sollte unbedingt auf "ab 12 Jahren" korrigiert werden.

Der Vollständigkeit halber sollte ich noch die **alternative Siegbedingung** erwähnen, die in unseren Partien zwar noch nicht genutzt wurde, deren Möglichkeit aber doch permanent im Raum hängt und ständig mitberücksichtigt

Fortsetzung von „Root“

werden sollte. Jeder Spieler kann, sofern er bereits mindestens 10 Siegpunkte hat, während seines Tageslichts eine **Dominanz-Karte** spielen. Ab diesem Zeitpunkt wird sein Siegpunkt-Marker von der Leiste entfernt, und er kann nur mehr gewinnen, wenn er die Bedingung auf der Dominanz-Karte (z. B. Beherrschen von 3 Lichtungen einer bestimmten Farbe) erfüllt.

Die Rückseite des Spielplans zeigt übrigens das Waldland mit einer dicken, weißen Schneedecke überzogen. Auf dieser **Winterseite** haben die Lichtungen keine fixe Farbe. Diese wird ihnen mit sogenannten "Klassen-Markern" zufällig zugewiesen, wodurch mehr Abwechslung entsteht,

die neue Herausforderungen bietet.

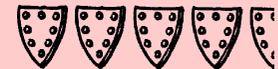
Mittlerweile ist bereits eine **"Flussland-Erweiterung"** erschienen, mit zwei neuen Parteien (der "Echsen Kult" und die "Flussvolk Kompanie"), sowie einem zweiten Vagabunden. Die detaillierten Regeln für die beiden neuen Völker sind bereits im "Gesetz von Root" nachzulesen, was zwar für das Grundspiel überflüssig ist, aber sich als recht praktisch erweist, wenn man einmal beide Spiele besitzt.

Ich für meinen Teil werde mir die Erweiterung sicherlich zulegen. Ich habe zwar noch nicht alle Möglichkeiten des Grundspiels ausreizen können, aber "Root" gefällt mir so gut, dass ich Lust auf mehr

habe. Von mir daher eine klare Empfehlung, vor allem in kleinerer Besetzung (zu zweit oder zu dritt) gehört es zu den **originellsten und interessantesten Taktikspielen** des Jahrgangs.



Game News - Wertung



Game News - Spielkritik

... und schließlich noch ein Spiel mit vielen, vielen niedlichen Waldtieren als Protagonisten...



Titel: **Everdell**
Art: **Arbeitereinsatz- und Aufbauspiel**
Autor: **James A. Wilson**
Verlag: **Starling Games**
Jahrgang: **2019**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren**
Dauer: **40 bis 80 Minuten**
Preis: **ca. Euro 59,-**

"Critters" - diesen Begriff kannte ich noch nicht. Eine kurze Recherche ergab, dass es aus dem Englischen übersetzt so viel wie "Viech" oder "Getier" bedeutet. Das ist dann doch eine recht passende Bezeichnung für jene Wesen, auf die wir im Spiel "Everdell" treffen: Eidechsen, Hasen, Dackel, Mäuse, Igel, Krähen, Schildkröten, Eichhörnchen, etc.

Es sind dies die Bewohner, welche im Schatten des großen, ehrwürdigen "Ever Trees" leben. Unsere Aufgabe als Anführer einer Gruppe solcher Viecher besteht darin,



neue Gebiete zu besiedeln und eine neue Stadt zu gründen, bevor der Wintermond aufgeht.

Zu Beginn besteht unser Grüppchen gerade mal aus 2 Tieren. Unsere Vorratsräume sind anfangs noch leer, aber zumindest wissen wir, wo wir Zweige, Harz und Steine bekommen können, die wir für die Errichtung von Bauwerken ("constructions") brauchen, beziehungsweise Beeren, um

Fortsetzung von „Everdell“

neue Bewohner ("critters") anwerben zu können. Am Fluss, der sich am Fuße des Ever Trees vorbei schlängelt, sowie in den Wäldern jenseits des Flusses gibt es Orte, an denen wir später an die benötigten Rohstoffe gelangen können. Wenigstens beginnen wir mit ein paar Karten auf der Hand, die uns bei unseren Plänen helfen können.



Drei verschiedene Aktionen stehen uns zur Auswahl, um unsere Aufgabe zu erledigen. So können wir einen unserer Arbeiter zu einem Ort aussenden, um dort zu agieren (**A. einen Arbeiter einsetzen**). Meist besteht diese Aktion im Sammeln von den bereits erwähnten Rohstoffen, wobei diese in unterschiedlicher Häufigkeit vorkommen (Steine und Beeren seltener, Zweige und Harz öfter). Die Lichtungen im Wald sind stets noch ein wenig lukrativer als die Basisorte. Zu einer späteren Zeit des Jahres können wir Arbeiter dann auch zu Ereignissen schicken, vorausgesetzt, wir erfüllen die dafür notwendigen Bedingungen. An den meisten Plätzen kann übrigens bloß ein einziger Arbeiter gleichzeitig tätig sein,

sodass dieser Ort für andere gesperrt bleibt, bis dieser Arbeiter den Ort wieder verlässt.

Eine weitere Aktionsmöglichkeit bieten die Karten: **B. eine Karte spielen**. Dabei können wir zwischen einer unserer Handkarten und einer Karte der offenen Auslage ("Weide") wählen. Es gibt grundsätzlich zwei verschiedene Karten: "Critic" und "Constructions". Um eine Karte

auszuspielen und so in unsere Auslage legen zu dürfen, müssen wir die darauf **angegebenen Rohstoffe** abgeben. Eine Besonderheit stellt die Möglichkeit dar, einen **Bewohner kostenlos**, also ohne Bezahlung der erforderlichen Beeren, ausspielen zu können. Dies geht aber nur dann, wenn wir bereits das passende Gebäude in unserer Stadt vorweisen können. So können wir beispielsweise Richter Schildkröt gratis ausspielen, wenn sich schon das Gericht in unserer Stadt befindet.

Können wir - mangels Arbeiter, Karten und/oder Rohstoffen - keine der oben genannten Aktionen mehr durchführen, bleibt uns nur mehr eines übrig: uns **C. auf die nächste Jahreszeit vorbereiten**. Wir holen alle unsere Arbeiter zurück und erhalten den entsprechenden Jahreszeitenbonus. Dieser besteht neben 1 oder 2 neuen Arbeitern entweder aus einer Erntephase (Frühjahr und Herbst), bei der einige Karten

unserer Stadt einen Ertrag abwerfen, oder aus 2 Karten von der Weide. Es kann durchaus vorkommen, dass wir uns in einer anderen Jahreszeit befinden als unsere Mitstreiter.

Nachdem niemand mehr in der letzten Jahreszeit - dem Herbst - eine Aktion durchführen kann und daher alle passen mussten, endet das Jahr. In einer **finalen Inspektion** wird überprüft, wer von uns wohl die beste Stadt gründen konnte. Zu den Punkten unserer ausliegenden Bewohner und Gebäude zählen wir noch gesammelte Punktechips, geschaffte Ereignisse (dazu gehört auch das Reisen im Herbst) und Bonuspunkte für bestimmte Karten. Erzielen wir so die höchste Gesamtpunktezahl, haben wir uns Corrin Evertails, des Gründers von Everdell, als würdig erwiesen.

Was mich an "Everdell" am meisten begeistert, ist die dichte erzählerische Atmosphäre. Die Einleitungsgeschichte, ein Gedicht in der Spielregel, die "Legende der Gründerstatue" auf den letzten Seiten der Spielanleitung, sowie zahlreiche liebevolle, stimmungsvolle Details - **alles steckt voller Poesie**. Leider ist mein Exemplar nur auf englisch, wodurch dies einigen meiner Mitspieler entgeht, es soll aber in der Kickstarter-Ausgabe eine Übersetzung ins Deutsche geben.

Das Spielmaterial unterstützt die Story optimal. Die

Fortsetzung von „Everdell“

Illustrationen sind einfach traumhaft, man wird in die Geschichte buchstäblich hineingezogen. Auch die materielle Ausstattung überzeugt voll-ends. Der **riesige Ever Tree**, welcher fertig aufgestellt 26 cm in die Höhe ragt, dient zwar bloß als Kartenhalter und Ablagefläche für Karten, Plättchen und zusätzliches Spielmaterial beim Jahreszeitenwechsel und erfüllt sonst keine weitere Funktion. Dafür bestechen die Spielfiguren aus Holz, welche je nach Farbe Igel, Eichhörnchen, Schildkröten oder Hasen darstellen, sowie die detailreichen Ressourcen (Zweige aus braunem Holz, Harz aus gelblich durchscheinenden Kristallen, Steine aus glänzend grauem Hartplastik und Beeren aus matt-lila Weichplastik).

Vom spielerischen Standpunkt präsentiert sich "Everdell" auf den ersten Blick als ein typisches **Worker Placement Game**. Schließlich verfügt erstens jeder Spieler über einen Arbeiter-Trupp, der mit jeder Jahreszeit anwächst, und zweitens gibt es Felder, auf denen diese auch eingesetzt werden können. Darum möchte ich vorerst einmal auf diesen Aspekt des Spiels etwas näher eingehen.

Prinzipiell unterscheidet man zwischen **exklusiven Felder**, die nur von 1 Figur besetzt werden können und

solange blockiert bleiben, bis das Feld wieder auf die eine oder andere Weise geräumt wurde, und **freien Feldern**, welche von beliebig vielen Figuren, auch derselben Farbe, besetzt werden dürfen. Letztere haben dafür allerdings einen wesentlich geringeren Ertrag.



Die **Basisfelder** - sie sind auf dem Spielplan direkt aufgedruckt - liefern meist Rohstoffe, manchmal erhält man Handkarte(n) dazu. Auf die 4 **Waldfelder** werden zu Spielbeginn zufällig Karten platziert. Deren Erträge sind höher als jene der Basisfelder, daher umso begehrter. Weitere Einsatzorte finden sich als **"Ereignisse"** auf und unter dem Ever Tree, für die man jedoch bestimmte Bedingungen (Kartenkombinationen in seiner Stadt) erfüllen muss, um deren Extrapunkte zu erhalten.

Das ist aber noch nicht alles, denn auf einige Karten - ausschließlich **Gebäude** - können ebenfalls Figuren gestellt werden, um bestimmte Aktionen durchzuführen. Und schließlich kann man im Laufe der letzten Jahreszeit - des

Herbsts - Figuren auf die **Reise** schicken, wo sie uns gegen Abgabe von Handkarten Siegpunkte einbringen. Zahlreiche Möglichkeiten also, seine Figuren zu beschäftigen.

Dies steht aber im krassen Gegensatz zur Anzahl der einzusetzenden Figuren. In der ersten Jahreszeit sind es gerade mal 2 Figuren. Das steigert sich zwar allmählich von Saison zu Saison, aber insgesamt sind es dennoch in einer ganzen Partie **bloß 15 Arbeitereinsatzaktionen**, die ein Spieler ausführen kann. Viel zu wenig, um eine Stadt aufzubauen. Dies liegt daran, dass das "Worker Placement" in den ersten Phasen des Spiels vorwiegend zur Beschaffung von Rohstoffen verwendet wird, um daraufhin Karten ausspielen zu können. Daher nun ohne Umschweife zum zweiten wesentlichen Aspekt von "Everdell": Die Karten!

Bei den Karten wiederum gibt es **zwei Arten: Bauwerke** ("constructions") und **Bewohner** ("critters"). Wie bereits erwähnt, müssen für die Gebäude Zweige, Steine und/oder Harz abgegeben werden, für die Bewohner hingegen Beeren. Interessant ist, dass es für jedes Gebäude einen passenden Bewohner gibt, der sogar kostenlos ausgespielt werden darf, wenn man dieses Gebäude in seiner Stadt hat. Es ist daher sinnvoll, wenn man solchermaßen zu

Fortsetzung von „Everdell“

sammengehörige "Paare" sucht, um den Synergie-Effekt nutzen zu können. Um derartige Kombinationen zu finden, stehen einem nicht nur die eigenen Handkarten zur Verfügung, sondern **auch die Karten in der Auslage**, allerdings mit dem Nachteil, dass diese von den Mitspielern weggeschnappt werden können.

Je nach Farbe und Symbol bietet uns jede Karte entweder einen sofortigen, einmaligen Effekt (braun), einen Produktionseffekt (grün), einen Effekt, der durch einen Arbeiter aktiviert werden kann (rot) oder wirkt sich beim Ausspielen anderer Karten (blau) oder bei der Schlusswertung (violett) aus. Letztere erlauben dann auch **strategische Überlegungen**, da sich die Spieler in ihren weiteren Aktionen auf die dafür verlangten Bedingungen einstellen.

Was die Taktik betrifft, spielen auch die **ausliegenden Ereignisse** eine wichtige Rolle. Für jedes der vier Basisereignisse benötigt man drei Karten der gleichen Farbe, für die vier Spezialereignisse sind ganz bestimmte Karten - meist 1 Bewohner und 1 Gebäude - erforderlich. Aber nur, wer dort nach Erfüllung der Voraussetzungen auch tatsächlich zuerst eine Figur einsetzt, darf sich die entsprechenden Siegpunkte gutschreiben. Nachdem im späteren Spielverlauf die Ressourcen nur mehr eine untergeordnete Rolle einnehmen, werden

dann Figuren vermehrt auf diese oder ähnliche Weise zum Sammeln von Siegpunkte eingesetzt.

Das **Timing** ist aufgrunddessen noch viel wichtiger als bei anderen Arbeitereinsatzspielen. Es gilt, seine Figuren zum richtigen Zeitpunkt einzusetzen, um das Optimum rauszuholen. Besonders der Jahreszeitenwechsel will gut getimt sein, weil dadurch ja auch wieder die Figuren zurückgenommen und besetzte Felder so erneut frei werden. Zwar ist jeder hauptsächlich mit der Entwicklung seiner eigenen Stadt beschäftigt, aber sowohl durch die beschränkte Anzahl ertragreicher Felder als auch durch die gemeinsame Auslage an offenen Karten findet dann doch eine rege **Interaktion** statt.

Die **Spieldauer** ist mit 40 bis 80 Minuten angegeben. Dies ist auch ziemlich realistisch, auch wenn es anfangs nicht so den Anschein hat und wesentlich früher zu enden verspricht. Das liegt daran, dass die ersten Jahreszeiten ausgesprochen kurz und nach wenigen Aktionen/Minuten bereits vorbei sind. Vor allem der Herbst dauert dann aber deutlich länger, was einerseits an der höheren Zahl an Spielfiguren liegt, andererseits auch an der ansteigenden Downtime, welche der längeren Überlegungen dank mehrerer Optionen geschuldet ist.

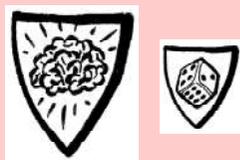
Die Zeit vergeht jedoch ohnehin wie im Flug. "Everdell" gefällt mir ausgesprochen

gut, ich finde es ist - auch wegen der gelungenen und stimmungsvollen Umsetzung des poetischen Themas - ein **wirklich ausgezeichnetes Spiel**. Mittlerweile ist bereits eine Erweiterung erschienen, die ich mir sicher nicht entgehen lassen werden.

Zum Abschluss möchte ich noch die beinhaltete **Solo-Variante** anführen, bei der man in drei ansteigenden Schwierigkeitsstufen gegen Rugwort, einen fiesen Rattengegner antritt. Er blockiert Felder, erhält mit Hilfe eines achtseitigen Würfels eine zufällige Karte der Weide und bekommt am Ende Punkte für Karten in seiner Stadt, erfüllte Basisereignisse und für jene Spezialereignisse, welche der Spieler nicht erfüllen konnte. Funktioniert recht gut, ist aber trotzdem kein vollwertiger Ersatz gegen das Spiel mit leibhaftigen Mitspielern.

Weekly

Game News -
Wertung



p.S.: Es sind schon zahlreiche Erweiterungen erschienen, wie z.B. „Pearlbrook“.



MiniCity
Tierdokumentation
Österreich 2017
Regie: Teodoro Mitidieri
und Leo Colovini
Piatnik Movies
Dauer: ca. 35 min.

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 Knobelrunde".
Erscheinungsweise:
Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2020 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Gleich zwei Tierdokus beschäftigten sich kürzlich mit dem Leben der Ameisen, beide sogar mit ähnlichen Filmtiteln. Während aber „Micropolis“ - in diesem Filmjournal“ ab Seite 3 näher beschrieben - eher vom Bau der Gänge und von der sozialen Zusammensetzung der Kolonien handelt, geht es in diesem Streifen des größten österreichischen Filmstudios um die Lagerhaltung der fleißigen, staatenbildenden Insekten. Die beiden Italiener - Teodoro Mitidieri und Kultregisseur Leo Colovini - zeigen in schönen Bildern, wie



die gesammelten Vorräte in die dafür vorgesehenen Kammern des Ameisenbaus transportiert werden, und welche logistische Leistung dahintersteckt und welche anderen Tierchen dabei eingespannt werden.

Prädikat: Scheswert!



ritter der knobelrunde

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

- * Monatliche Spielereffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. und 3. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen 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, Wie-

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