

# KONSTRUKTIVE KRITIK in TRAUN

Wieder Baumeistertagung am Mittwoch, den 4. März 2020!



331. Ausg. 27. Feb. '20  
 Auflage 100 Stück (!!!)  
 30. Jg., Abo 15 Euro



## 20. Weißkirchner Spielefestival

Am 21. und 22. März lädt Roland Rankl wieder zum großen Spiele-Festival ins Pfarrheim Weißkirchen ein. Beginn ist am Samstag um 15:00 Uhr mit „open end“, am Sonntag geht's von 10:30 bis 17:00 Uhr. Der Eintritt ist wie immer frei.

Es finden im Frühjahr aber noch zahlreiche andere Spieleaktivitäten im Linzer Zentralraum statt. Informationen darüber gibt's unter dem Link [www.spieleversum.at](http://www.spieleversum.at)



Liebe Baulöwen,

wenn sich der Februar dem Ende zuneigt, erwacht langsam die Baubranche wieder aus ihrem Winterschlaf. Bevor wir also wieder alle unsere „Men at Work“ in Einsatz haben, wollen wir einen Blick auf die Geschichte unseres Berufs werfen.

Die Anfänge reichen grafisch und chronologisch weit, etwa auch schon in die Zeiten nomadisierender Stämme. Zum Beispiel sind auf Baffin Island 3000 Jahre alte Inuksuit (mensenähnliche Steinstatuen) und andere „Tuki“ (beseelte Strukturen) gut erhalten.

Weit größere und komplexere Bauwerke haben auch schon ein beachtliches Alter. Vor mehr als 2000 Jahren errichtet, wurde zu prä-

kolumbianischen Zeiten „Teotihuacan: City of Gods“ genannt und weit über die Grenzen des heutigen Mexico bekannt.

Von dort ist es natürlich ein weiter Weg zur heutigen Situation, in der jeder in den eigenen gemütlichen 4 Wänden mit „Minecraft: Builders & Biomes“ erkunden und auf ihre Eignung zum Errichten großartiger Bauwerke prüfen kann.

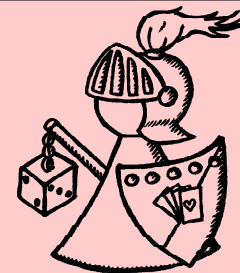
Es gibt für uns also viel zu entdecken. Baumeister Franky lädt zu diesem Zweck am Mittwoch, den 4. März ab 18:00 Uhr in den Trauner Bauhof ein.

Bis dahin wünsche ich euch eine gute Auftragslage und viel Erfolg mit euren Projekten,

Euer Oliver



## ritter der knobelrunde



### Neues vom Trauner Spielekreis



### TraunCON 2020

Auch heuer finden am verlängerten Wochenende um Christi Himmelfahrt wieder die „Oberösterreichischen Spieletage“ - zu Neudeutsch: TraunCON statt. Im Traunerhof treffen sich erneut Spielbegeisterte aus dem oberösterreichischen Zentralraum, aus Wien und anderen Bundesländern, sowie aus dem benachbarten Ausland, um ihrem liebsten Hobby zu fröhnen.

Los geht's mit dem „normalen“ Spieleabend am Mittwoch, den 20. Mai 2020. Am Donnerstag, Freitag und Samstag können von frühmorgens bis spät in die Nacht ausgiebig die über 4.000 Spiele aus der Knobelritter-Spielesammlung inklusive der interessantesten Neuheiten aus Nürnberg und Esen gespielt werden. Am Samstag ist zudem die Klubmeisterschaft (im mit dem Knobelpreis ausgezeichneten Spiel „Azul-Die Buntglasentwurf von Sintra“) geplant. Am Sonntag, den 24. Mai klingt das Treffen schließlich langsam aus. Wir freuen uns wieder auf zahlreichen Besuch!

### 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! Bitte um verlässliche Zahlung.

### Zwischenstand

Zum zweiten Mal in Folge glänzt der Altregent Jakob I. durch Abwesenheit, sodass sich die Frage stellt, ob er seinen Titel überhaupt verteidigen will. Jedenfalls scheint ein Trio bestrebt zu sein, ihm den Thron streitig zu machen. Nur der Besuch lässt noch zu wünschen übrig...

1. Herzog Franky	47
4. Marquis Reinhold	39
3. Prinz Roland	35,5
4. Sir Udo	23
5. Baron Thomas L.	22
6. Königin Ute	20
7. Baron Johannes	19,5
8. Prinzessin Nicole	19
9. Graf Oliver K.	18
10. Lady Michaela	15

### Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter [traunerhof@traunerhof.at](mailto:traunerhof@traunerhof.at) ist diesmal Sonntag, der 8. März 2020 bis spätestens 12:00 Uhr mittags.

# Game News - Spielkritik

Steine als Baumaterial, das kennen wir ja schon. Schnee ist hierzulande hingegen eher ungewohnt. Aber nicht dort, wo das folgende Spiel zum Thema „Bauen“ spielt...



**Titel:** Tuki  
**Art:** Geschicklichkeits- und Bauspiel  
**Autor:** Grzegorz Rejchtmann  
**Verlag:** Next Move Games  
**Vertrieb:** Pegasus Spiele  
**Jahrgang:** 2019  
**Spielerzahl:** 2 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Dauer:** 30 bis 45 Minuten  
**Preis:** ca. Euro 39,-

Was wissen wir eigentlich von den Inuit? Nicht recht viel, bis auf die gängigen Klischees, wie Iglus, Anoraks mit fellüberzogenen Kapuzen, Fischfang mit Kajaks, usw. ist hierzulande nicht sonderlich viel bekannt. Das (Über-)Leben in eisiger Kälte wirkt sich aber, wie man sich durchaus vorstellen kann, in viele Bereiche des Alltags aus. Wie kommunizieren beispielsweise die Inuit, abgesehen von ihrer Sprache? Wie übermitteln sie Nachrichten in einer Welt ohne Papier?

Das Spiel "Tuki" beant-



wortet uns zum Teil diese Frage. In Abwesenheit einer Schrift fungieren bei den Inuit sogenannte "Tukiliit" als Objekte, die eine Botschaft tragen. Die bekanntesten davon sind die aus Steinen und Schneeblocken erbauten "Inuksuit". Na, dann lasst uns doch mal versuchen, wie geschickt wir beim Errichten solcher rudimentären "Schriftzeichen" sind!

In jedem Durchgang erhalten die Spieler einen eigenen **Satz aus Steinen und Schneeblocken**, bestehend aus vier geraden Steinen in den vier verschiedenen Farben und vier weißen Schneeblocken in vier verschiedenen Formen.

Nachdem ein **Spezialwürfel** gewürfelt wurde, wird eine **Tukilik-Karte** gezogen und in der vom Würfel vorgegebenen Ausrichtung (mit dem gewürfelten Tier an der Unterseite) in den Kartenhalter gesteckt. Jede Karte zeigt dabei eine bestimmte Anordnung der farbigen Steine.

Die Spieler versuchen nun so schnell wie möglich, das **entsprechende Tukilik exakt nachzubauen**. Jeder Stein ist zu diesem Zweck in 5 gleichgroße Segmente aufgeteilt, die bei der Ausrichtung der Steine und Blöcke zueinander helfen sollen. Auf jeder Karte sind le-

diglich die Positionen der farbigen Steine angegeben, die weißen Schneeblocke können beliebig zum Auffüllen, zum Stützen, zur Stabilisierung oder als Abstandhalter verwendet werden.

Ein Durchgang endet, sobald alle Spieler meinen, das abgebildete Tukilik korrekt nachgebaut zu haben. Nach einer Überprüfung der Richtigkeit erhält der langsamste Spieler die **Tukilik-Karte dieses Durchgangs als Strafe**. Haben hingegen ein oder mehrere Spieler Fehler beim Bau ihres Tukilik gemacht, erhält die Karte jener von ihnen, der als Erster seine Fertigstellung verkündet hat.

Sobald ein Spieler seine fünfte Tukilik-Karte nehmen musste, beginnt das **große Finale**. In einem allerletzten Durchgang, bei dem alle bis auf den letzten Spieler teilnehmen, wird der Sieger ermittelt. Jener Spieler, der dabei



## Fortsetzung von „Tuki“

sein Tukilik als Erster fertig baut, gewinnt.



Autor Grzegorz Rejchtmans Spiele haben alle irgendwas mit **Tüfteln und Puzzeln** zu tun, wie man es etwa von seinem "Code Omega" (Schmidt Spiele 2008) oder seinem bekanntesten Werk "Ubongo" (Kosmos Spiele 2005) bzw. dessen zahlreichen Nachfolgern kennt. Und bei all diesen spielt auch die Zeit eine

wichtige Rolle, da alle Spieler gleichzeitig versuchen, die gestellte Knobelaufgabe zu lösen.

"Tuki" bildet hierbei keine Ausnahme. Auch hier ist das Errichten eines Tukilik **keine reine Geschwindigkeitsaufgabe**. Es gilt, sich schon vorher zu überlegen, oder zumindest zu erahnen, auf welche Weise das Problem gelöst, die vorgegebene Aufgabe erledigt, die Steine und Schneeblocke aufeinander gestapelt werden können. Ein gutes Auge, ein Gefühl für Balance, ein bisschen Fingerspitzengefühl, all dies braucht man zudem, um erfolgreich zu sein. Der größte Unterschied zu Rejchtmans bisherigen Werken besteht darin, dass es hier **keine einzig gültige Lösung** gibt, sondern vielmehr mehrere Wege,

das Problem zu lösen. Somit werden auch **Einfallsreichtum und kreatives Vorgehen** belohnt.

Wie bereits bei den genannten Spielen bietet der Autor auch hier **zwei verschiedene Schwierigkeitsstufen** an. Im Standardspiel werden zusätzlich zu den vier Schneeblocken bloß 3 Steine (in den Farben grau, blau und lila) verwendet, im Fortgeschrittenenspiel kommt noch der orangefarbene Stein hinzu, was die Aufgabe merklich erschwert.

Aber noch etwas trägt wesentlich zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades bei. Auf dem Würfel erscheint eine weitere sehr wichtige Bauregel: Weist der Würfel keinen weißen Block unter dem erwürfelten Tier auf, muss das



**GAMES, TOYS & MORE**  
Dein Experte in Sachen  
Gesellschaftsspiel

Am 1. Mai 2017 hat Daniel Wenger - nachdem er schon seit Längerem einen **Online-Spieleversand** mit Riesenauswahl unter [www.dreamland-games.at](http://www.dreamland-games.at) betrieben hat, auch **einen Spielereisen** 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 **Demoexemplare**.

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 Oberösterreich ist stark am Wachsen, wie auch die neu gegründeten Spielvereine und zahlreichen Spielesfestebeweisen, an denen sich auch Daniel mit seinem Team engagiert beteiligt. Mit dem neuen Laden hat das spielerische Angebot im Zentralraum eine absolute Bereicherung empfangen.

## Fortsetzung von „Tuki“

Tukilik die Spielfläche berühren. Zeigt er hingegen ein **weißen Block** unter dem Tier, muss das Tukilik auf Schneeböcken errichtet werden, sodass kein farbiger Stein die Spielfläche berührt. Gerade dies kann sich - vor allem in der schwierigeren Variante - als **sehr knifflig** herausstellen. In diesem Fall spielt Tempo dann keine Rolle mehr, sondern vielmehr die Überlegung, wie und auf welche Weise die Aufgabe überhaupt zu erfüllen ist. Dies gefällt mir persönlich ausgesprochen gut, weil es doch ein wenig die Hektik aus dem Spiel herausnimmt.

Ungewöhnlich und auch extrem gewöhnungsbedürftig

ist die Tatsache, dass mit dem beigeestellten Spielmaterial **höchstens 3 Spieler gleichzeitig** agieren können. In Vollbesetzung übernimmt der vierte Spieler die Rolle des "Scouts", dessen Aufgabe es ist, zu würfeln, die Tukilik-Karte richtig anzubringen und die korrekte Ausführung der fertiggestellten Tukiliit zu kontrollieren. Ich kann mir diese knapp bemessene Ausstattung nur mit den Kosten für die haptisch passenden, aber relativ aufwendig produzierten Spielsteine erklären. Trotzdem finde ich diese Vorgehensweise leicht irritierend und keinesfalls nachahmenswert.

Trotz dieses Mankos macht "Tuki" Spaß. Das Tüfteln

und Knobeln unter nicht allzu großem Zeitdruck ist spannend und ausreichend herausfordernd, sodass vor allem Gelegenheitsspieler und Familien "Tuki" als sehr unterhaltsam empfinden. Ich kann das Spiel daher speziell dieser (beabsichtigten) Zielgruppe empfehlen.



## HALL OF GAME

Na, wenn das so weiter geht, haben wir mit Ende dieses Jahres 12 neue Spiele in unserer „Hall of Games“, denn mit der zweiten Wertung hat mit AZUL - DIE BUNTGLASFENSTER VON SINTRA heuer schon das zweite Spiel den Aufstieg geschafft. Allerdings wird die Serie bereits im März enden, denn kein einziges Spiel kann es innerhalb der nächsten 2 Monate schaffen. Wahrscheinlicher ist eher, dass frühestens im Mai DIE CREW (nach wie vor an der Spitze der Tabelle) gelingen wird. Für TEXAS SHOWDOWN (ex aequo 5. mit KULE KÜHE) wäre es theoretisch auch möglich, in der Praxis wird es aber noch ein paar Monate weiterkämpfen müssen. Vom Potential her schätze ich auch FLÜGELSCHLAG sehr stark ein, aber auch hier wird es nicht vor Herbst dieses Jahres passieren.

Über alle anderen Spiele möchte ich keine Prognosen abgeben, da ist die Unsicherheit über das zukünftige Stimmverhalten der Knobelritter einfach zu groß.

Diesmal hat es gleich 3 Spiele erwischt, die absteigen mussten, dafür gibt es wieder 2 Neuvorschläge: MARACAIBO und AZUL-DER SOMMERPAVILLON.

### Wertung:

1. Die Crew	5/+ 10/- 0/15/ =
2. Flügelschlag	3/+ 8/- 0/11/ =
AZUL - BUNTGLASE	2/+ 9/- 0/11/ ++
4. Teotihuacan	2/+ 7/- 0/ 9/ =
5. Texas Showdown	2/+ 5/- 0/ 7/ -
Kuhle Kühe	2/+ 7/- 2/ 7/ +
7. Krass kariert	1/+ 3/- 0/ 4/ +
8. Hadara	1/+ 2/- 0/ 3/ =
Panda	*2/+ 2/- 1/ 3/ +
10. Space Base	0/+ 1/- 0/ 1/ +
11. Underwater Cities	0/+ 0/- 0/ 0/ -
Newton	0/+ 0/- 0/ 0/ -
Tavernen im Tiefen Thal	0/+ 0/- 0/ 0/ -

Vorschläge: Maracaibo (2 x), Azul - Der Sommerpavillon (1 x)

## Game News - Spielkritik

Eigentlich hat es in (fast) jeder Epoche eine rege Bautätigkeit gegeben. Aber fast nirgendwo so augenscheinlich wie in Mittel- und Südamerika zur Zeit der alten Hochkulturen...



Titel: **Teotihuacan - Die Stadt der Götter**  
 Autor: **Daniele Tascini**  
 Verlag: **Schwerkraft Verlag**  
 Jahrgang: **2019**  
 Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**  
 Alter: **ab 14 Jahren**  
 Dauer: **120 - 180 Minuten**  
 Preis: **ca. Euro 55,-**

Die alten Hochkulturen Mittel- und Südamerikas? Hmm... Lasst mal überlegen. Inkas, Azteken, Mayas. Machu Picchu, Tikal, Chichen Itza. Sonnenkult, Stufenpyramiden, Menschenopfer. Komische Schriftzeichen, gutes astronomisches Wissen, dafür keine Kenntnis vom Rad. Tja, das war's auch schon. Viel mehr weiß ich darüber wirklich nicht.

Einer, der sicher fundiertere Kenntnisse über diese Zivilisationen (oder zumindest eine gewisse Affinität dazu) haben muss, ist der italienische Spieleautor Daniele Tascini. Schließlich hat er (ge-



meinsam mit Co-Autor Simone Luciani) uns Spieler schon mit seinem Werk "Tzolk'in - Der Maya-Kalender" an der Blütezeit der Mayas mitwirken lassen. Auch in seinem neuesten Opus "Teotihuacan - Die Stadt der Götter" lässt er uns als Nachkommen mächtiger Adelfamilien der Mayas am Aufbau der Stadt und der Errichtung der mächtigen Stufenpyramide teilhaben, um dafür möglichst viel Ruhm zu ernten.

Vorerst stehen von der geplanten Stufenpyramide in der Mitte des riesigen **Spielplans** aber nur ein paar Fundamente. Rundherum sind einige Orte (Aktionstafeln) angeordnet, an denen die Spieler die unterschiedlichsten Aktionen ausführen können. Manche der Tafeln weisen einen besonderen Bereich auf, den "Anbetungsraum". Links der Pyramide stehen drei Tempel, in denen die Spieler Einfluss nehmen können. Rechts hingegen befinden sich die "Straße der Toten", sowie die Kalenderscheibe zum Festhalten des Spielfortschritts.

Zur **Spielvorbereitung** werden die verschiedensten Plättchen (Herrscher-, Erkundungs-, Technologie-, Tempelbonus- und Verzierungs-

plättchen) und Pyramidensteine auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans gelegt. Jeder Spieler erhält ein paar Marker in seiner Farbe, sowie drei Würfel, welche er zur Startaufstellung auf bestimmte Orte des Plans stellt. Nachdem jeder seine Startausrüstung erhalten hat, beginnt das Spiel mit der 1. Runde des ersten Spielabschnitts, "Eklipse" genannt.

Wer an der Reihe ist, **bewegt** einen seiner (freien) Arbeiter um **1 bis 3 Aktions tafeln im Uhrzeigersinn** vorwärts. Anschließend führt er eine der 3 möglichen Aktionen der so erreichten Aktionstafel aus.:

### A. Kakao ernten:

Er erhält so viel Kakao wie die Anzahl verschiedener Farben bereits vorhandener Arbeiter an diesem Ort + 1. Kakao benötigt man einerseits, um seine Arbeiter am Ende einer Eklipse ernähren, andererseits um sich die Kosten bestimmter Aktionen leisten zu können.

### B. Anbeten:

Diese Aktion kann nur auf Aktionstafeln mit einem separaten Bereich durchgeführt werden. Der bewegte Würfel kommt in diesen "Anbetungsraum", wo er dann "einge-

## Fortsetzung von „Teotihuacan“

geschlossen" ist und auch nicht bei der Berechnung der Kosten bzw. Kakaoernte berücksichtigt wird. Danach kann der Spieler entweder die Fähigkeit dieses Anbetungsraums nutzen (in den meisten Fällen ein Fortschritt in einem bestimmten Tempel), das dort befindliche Entdeckungsplättchen (gegen Bezahlung seiner Kosten) nehmen, oder gleich beides machen, wenn er zusätzlich 1 Kakao abgibt.



### C. Hauptaktion ausführen:

Dazu muss der Spieler zuerst so viel Kakao abgeben wie die Anzahl verschiedener Farben bereits vorhandener Arbeiter an diesem Ort. Danach führt er die jeweilige Hauptaktion aus, wobei deren Wirkung zumeist sowohl von der Anzahl seiner (freien) Würfel auf dieser Aktionstafel als auch von der Augenzahl seines niedrigsten Würfels abhängt. Viele Aktionen bringen zudem noch eine zusätzliche Belohnung, wie das Vorrücken in einem der Tempel oder einen Fortschritt auf der Pyramidenleiste.

Im Gegensatz zu den beiden anderen Aktionen muss der Spieler nach einer Hauptaktion eine oder zwei **"Verstärkungen"** vornehmen, also die Augenzahl von einem oder zwei Würfeln um 1 erhöhen. Falls ein Arbeiter dadurch die Stärke 6 erhält, findet sofort ein **"Aufstieg"** statt, das heißt dass er mit der Würfelseite "1"

als neuer Arbeiter eingesetzt wird. Der Spieler darf sich eine Belohnung (z. B. 5 Kakao) auswählen und macht einen Fortschritt auf der "Straße der Toten".

Hier nun eine kurze **Beschreibung der einzelnen Hauptaktionen**. Eines der acht Aktionsfelder der "Palast" - bietet keine Hauptaktion, dafür 3 Anbetungsräume. Drei andere - **"Wald"**, **"Steinbruch"** und **"Goldvorkommen"** - dienen dazu, an Ressourcen (Holz, Stein, respektive Gold) zu gelangen, welche wiederum in drei anderen Aktionsfeldern für diverse Bautätigkeiten benötigt werden: Für den Bau der Pyramide (**"Bauwerk"**), für die Verschönerung ihrer Stufen (**"Verzierungen"**), sowie für Gebäude der herrschenden Klasse (**"Adelige"**). Das verbliebene Aktionsfeld - **"Alchemie"** ermöglicht die Investition in eines der ausliegenden Technologieplättchen, welche für den Rest des Spiels die verschiedensten Vorteile bringen.

Nach jeder Runde und nach jedem "Aufstieg" wird der Rundenstein auf der Kalenderscheibe um 1 Position vorge-rückt. Erreicht dieser das Ziel-feld, endet die **"Eklipse"**. In

einer **Wertung** gibt es Punkte für den Fortschritt auf der Straße der Toten und auf der Pyramidenleiste (samt Bonus für den bauaktivsten Spieler), sowie für Sets aus verschiedenen Masken (auf gesammelten Entdeckungsplättchen). Schließlich muss jeder Spieler noch seine eigenen Arbeiter mit Kakao ernähren (**"Unterhalt"**), um keine Siegpunkte zu verlieren. Wer nach drei Eklipsen schlussendlich die **meisten Siegpunkte** vorweisen kann, gewinnt das Spiel.

Vom Spielmechanismus her ist "Teotihuacan" ein **Arbeitereinsatz-Rondell-Spiel**. Aber eines der ungewohntesten, der ungewöhnlich **herausfordernden Sorte**, denn anders als bei den üblichen Vertretern dieser Art kommt es nicht einfach bloß darauf an, einen Arbeiter irgendwo einzusetzen, um die entsprechende Aktion durchführen zu können. Bereits für die entstehenden Kosten sind die bereits vorhandenen Würfel ausschlaggebend, auch jene der Mitspieler. Für die meisten Aktionen sind dann noch die Anzahl der eigenen Würfel sowie oft auch deren Augenzahl entscheidend. Viel mehr geht dann wirklich nicht mehr, dies alles beansprucht die grauen Zellen doch sehr.

Dementsprechend lange ist die **Lernphase**. Die Erklärung der Regeln für die erste Partie nimmt eine dreiviertel bis fast eine Stunde in Anspruch, bis alle relevanten Ein-

## Fortsetzung von „Teotihuacan“

zelheiten erwähnt wurden. Der Grundmechanismus stellt sich dann als doch nicht so kompliziert heraus. Es sind vielmehr die **zahlreichen Details** und Zusatzeffekte, die beachtet werden müssen, welche vollste Konzentration erfordern. Man muss tatsächlich langsam und Schritt für Schritt vorgehen, um ja nichts zu vergessen. Trotzdem habe ich - in insgesamt 8 Partien! - bis jetzt noch keine einzige ohne Fehler erlebt!

Während die Kakaoernte ziemlich simpel ist, kann eine Hauptaktion gleich einen **Rattenschwanz an Effekten und Handlungen** nach sich ziehen. Ich habe mir ein ganz und gar nicht unwahrscheinliches - Beispiel für einen Spielzug ausgedacht, welches sagenhafte 29 Einzelschritte beinhaltet. Dieses Exempel demonstriert, wie sorgfältig man bei der Abwicklung seines Spielzugs vorgehen muss, und wie leicht man etwas übersehen kann.

Die Altersangabe "ab 14 Jahren" ist alleine deswegen schon durchaus verständlich und nachvollziehbar. Aber auch der **Strategie-Faktor ist sehr hoch**. Es gibt viele Vorgehensweisen, an die wertvollen Siegpunkte heranzukommen. Eine hohe Punkteausbeute versprechen die **Bautätigkeiten** an der Pyramide, denn sowohl Steine als auch Verzierungen bieten neben

unmittelbaren Basispunkten noch Bonuspunkte für übereinstimmende Symbole und Farben, sowie Extrapunkte bei der Wertung. Auch Fortschritte auf den **Tempelleisten** werden belohnt, umso großzügiger, je weiter man auf einem Tempel vorrückt. Aus diesem Grund sollte man sich auf einen, höchstens zwei Tempel fokussieren.



Eine weitere ausgezeichnete Punktequelle liefern die **Masken**. Vorausgesetzt, man fängt früh genug an, verschiedene Masken zu sammeln, denn dann bekommt man bei jeder Wertung die Siegpunkte, welche bei großen Sets recht üppig ausfallen können. Und schließlich können noch **Gebäude für Adlige** recht lukrativ sein, denn neben den direkten Punkten erhält man bei jeder Wertung noch Extrapunkte für den damit forcierten Fortschritt auf der "Straße der Toten".

Neben der interessanten Kombination aus Worker Placement und Rondellmechanismus besticht bei "Teotihuacan" noch ein weiteres Element: Das **"Verstärken"**, im Prinzip ein **eingebauter Alterungsprozess**. Mit jeder

Aufwertung eines Würfels erhöhen sich die Chancen auf bessere Erträge, vor allem die Möglichkeit, mehr Rohstoffe auf den entsprechenden Aktionsfeldern zu erhalten. Dies geht allerdings mit höheren Unterhaltskosten am Ende jeder Eklipse (für einen Arbeiter der Stärke "4" oder "5" benötigt man 2 Kakao statt nur einem), sowie einem **unausweichlichen Ableben** einher. Um von einem solchen "Aufstieg" bestmöglich zu profitieren - wichtige Faktoren dabei sind Unterhaltskosten, mögliche Belohnungen, Fortschritt auf der Straße der Toten und das Vorrücken des Rundensteins - ist **richtiges Timing** gefragt.

Es besteht auch die Möglichkeit, auf das Altern weitgehend zu verzichten, indem man bevorzugt die **Anbetungsräume** aufsucht. Der Nachteil: Ein Würfel in einem Anbetungsraum gilt als "eingeschlossen" und kann nicht mehr so ohne weiteres bewegt werden. Es kostet Kakao, solchermaßen blockierte Arbeiter wieder frei zu bekommen. Es gibt Spieler, welche diese speziellen Mechanismen sehr gut ausnutzen können. Wie man dies am besten anstellt, hat sich mir persönlich jedoch bis jetzt noch nicht erschlossen.

Wie bei den meisten Strategiespielen kommt es schlussendlich darauf an, sich nicht zu verzetteln und sich auf wenige Dinge zu konzentrieren. Wer dann geschickt seine

## Fortsetzung von „Teotihuacan“

Aktionen auf diese eingeschlagenen Wege abstimmt und sinnvoll miteinander zu verbinden vermag, kann viele Siegpunkte einheimsen. Die **Spiel-dauer** liegt bei so einem spielerischen Schwergewicht naturgemäß im oberen Bereich. Man muss - je nach Anzahl und Grübelverhalten der Mitspieler - mit 2 bis 3 Stunden rechnen, in Vollbesetzung noch mehr. Ich bevorzuge daher Partien zu zweit oder zu dritt, weil sich der Zeitbedarf hierbei in erträglichem Rahmen hält.

Aufgrund der zahlreichen Plättchen, die es zu platzieren gilt, dauert auch der **Spielablauf** ein wenig länger. Dafür bietet das Spiel in jeder Partie eine etwas andere Herausforderung. Für Anfänger gibt es übrigens ein eigenes **Einsteigerspiel** mit vorgegebenen Ausgangssituationen, fixem Spielplan und einigen festgelegten Plättchen. Das reguläre **Standard-spiel** bietet dann wesentlich **mehr Varianz**, weil sämtliche Plättchen und Tafeln zufällig verteilt werden. Außerdem können die Spieler aus 4 zufällig gezogenen Startplättchen 2 auswählen und so ihre Ausgangslage weitgehend selbst bestimmen.



Wem dies noch nicht genügt, kann noch die beiden beinhalteten Varianten hinzunehmen. Die **Startplättchen-Draft-Variante** merzt noch den letzten verbliebenen Glücksanteil durch ein "Draften" der Startplättchen aus. Die **Sonnenfinsternis-Variante** hingegen sorgt, wenn der Run-denstein das letzte Feld erreicht, für eine sofortige Eklipse, statt wie üblich die Spielrunde zu beenden und eine weitere Runde anzuschließen. Dadurch ändert sich ein wenig der Charakter des Spiels, da das Ende nicht genau vorhersehbar ist, sondern im Gegenteil von Spielern sogar bewusst schnell herbeigeführt werden kann. Eine sehr wettstreitorientierte Variante.

Wie bei vielen Spielen vom Verlag "Schwerkraft Spiele" findet man auch hier eine interessante **Solo-Variante** vor, bei der ein Automa - hier "Teotibot" genannt - die Züge eines virtuellen Gegners übernimmt. Dies funktioniert sehr gut, ich selbst mag es aber lieber, gegen Spieler aus Fleisch und Blut anzutreten und mich mit ihnen zu messen.

Das **Spielmaterial** ist **tippig**, was sich auch auf den Preis auswirkt. Für ungefähr 55 Euro bekommt man dann aber auch einen riesigen Spielplan, eine Vielzahl an verschiedenen Plättchen, Würfeln in vier Farben, diverser Holzmaterial (individuelle Ressourcenmarker, Markierungsscheiben, Gebäude, etc.)



und vor allem die großen, attraktiv gestalteten Pyramidensteine, mit denen die zentrale Stufenpyramide beeindruckend dreidimensional in die Höhe wächst.

"Teotihuacan" ist meiner Meinung nach **eines der hochkarätigsten, herausforderndsten, interessantesten Strategiespiele** der letzten Jahre. Der Wiederpielreiz ist aufgrund der abwechslungsreichen Ausgangssituationen und der Spielvarianten außergewöhnlich hoch, weshalb ich nicht umhin komme, dem Spiel eine absolute Empfehlung auszusprechen.

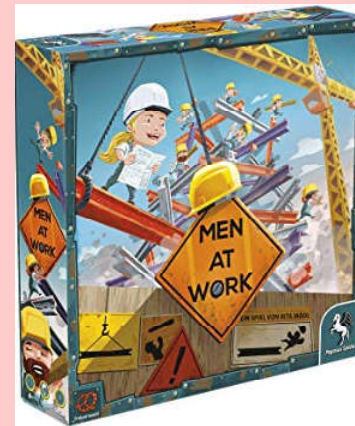
*Wally*

Game News -  
Wertung



## Game News - Spielkritik

Na, wenn dieses Spiel nicht zum Thema „Bauen“ passt, dann weiß ich auch nicht weiter. Schließlich versetzt es uns Spieler direkt auf eine Baustelle...



Titel: **Men at Work**  
Art: **Geschicklichkeitsspiel**  
Spieleautorin: **Rita Modl**  
Verlag: **Pegasus Spiele**  
Jahrgang: **2019**  
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**  
Alter: **ab 8 Jahren**  
Dauer: **30 - 45 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 48,-**

### Einleitung

» You come from a land down under?« fragte die gleichnamige Popband aus Australien in den 1980er Jahren. Von meiner Heimat im Westen des Ruhrgebiets aus betrachtet, ja. Die Newcomerin Rita Modl scheint zumindest derzeit in München beheimatet. Das Bausackprinzip als Geschicklichkeitsspiel hat sie in eine Themenwelt verfrachtet, die eigentlich naheliegender ist, aber bisher ungenutzt

blieb: die gute alte Großbaustelle!

### Spielbeschreibung

Was braucht man auf einer Großbaustelle? Stützen für die gesamte Konstruktion, klar! Stahlträger und damit der Alltag auf der Baustelle nicht so trist ist, in verschiedenen Farben. Bauarbeiter sind ebenso alternativlos wie weiteres Baumaterial in Form von Holzbalken und Ziegelsteinen.

Neben diesen Bauutensilien wird (für Varianten) eventuell ein Kran und die Schachtelunterseite benötigt. Immer dabei: Sicherheitszertifikate, für die Damen und Herren Konstrukteure alias Mitspieler jeweils 3 zu Spielbeginn. Ein Haken zum Aufräumen nach etwaigen Unfällen auf der Baustelle, Belohnungsurkunden und Bauplankarten runden das bereitzuliegende Material ab.

Eine Startkonstruktion wird frei oder nach Vorlagen der Anleitung errichtet und die erste Konstruktionsaufgabe vergeben. Vom Stapel der Bauplankarten wird die oberste Karte aufgedeckt. Die Rückseite der nächsten Karte, die nun auf dem Stapel oben zu sehen

ist, zeigt entweder eine Stahlträger oder einen Bauarbeiterhelm. Die Aufgabe des entsprechenden Symbols auf der aufgedeckten Bauplankarte gilt es nun zu erfüllen.

Vorgaben für das Verbauen von Stahlträgern oder das Platzieren von Arbeitern sind ebenfalls der Rückseite der obersten verdeckten Bauplankarte zu entnehmen: Bei den Stahlträgern sind 2 von 4 Farben zur Wahl vorgegeben, bei den Bauarbeitern ebenfalls.

Die Bauarbeiter müssen auf entsprechend farbigen Trägern platziert werden, meist noch mit weiterem Baumaterial auf den Schultern. Das Platzieren darf nacheinander erfolgen, also erst eine Bauarbeiterfigur einsetzen, dann deren Material auf ihr platzieren.



Bei den Bauaufgaben muss äußerst vorsichtig agiert werden, denn schließlich darf kein Material zu Boden stürzen. Egal, ob bereits verbaut oder gerade im Bau befindlich. Tut es dies dennoch, ist der eigene Zug sofort beendet und eins der Sicherheitszertifikate

## Fortsetzung von „Men at Work“

futsch. Der nächste Spieler erhält den Haken und räumt vor seinem Zug erst einmal alles zu Boden gegangene von der Baustelle.

Irgendwann taucht eine besondere Karte, die den Bauplänen zugemischt ist, auf: Rita. Erfrischend unbescheiden hat sich die Autorin im Spiel gleich zur Bauaufseherin ernannt und wird bei Erscheinen offen neben die Baustelle platziert.

Ab sofort können Urkunden erworben werden. Dies geschieht dadurch, dass durch die erfolgreiche Baumaßnahme im eigenen Zug die selbst platzierten Bauteile den höchsten Punkt der Gesamtkonstruktion darstellen.

Das fröhliche Rumgebaue endet, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

° Nur noch ein Mitspieler besitzt mindestens ein Sicherheitszertifikat.

° Ein Spieler hat seine 3. Urkunde im Spiel mit 5 Personen erhalten.

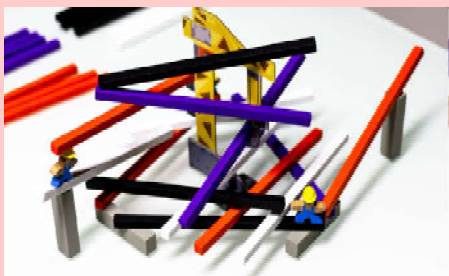
° Das Baumaterial ist komplett verbaut.

Der übriggebliebene bzw. der meist beurlaubte Mitspieler gewinnt. Bei Ende durch fehlendes Baumaterial werden vorhandene Sicherheitszertifikate und Urkunden addiert.

## Fazit

Der Spielmechanismus? Uralt! Die Autorin? Jung und ohne mehrseitige Ludografie! Der Spaßfaktor? Riesig!

Manchmal bedarf es eben nur Kleinigkeiten, um aus Altbekanntem etwas frisches Neues abzuleiten.



Durch die Anwendung und **sehr stimmige thematische Umsetzung der Großbaustelle** sind Groß und Klein, Alt und Jung, spielerfahren und spielabstinent **schon bei der Präsentation des Materials auf Neugierde programmiert**.

Spätestens wenn die **stüßen kleinen Bauarbeitermeeples mit ihren Mini-Bauhelmen** entdeckt werden, wirkt der Bann unwiderstehlich. Solide und für mehrfachen Gebrauch gut geeignet ist es auch, mehr kann man vom Material eines Spiels nicht verlangen. Volle Punktzahl für diesen Bereich.

Die **Spielanleitung** ist ausführlich, strukturiert gliedert und fertigt etwaige Unklarheiten bezüglich der Bauregeln ab durch die Klärstellung, das einfach alles er-

laubt ist, was nicht explizit und eindeutig durch Textvorgaben verboten oder eingeschränkt ist.

Ausreichend bebildert und mit einem für Einsteiger-runden hilfreichen Glossar aller Bauplananweisungen bleibt auf den 8 Seiten Platz für die Benennung dreier Spielvarianten. Für die Durchschnittsfamilie Mustermann könnte das Regelwerk ein ganz kleines bisschen zu umfangreich sein, jede neue Spielgruppe war dankbar für Hilfestellung von erfahrenen Spielern bei der Erkundung der Spielregeln.

Auf einer Großbaustelle ist immer viel los. Man sollte also meinen, dass auch hier das Motto: Je mehr Mitspieler, desto besser! anzuwenden sei. Mitnichten! Das **Spielprinzip** hätte sogar erlaubt, ohne weiteres eine Solovariante zu integrieren. Wenn jemand Gefallen am Verbauen von Material und der Bewältigung der Aufgaben entwickelt hat, kann sich auch solitär ganz darin vertieft werden. Ich verweise auf Lego und Fischer Technik.

Allerdings bleiben sowohl die anfeuernden Rufe als auch die konzentrations-schwächenden Sticheleien und Bemerkungen einem Solisten verwehrt. Das gibt es nur in der Gruppe und ja, hierbei natürlich in umfangreicherem Maße, je mehr Konstrukteure sich beteiligen.

## Fortsetzung von „Men at Work“

Ist Weibsvolk anwesend, ist der Kreischfaktor im oberen Frequenz- und Dezibelbereich angelegt, wenn doch mal ein Unfall die Baustelle heimsucht. Es wird mehr und intensiver gejuchzt als echte Bauarbeiter pfeifen würden, wenn Heidi Klums GNT eine Folge mit den Kandidatinnen auf der Baustelle drehen würden.

Da auch Kinder sich häufig gerne als Baumeister betätigen, können diese ab einer gewissen motorischen Geschicklichkeit ohne weiteres mittun. Der **vorgeschlagene Alterseinstieg** im mittleren Grundschulbereich ist korrekt gewählt, natürlich sind auch unter dieser Grenze Ausnahmekönner zu finden und weit darüber ebenso Zappelphilippe, denen keine großen Siegchancen in Aussicht gestellt werden können.

Das aber ist **das allergrößte Plus bei "Men at Work"**: Über die Spieldauer von ebenfalls richtig annoncierten durchschnittlich 30 Minuten bleiben **Spielspaß** und Aufmerksamkeit derart hoch, dass ein Sieg oft nur noch

als hübsches Beiwerk empfunden wird. Beziehungsweise dessen Verpassen von den auf den Plätzen folgenden Spielern nicht betrauert wird. Dem eigentlichen Vergnügen ist alles andere untergeordnet, wie es sich für ein Spiel dieser Machart gehört.

Der große Vorteil bei freien Bauspielen wie diesem ist die Garantie, dass jede Partie anders verläuft, weil es kein vorgegebenes Korsett gibt, in das man sich jede Partie neu zwingen muss. Sieht man mal von den einzuhaltenden Bauregeln ab. Ansonsten entstehen selbst bei gleicher Startkonstruktion oft sehr unterschiedliche Gebilde, je nach Gruppe und Geschicklichkeit. Der **Spaßfaktor hält dadurch nicht nur über eine, sondern viele Partien an**. Obendrein gibt es noch Varianten frei Haus dazu.

Man darf der Autorin und dem Verlag also zu einem **gelingen und runden Produkt** gratulieren und gespannt sein, ob weitere Highlights folgen. Es müssen auch nicht zwingend die tollsten Innovationen überhaupt sein, wenn vorhandene Ideen so gelungen wie hier weiterverarbeitet



werden und austariert sind, darf gerne kreativ geklont werden.

# André Beautemps

Game News -  
Wertung



## Notenskala

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

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



# Game News - Spielekritik

Wem das folgende Spiel bekannt vorkommen sollte, der verbringt wahrscheinlich einen Teil seiner Freizeit in virtuellen Welten. Muss er aber nicht, denn nun gibt es das Spiel auch analog...



**Titel:** Minecraft: Builders & Biomes  
**Spielleautor:** Ulrich Blum  
**Verlag:** Ravensburger  
**Jahrgang:** 2019  
**Spielerzahl:** 2 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 45 Minuten  
**Preis:** ca. Euro 30,-

## Einleitung

Hmmm. Bei diesem Spiel habe ich ernsthafte Zweifel, ob ich der Richtige für eine kompetente Rezension bin. Es handelt sich dabei schließlich um eine Brettspielumsetzung eines Computerspiels, und das letzte PC-Spiel, das ich gespielt habe (ich glaube, es war "Monkey Island 3"), liegt bereits Jahrzehnte zurück. Andererseits ist "Minecraft: Builders & Biomes" halt doch ein "normales" Brettspiel von Ravensburger, welches somit den Gesetzmäßigkeiten des analogen Spiels folgt.



Damit ich mich nicht allzu sehr blamiere und Spott und Häme ernte, hat mich mein Jüngster ein bisschen in die digitale Welt von "Minecraft" eingeführt. Für alle, die wie ich keine Ahnung davon haben, worin es darin geht: Es ist ein Abenteuerspiel, bei dem man - um zu überleben - Utensilien sammelt, mit denen Tiere geschlachtet, Monster besiegt und Steine abgebaut werden können. Letztere dienen wiederum zum Bau von Gebäuden und Bauwerken.

## Spielbeschreibung

Für ein funktionierendes Brettspiel musste das Ganze natürlich **etwas entschlackt** werden. Der Fokus liegt hier auf dem Sammeln von Blöcken, mit denen Gebäude errichtet werden können, welche zusammen mit dem Bekämpfen von Monstern - für die wichtigen Siegpunkte (hier "Erfahrungspunkte" genannt) sorgen sollen.

Die Bauwerke und Monster finden sich auf 64 quadratischen Karten wieder, die als **Spielvorbereitung** in ein 4 x 4 Raster aus Stapeln mit je 4 verdeckten Karten ausgelegt werden. An die Außenränder des Raster kommen - ebenfalls

verdeckt - 16 Waffenplättchen. Jeder Spieler erhält eine Spielertafel, 5 Waffenplättchen, sowie eine Spielfigur, die er auf den zentralen Kreuzungspunkt im Kartenraster stellt. Schließlich werden noch die 64 Blöcke (16 x braune Holzblöcke, 14 x beigefarbene Sandblöcke, 10 schwarze Obsidianblöcke und 12 grüne Smaragdblöcke) in zufälliger Reihenfolge zu einem großen Würfel zusammengefügt.

Wer an der Reihe ist, führt genau **zwei verschiedene Aktionen** aus. Dabei stehen ihm folgende 5 Aktionen zur Auswahl:

### Aktion 1: Blöcke nehmen

Er nimmt sich 2 Blöcke vom großen Würfel, wobei nur solche Blöcke zur Auswahl stehen, bei denen die Oberseite sowie mindestens 2 weitere Seiten freiliegen. Die Blöcke legt er in seinen persönlichen Vorrat neben seine Spielertafel.

### Aktion 2: Oberwelt erkunden

Er darf seine Figur 0 bis 2 Felder entlang Kreuzungspunkten bewegen, anschließend muss er alle 4 Karten bzw. Plättchen, zwischen denen er steht, aufdecken.

### Fortsetzung von Minecraft: Builders & Biomes

#### Aktion 3: Bauen

Er errichtet ein Bauwerk, indem er die passenden Blöcke für eine Bauwerkkarte, die sich neben seiner Figur befindet, abgibt (Smaragdblöcke zählen dabei als Joker) und die Bauwerkkarte anschließend auf ein beliebiges Feld seiner Spielertafel platziert. Manche teurere Bauwerke bringen beim Bauen direkt Erfahrungspunkte ein.

#### Aktion 4: Monster bekämpfen

Manche Karten zeigen Monster. Um diese zu bekämpfen, werden 3 von den gut gemischten Waffenplättchen aufgedeckt. Kommen dadurch mindestens so viele Herzen zum Vorschein wie die Stärke des Monsters, gilt dieses als besiegt. Einige Monster bringen sofort Erfahrungspunkte als Belohnung, andere erst am Spielende, abhängig von den geschaffenen Bauwerken.

#### Aktion 5: Waffe nehmen

Steht er mit seiner Figur neben einem offenen Waffenplättchen, nimmt er es und fügt es seinem Stapel hinzu, wodurch er seine Chancen im Kampf gegen Monster erhöht bzw. andere besondere Fähigkeiten (z. B. einen Block nehmen) erlangt.

Der Abbau von Blöcken aus dem großen Würfel löst im

Laufe des Spiels **drei Wertungen** aus. Ist die oberste Schicht komplett abgebaut, werden in der **1. Wertung (A: Biome)** die Landschaften gewertet. Jeder Spieler entscheidet sich für eine Landschaft und berechnet Punkte für die größte Gruppe zusammenhängender Felder auf seiner Spielertafel, wobei die Landschaften unterschiedliche Basiswerte haben.



Bei der **2. Wertung (B: Baumaterial)**, nachdem die 2. Schicht vollständig abgebaut wurde, zählen auf dieselbe Weise die Bauwerke je nach gewähltem Baumaterial (in aufsteigender Wertigkeit Holz, Sand, Stein oder Obsidian). Bei der letzten, der **3. Wertung (C. Typ)**, welche das Spiel beendet, werden schließlich die Bauwerke je nach Typ (Dekoration, Wohnhäuser, Tiergehege oder Brücken) gewertet. Nachdem alle Spieler noch Erfahrungspunkte für ihre gesammelten Spezial-Monster erhalten haben, gewinnt der Spieler mit den meisten Erfahrungspunkten.

## Fazit

Selbst ich als absoluter

Laie konnte erkennen, dass "Minecraft: Builders & Biomes" spielerisch recht wenig mit dem Computerspiel zu tun hat. Man könnte deshalb die Veröffentlichung als billigen Marketing-Trick herab tun, bei dem die Bekanntheit eines PC-Spiels genutzt würde, um ein Produkt leichter verkaufen zu können, doch dies täte dem Spiel unrecht.

Ein Indiz dafür, dass es sich nicht um ein belangloses Lizenzspiel handelt, und sich der Verlag im Gegenteil um ein ordentliches Spiel bemüht hat, ist die Tatsache, dass mit Ulrich Blum ein **verita-bler Spielleautor** beauftragt wurde. Ich persönlich kenne nur sein höchst anspruchsvolles "Grand Cru" (Egert Spiele 2010), laut Internet hat er aber noch fünf andere Spiele - vor allem bei Ravensburger Spielveröffentlicht.

Der Spielmechanismus von "Minecraft: Builders & Biomes" ist an und für sich nichts Revolutionäres. Es hat **ein wenig von Ressourcenmanagement**, da wir bestimmte Blöcke sammeln müssen, um damit Bauwerke errichten zu können. Die Art und Weise, wie man an die Blöcke gelangt, nämlich nach bestimmten Regeln aus einem großen Würfel, ist hingegen sehr attraktiv, und nebenbei ein haptisches Vergnügen.

**Fortsetzung von  
„Minecraft: Builders  
& Biomes“**

Doch nicht nur kurzfristig für einzelne Bauwerke muss vorgesehen werden. Die **Planung sollte sich im Idealfall gleich über alle 3 Wertungen erstrecken**. Soll heißen: Es sollte darauf geachtet werden, solche Gebäude zu bauen, die für möglichst alle 3 Wertungen - Landschaft, Baumaterial und Typ - Punkte bringen. Es bringt gar nichts, sich zu verzetteln, da man ja in jeder Wertung bloß eine Art verwenden kann. Dies hat dann fast schon einen strategischen Ansatz. Zusätzlich hat das Spiel leichte logistische Züge, da man bemüht ist, passende Bauwerkarten effizient und mit möglichst wenig Aktionen zu finden und zu nehmen.

Dieses recht klar strukturierte Muster wird durch die **Monster** durchbrochen, welche das Spiel geschickt auflökern. Beim Kampf gegen ein Monster kommt nämlich ein gewisses Zockerelement zum Tragen. Zwar kann man Waffen sammeln, um seine Chancen im Kampf zu erhöhen, aber es bleibt dennoch ausreichend "push your luck" übrig, sodass man ein wenig Glück benötigt.



Die **Monster sind recht unterschiedlich**. Alle bringen Sofortpunkte, manche

davon sogar noch eine Zusatzaktion. Am interessantesten sind jedoch jene, welche am Spielende für bestimmte Symbole Extrapunkte bringen. Wenn ein passendes Monster aufgedeckt wird, sollte man dieses unbedingt in seine Planung mit einbeziehen, denn diese Punkte können bei knappen Spielständen schlussendlich den Unterschied ausmachen.

Noch ein paar Punkte zum **Spielmaterial**. Die Grafik ist gewöhnungsbedürftig, was man aber nicht dem Illustrator ankreiden kann, nachdem sie eben dem PC-Spiel angepasst wurde. Die Spielertafeln sind meiner Meinung nach etwas dünn geraten, und die Karten hätten ohne weiteres eine Spur kleiner sein können, um den Platzbedarf auf dem Tisch zu reduzieren. Als Spielfiguren hätte ich mir statt schnöder, auf Aufstellfüße montierte Plättchen richtige Figuren vorstellen können, am besten mit typischer, kantiger Pixel-Form.

Dafür sind die **großen Holzblöcke** hervorzuheben, welche eine Kantenlänge von immerhin 2 cm (!) aufweisen. Genial ist die Art und Weise, wie aus den Blöcken der große Würfel geformt wird. Zuerst wird die Aufbauhilfe aus 4 Plättchen zusammengesteckt und auf die



Blockunterlage gestellt. Anschließend werden einfach alle Blöcke wild durcheinander hinein geschüttet. Ein wenig rütteln, und fertig! Dies funktioniert erstaunlich gut.

Summa summarum ist "Minecraft: Builders & Biomes" ein solides Spiel, welches nicht nur für Freunde des Computerspiels geeignet ist. Es mag zwar nichts Spektakuläres sein, ein Fehlkauf ist es aber - aus Sicht des Brettspielexperten - auf keinen Fall. Daher bekommt das Spiel von mir doch eine Empfehlung!



**Game News -  
Wertung**



**Menara  
Archäologiethriller  
Deutschland 2018  
Regie: Oliver Richtberg  
Zoch Studios  
Dauer: ca. 45 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 Knoblerunde".  
Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2020 by Game News  
Alle Rechte vorbehalten.

**Der Film-Tipp  
des Monats**

Mitten im Dschungel sind Überreste eines uralten Tempels gefunden worden. Aber wie hat das Bauwerk einst ausgeschaut? Und was bedeuten die seltsamen Glyphen, die eigenartigen Symbole auf den Bauteilen? Im Laufe ihrer Ausgrabungen und Bemühungen, den Tempel zu rekonstruieren stoßen die Archäologen auf einen Fluch, der sie fortan beschäftigt und ihre Arbeit massiv beeinträchtigt.

Oliver Richtberg lässt uns in seinem Erstlingswerk an den spannenden Ausgrabungen teilnehmen. nur mit



Kooperation und gemeinsamen Anstrengungen wird es den Archäologen gelingen, den Fluch von Menara zu überstehen. Ein spannender Film, der vor allem durch seine tollen 3D-Effekte besticht. Prädikat: Sehenswert!

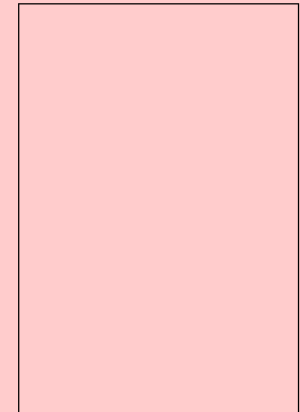


**Ritter der  
Knobelrunde**

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

- \* Monatliche Spielertreffen 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, Wiener

- Spielefest, ...)
- \* Entwicklung neuer Spielideen
- \* Eigene Homepage im Internet: [www.knobelritter.at](http://www.knobelritter.at)
- \* Spielebestellservice für die Mitglieder
- \* auch in **facebook** vertreten



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