

KNOBELRITTER AUF SCHATZSUCHE !!

Am 1. Juli '20 hinter unermesslichen Reichtümern her! (S. 1)



335. Ausg. 25. Juni '20
Auflage 100 Stück (!!!)
30. Jg., Abo 15 Euro



Werte Gefolgsleute,

ich habe heute die sorgenvolle Aufgabe euch im Namen eures Königs Jakob über den Zustand der Staatskasse zu informieren: The „big money“ is gone. Die Reserven sind aufgebraucht. Die Ebbe in unseren Truhen ebbt nicht ab.

Glücklicherweise haben sich bereits drei erfolgversprechende Unternehmungen gefunden, die eine Flut an neuen Reichtümern in unsere Schatzkisten spülen sollen. Diese wird unser Schatzmeister Franky am 1. Juli in der Trauner Schatzkammer präsentieren.

Zum einen waren die „Scarabya“ im alten Ägypten schon Glücksbringer. Der Aberglaube ist aber nicht unser Bewegungsgrund diesen

Talismanen nachzujagen, sondern vielmehr der Verkaufswert, bestimmt durch Alter, Material und die aufwändige Verarbeitung.

Riskanter aber auch potentiell lohnender ist der Versuch, auffällige malaysische Tempel von ihren wertvollen Lasten zu befreien. „Die Schätze von Cibola“ sind zumindest an einem Ort versammelt und nicht wie die Mistkäfer einzeln zu suchen.

Am vielversprechendsten ist aber unser Abstecher nach „El Dorado: Die Goldenen Tempel“ bieten immerhin Edelmetall im Überfluss. Nun ist die Zeit gekommen, die Früchte unserer Expedition 2017 zu ernten.

Auf goldene Zeiten,

Oliver Koch

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner Spielekreis



TraunCON 2020

Nun sind sie auch schon wieder Geschichte: Die oberösterreichischen Spieletage, welche alljährlich im Traunerhof stattfinden. Und diese Ausgabe der TraunCON war dann schon etwas außergewöhnlich, weil sich ein besonderes Spiel in den Vordergrund gedrängt hat: „Pandemie“, nämlich diesmal nicht harmlos auf dem Spielbrett, sondern in Form einer realen Bedrohung. So mussten die Spieletage schon mal vom gewohnten

Termin um das Wochenende um Christi Himmelfahrt auf jenes um Fronleichnam verschoben werden. Diese kurzfristige Änderung hatte zur Folge, dass unsere Freunde aus dem Wiener Raum und dem benachbarten Ausland ausblieben, weshalb das Treffen einen sehr familiären Charakter erhielt. Sprich: Wenige Besucher, vielleicht auch weil einige noch etwas Angst vor Ansteckung hatten.

Angesichts dieser Handicaps kann man es schon als Erfolg betrachten, dass sich tatsächlich an jedem einzelnen Tage ein paar Spieler einfanden, und nie jemand mangels Spielpartner wieder die Heimfahrt antreten musste. Und wenn man sieht, wie es den großen Spielevorstellungen erging bzw. ergehen wird (man denke an die vorzeitigen Absagen des Wiener Spielesfestes und der „Spiel 2020“ in Essen, beide erst im Herbst!), kann man dennoch ganz zufrieden sein.

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 5. Juli 2020 bis spätestens 12:00 Uhr.

Zwischenwertung

Endlich, endlich wieder ein Spieleabend, an dem Punkte für unsere Hierarchie vergeben wurden. Nach nunmehr vier solchen Spieleabenden ergibt sich folgender Zwischenstand:

1. Herzog Franky	93
2. Prinz Roland	76,5
3. Marquis Reinhold	69
4. Baron Thomas L.	45
5. Graf Oliver K.	42
6. Prinzessin Nicole	40
7. Königin Ute	35
8. Sir Udo	31
9. Baron Johannes	29,5
10. König Jakob	23
11. Lady Luise	21
12. Lady Michaela	15
13. Sir Christoph	13
14. Knappe Alex B.	2

Game News - Spielekritik

Zum Thema unseres nächsten Spieleabends - „Schätze“ - sollte das folgende Spiel doch rein vom Titel her passen, oder? Spielerisch schon, aber die historische Realität sind anders aus...



Die Schätze von Cibola
Art des Spiels: **Sammelspiel**
Autor: **Romarc Galonnier**
Verlag: **Board Game Box**
Jahrgang: **2019**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 15 Minuten**
Preis: **ca. Euro 20,-**

Cibola - dies ist der Name einer der sagenhaften Sieben Städte aus Gold und zugleich auch der Gesamtbegriff für diesen Mythos. Und Mythos ist auch die richtige Bezeichnung, denn in Wirklichkeit handelt es sich dabei um einfache Pueblos aus Lehm, die bloß in den diversen Berichten verfälscht wiedergegeben wurden und so zu Goldenen Städten mutierten.

Im Spiel "Die Schätze von Cibola" wird allerdings von prächtigen Tempeln mit wertvollen Schätzen ausgegangen. Wieder einmal führen wir eine

Gruppe von Entdeckern, die einen Ort nur aus jenem Grund plündern und ausrauben, um auf diese Weise ihren "Ruhm" zu steigern.

Das Spielbrett, das den **Tempel** darstellen soll, zeigt eigentlich nur fünf Spalten mit drei oder vier Feldern, mit denen im Laufe des Spiels die Werte für die fünf verschiedenen Schätze (blaue Sonnenuhr, rosafarbener Federschild, grüne Schlange, goldene Statuette, braune Totenmaske) festgelegt werden.

Die richtigen Schätze, die wir in Folge einsammeln wollen, kommen auf **Schatzkarten** vor. Diese werden nach ihrer Rückseite (I oder II) sortiert, getrennt gemischt und dann als Stapel bereit gelegt. Zusätzlich werden noch 5 zufällige **Totemkarten** aufgedeckt und ebenso wie die 13 **Felsbrocken** neben den Tempel gelegt. Schließlich werden noch die 24 **Entdeckerfiguren** gleichmäßig unter den Spielern aufgeteilt. Der Startspieler erhält die Fackel, und schon kann's losgehen!

Eine Partie besteht aus 8 Runden, die sich in **3 Phasen** gliedern:



1. Orte entdecken

Vom Stapel werden 4 Schatzkarten gezogen und aufgedeckt.

2. Expedition vorbereiten

Alle Spieler nehmen eine beliebige Anzahl an Entdeckerfiguren in die geschlossene Faust. Dann öffnen alle gleichzeitig ihre Hände. Spieler, welche keine Figuren eingesetzt haben, teilen sich die Figuren aus dem Vorrat zu gleichen Teilen untereinander auf.

3. Erkunden

Dann legen die Spieler nacheinander - beginnend mit dem Spieler, der die meisten Entdecker eingesetzt hat - ihre Figuren in den Vorrat und nehmen sich eine der ausliegenden Schatzkarten. Bei Gleichständen entscheidet die Position zum Startspieler. Ist auf einer gewählten Schatzkarte ein **Felsbrocken** abgebildet, darf der Spieler zusätzlich einen Felsbrocken auf ein beliebiges Feld des Tempels platzieren.

Enthält die gewählte Schatzkarte hingegen ein **Totemsymbol**, erhält er eine der fünf verfügbaren Totemkarten. Diese bringt einen Effekt, der entweder sofort oder erst am Ende des Spiels wirksam wird. Für die nächste Runde wird die Fackel an jenen

Fortsetzung von „Die Schätze von Cibola“

Spieler weitergereicht, der als Letzter eine Schatzkarte gezogen hat.

Sobald alle Schatzkarten aufgebraucht sind, endet das Spiel, und alle Spieler berechnen ihre Schätze. Jede Sonnenuhr, jedes Federschild und jede Schlange sind so viele Punkte wert, wie das letzte frei gebliebene Feld der entsprechenden Spalte angibt. Bei den Goldstatuetten und den Totenmasken erhalten hingegen nur jene Spieler die angegebenen Punkte (im Falle der Totenmasken sind es Minuspunkte!), welche die meisten davon besitzen.

Für je 2 verbliebene Entdeckerfiguren erhalten die Spieler noch 1 Punkt. Wer schlussendlich die **meisten Siegpunkte** erzielt, gewinnt.

Regelerklärung in 5 Minuten, Spieldauer 15 Minuten - "Die Schätze von Cibola" gehört eindeutig nicht zum Genre der Kenner- und Expertenspiele. Der **Spielablauf ist sogar sehr simpel**, denn die drei Phasen, die am besten mit den Worten "Karten aufdecken", "Figuren einsetzen" und "Karten vergeben" beschrieben werden können, hat man in kürzester Zeit kapiert und verinnerlicht, sodass bereits Achtjährige (und ich denke auch noch jüngere Kinder) mitmachen können.

Es ist ja auch wirklich ein

recht **einfaches Grundgerüst**. Wir sammeln in jeder Runde Karten, um am Ende damit die meisten Punkte zu erzielen. Obwohl wir jede Runde **automatisch 1 Schatzkarte** erhalten, selbst wenn wir gar nichts bieten, ist der **Einsatz von Entdeckerfiguren dennoch entscheidend**. Wer mehr Figuren einsetzt als seine Mitspieler, ist vorher dran und hat einen fri-



heren Zugriff auf die ausliegenden Schatzkarten. So kann man lästige Totenmasken vermeiden, wertvollere Schätze sammeln, hat größere Chancen, an vorteilhafte Totems zu gelangen und hat mit eventuellen Felsbrocken mehr Einfluss auf die Werte der einzelnen Schatzarten.

In der Praxis kann es zwar durch die **zufällige Kartenverteilung** passieren, dass das Angebot mal sehr ausgeglichen ist, wodurch es ziemlich egal ist, was man bietet. Aber auch das Gegenteil ist möglich, sodass die Reihenfolge umso wichtiger ist. Dies ist schon mal ein erster kleinerer Glücksfaktor.

Der für mich noch viel **entscheidendere Zufallsmoment** ist aber einer, der auf

den ersten Blick nicht auffällt. Theoretisch hat ja jeder die gleichen Chancen und kann selbst entscheiden, wie viele Entdeckerfiguren er einsetzt. Beim verdeckten Bieten kommt allerdings die **Psychologie** ins Spiel und macht den Spielern oft einen Strich durch die schönsten Pläne. Mal fällt alles so günstig aus, dass man mit wenig Einsatz überraschend der Meistbietende ist, ein andermal wiederum setzt man vieler Figuren ein und ist trotzdem nach den anderen Spielern an der Reihe.

Genau dasselbe kann beim **Figurennachschub**

passieren, wenn man also gar keine Entdeckerfiguren bietet, um seinen Vorrat aufzustocken. Der eine hat vielleicht Schwein und kassiert als einziger eine Menge Figuren ein. Der andere versucht sein Glück bei einem geringeren Vorrat in der Hoffnung, dass dies eh keinen reizt, und muss sich dann ungerechterweise die paar läppischen Figuren sogar noch mit einem oder zwei Mitspielern teilen.

Sicher, einigen gelingt es besser, die Situation und das Vorhaben der Mitspieler richtig einzuschätzen. Man könnte dies auch **Intuition** nennen. Für mich bleibt dies aber stets ein Geheimnis. Daher stellt das Spielprinzip des verdeckten Bietens für mich persönlich ein Glücksspiel dar. Trotz meines diesbezüglichen Un-

Fortsetzung von „Die Schätze von Cibola“

vermögens macht mir "Die Schätze von Cibola" Spaß, weil es angenehm kurz und erfrischend locker ist. So hält sich eventueller Frust in Grenzen, allerdings auch die Befriedigung, wenn mir mal ausnahmsweise ein "Coup" gelingt.

Das **Spielmaterial** ist für die kleine Schachtel wirklich gelungen. Wir finden einen ausklappbaren Spielplan für die Ermittlung der Werte, schön illustrierte Karten mit eindeutiger Symbolik und Entdeckerfigurchen aus Holz, die gut in die geschlossene Hand passen. Leider fehlen bei meinem Exemplar schon von Beginn an 3 Figuren, weshalb wir uns mit Material aus anderen Spielen behelfen müssen.



HALL OF GAMES

Die erste Wertung nach CoViD19, und was für eine! Die ersten sechs in der Tabelle liegen gerade mal 4 Punkte auseinander. An die Spitze gehievt hat sich überraschend TEOTIHUACAN, quasi als Beweis, wie sehr strategische Expertenspiele in der Zeit der Pandemie abgingen. TEXAS SHOWDOWN musste deshalb mit dem Vizemeister (2.) vorlieb nehmen. Was aber nächsten Monat auf jeden Fall für den Aufstieg in unsere „Hall of Games“ reichen würde...

AZUL - DER SOMMERPAVILLON ist mit dem 3. Rang auf einem guten Weg, seinen beiden Vorgängern zu folgen, und auch FLÜGELSCHLAG erfreut sich immer größerer Beliebtheit. Die „Top Five“ komplettiert MARACAIBO.

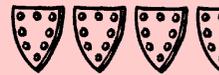
Bis jetzt habe ich noch keine Rückmeldung des Verlags bekommen, was mich - auch wenn es sich um einen Kleinverlag handelt - doch ein wenig enttäuscht.

Von diesem kleinen Lapsus abgesehen, gefällt mir "Die Schätze von Cibola" als überaus **flottes, kurzweiliges Spielchen für Zwischenrunden** ganz gut. Ich kann mir halt - um nochmal zum Thema zurückzukommen - nicht verkneifen, dass es wieder einmal um Ausbeutung, Grabschändung und Kulturraub geht. Sind wir Spieler nicht auch ein bisschen selbst an dieser moralischen Verfehlung schuld, indem wir die Leistungen der "Entdecker" und "Forscher" glorifizieren und es als solche bloß auf Ruhm und Geld abge-

sehen haben? Würde uns nur recht geschehen, wenn uns dasselbe passierte wie den spanischen Eroberern, als sie feststellen mussten, dass sich die sagenhaften Schätze von Cibola als ärmliche Lehmhütten südamerikanischer Pueblo-Indianer herausstellten...

Wesley

Game News - Wertung



DIE CREW (6.) musste hingegen einen kleinen Rückschlag hinnehmen. Von den hinteren Rängen kann sich wahrscheinlich nur mehr KUHLE KÜHE (7.) Hoffnungen machen. Ausgeschieden sind HADARA, SPACE BASE und PANDA. Die Neuvorschläge sind HILO, LETTERJAM und UNDERWATER CITIES.

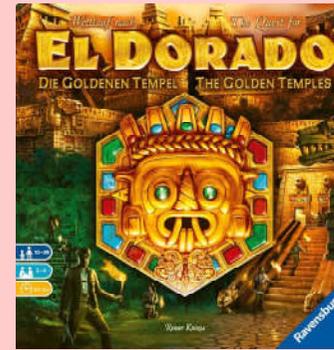
Wertung:

1. Teotihuacan	3/+13/-0/16/ +
Texas Showdown	3/+12/-0/15/ -
3. Azul - Sommerpavillon	3/+12/-1/14/ -
Flügelschlag	3/+11/-0/14/ =
5. Maracaibo	2/+11/-0/13/ +
6. Die Crew	3/+ 9/-0/12/ -
7. Kuhle Kühe	3/+ 5/-1/ 7/ -
8. Krass kariert	0/+ 1/-0/ 1/ +
Jubako	*1/+ 0/-0/ 1/ +
10. Hadara	0/+ 1/-1/ 0/ -
Space Base	0/+ 2/-2/ 0/ -
12. Panda	0/+ 0/-1/ -1/ -

Vorschläge: HiLo (5 x), Letter Jam (2 x), Underwater Cities (2 x)

Game News - Spielekritik

Gleich weiter mit den sagenhaften Schätzen, oder besser gesagt: den Schätzen, welche in der Realität eher der Sagenwelt zuzuschreiben sind...



Wettlauf nach El Dorado - Die Goldenen Tempel
Art des Spiels: **Lauf- und Deckbauspiel**

Autor: **Reiner Knizia**
Verlag: **Ravensburger**
Jahrgang: **2019**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **30 bis 60 Minuten**
Preis: **Euro 35,90**

Einleitung

Weiter geht die Reise nach El Dorado. Nachdem wir uns im ersten Teil durch den Dschungel geschlagen haben, weiter durch Höhlen mit bösen Flüchen in das Innere des unwegsamen Geländes vorgezogen sind, gilt es jetzt, drei sagenhafte Tempel zu entdecken und von dort jeweils einen Edelstein einzusammeln.

Spielbeschreibung

Die Grundmechanismen

des Spiels sind in Wettlauf nach El Dorado ausführlich beschrieben, weswegen ich im Weiteren nur auf die Besonderheiten dieser neuen Ausgabe eingehen möchte.

Neben den schon bekannten Landschaftsarten Dschungel, Dorf und Wasser gibt es jetzt eine weitere: Fackelfelder, die im Wechsel mit Dschungel eine Hauptlandschaft darstellen. Über diese neuen Felder laufen wir zu drei Tempeln, die am Spielfeldrand verteilt sind, um dort jeweils einen farbigen Edelstein einzusammeln. Doch anders als zuvor ist es jetzt nicht mehr ein Wettrennen, sondern mehr eine innerstädtische Einkaufstour, bei der man sich ständig wieder über den Weg läuft. Denn die Reihenfolge, in der die Tempel abklappert werden, ist beliebig und folgt zu Beginn meist eher den gerade passenden Karten als einem speziellen Plan.

Wichtiger Unterschied ist am Ende, dass man mit allen drei Edelsteinen zurück zur Schatzkammer muss, um zu gewinnen. Diese Schatzkammer liegt auf der Starttafel, dicht bei den Startfeldern. Also mehr Hin- und Rückweg statt geordneter Wettlauf.

Auf dem Weg begegnen wir dabei neuen Wächterfeldern, die wie Gebirge nicht betreten werden können. Auf diesen werden zu Beginn jeder Partie zufällig verdeckte Wächterchips gelegt. Endet eine Bewegung angrenzend zu einem Wächter, wird dieser umgedreht und aktiviert. Meist erhalten die anderen Spieler dadurch einen kleinen Bonus (1 Münze oder eine zusätzliche Handkarte). Und wie in Spielen so üblich, verläuft häufig die einfachere Route entlang dieser Wächterfelder, wohingegen der sichere Weg entweder deutlich weiter oder deutlich schwieriger, heißt mit mehr Symbolen gepflastert, ist.

Fazit

Kennen Sie die Tage, wenn man in der Stadt unterwegs ist und zum dritten Mal seinen Nachbarn begegnet, die doch eigentlich ganz woanders hin wollen? So anders sind die Ziele unserer Nachbarn in diesem Spiel zwar



Fortsetzung von „El Dorado - Die Goldenen Tempel“

nicht, aber so ähnlich fühlt es sich an in den Goldenen Tempeln von El Dorado.

Die meiste Zeit ist man allein unterwegs, kämpft sich mühsam über die Felder und vorbei an den mal mehr, mal



weniger störenden Wächtern. Doch ab und zu, auf den zahlreichen Rückwegen, läuft man den anderen Spielern wieder über den Weg, bevor mit neuem Ziel wieder abgebogen wird. Erst ganz am Schluss ergibt sich die aus dem Grundspiel bekannte Wettrennatmosphäre, wenn alle wieder zum Startfeld zurück streben. Alle? Nein, meistens sind zu diesem Zeitpunkt im Spiel 1-2 Spieler schon so deutlich abgehängt, dass sie am Endspurt nicht mehr wirklich teilnehmen, was schade ist, weil mir gerade die Rennatmosphäre im Grundspiel gut gefallen hat.

El Dorado: Die goldenen Tempel ist etwas anspruchsvoller als das Grundspiel. Eine

Landschaft mehr hört sich nicht so komplex an, macht das Kartenmanagement aber deutlich wichtiger. Ansonsten kann es passieren, mitunter rundenlang, ohne passende Karten, stehen zu bleiben. Auch die Kartenauswahl scheint mir etwas besser austariert, es gibt wenig eindeutig starke Karten, die man fast zwingend im Deck

haben will. Und dann sind da noch die Münzen: eine nette kleine Variable, mit der man seine Kaufoptionen über das Handkartenlimit (4) hinaus erweitern oder zum Laufen verwenden kann.

Sind die goldenen Tempel also das bessere El Dorado?

Wie zu Beginn meines Fazits schon vorsichtig angedeutet: Ich glaube eher nicht. Der Wettlauf im Grundspiel ist spannend. Wenn es ein oder zwei Spieler gegen Ende geschafft haben, sich etwas abzusetzen, fühlt sich das fair an. Wenn aber die längste Zeit eher alleine gespielt und dann irgendwann festgestellt wird, dass

zwei Spieler schon auf dem Rückweg sind, man selber hoffnungslos abgehängt, ist das recht frustrierend.

Auch den Effekt des sich gegenseitig im Weg stehen vermisse ich. In den goldenen Tempeln begegnen sich Spieler eher zufällig, und da jeder häufig unterschiedliche Ziele hat, kommt man sich gefühlt nur selten wirklich in die Quere. Also mehr solitär, weniger Interaktion.

Für mich macht die Einfachheit des Grundspiels genau dessen Qualität aus. Schon dieses bisschen mehr, das die goldenen Tempel bieten, ist in meinen Augen schon ein wenig zuviel oder zumindest nicht besser.

Angenehmer ist nur, dass mit den neuen Teilen andere Strecken möglich sind, allerdings nur in Verbindung mit dem Grundspiel, denn die goldenen Tempel allein mit Helden und Dämonen funktioniert leider nicht. Alle drei Spiele zusammen ergeben eine sehr abwechslungsreiche – und auch lange – Spielrunde, die mit erfahrenen Spielern sehr spannend ist. Die Beispielsstrecken in der Regel sind übrigens alles „Wettrennen“, mit nur kleinen Abstechern am Schluss.

Wem kann man einen Besuch der goldenen Tempel also empfehlen? In Kombination mit dem Grundspiel, wahrscheinlich noch mit der Erweiterung, gefallen mir die goldenen Tempel gut. Begeisterte

Fortsetzung von „El Dorado - Die Goldenen Tempel“

El Dorado-Fans, die neue Wege erkunden wollen, kommen hier auf ihre Kosten, soweit sie mit ebenso begeisterten Mitspielern spielen. Je nach Aufbau verlängert sich die Spieldauer dadurch von rund 45 Minuten auf 60 oder auch bis zu 90 Minuten, was ich aber immer noch voll in Ordnung finde.

Zur Qualität gibt es wenig zu sagen, Ravensburger halt. Nichts Herausragendes, die Karten eher klein und nichts, was einem in Erinnerung bleibt, aber funktional völlig OK. Die Regeln sind voll-



ständig und verständlich. Einzige ein paar mehr Streckenvorschläge hätte ich mir gewünscht.

Fazit: Als eigenständiges Spiel nicht so gut wie der Weg nach El Dorado, aber in Kombination mit dem Grundspiel wiederum sehr gut. Daher 5 Punkte als Erweiterung, 3 Punkte für die eigenständige Version.

Game News - Spielekritik

Schätze sind darum so begehrt, weil sie ihre Besitzer reich machen. Warum aber so langwierig und umständlich Schätze suchen, wenn man auf einfachere Weise zu unermesslichem Reichtum gelangen kann?



Titel: Big Money
Würfel- und Zockerspiel
Forrest-Pruzan Creative
Verlag: Ravensburger
Jahrgang: 2019
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 22,-

Einleitung

"Wer die Millionen nicht ehrt, ist die Milliarden nicht wert!" So lautet bei uns das Sprichwort. Und ich habe mich stets daran gehalten. Der Erfolg hat sich dann auch eingestellt, denn ich spare schon fleißig auf die zweite Million. Weil aus der ersten nichts geworden ist, bruhahaha! Doch jetzt Spaß beiseite, solche Gedanken kommen mir halt zwangsläufig beim neuesten Spiel aus dem Hause Ravensburger: Big Money. Da

Michael
Timpe

Game News -
Wertung



wird geklotzt und nicht gekleckert, schließlich geht es hier nicht um Millionen, nicht um Milliarden, je auch nicht um Billionen. Nein, als schwerreiche Investoren gibt es für uns nur eine einzige, halbwegs passende Währungseinheit: Zillionen!

Spielbeschreibung

Und als was fängt jeder angehende Zillionär an? Richtig: Als Tellerwäscher. Wir besitzen zu Beginn nämlich noch keinen müden Cent, unsere Hosentaschen sind völlig

Fortsetzung von „Big Money“

leer. Wenigstens beginnen wir mit einer **Start-Aktie** im Wert von 5 Zillionen, als Ausgangspunkt für unseren zukünftigen Reichtum. Die anderen Aktien kommen - ordentlich gemischt - als verdeckter Stapel auf den **Spielplan**, ebenso wie die Börsennews-Karten. Schließlich werden noch 4 Aktien gezogen und offen auf dem Markt ausgelegt.

Los geht's dann mit dem Geldscheffeln. Wenn wir an der Reihe sind, würfeln wir mit allen sechs Würfeln. Zuerst wird der **Branchenwürfel** ausgewertet, welcher bestimmt, welche der 5 Branchen Geld ausschüttet. Alle Spieler erhalten für jede Aktie der entsprechenden Branche den aufgedruckten Betrag von der Bank. Mit den anderen **5 Zahlenwürfeln** versuchen wir in guter, alter "Kniffel"-Manier, mit maximal 2 x Nachwürfeln ein möglichst lukratives Ergebnis zu erzielen. Eine Tabelle auf dem Spielplan gibt an, wie viel Geld wir verdienen, von lediglich 5 Zillionen für ein einfaches Paar bis hin zu 30 Zillionen für 5 gleiche Zahlen ("Grande"). Schließlich dürfen wir noch eine der **Aktien auf dem Markt kaufen**, indem wir den aufgedruckten Betrag



an die Bank abgeben und die Aktie offen vor uns auslegen.

Dieses Prozedere wird so lange reihum im Uhrzeigersinn durchgeführt, bis die **Bank leer** ist, also alle Geldscheine unter den Spielern verteilt wurden, wobei es passieren kann, dass einige Spieler bei der letzten Ausschüttung durch die Finger schauen. Wer schlussendlich das meiste Bargeld scheffeln konnte - die Aktien zählen hierbei nichts mehr -, hat sich ein Bad in seinem eigenen Geldspeicher redlich verdient.

Fazit

Wenn ich anfangs geschrieben habe, dass bei "Big Money" nicht gekleckert, sondern gleich geklotzt würde, ist dies noch eine leichte Untertreibung. Es wird nämlich regelrecht geprotzt! Zumindes beim Thema, denn **material-technisch** hält sich alles in **üblichem Standard**. In der großformatigen Schachtel befindet sich relativ wenig Inhalt. Neben einem länglichen Spielplan, einem Würfelbecher, sechs Würfeln, der recht kurz gehaltenen Spielanleitung, einem Haufen Geldscheinen und ein paar Karten findet sich darin reichlich Luft. Aber wenigstens sind bei den Banknoten nicht nur die Geldwerte groß, und das



Schachtelcover weist goldglänzende Schriften und Verzierungen auf, was dann doch einen wertigen und zum Thema passenden Eindruck vermittelt.

Thematisch spielen wir nicht bloß irgendwelche Hinterzimmer-Broker, Möchtegern-Geckos oder Kleinaktionäre, welche ein paar Hundert Dollar mal hier, mal da reinstecken. Hier wird gleich **in großem Stil** investiert. Ich nenne ein paar Beispiele, damit der Leser eine ungefähre Vorstellung der entsprechenden Dimensionen erhält. In der Branche "Technologie" wird ein Weltraum-Bahnhof finanziert (Ätsch, Elon Musk!), im "Sport" eine ganze Profifußballmannschaft gekauft (Ha, ich leiste mir Bayern München samt allen Stars!), im Bereich "Unterhaltung" bauen wir im Handumdrehen ein fulminantes Filmstudio mit allem Drum und Dran, in der Branche "Lebensmittel" muss es natürlich eine gigantische Süßigkeitenfabrik sein, und beim "Reisen" geht nichts über eine globale Fluggesellschaft. Wir lassen Rockefeller, Onassis und Bill Gates tatsächlich wie arme Schlucker aussehen!

Fortsetzung von „Big Money“

Und dafür müssen wir nicht einmal großartig unser Hirn anstrengen. Wir müssen lediglich **auf unser Glück vertrauen**. Spielerisch sind dies also leicht verdiente Zillionen, das Geld fließt nur so in unsere Hände. Man braucht schon viel, viel Pech, um beim Zocken mit den Zahlenwürfeln leer auszugehen. Schon ein mickriges "Paar" reicht aus, um - zack, zack! - auf der Stelle 5 Zillionen einzucashen. Im Gegensatz dazu bekommt man für wesentlich schwierigere Kombinationen nicht allzu viel mehr, wie etwa für ein selten vorkommendes "Grande" bloß unverhältnismäßig geringe 30 Zillionen.



Der **Branchenwürfel streut dafür umso mehr!** Der Spieler, dessen Branchen öfter "erwürfelt" werden, erzielt mehr Dividenden, kann noch mehr in Aktien investieren und damit seine Erfolgchancen noch mehr erhöhen. Allerdings steigt mit der Anzahl der Aktien auch das Risiko, von "**Börsen-News**" - der sechsten Seite des Branchen-

würfels - betroffen zu werden. Diese bringt negative Ereignisse ins Spiel, welche sich mehr oder weniger auf die Spieler auswirken. Sie können den Spielern **kurzfristig in die Suppe spucken**, zum Teil auch gehörig, wenn beispielsweise teure Aktienurkunden (Aktien mit einmaliger, dafür höherer Ausschüttung) ungenutzt wieder abgegeben oder hohe Strafzahlungen geleistet werden müssen. Langfristig gesehen wird der Stapel an Geldscheinen in der Bank aber immer weniger.

Eine Partie "Big Money" dauert deshalb wesentlich kürzer als die angegebenen "30 bis 45 Minuten", meist war bereits nach 20, 25 Minuten der Geldstapel völlig aufgebraucht. Das ist auch gut so, denn es ist ja **extrem glückslastig**, und die einzige nennenswerte Taktik besteht darin, den Zeitpunkt zu erkennen, an dem man nicht mehr weiter investiert, sondern nur mehr die Früchte seiner Aktien erntet. Dafür ist es aber spaßig und unterhaltsam, und weckt Emotionen wie Jubel und Schadenfreude, ohne dass wirklich Frust aufkommt. Ich gebe zu, dass ich lieber drei Partien Big Money am Stück spiele, als eine einzige Partie Monopoly, und dabei mit Sicherheit auch früher fertig bin.

Die **Zielgruppe** ist damit recht schnell definiert: Lockere, unkomplizierte Spielrunden. Und auch in unserem Spieleklub funktioniert es ganz gut zum Aufwärmen oder als

Absacker nach einem anstrengenden Spieleabend. Eine generelle Empfehlung traue ich mich dennoch nicht auszusprechen, da müsste sich jeder für sich selbst entscheiden, ob ihm das spielerische Zocken auf dem Aktienmarkt zusagt oder nicht.



Game News - Wertung



Notenskala

Wir Knobelritter werten die Spiele passenderweise mit Schilden. Die Anzahl bestimmt, wie gut die Redaktion - natürlich rein subjektiv - ein Spiel beurteilt.



Spitze!



sehr gut



gutes Spiel



so lala



schwach

Game News - Spielekritik

Schätze gibt es anscheinend überall auf der ganzen Welt zu finden. Und damit passt das folgende Spiel recht gut, suchen wir darin ja in der Wüsten, im ewigen Eis, im Dschungel und sogar auf dem Meeresboden..



Titel: Scarabya
Art des Spiels: **Legespiel**
Autoren: **Bruno Cathala & Ludovic Maublanc**
Verlag: **Blue Orange G.**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **15 bis 20 Minuten**
Preis: **ca. Euro 29,-**

Einleitung

Als "Skarabäen" werden Abbildungen des Heiligen Pflendrehers (*Scarabaeus sacer*) in der altägyptischen Kunst (Malerei, Plastik und Schmuck) bezeichnet. Der Mistkäfer wurde von den Ägyptern göttlich verehrt, was einerseits daran lag, dass er als Symbol der Schöpferkraft galt, andererseits dass er aufgrund seiner goldschimmernden Farbe und seines Verhaltens, Dungkugeln vor sich her zu rollen, einen Bezug zum Gott Re und seiner Fahrt mit der



Sonnenbarke über den Himmel herstellte.

So weit, so bekannt. Macht euch aber auf was gefasst, denn jetzt kommt eine Enthüllung, die in keiner wissenschaftlichen Publikation, in keinem Lehrbuch, in keiner Studie über antike Kulturen zu finden ist. Ein Rätsel, welches die Archäologen weltweit in Aufregung versetzt. Forscher haben das uralte Symbol des Skarabäus in Ausgrabungsstätten rund um den Globus entdeckt! Als Leiter eines Archäologenteams brechen wir zu einer Expedition auf, um möglichst viele Skarabäus-Figuren zu sammeln.

Spielbeschreibung

Jeder von uns Forschern bekommt seine **eigene Ausgrabungsstätte**, wobei wir uns für eines von vier verschiedenen Gebieten entscheiden können: arktisches Eis, südamerikanischer Dschungel, heiße Sandwüsten und die Tiefen des Meeres. Von der gewählten Region erhalten wir den passenden Rahmen, sowie die dazugehörigen 4 Grabungsfelder, 8 Felsen und 12 Plättchen "Camp".

Zuerst wird unsere Wirkungsstätte zusammengebaut,

wobei darauf geachtet werden muss, dass alle Forscher ihre Grabungsfelder in derselben Anordnung und Ausrichtung in ihren Rahmen setzen, sodass **für alle Teams die gleiche Ausgangssituation** entsteht. Die 8 Felsen werden in die Löcher der Spielfläche gesteckt, sie bilden Hindernisse für den Bau von Camps. In unserer Ausgrabungsstätte sind nun 24 Skarabäen zu erkennen, die wir nun einsammeln möchten.

Der **Ablauf** unserer Ausgrabungen ist recht simpel: Vom gut gemischten Stapel der Missionskarten wird die oberste Karte aufgedeckt. Diese gibt vor, welches "Camp"-Plättchen alle auf ihren Spielplan platzieren müssen. Es besteht **Legepflicht**, d. h. wenn das entsprechende Plättchen gelegt werden kann, muss es auch gelegt werden.

Dabei müssen wir ein paar einfache **Legeregeln** beachten. Das erste Camp muss mindestens eines der vier zentralen Felder überdecken. Alle weiteren Camps müssen dann mit wenigstens einer Kante direkt an ein bereits gelegtes Plättchen anschließen, diagonal reicht dafür nicht aus. Wir dürfen dabei das Plättchen beliebig drehen und wenden, es darf aber nicht über den

Fortsetzung von „Scarabya“

Rahmen hinaus, auf Felsen oder andere Plättchen gelegt werden.

Unser Ziel ist es, **Grabungszonen** zu erstellen. Eine Grabungszone besteht aus höchstens vier freien Feldern, eingeschlossen von Camps, dem Rand und/oder Felsen. Auf jedes darin enthaltene Skarabäusymbol legen wir einen Skarabäus-Stein, dessen Wert der Zahl der Felder dieser Grabungszone entspricht.

Das Spiel endet, sobald alle 12 Missionskarten aufgedeckt werden, und somit das letzte Camp platziert wurde. Wir sammeln alle **Skarabäen-Steine** ein und addieren ihre Werte. Erreichen wir die höchste Gesamtsumme, war unsere Expedition erfolgreich, und wir konnten das Mysterium von "Scarabya" lösen.

Fazit

"Scarabya" ist ein **Puzzle-artiges Legespiel**, wie es in letzter Zeit groß in Mode gekommen ist. Besonders Uwe Rosenberg hat sich in vielen seiner Spiele, wie "Cottage Garden", "Patchwork" oder "Ein Fest für Odin", dieser Spielmechanik bedient. Hier finden wir sogenannte **"Pentaminos"** vor, also Teile, die jeweils 5 quadratische Felder bedecken. Die 12 "Camps" der Spieler stellen alle möglichen unterschiedlichen Formen (ausgenommen Drehungen

und Spiegelungen) dar.

Bei einigen Spielen dieses Genres gilt es, Reihen oder Flächen lückenlos zu füllen. Bei anderen kommt es hingegen darauf an, gezielt Lücken zu lassen, speziell markierte Felder frei zu lassen. Dies alles kennen wir schon, hatten wir bereits zur Genüge. "Scarabya" ist anders, bildet hier eine löbliche, **wohltuende Ausnahme**.



Unsere Aufgabe ist es nämlich, möglichst große **Lücken bis zu einem Maximum von 4 Feldern** zu bilden, damit die darin enthaltenen Skarabäen möglichst viele Punkte wert sind, im Idealfall je 4 Punkte. Dieser Höchstwert von 4 Feldern ist klug gewählt, denn bei Grabungszonen ab 5 Feldern ist - wenn auch oft nur mehr theoretisch, aber doch - noch Platz für ein Pentamino.

Dieser fast schon geniale Kniff verschafft uns ein völlig anderes, ein **ungewohntes Spielgefühl**. Es erfordert auch von geübten Tetris-Spielern, versierten Polyminos-Tüflern und richtigen Puzzle-Spezialisten ein völliges Umdenken.

Mal was ganz Anderes, was Originelles, weil wir zwar noch immer Skarabäen freilegen wollen, aber die Grabungszonen doch ausreichend groß bleiben sollten.

Mir gefällt "Scarabya" wirklich gut. Es ist schnell erklärt, hat einen variablen Aufbau, der trotzdem nicht viel Zeit in Anspruch nimmt, und spielt sich auch recht flott. Eine Partie dauert nicht einmal 20 Mi-

nuten, sodass man es gerne noch ein zweites, drittes Mal spielt. Von mir bekommt das Spiel daher eine **klare Empfehlung**, da es sowohl im Spielkreis (hier besonders als Opener oder Absacker) als auch im Familienkreis und in meiner lockeren Runde aus reinen Gelegenheitsspielern gut ankommt.

Ein paar Worte noch zum **Spielmaterial**. Hier gibt es Licht und ein wenig Schatten. Positiv beurteile ich die unterschiedlichen Ausgrabungsstätten, die alle ihrem Thema entsprechend gestaltet wurden. Die Spielplanteile passen recht knapp in den Rahmen hinein und müssen regelrecht hineingepresst werden, dafür halten sie aber auch fest. Die Felsen fand ich anfangs etwas

Fortsetzung von „Scarabya“

unnötig, erfüllen aber den Zweck, dass die Löcher in den Spielplänen nicht (unabsichtlich?) überdeckt werden können.

Das große Manko ist jedoch, dass die **Skarabäus-Steine viel zu knapp bemessen** sind. Zwar kann man sich - wie in der Spielanleitung beschrieben - behelfen, indem man mehrere Steine mit niedrigeren Werten nimmt, aber erstens ist dies suboptimal und der Übersicht keineswegs förderlich, und zweitens reicht selbst diese Notmaßnahme in Vollbesetzung nicht aus. Ein paar 4er-Steine mehr wären eindeutig besser, eigentlich sogar zwingend erforderlich gewesen.

Es gibt übrigens noch eine **Solo-Variante**. Der Spielablauf bleibt gleich, allerdings besteht die Aufgabe nun darin, alle Skarabäen zu überdecken. Dies sagt mir nicht so zu. Ich spiele "Scarabya" deshalb auch alleine nach den Originalregeln und versuche einfach, eine möglichst hohe Punktzahl zu erzielen, bzw. meinen Highscore zu übertreffen.

Ob solo oder mit Mitspielern, "Scarabya" ist für mich eines der besten kürzeren Spiele dieses Jahrgangs.



Game News - Wertung



Troll & Dragon
Abenteuerfilm
Frankreich 2018
Regie: Alexandre Emerit
Loki Movies
Dauer: ca. 20 Minuten

Film-Tipp des Monats

Schätze - das hat was Generationsübergreifendes, denn keiner - weder jung noch alt - kann der Anziehungskraft von glänzendem Gold und funkender Edelsteine widerstehen. So verwundert es auch nicht, dass die Protagonisten in diesem Kinderfilm (Alterfreigabe: ab 7 Jahren) hinter diesen wertvollen Schätzen her sind. Die Abenteurer wagen sich in Höhlen, welche von einem Troll und einem Drachen bewacht sind. Wie lange können sie gefahrlos darin verweilen, um Diamanten, und in Folge Nuggets einzusammeln?



Regisseur Alexandre Emerit spielt in seinem - auch gekonnt in Szene gesetzten - Streifen „Troll & Dragon“ ganz bewusst mit der Spannung, dem Nervenkitzel, welche aus diesem riskanten Spiel mit dem Feuer entstehen. Sehenswert!



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.

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

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



GAMES, TOYS & MORE Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

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

In **Linz-Ebelsberg** (Wiener Straße 499) gibt es nun das Geschäft „**Games, Toys & More**“, wo fast alle Artikel des Online-Handels auch in den Regalen zu finden sind. Und nicht nur das: **Viele Spieltische** laden zum Ausprobieren ein, denn von sehr vielen Spielen gibt es 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 zahlreichen Spielefeste in Linz und der näheren Umgebung beweisen, an denen sich auch Daniel engagiert beteiligt.

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