

NIPPON-TAG DER KNOBEL-TAICHO!

Traun steht am 3. Juni '20 ganz im Zeichen von Japan ! (S. 1)



334. Ausg. 28. Mai '20
Auflage 100 Stück (!!!)
30. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Nippon Fans,

wäre ein japanischer Garten ohne „Tajuto“, eine Pagode?

den Japanern wird ein Hang zu Perfektionismus zugeschrieben. Ob es sich dabei um ein Vorurteil handelt, werden wir Knobel-Taicho am Mittwoch, den 3. Juni im Trauner Keizai feststellen.

Damit hätten wir auch schon zwei Grundpfeiler gemeistert, um uns der ehrenvollen Aufgabe widmen zu können, die nächste Blüten-schau „Ohanami“ auszurichten.

Da wir aber wissen, dass noch kein Sensei vom Himmel gefallen ist, werden wir uns von kleinen Aufgaben zu größeren vorarbeiten. Also beginnen wir mit detailreich vorbereiteten „Jubako“. So werden Holzboxen genannt in denen zu festlichen Anlässen Essen serviert wird.

Die ganz Mutigen können sich dann auch noch der-zugegeben nicht ganz neuen-Herausforderung stellen, eine ganze Stadt namens „Machi Koro“ zu planen.

Yoroshiku onegai shimasu,
Oilver-san



Mit derselben Liebe zum Detail wenden wir uns danach der Gestaltung unseres Gartens „Miyabi“ zu. Das beschränkt sich allerdings nicht nur auf Pflanzen, was

HAGAR
DER SCHRECKLICHE



Ritter der Knobelrunde

Nominierungen zum „Kennerspiel des Jahres“

- Die Crew (Thomas Sing / Kosmos Spiele)
- Der Kartograph (Jordy Adan/ Pegasus Spiele)
- The King's Dilemma (Lorenzo Silva, Hjalmar Hach & Carlo Burelli / HeidelBär)

Nominierungen zum „Kinderspiel des Jahres“

- Foto Fish (Michael Kallauch / Logis Spiele)
- Speedy Roll (Urtis Sulinkas/ Piatnik Spiele)

Wir sind die Roboter (Reinhard Staupe / NSV)

Das „Kinderspiel des Jahres 2020“ wird bereits am 15. Juni 2020 in Hamburg gekürt. Der Hauptpreis („Spiel des Jahres 2020“), sowie das „Kennerspiel des Jahres 2020“ werden hingegen erst am Montag, den 20. Juli 2020 traditionell in Berlin verliehen.

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 14. Juni 2020.

Zwischenwertung

Nachdem jetzt zwei punkterelevante Spieleabende weggefallen sind, findet nächsten Mittwoch endlich wieder ein Wertungsabend statt. Zur Erinnerung hier nochmal der Zwischenstand nach den bisherigen 3 Wertungen im Januar, Februar und März:

1. Herzog Franky	70
2. Prinz Roland	53,5
3. Marquis Reinhold	48
4. Baron Thomas L.	33
5. Graf Oliver K.	27
6. Königin Ute Prinzessin Nicole	24
8. Sir Udo	23
9. Baron Johannes	19,5
10. Lady Michaela	15
11. Lady Luise	7
12. Knappe Alex	2



Neues vom Trauner Spielekreis



Die Nominierungen zum „Spiel des Jahres 2020“

Folgende 3 Spiele wurden heuer von der Jury zum „Spiel des Jahres“ nominiert:

- My City (von Reiner Knizia/ Kosmos Spiele)
- Nova Luna (von Uwe Rosenberg & Corné van Moorsel / Pegasus Spiele)
- Pictures (von Daniela & Christian Stöhr / PD Verlag)

Game News - Spielekritik

Die japanische Kultur hat - vor allem für uns Europäer- ein paar sehr interessante Dinge hervorgebracht, wie etwa diese komischen Boxen...



Titel: **Jubako**
Art des Spiels: **Legespiel**
Autoren: **Michael Kiesling & Wolfgang Kramer**
Verlag: **Ravensburger**
Jahrgang: **2020**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **20 bis 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 29,-**

"Jubako"-Boxen, das sind hübsch verzierte Schächtelchen aus edlen Hölzern, in denen vor allem zu besonderen Anlässen wie Neujahr japanisches Essen serviert wird. Also die gediegene, fernöstliche Variante zu unseren schmucklosen, billigen, fettverschmierten Pizza-Kartons, mit denen hierzulande der Lieferservice auftaucht.

Im gleichnamigen Spiel füllen wir unsere eigene Box mit japanischen Leckereien, wie Reis, Fisch oder Gemüse. Je besser wir alles stapeln, mit umso mehr Siegpunkten werden wir dafür belohnt.

Jeder Spieler hat sein eigenes Schächtelchen, also seinen **persönlichen Spielplan**, der aus 5 x 5 zu befüllenden Feldern besteht. Auf einigen der Felder sind schon Leckereien abgebildet. Rundherum läuft die Siegpunkteleiste, auf der mit einem Marker der aktuelle Siegpunktstand festgehalten wird.

Die Leckereien kommen auf **Spielsteinen** vor. Die Spielsteine ähneln jenen von Domino, nur dass sie halt statt der Augen jeweils zwei der beliebten Köstlichkeiten - Kalamari, Reis, Gurke, Ei, Tomate, Nori, Fischeier, etc. - zeigen. Je nach Spieleranzahl wird von den insgesamt 78 Steinen eine bestimmte Anzahl verdeckt aus dem Spiel genommen. Die verbliebenen Spielsteine bilden gemischt mehrere Nachziehstapel. Vier Steine werden davon als offene Auslage aufgedeckt, schließlich erhält jeder Spieler noch geheim 2 Spielsteine.

Wer an der Reihe ist, zieht zuerst einen neuen Spielstein, entweder von den vier offen ausliegenden oder von einem verdeckten Stapel. Anschließend legt er einen beliebigen seiner nun drei Spielsteine auf seinen Spielplan. Dabei sind ein paar einfache **Legeregeln** zu beachten. Auf



leere Felder des Spielplans können beliebige Spielsteine platziert werden. Ist auf dem Spielplan eine Leckerei abgebildet, **muss** diese mit dem gleichen Symbol abgedeckt werden. Will man einen Stein auf ein oder zwei bereits aus vorherigen Runden ausliegende Steine legen, muss **wenigstens eine** der zwei Leckereien des neuen Steins mit einer direkt darunter befindlichen übereinstimmen.

Für den abgelegten Stein erhält man umgehend **Siegpunkte**. Man wählt eine der beiden abgebildeten Leckereien aus und bekommt dann 1 Siegpunkt für jedes von oben sichtbare Symbol dieser Leckerei. 5 Bonuspunkte gibt es zudem, wenn **beide** Leckereien des soeben gelegten Spielsteins mit den darunter liegenden übereinstimmen. Der Siegpunktmarker wird entsprechend vorgerückt.

Das Spiel geht reihum so lange, bis alle Steine - auch die beiden letzten Steine auf der Hand - gespielt wurden. Wer danach die meisten Siegpunkte auf der Leiste vorweisen kann, gewinnt das Spiel und wird auf der Stelle von einem japanischen Spezialitätenrestaurant als Meistereinpacker und Chefstapler für Essenslieferungen engagiert.

Fortsetzung von „Jubako“

Domino-artige Spielsteine, die auf einen Spielplan derart gelegt werden, um Punkte für gleiche Symbole zu erhalten - wem hier das Spiel "Einfach Genial" (Kosmos Spiele 2004) einfällt, der liegt gar nicht mal so falsch. Ravensburger beschreibt "Jubako" auf der Deckseite der Spielanleitung sogar explizit als "genial einfaches Lege- und Stapelspiel", womit der Verlag wohl dezent auf **in etwa dieselbe Zielgruppe** schießt.

Natürlich weist "Jubako" ein paar Alleinstellungsmerkmale auf. So haben wir es hier nicht bloß mit fünf unterschiedlichen Symbolen zu tun, sondern gleich mit deren zwölf. Jede mögliche Kombination aus diesen 12 Symbolen kommt lediglich ein einziges Mal vor. Das ergibt **insgesamt 78 Spielsteine**. Je nach Spielerzahl werden ebenfalls ein paar ungenutzt in die Schachtel zurückgegeben (2 bei 4 Spielern, 12 bei 3 Spielern und sogar 28 zu zweit), sodass man nicht wissen kann, welche Steine zur Verfügung stehen.

Der größte Unterschied liegt aber darin, dass die Spielsteine **aufeinander gestapelt** werden können. Oder besser gesagt: müssen, denn auf dem Spielplan selbst haben höchstens 12 Steine Platz. Gerade hier gilt es planvoll zu agieren, die Steine auf der Hand und in der Auslage vorausschauend

einzusetzen. Einerseits um möglichst oft die lukrativen Bonuspunkte erhalten zu können, andererseits um - vor allem im fortgeschrittenen Stadium - Minuspunkte zu vermeiden, die man dann kassiert, wenn man keinen Stein regelkonform legen kann.



Neben dem Abzielen auf Bonuspunkte gibt es eine zweite Möglichkeit, viele Siegpunkte zu sammeln. Sie besteht darin, sich auf wenige Symbole zu konzentrieren. Die **Berechnung der Punkte ist ja kumulativ**, die Siegpunkte werden also automatisch immer mehr, wenn man öfter das gleiche Symbol auslegt (und nicht zu oft wieder überdeckt). Dabei muss nicht einmal darauf geachtet werden, gleiche Symbole aneinander zu legen. Es ist daher taktisch sinnvoll, vermehrt Spielsteine mit derselben Leckerei zu sammeln.

"Jubako" weiß bereits in dieser Grundvariante zu gefallen. Es ist kein Strategiehammer, aber es bietet ausreichend Einfluss auf das Spielgeschehen. Mit taktisch kluger Spielweise unter Berücksichtigung kurz- und mittelfristiger Entscheidungen, sowie geschicktem Einsatz der beiden

wichtigsten Punktequellen, kann man doch einiges erreichen. Allerdings kommt im Grundspiel der **dreidimensionalen Entwicklung überhaupt keine Bedeutung** bei, da für alle Belange bloß die Draufsicht zählt, und die Höhe eines Spielsteins oder einer Leckerei keinerlei Auswirkung auf die Siegpunkte hat.

Die beiden Autoren Kiesling und Kramer haben dem Spiel aber noch **ein paar Varianten** zugefügt. Bei der Variante "Bonuspunkte" wird die Anzahl der Bonuspunkte

für genaues Aufeinanderlegen auf 3 oder 7 festgesetzt, was die Spielweise aber nur minimal verändert. Bei der Variante "4 x 4-Raster" wird der Spielplan umgedreht. Die kleinere Ablagefläche auf der Rückseite macht das Ganze schon etwas schwieriger. Die Variante "Extrasteine" fügt dem Grundspiel 12 neue Steine hinzu, die jeweils 1 der 12 Leckereien zeigen. Jeder Spieler erhält bei Spielbeginn zufällig einen Extrastein, der bei Spielende noch zusätzliche Siegpunkte für die abgebildete Leckerei bringt.

Bei zwei weiteren Varianten wird dann bei einer Schlussabrechnung endlich auch die **Höhe der Spielsteine berücksichtigt**. Bei "Kleine Endwertung" wählt jeder Spieler für jede Ebene seines finalen Spielplans eine Leckerei, deren Anzahl auf dieser Ebene mit der Höhe der Ebene multipliziert wird. Und bei

Fortsetzung von „Jubako“

"Große Endwertung" werden am Ende noch alle sichtbaren Leckereien nach der Formel "Gesamtanzahl x höchste Ebene dieser Lecke-



rei" gewertet.

Mich enttäuschen all diese Varianten etwas. Einige sind so banal, dass deren Erwähnung eigentlich nicht wert ist. Die beiden letztgenannten sind hingegen so kompliziert, dass die Endabrechnung zu lange dauert, das Spiel unnötig aufbläht und somit den Spielspaß trübt. Der "Stein der Weisen" scheint mir da nicht gefunden worden zu sein. Man könnte viel mehr

aus der Spielidee und dem vorhandenen Spielmaterial machen.

Ich kann euch bei-spielsweise meine **eigene Hausregel** präsentieren. Jeder Spieler erhält zu Beginn 3 Extrasteine. Am Spielende wählt er sich einen aus, für den er dann noch Extrapunkte bekommt, und zwar nach derselben Formel wie bei der "Großen Endwertung" (Gesamtanzahl der entsprechenden sicht-

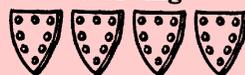
baren Leckereien x höchste Ebene dieser Leckerei). Das Resultat erachte ich als guten Kompromiss, der die Schlusswertung einfach gestaltet, und doch etwas Abwechslung und die Möglichkeit zu längerfristiger Planung bietet.

Es ist zwar schön, wenn man eigene Ideen ausprobieren kann, wenn es genug Spielraum für Experimente gibt. Dennoch: Es sollte **nicht**

Aufgabe der Spieler sein, gute Varianten zu finden. Ein Spiel sollte vielmehr bereits fix fertig auf den Markt kommen. "Jubako" wirkt, was Varianten betrifft, unausgereift. Da wurde meiner Meinung nach eine Chance vertan.

Willy

Game News - Wertung



Hier nun noch mal untenstehend die Wertung vom März. Hoffentlich geht's den Rest des Jahres wieder relativ normal weiter...

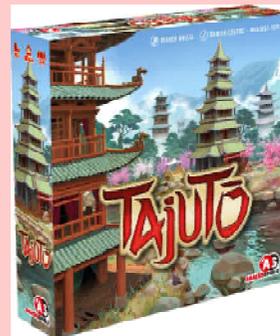
Wertung:

1. Texas Showdown	3/+	7/-0/10/ +
Azul - Sommerpavillon	*1/+	9/-0/10/ +
3. Die Crew	7/+	2/-0/ 9/ -
Flügelschlag	5/+	4/-0/ 9/ -
Teotihuacan	4/+	5/-0/ 9/ +
Kuhle Küche	3/+	6/-0/ 9/ +
7. Maracaibo	*2/+	5/-0/ 7/ +
8. Hadara	1/+	1/-0/ 2/ =
Panda	1/+	2/-1/ 2/ =
10. Krass kariert	1/+	0/-0/ 1/ -
Space Base	0/+	1/-0/ 1/ =

Vorschlag: Jubako (1 x)

Game News - Spielekritik

Schauplatz des nächsten Spiels ist ebenfalls das Land der aufgehenden Sonne, und somit genauso passend zum Thema des nächsten Spieleabends...



Titel: **Tajuto**
 Art: **Bauspiel**
 Autor: **Reiner Knizia**
 Verlag: **Abacus Spiele**
 Jahrgang: **2019**
 Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
 Alter: **ab 10 Jahren**
 Dauer: **ca. 60 Minuten**
 Preis: **ca. Euro 48,-**

Dass ein Baumeister neben theoretischem Wissen über Physik, Statik und Geometrie auch viel Gefühl bei der Auswahl des Baumaterials, seiner Dimensionen, seiner Beschaffenheit und seiner Konsistenz benötigt, war mir schon klar. So gesehen passen Thema und Spielmechanismus beim Spiel "Tajuto" ausgezeichnet zusammen. Bei der Auswahl eines Bauteils für die geplanten Pagoden kommt es für die Spieler, welche die Rollen von buddhistischen Mönchen übernehmen, schließlich vor allem auf den Tastsinn an. Nur wer dabei weise und tak-

tisch klug vorgeht, kann den höchsten Grad der Erleuchtung erreichen.

Acht Pagoden sollen errichtet werden. Jede Pagode soll dabei aus 6 Stockwerken bestehen, die sich nach oben hin immer mehr verjüngen. Zur besseren Unterscheidung sind die acht Pagoden in unterschiedlichen Farben gehalten. Alle 48 Stockwerke werden zu Beginn kunterbunt in den Stoffbeutel gegeben.

Der **Spielplan** zeigt neben den 8 Bauplätzen noch einen Meditationspfad, sowie mehrere Ablagefelder, auf die anfangs verschiedene Plättchen verteilt werden: Weisheitsplättchen, Vorteilsplättchen, neutrale Aktionsplättchen, Zielplättchen und Einweihungsplättchen. Jeder Spieler setzt die Mönchsfigur in seiner Farbe auf das Feld 0 des Meditationspfades. Außerdem erhält er sein Set aus 3 Aktionsplättchen, sowie je 1 Opferstein aller 8 Pagodenfarben.

Der **Spielablauf** ist im Prinzip einfach. Wer an der Reihe ist, nutzt ein oder mehrere seiner Aktionsplättchen, um Aktionen durchzuführen.

Genutzte Plättchen werden als Zeichen der erfolgten Aktivierung um 90 Grad gedreht. Zusätzlich kann der Spieler als Nebenaktionen noch beliebig Stockwerke bauen und Zielplättchen erfüllen, sofern er die Bedingungen dafür erfüllt. Am Ende seines Zuges dreht er alle genutzten Aktionsplättchen wieder zurück.

Drei unterschiedliche Aktionen lassen sich mit den Plättchen durchführen. Mit der Aktion **"Ein Stockwerk ziehen"** gelangt man an ein Stockwerk aus dem Beutel, welches man dann vor sich ablegt. Beim Ziehen darf mit den Händen durchsucht und die Größe erastet werden, aber keinesfalls ein Blick in den Beutel geworfen werden.

Bei der Aktion **"Ein Opfer bringen"** setzt man einen seiner Opfersteine auf das aktuell oberste Stockwerk jener Pagode mit derselben Farbe, sofern es noch frei ist. Ein Opferstein bringt sofort Punkte für den Meditationspfad, und zwar Anzahl der Stockwerke dieser Pagode + 2 Meditationspunkte.

Und schließlich kann man noch **"Ein Plättchen**



HALL OF GAME

Tja, nachdem nun - Corona bedingt - 2 Wertungsabende ausgefallen sind, gilt es, den Anschluss wieder zu finden. In der März-Wertung haben sich TEXAS SHOWDOWN und AZUL - DER SOMMERPAVILLON gleichauf an die Spitze gesetzt. Gleich dahinter vier Spiele auf dem geteilten dritten Platz: DIE CREW, FLÜGELSCHLAG, TEOTIHUACAN und KUHLE KÜHE. Und MARACAIBO ist auch nicht weit... Es verspricht also, recht spannend zu werden.

Fortsetzung von „Space Base“

kaufen", indem man die angegebene Anzahl an Meditationspunkten zahlt (d. h. auf dem Meditationspfad zurückzieht) und dann das Plättchen vor sich auslegt. Je nach Art des Plättchens bringt es entweder Vorteile während des Spiels (z. B. Kostenreduktion für zukünftige Plättchen) oder Erleuchtungspunkte am Ende des Spiels.

Auch fürs Errichten eines Stockwerks gibt's **Meditationspunkte** (MP). Wie viele das sind, richtet sich nach der Höhe der Pagode. So bekommt man für das Fundament, also das unterste Stockwerk bloß 1 MP, für die Spitze hingegen 6 MP. Wird durch den Bau eines Stockwerks ein Opferstein überbaut, kassiert man 2 weitere MP, unabhängig davon, wer diesen Stein dort platziert hat.

Das Spiel endet, sobald die vierte Pagode fertiggestellt wurde. Bei der Schlusswertung zählen allerdings nur die **Erleuchtungspunkte** aller Plättchen, die man im Laufe des Spiels sammeln konnte. Der Spieler mit den meisten Erleuchtungspunkten wird zum "Großen Wächter des heiligen Gartens der acht Pagoden" ernannt.

Der eingangs erwähnte **Tastsinn** kommt beim Ziehen

von Stockwerken aus dem Beutel zum Tragen. Diese weisen ja sechs unterschiedliche Größen auf. Während etwa die Basis eine Kantenlänge von 5 cm hat, ist die Kante der obersten Etage lediglich 1,5 cm lang. Hier besteht natürlich keine Gefahr der Verwechs-



lung, aber bei den Zwischen- und bei direkt benachbarten Größen ist die Unterscheidung mittels Tasten und Fühlen nicht so eindeutig.

Das beste Fingerspitzengefühl alleine reicht aber nicht aus, um ein gewünschtes Teil zu ziehen. Es kommt schließlich auch auf die Farbe an. Im Laufe des Spiels passiert es immer wieder, dass man ein ganz spezifisches Teil benötigt, um viele Punkte zu erhalten. Wenn sich aber im Beutel noch weitere Stockwerke derselben Größe befinden, braucht man **auch etwas Glück**, um das richtige Teil zu erwischen. Es mischen also in gleichem Maße Wahrscheinlichkeiten und Restrisiken mit, zumal man am Ende seines Zuges maximal 1 Stockwerk aufbehalten darf.

Das Bauen der Stockwerke ist - neben den Opfersteinen - die Haupteinnahmequelle für **Meditationspunkte**. Diese "Währung" ist jedoch nur Mittel zum Zweck, denn für den Spielsieg entscheidend sind die Erleuchtungspunkte. Es gilt daher, die Meditationspunkte sinnvoll einzusetzen und zu **"investieren"**. Mit ihnen lassen sich die Plättchen kaufen. Da es mehrere verschiedene Plättchen gibt, eröffnen sich mehrere Wege, mehrere Vorgehensweisen.

Mit den **neutralen Aktionsplättchen** erhält man zusätzliche Aktionen in seinem Spielzug, und damit auch mehr Flexibilität. Während die Aktionsplättchen, mit denen man das Spiel beginnt, eine beliebige der 3 möglichen Aktionen gestatten (zu den Kosten 0, 4 bzw. 6 MP), ist mit den neutralen Aktionsplättchen nur eine bestimmte, klar definierte Aktion möglich, dafür aber zu sehr geringen Kosten (0 oder maximal 2 MP).

Die **Vorteilsplättchen** wiederum bringen - nomen est omen! - positive Effekte, welche nach dem Kauf bis zum Spielende gelten. So reduziert ein "Markt" (Kosten: 10 oder 12 MP) die Kosten für alle zukünftigen Plättchenkäufe um 2 MP. Eine frühe Investition kann daher sehr lohnenswert sein. Ein "Heiligtum" andererseits (Kosten: 16 oder 20 MP)

Fortsetzung von „Space Base“

erhöht bei Spielende den Wert an Erleuchtungspunkten von Weisheitsplättchen und Einweihungsplättchen fertigestellter Pagoden um "1".

Erworbene **Weisheitsplättchen** bringen bei Spielende die darauf **vermerkten** Erleuchtungspunkte. Es ist vorteilhaft früh zuzugreifen, da die Kosten innerhalb jedes der fünf Stapel (von 1 bis 5 EP) ansteigen. Kostet etwa das erste "1er"-Plättchen bloß 2 MP, muss für das dritte (und letzte) "1er"-Plättchen schon der doppelte Preis bezahlt werden. Bei den "5er"-Weisheitsplättchen reichen die Kosten von 20 bis 24 MP.

Für die **Einweihungsplättchen** wiederum gilt eine spezielle, eine recht knifflige Regelung. Man bekommt die 4 Erleuchtungspunkte für ein erworbenes Einweihungsplättchen nämlich nur dann, wenn der entsprechende Tempel zu den vier vollendeten Tempeln gehört. Ansonsten bringt er gar nichts ein, sind die investierten 8 MP völlig umsonst gewesen. Das birgt dann doch ein gewisses Risiko und lässt Raum für Spekulation.

Bleiben noch die **Zielplättchen**, welche aber ohnehin eine Sonderrolle einnehmen, weil sie nicht käuflich erworben werden können. Sie dürfen während des Spiels

genommen werden, wenn die jeweilige Bedingung erfüllt wird (zum Beispiel 4 Opfersteine eingesetzt). Zwei Zielplättchen werden erst am Spielende vergeben. Jedes so erhaltene Zielplättchen zählt noch 1 Erleuchtungspunkt.



Der originelle Mechanismus des Grapschen von Stockwerken, bei dem es auf Tastsinn und Risikoabschätzung ankommt, wurde somit auf - meiner Meinung nach - geschickte Weise **mit taktischen Elementen verbunden**. Dabei müssen auch kleinere strategische Entscheidungen getroffen werden, wie etwa: "Wann setzt man am besten seine Opfersteine?", "Soll ich eher in einen Markt oder lieber in ein Heiligtum anlegen?" oder "Leiste ich mir jetzt ein Weisheitsplättchen, bevor die Preise steigen, oder ist nicht doch ein weiteres Aktionsplättchen sinnvoller?"

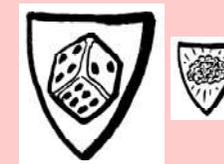
Spielerisch gefällt mir "Tajuto" recht gut. Es ist kein Überflieger, nichts, was man unbedingt haben muss, aber ich spiele es jederzeit wieder gerne mit. Allerdings bezweifle ich, dass es ein richtiger Verkaufsschlager wird, dazu ist

es - finde ich - doch **etwas zu teuer**. Fast 50 Euro mögen zwar vom Spielmaterial vielleicht angebracht sein, für das spielerisch Gebotene ist der Preis dann aber - trotz der interessanten Mischung aus Hartness und Taktik - doch zu hoch.

Übrigens habe ich im Internet vergebens nach der Bedeutung des Titels gesucht. Weder Wikipedia noch die verschiedensten Übersetzungsprogramme aus dem Japanischen brachten ein Ergebnis. Auch die Spielregel und die Hintergrundgeschichte verraten diesbezüglich nichts. Vielleicht kann mir der eine oder andere Leser ja helfen und mir mitteilen, was "Tajuto" heißt...

Tajuto

Game News -
Wertung



Game News - Spielkritik

Die japanischen Gärten sind ja weltberühmt für ihre Ästhetik. Deshalb passt das folgende Spiel - welches übersetzt „Anmut“ bedeutet - auch so gut zu diesem Thema...



Titel: **Miyabi**
Art: **taktisches Legespiel**
Autor: **Michael Kiesling**
Verlag: **HABA Spiele**
Jahrgang: **2019**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 45 Minuten**
Preis: **ca. Euro 29,-**

Einleitung

Gärtner in einem japanischen Garten sieht man selten im Baumarkt, denn so ein Zeug wie Laubbläser, Hilti, Presslufthammer und Rasenmäher setzen sie selten ein. Hier wird mit Ruhe und Bedacht angepflanzt und verschönert. Und mit ebenso viel Ruhe und Bedacht muss Miyabi auch gespielt werden, sonst sitzt man irgendwann in einem halbfertigen Garten und denkt sich: Jetzt wäre ein Presslufthammer gut ...



Spielbeschreibung

Eine **offene Plättchenauslage** zeigt Runde für Runde das Angebot, was die Spieler in ihren Gärten anpflanzen dürfen. Diese Gärten sind natürlich nur ein Tableau, und jede der sechs Zeilen darauf zeigt eine der **sechs Dekorationen**: roter Busch, Pagode, Koi-Teich, Blumen, grüner Busch und Steine.

Nimmt man sich ein Teil aus der Auslage, muss die Deko **in die passende Zeile gelegt** werden. Ein bis drei Felder ist so ein Teil groß und zeigt nur auf einem Feld eine Verschönerung. Dieses Feld muss in der richtigen Zeile liegen, die anderen - leeren - Felder dürfen in die Nachbarzeilen ragen. Dann bekommt man **Punkte**, die Anzahl der Deko-Elemente (1-3) multipliziert mit der Ebene, auf der sie liegen. Am Anfang also x 1.

Mehr Punkte gibt es, wenn man **in die Höhe** baut und das darf man, wenn man genug Fläche geschaffen hat, um das ausgesuchte Teil lückenlos drauflegen zu können. Hoch bauen hat, neben mehr Punkten bekommen, noch einen anderen Vorteil: Man kann noch mehr Punkte bekommen. Ist man der Erste, der diese Deko-Art auf die **5. Ebene**

gebracht hat, bekommt man Sonderpunkte.

Aber egal, ob man flach oder hoch gebaut hat: Die Spalte, in der die Dekoration gelegt wurde, ist nun **für den Rest der Runde gesperrt**. Angezeigt wird das durch eine **Laterne**, die man über der entsprechenden Spalte auf den Plan stellt. Sind alle Plättchen der Auslage vergeben, geht es in die nächste Runde mit einer neuen Auslage und zurückgestellten Laternen. Je nach Spieleranzahl gibt es 4 bis 6 Runden, und dann regnen **Bonuspunkte** in die Gärten: für den Spieler, der jeweils die meisten Elemente einer Deko-Art in einer Zeile hat. Der schönste Garten hat natürlich die meisten Punkte, und alle anderen dürfen sich geehrt fühlen, dort Unkraut zu jäten.

Fazit

Michael Kiesling strikes again. Nach seinem Erfolgsknaller "Azul" kommt jetzt das nächste Legespiel. Dieses Genre hat es ihm angetan, und ich sage: Gut so, weitermachen bitte. "Miyabi" lässt mein Spielerherz höher schlagen und das aus folgenden Gründen: Es ist **super schnell vermittelt, es funktioniert**

Fortsetzung von „Miyabi“

in jeder Spielerzahl gut, es ist clever gemacht und spannend.

Und ich kann nur an zwei kleinen Details meckern:

Der **Zufall**: Spielt man nicht in Vollbesetzung, kommen nicht alle Teile ins Spiel. Je weniger mitspielen, desto mehr Teile bleiben in der Schachtel. Konzentriert man sich also im Spiel zu zweit oder dritt auf ein Deko-Element, kann man Pech haben, und es wird sehr selten gezogen.

Die **Übersichtlichkeit**: Zu erkennen, ob man jetzt schon die 5. Ebene erreicht hat, kann manchmal etwas umständlich sein.

Und jetzt wieder zurück, warum ich "Miyabi" so mag. Gute Legespiele, die man immer wieder spielen möchte, sind selten. "Miyabi" bietet im Grundspiel schon **genügend Abwechslung**, um es immer wieder mal auf den Tisch zu bringen. Groß die Regeln auffrischen muss man auch nicht. Ein- bis zweimal gespielt sitzt alles für eine lange Zeit. Die **Regeln sind ganz vorbildlich aufgebaut** und schnell verstanden (aber immer daran denken: Bei den Kois zählen die Fische im Teich, nicht die Anzahl der Teiche. Die ist ja immer 1!). Und das **Material** ... joah ... ist funktional. Hauptsache die

Legeplättchen sind schön dick und griffig. Der Rest wirkt im ersten Augenblick merkwürdig blass und reduziert, was sich aber doch als vorteilhaft herausstellt, weil man dann nicht durch überbordende Gestaltung abgelenkt wird. Man kann sich schön auf das Material konzentrieren.



Und das muss man auch, aber da ist "Miyabi" - im Vergleich zu "Azul" - das **bessere Familienspiel**, denn anders als bei "Azul" kann man die Mitspieler bei "Miyabi" nicht ins offene Messer laufen und haufenweise Minuspunkte anhäufen lassen. "Miyabi2" ist - sagen wir mal - freundlicher, aber ohne simpler oder billiger zu sein. Es ist sehr **elegant konzipiert**, voller kleiner Fallstricke, voll mit "sich darüber ärgern, wie doof man manchmal sein kann" und ständigem Nachzählen der Etagen in den Mitspielergärten. Man fühlt sich und sein Gehirn gut beansprucht, gelangt aber nicht an den Punkt, dass man geistig hilflos im Dunklen herumstochert.

Alles liegt klar und übersichtlich vor einem, und wenn man das Gefühl hat, man hätte "Miyabi gemeistert", kann man

eine der **vier kleinen Erweiterungen** reinbringen. Wieder ein Punkt, wo dieses Spiel glänzt, denn diese Erweiterungen bringen nur minimal Regeln ins Spiel, ändern aber das Geschehen im Garten stark. Plötzlich sieht man alles anders, plant alles anders, denkt anders ... obwohl sich kaum etwas geändert hat. So müssen gute Erweiterungen sein, Kiesling und Haba haben da genau die richtige Balance gefunden.

Für mich steht "Miyabi" auf jeden Fall auf meiner privaten "Top 10"-Liste des Spieljahrgangs 2019/2020.

Ein **super Legespiel** mit genau dem richtigen Tiefgang, um sowohl Familien, als auch "gehobene" Spieler anzusprechen. Und welches sich hinter Michael Kieslings "Azul"-Erfolg sicher nicht verstecken muss.

Christoph Schlewinski

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Die Rezi des folgenden Spiels - mit japanischem Titel von einem japanischen Autor - wurde in den Game News schon veröffentlicht, aber irgendwie musste ich die leeren Seiten ja füllen...



Titel: Machi Koro
 Art des Spiels: **Würfelspiel**
 Autor: **Masao Suganuma**
 Verlag: **Kosmos Spiele**
 Jahrgang: **2014**
 Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
 Alter: **ab 8 Jahren**
 Dauer: **ca. 30 Minuten**
 Preis: **ca. Euro 15,-**

Die Spieler errichten jeweils eigene Städte in ihrer Auslage. Sie bauen Geschäfte, Fabriken, Märkte und Einrichtungen, um damit an weitere Gebäudekarten und Geld zu kommen. Schließlich versuchen sie, als erster Spieler ihre vier großen Wahrzeichen (wie Funkturm und Freizeitpark) zu vollenden.

Zu Beginn erhalten die Spieler zwei gleiche **Startkarten**. Die restlichen Karten bilden die **komplett offene Auslage** der zu kaufenden Gebäude.

Der **aktive Spieler würfelt**, wodurch die Gebäude aller Spieler aktiviert und Einnahmen generiert werden können. Ausliegende Gebäudekarten werden aktiviert, wenn deren Zahl erwürfelt wird. Je nach Gebäudeart erhält/erhalten

* ihr Besitzer während des Spielzugs jedes beliebigen Spielers Einkommen aus der Bank

* der aktive Spieler Geld aus der Bank

* die Mitspieler Einnahmen vom aktiven Spieler

* der Zugspieler von allen Mitspielern Einkommen

Anschließend kann der aktive Spieler eine neue Einrichtung aus der allgemeinen Auslage bauen oder ein eigenes Wahrzeichen errichten. Eigene Wahrzeichen bringen Sonderfunktionen (z. B. einen weiteren Würfel oder erneutes Würfeln).

Das Spiel endet, wenn ein Spieler **alle vier Wahrzeichen** gebaut hat. Dieser Spieler gewinnt.

„Machi Koro“ ist ein schnelles Spiel mit sehr einfachen Grundregeln: Geldeinnahmen durch das Würfeln der Gebäudezahlen. Dieser Mechanismus erinnert vom Spielgefühl sehr an das Auswürfeln



der Rohstoffe auf Catan. „Machi Koro“ ist sozusagen ein Siedler von Catan ohne Tauschen und Siedeln.

Dabei gefällt mir sehr gut, dass man **jederzeit ins Spielgeschehen involviert** ist, auch wenn man gerade selbst gar nicht am Zug ist. Dadurch entstehen sehr **geringe Wartezeiten**. Die können lediglich in den ersten Runden auftreten, wenn die Spieler die Kartentexte der Auslage lesen (das sind immerhin sämtliche Karten von Anfang an). Diese sind aber sehr verständlich beschrieben und ließen in unseren Partien keine Frage offen.

Bestimmte Karten bringen richtig **Interaktion** ins Spiel, vor allem die Gebäude, bei denen der aktive Spieler Geld an seine Mitspieler zahlen muss. Das bringt ein gewisses Ärgerpotenzial und damit auch Potenzial für Schadenfreude ins Spiel und erschwert das Geldsparen für die größeren Wahrzeichen. Dadurch scheint es lukrativer zu sein, das Vermögen für die Ausbauten in einem einzigen Zug zu generieren. Also setzt man gegen Ende des Spiels eher alles auf eine oder wenige Zahlen. Häufig entscheidet sich die Partie letztlich darüber, ob man dann "seine" Zahl rechtzeitig gewürfelt hat. Am Anfang hingegen sollte man seine Ge-

Fortsetzung von „Machi Koro“

bäudezahlen streuen, damit man aus vielen Zahlen Einnahmen generieren kann.

Und welche Einnahmemöglichkeit ist am attraktivsten? Je mehr Mitspieler, desto stärker lohnen sich die Gebäude "Einnahmen in den Spielzügen aller Spieler". Im Spiel zu zweit lohnen sich hingegen eher die Gebäude "Einnahmen im eigenen Spielzug". Außerdem sollte man unbedingt **passende Kartenkombinationen** bilden (z. B. Wälder und Möbelindustrie; Markt und Felder usw.).

Eigentlich sollte man auch **mathematische Wahrscheinlichkeiten** berücksichtigen. In einer unserer Runden kam die Frage auf: "Ist es wahrscheinlicher mit einem Würfel eine 4 zu würfeln oder mit 2 Würfeln eine 7?" (Beide Wahrscheinlichkeiten sind gleich groß und betragen 1/6).

Erfreulich für das Spiel: Die Würfel hatten keinen Mathematik-Leistungskurs und ignorieren die Wahrscheinlichkeitsrechnung komplett! Für denjenigen, der mit zwei Würfeln auf die (wahrscheinlichste) 7 setzt und nur (unwahrscheinlichere) 3er und 11er würfelt, ist das natürlich sehr ärgerlich - aber wer kennt dieses Phänomen nicht auch aus anderen Spielen mit Würfeln?

Wie ihr seht, spielt der **Glücksanteil eine sehr große Rolle**. Das stört mich allerdings bei einem solch kurzweiligen Spiel überhaupt nicht. Es ist eher spannend, wenn man den richtigen Zahlen entgegenfiebert.

Die Karten sind originell im Comic-Stil gestaltet. Die Farben der Karten entsprechen



ihrer Funktion, was die Übersichtlichkeit sehr unterstützt.

Ein schönes Spiel, das mir gut gefällt!

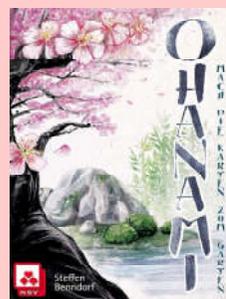
*Stefan
Duksch*

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Und noch ein Spiel mit typisch japanischem Flair. Die Rezi habe ich - wie auch zwei andere in dieser Ausgabe der Game News - dem Online-Spielemagazin „H@ll 9000“ entliehen...



Titel: Ohanami
 Art des Spiels: **Karten-Sammelspiel**
 Spieleautor: **Steffen Benndorf**
 Verlag: **NSV Spiele**
 Jahrgang: **2019**
 Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
 Alter: **ab 10 Jahren**
 Dauer: **ca. 60 Minuten**
 Preis: **ca. Euro 48,-**



Japan geht immer

Und noch so ein Spiel mit japanischem Titel: Dabei stammt „Ohanami“, was Kirschblütenfest heißt, gar nicht aus dem fernen Osten, sondern vielmehr von Steffen Benndorf, nahezu so etwas wie der Hausautor beim Nürnberger-

Fortsetzung von „Ohanami“

Spielkarten-Verlag. Der wuppte in die kleine Schachtel immerhin 120 Spielkarten sowie einen ziemlich dicken Abrechnungsblock. Und der wird auch gebraucht.

Denn Ohanami wird in drei Durchgängen gespielt und in jedem davon haben Karten, die die Spieler zu Gärten vor sich auslegen, einen anderen Wert. Das hört sich kompliziert an, ist aber ziemlich einfach: Die Karten zeigen vier Farben mit den Werten von 1 bis 120. Die Spieler legen sie in maximal drei Reihen, aufsteigend oder absteigend, vor sich ab und versuchen so, möglichst viele Punkte zu machen. Dass sich die Wertigkeit verschiebt, ist Teil der Überlegungen.

Zunächst einmal sollte man entscheiden, an welchem Punkt man eine Zahlenreihe beginnt. In der Mitte, sodass in beide Richtungen angelegt werden kann oder doch lieber beginnend mit besonders attraktiven hohen oder niedrigen Werten? Einen Teil der Entscheidung nehmen uns unsere Mitspieler ab, denn Ohanami ist ein Drafting-Spiel in Reinform. Zehn Karten gibt es anfangs auf die Hand, jeder entscheidet sich verdeckt für deren zwei und gibt die restlichen an den Nachbarn weiter.

Sind alle Karten angelegt beziehungsweise abgeworfen, wird gewertet. Nach Runde eins zählen nur blaue Karten (3 Punkte), ab Runde zwei

auch grüne (4 Punkte). Graue Karten (7 Punkte) zählen nur nach Runde drei. Die rosa Karten werden ebenfalls erst am Schluss gewertet, hier zählt die Anzahl gemäß einer immer steiler ansteigenden Punkttabelle. Klar ist somit: Nach jeder Runde muss jeder die Werte der verwendeten Karten seiner Auslage ansagen.



Das erscheint anfangs etwas mühsam, geht aber bald recht flott, und wenn jemand in der Runde mit dem Kopfrechnen keine Probleme hat, füllt sich der Block schnell. Allerdings hätten die Farben der Karten etwas glücklicher gewählt werden können, denn grau und blau werden manchmal verwechselt, obwohl sie Zusatzsymbole für deren zwei und gibt die restlichen an den Nachbarn weiter.

Zu Ohanami gibt es meist zwei Meinungen: Funktioniert, ist aber nichts Besonderes, sagen ambitionierte Vielspieler, die sich von der klei-

nen Sortieraufgabe nicht allzu sehr gefordert fühlen. Denn bei drei Anlegereihen findet sich eigentlich immer ein Plätzchen für passende Zahlenwerte, sodass nur sehr selten Karten weggeworfen werden müssen. Mit etwas Erfahrung macht es aber durchaus Spaß, zum Nachbarn zu schauen, der den Kartensatz gleich von uns weitergereicht bekommt. Braucht er ganz bestimmte Karten dringend, können wir sie selbst mit einem freundlichen Lächeln verwenden, sofern für uns nichts Besseres dabei ist.

Weniger ambitionierte Zocker mögen Ohanami hingegen sehr. Die Regeln sind übersichtlich und eingängig, die Karten hübsch gezeichnet, die Aufgabe überschaubar, die Spieldauer ebenso. Ohanami spielt sich ruhig, gleichmäßig und angenehm, weshalb das Thema „Kirschblütenfest“ durchaus angemessen gewählt scheint. Für alle Gelegenheitspieler auf jeden Fall eine Proberunde wert.

*Stefan
Duksch*

Game News -
Wertung



**Yokai
Frankreich 2019
Regie: Bruno Cathala &
Charles Chevallier
iello Movies
Dauer: ca. 45 Minuten**

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 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.

Film-Tipp des Monats

Die beiden französischen Regisseure Bruno Cathala & Charles Chevallier brachten uns im Jahre 2016 in ihrem Streifen „Kanagawa“ die einzigartige Kunst des japanischen Künstlers Hokusai näher. Hokusai verwendete aber viel mehr Motive als Personen, Tiere, Bäume und Gebäude, weshalb sie nun in einem Sequel weitere Facetten seiner Malkunst bringen: Papierdrachen, Schirme und Laternen. Und - um das Ganze spannender zu machen - mischen nun auch noch böse Geister, die Yokai mit, welche die Har-



monie der Meisterwerke zerstören. Das Ergebnis ist ein Film, den man aufgrund der entstandenen Abwechslung gerne immer wieder ansieht.

Ein sowohl ästhetisch als auch filmtechnisch beeindruckendes Chef d'Oeuvre, welches das Prädikat „sehr sehenswert“ verdient.



ritter der knobelrunde

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

- * Wöchentliche Spielertreffen im Hotel Traunerhof (**jeden** Mittwoch!)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielezeitschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen,

Wiener Spielefest, ...)

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