

TRAUN: WICKIE & DIE STARKEN RITTER !!

Traun steht am 29. Juli '20 ganz im Zeichen der Nordmänner!



336. Ausg. 23. Juli '20
Auflage 100 Stück (!!!)
30. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Nordmänner und -frauen,

Jetzt ist es also so weit: Das Heimatland der Wikinger lässt uns Österreicher nicht mehr einreisen. Müssen wir uns halt etwas anderes einfallen lassen, um uns für unsere eigene „Wikinger Saga“ inspirieren zu lassen.

Anstatt das „Tal der Wikinger“ selbst zu durchschreiten, finden wir uns am 5. August im Tal der Trauner am Hof unseres Anführers Frank Hróga ein und vergleichen ab 18:00 Uhr die Ergebnisse unserer Recherche.

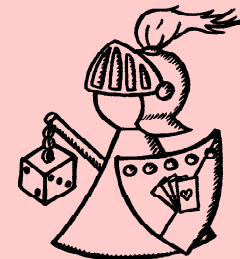
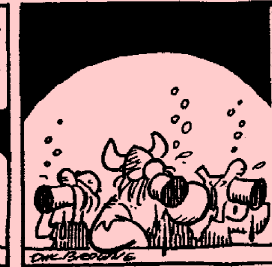
Die bisherigen Vorschläge zur Handlung unserer Saga sind ja schon recht vielversprechend. Während zu Beginn in „Andor junior“ Wikinger versuchen, Wolfsjunge zu retten und Rietburg vor dem Dra-

chen zu bewahren, muss sich unsere Gruppe von furchtlosen Kämpfern im Laufe der Zeit immer größeren Herausforderungen stellen um hoffen zu dürfen, dass ihre Heldentaten auf „Runestones“ verewigt werden.

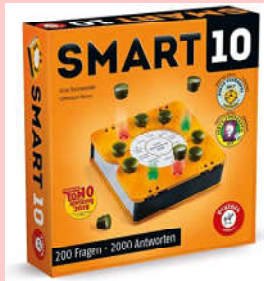
Schlussendlich geht es im Leben eines Wikingers doch immer um das Eine: die Aufnahme in die Hallen von Asgard.

Also besteht schön alle eure Abenteuer,

Euer Oliver



Neues vom Trauner Spielekreis



„SMART 10“ ist das „Spiel der Spiele 2020“!

Die Wiener Spieleakademie hat auch heuer wieder das ihrer Meinung nach beste Spiel des Jahres in Österreich gekürt. And the winner is... „Smart 10“ (von Arno Steinwender & Christoph Reiser / Piatnik Spiele). Gratulation an Verlag und die Autoren!

ritter der knobelrunde

SpielerHits 2020

Daneben hat die Akademie noch in sechs unterschiedlichen Kategorien Empfehlungen („SpielerHits“) ausgesprochen.

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 2. August 2020.

SpielerHits für Kinder

(Banditti, Da bockt der Bär, Grizzly)

SpielerHits für Familien

(Bermuda Pirates, Krasserfall, Tiny Towns)

SpielerHits für Freunde

(Daddy Winchester, Die Crew, Truth Bombs)

SpielerHits für Experten

(Airship City, Aufbruch nach Newdale, Wasserkraft)

SpielerHits mit Karten

(HiLo, Spicy, Yokai)

SpielerHits im Trend

(Escape Room Jumanji, Invasion of the Cow Snatchers, Gönnen können)

Zwischenwertung

Nachdem der Spieleabend im Juni gut besucht war, folgte im Juli wieder ein herber Rückschlag mit gerade mal 5 Knobelrittern. Und da die drei Spitzenreiter dabei waren, setzen diese sich noch weiter vom Rest ab:

1. Herzog Franky	117
2. Prinz Roland	95,5
3. Marquis Reinhold	91
4. Sir Udo	47
5. Baron Thomas	45
6. Graf Oliver	42
7. Prinzessin Nicole	40
8. Königin Ute	35
9. Baron Johannes	29,5
10. König Jakob	23
11. Lady Luise	21
12. Lady Michaela	15
13. Sir Christoph	13

Game News - Spielkritik

Von den Wikingern - den Protagonisten des nächsten Spieleabends - stammt die Runenschrift, weshalb die folgende Kritik - von „H@ll 9000“-Kollegen Christoph Schlewinski verfasst - nicht ganz so unpassend ist...



Titel: **Rune Stones**
Art: **Deckbauspiel**
Autor: **Rüdiger Dorn**
Verlag: **Queen Games**
Jahrgang: **2019**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 60 Minuten**
Preis: **ca. Euro 40,-**

Druiden sind ja nicht gerade dafür bekannt, sich gegenseitig mit Holzstöcken auf die Zwölf zu hauen, damit sie ihren Oberdruiden bestimmen. Druiden sind da elaborierter und eleganter, beschwören Kreaturen, schürfen nach Edelsteinen und kaufen sich damit magische Siegel und Runensteine - die Rune Stones. Hey, das ist ja der Name des Spiels!

Drei Dinge steuern bei „Rune Stones“ das Spielgeschehen: Karten, Edelsteine und Siegel. Karten liegen in einer Auslage parat und können gekauft werden - mit Kauf-

punkten, die auf den Handkarten der Spieler abgebildet sind. Gekaufte und dafür benutzte Karten wandern auf den eigenen Ablagestapel, der zum neuen Nachziehstapel wird, wenn der alte aufgebraucht ist (Dominion uvm. lassen grüssen).

Karten haben aber auch eine andere Funktion: Man kann zwei von ihnen für deren Fähigkeiten ausspielen, dann sind die Kaufpunkte egal. Leider muss man danach die Karte mit der höheren Zahl aus dem Spiel entfernen, der eigene Kartenstapel wird also ein bisschen kleiner. Fähigkeiten auf den Karten umfassen vom schnellen Abgreifen von Siegpunkten über einen Klumpen Erz oder auch mal einen Würfel für einen zufällig erwürfelten Bonus vor allem eines: Edelsteine.

Mit denen will man sich Siegel kaufen, für die man farbige passende Edelsteine ausgeben muss ... oder auch beliebige, wenn man sich das Joker-Siegel zulegen möchte. So gekaufte Siegel wandern auf die eigene Ablage, wo man in zwei Reihen jeweils fünf davon sammeln kann. Ab zwei Siegel in einer Reihe kann man diese auch wieder abgeben und dadurch Siegpunkte und einen Runenstein bekommen. Solche Runensteine sind mächtig,

denn sie gewähren eine besondere Fähigkeit: mehr Handkarten haben, mehr Karten ausspielen, Würfelergebnisse verdoppeln und noch mehr; all das bleibt bis zum Spielende aktiv.

Vier verschiedene Steine kann man auf diese Weise sammeln ... wird man aber wahrscheinlich nicht, denn zwei Siegel abzugeben gibt gerade mal klägliche drei Siegpunkte. Dann doch lieber fünf Siegel sammeln, um damit 15 Punkte zu machen. Sollten die farbigen passenden Edelsteine auf sich warten lassen, kann man Siegel auch mit drei Erzklumpen kaufen, die man durch manche Karten, das passende Würfelergebnis oder auch durch das Kaufen eines bestimmten Siegels als Bonus bekommen kann. Sobald ein Druiden 65 oder mehr Siegpunkte erreicht, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt und dann sieht man ja, wer jetzt im Wald das Sagen hat!

Bei „Rune Stones“ kennt man eigentlich alles. Es gibt Deckbuilding, es gibt eine Art Wettrennen, es gibt besondere Fähigkeiten ... und dann gibt es da die kleine Sache, die man noch nicht so richtig kennt, und das ist das Deckabbauen. Klar war das in Dominion mit der passenden Auslage eine starke Strategie.



Fortsetzung von „Rune Stones“

Aber eben nicht in jeder Auslage. Bei „Rune Stones“ ist der Deck-Abbau ein zentraler Punkt des Spielgeschehens. Man muss die Handkarten auch mal für die Fähigkeiten ausspielen, sonst kommt man an nichts; an keine Edelsteine, keine Punkte, keinen Bonuswürfel. Und ohne all das gibt's auch keine Runensteine, die einem das Leben so ungemein erleichtern.

Man ist bei „Rune Stones“ also permanent in einer Zwickmühle: Man muss seinen Kartenstapel effektiv halten, ausgewogen lassen. Er darf nicht zu dick werden, weil man sonst beim Wettrennen um die Punkte zu viel Zeit verliert. Er darf aber auch nicht zu dünn werden, sonst geht einem kurz vor Schluss die Puste aus und man muss umständlich Karten nachkaufen. Um einzuschätzen, wann genug ist mit Kaufen und wann man seinen Stapel konsequent runterspielt, muss man beobachten, was die Mitspieler so machen. Sobald das Eintauschen der Siegel gegen Siegpunkte losgeht, muss man sich innerlich bereit machen, siegpunkttechnisch mit nach vorne zu gehen.

Man muss die gewählten Runensteine seiner Mitspieler mit einberechnen, denn sie geben einen guten Hinweis auf die Strategie, die gefahren werden soll. Und dann muss man auf all das noch antworten können, um nicht abgehängt zu werden. Das alles

klingt sehr komplex, ist es aber nicht. „Rune Stones“ braucht eine Partie, um ein Gefühl für diesen Balance-Mechanismus zu bekommen, danach spielt es sich aber wunderbar flott weg. Runensteine, von denen man nach dem ersten Mal dachte "Die brauche ich UN-



BE-DINGT!!!!", können sich bei weiteren Partien als gar nicht so nützlich erweisen und die, von denen man dachte, sie seien Rohrkrepierer, erweisen sich plötzlich als Glückssgriffe.

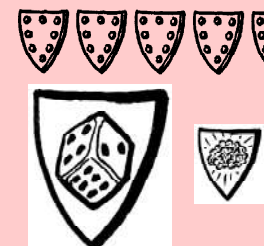
Man kann bei „Rune Stones“ sehr viele unterschiedliche Gewinnwege austesten, und das funktioniert in allen Besetzungen gut. Rune Stones ist kein Schwergewicht, aber es ist ein tolles Spiel, um Menschen, die z. B. gerade Dominion für sich entdeckt haben, zu zeigen: Guckt mal hier, das gibt's auch noch. Ein klasse Spiel im Kennerspielbereich. Das vielleicht - als eine von zwei kleinen Kritiken - ein frischeres Thema hätte gebrauchen können. Druiden, Steine, Fantasy ... joar. Ist ein bisschen wie Rom oder Mittelalter inzwischen.

Aber das ist Meckern auf hohem Niveau. Da könnte man

Rune Stones auch noch vorwerfen, dass das letzte Viertel immer gleich abläuft. Dass da kaum noch eine Karte kauft, sondern alle ihre Karten runterspielen und nichts Neues mehr passiert. Ja, stimmt schon. Aber man kann das auch anders sehen: Im letzten Viertel des Spieles zeigt sich, wie gut man sich seine Handkarten und seine Runensteine für den Endspurt ausgesucht hat, und ob diese Maschine einen zum Sieg rollt oder nicht.

Es gibt einen Hauch Zufall, um gegen Hardcore-Planer eine Chance zu haben, aber es gibt auch genug Planung, um nicht komplett vom Glück abhängig zu sein. „Rune Stones“ ist eine wirklich runde Sache, bei der man Lust hat, beim nächsten Mal etwas ganz anderes auszuprobieren. Und vielleicht auch muss, denn eingefahrene Siegwege sind hier schwer durchzuhalten. Man ist eben sehr abhängig davon, wie die Mitspieler sich im Laufe des Spieles so aufstellen. Eine Erweiterung klopft sogar auch schon an die Tür ... Spielerherz, was willst du mehr? Also, ihr magischen Öko-Aktivisten: Ran an die Steine!

Game News - Wertung





GAMES, TOYS & MORE Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

Am 1. Mai 2016 hat Daniel - nachdem er schon länger einen **Online-Spieleversand** mit Riesenauswahl unter www.dreamland-games.at betrieben hat, auch einen **reichen Spieleladen** 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 **Spiele 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.

Wally



HALL OF GAME

Ich dachte schon, dass alles schön langsam wieder zur Normalität zurückkehren könne. Der Spieleabend im Juni war doch recht vielversprechend. Da hab ich mich wohl geirrt, denn am 1. Juli 2020 fanden sich bloß 5 (fünf!) Knobelritter ein. Ein herber Rückschlag! Und so wenig, dass jedwede Abstimmung für unsere „Hall of Games“ stark verfälscht wäre und lediglich die Meinung ganz weniger ausreichen würde. Noch dazu, weil nur 3 Stimmzettel abgegeben wurden. Mir bleibt daher nichts anderes übrig, als die Abstimmung zu wiederholen und darauf zu hoffen, dass der Besuch am kommenden Mittwoch besser sein wird, obwohl er durch den bevorstehenden Betriebsurlaub wie gewohnt auf Ende Juli vorverschoben werden muss...

Die im Juni abgegebenen Stimmzettel behalten übrigens ihre Gültigkeit, was so viel heißt, dass diese Stimmen diesmal - als Belohnung - doppelt zählen.

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

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 - Kinderspiel

Na, wenn das Wort „**Wikinger**“ bereits im Titel vorkommt, kann ich das Spiel wohl ruhigen Gewissens zum Thema „**Wikinger**“ präsentieren...



Titel: Tal der Wikinger
Art des Spiels: **taktisches Geschicklichkeitsspiel**

Autoren: **Wilfried und Marie Fort**

Verlag: **HABA Spiele**

Jahrgang: **2019**

Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**

Alter: **ab 6 Jahren**

Dauer: **ca. 20 Minuten**

Preis: **Euro 21,90**

Einleitung

Also, ich stelle mir das so vor: Die Wikinger wollten die großen, dicken Fässer auf dem Festplatz umstellen, doch all ihr Schieben und Zerren nutzte ihnen nichts, die schweren Fässer bewegten sich keinen Daumen weit. Der Sohn des Wikingerhaupteptlings machte sich ein paar Gedanken, er sprach "Hmmm." und rieb sich unter der Nase. Plötzlich schnippte er mit den Fingern



und rief: "Ich hab's!" Er ließ ein paar Rampen bauen, sodass riesige Holzkugeln auf den Festplatz rollen konnten. Und tatsächlich, mit einem lauten "Rumps!" fielen ein paar der Fässer hin. Den Wikingern gefiel diese Idee so gut, dass sie ein alljährliches Fässerkegeln veranstalteten, bei dem der geschickteste und gewiefteste unter ihnen mit Goldmünzen überhäuft wurde.

an, dass diese in die Richtung der Fässer rollt. **Für jedes umgefallene Fass wird der farblich passende Wikingerchip auf dem Steg um 1 Feld weiter gezogen**, wobei besetzte Felder übersprungen werden. Sind mehrere Fässer umgekippt, darf der Spieler die Reihenfolge selbst bestimmen.

Sobald ein Wikingerchip auf diese Weise über das letzte Feld des Stegs hinaus bewegt wird, kommt es zu einer **Münzverteilung**. Der Spieler, dessen Figur ins Wasser geplumpst ist, geht leer aus. Alle anderen dürfen sich über Münzen freuen. Je nachdem, was die entsprechende Gewinnflagge zeigt, darf sich der Spieler Münzen vom Vorrat (1 - 4 Münzen) nehmen, eine Münze von einem bestimmten Spieler oder eine Münze von jedem Mitspieler klauen. Der Wikingerchip, der ins Wasser gefallen ist, kommt daraufhin vor das erste Feld des Stegs zurück.

Wer an der Reihe ist, legt die große Kugel in das Loch seiner Rampe, nimmt sich den "Kugelschubser" und stößt damit die Kugel so



Fortsetzung von „Tal der Wikinger“

Das Spiel endet nach der Münzverteilung, bei der die letzte Münze aus dem Vorrat verteilt wurde. Der Spieler, der die **meisten Goldmünzen** sammeln konnte, gewinnt das prestigeträchtige Wikingerbowling.

Fazit

Eine Kugel rollen, um Fässer umzuschubsen: Das klingt stark nach einem **Geschicklichkeitsspiel**. Es braucht auch wirklich etwas Fingerspitzengefühl und ein gutes Ziel, um die Fässer auf dem Festplatz zu treffen. Abgeschwächt wird der "skill factor" jedoch durch den Regelzusatz, dass ein Spieler so lange die Kugel mit dem Kugelschubser stoßen darf, bis mindestens ein Fass umgefallen ist.

Viel wichtiger ist jedoch, **welche** Fässer umfallen. Hier kommt eine beträchtliche Portion **Taktik** ins Spiel, gewürzt mit einem hohen **Ärgerpotential**. Das fängt schon damit an, dass man seinen eigenen Wikingerchip auf einem möglichst gewinnträchtigen Feld zu positionieren versucht, um im Falle einer Münzverteilung groß abkassieren zu können. Umgekehrt will man seine Mitspieler natürlich auf schlechtere Felder ziehen. Im besten Fall bugsiert man einen Konkurrenten über den Steg hinaus, wodurch er bei der Münzverteilung völlig leer

ausgeht. Übrigens funktioniert das Spiel **in jeder Bestzung gleich gut**, weil stets alle Farben mitspielen. Wenn die Spieler nicht aufpassen, gewinnt dann eine neutrale Farbe, wodurch alle anderen verloren haben.



Die zufällige Verteilung der Gewinnflaggen schafft für **jede Partie eine etwas andere Ausgangslage**, auf die sich die Spieler auch bestmöglich einstellen sollten. Weiters kommt noch hinzu, dass für die Aufstellung der Fässer insgesamt 13 Vertiefungen vorhanden sind, sodass auch der Neuplatzierung der umgefallenen Fässer eine wichtige Bedeutung zukommt. So kann man Fässer gruppieren, die man umschubsen möchte, oder Fässer taktisch geschickt hinter anderen verstecken.

"Tal der Wikinger" konnte heuer völlig verdient den hellblauen Pöppel für das "Kinderspiel des Jahres" abräumen. Es ist aber aufgrund der taktischen Möglichkeiten auch eines jener seltenen Spiele, die **sogar in reinen Erwachsenenrunden Spaß** machen. In unserem Spieleklub wird gerne mal die eine oder andere Partie zum Auf-

wärmen oder als Absacker gespielt.

Das **Spielmaterial** ist äußerst attraktiv und wieder einmal Spitze: Ein riesiger Spielplan mit Vertiefungen, Holzfässer, Pappschiffe zum Zusammenbauen, welche immerhin eine Größe von 13 cm Länge und 12 cm Höhe erreichen, Plastikmünzen und eine große Plastikugel. Ich hätte mir zwar noch gerne Holzfiguren statt der Wikingerchips gewünscht, aber bei diesem günstigen Preis (ca. 20 Euro VK) für das Gebotene gibt es eigentlich keinen Anlass zum Meckern.

Im Großen und Ganzen ist "Tal der Wikinger" ein wahrlich würdiges Spiel für die Auszeichnung "**Kinderspiel des Jahres 2019**".

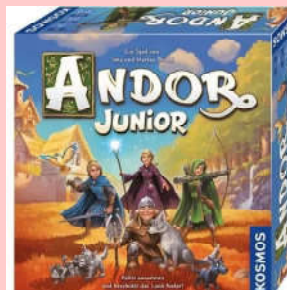
Wally

Wertung



Game News - Kinderspiel

Okay, auch wenn Wikinger im folgenden Spiel nicht explizit erwähnt werden, könnte die Protagonisten doch gut und gerne Wikinger sein...



Titel: **Andor Junior**
Art: **Kooperatives Spiel**
Spieleautoren: **Inka & Markus Brand**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2020**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 7 Jahren**
Dauer: **30 bis 45 Minuten**
Preis: **ca. Euro 30,-**

Ein amerikanisches Sprichwort lautet: "You have to turn in the hay as long as the sun is shining." Oder wie wir in den Alpenländern zu sagen pflegen: "Man muss die Kuh melken, solange sie Milch gibt." Diesem Grundsatz, den eigentlich alle Wirtschaftstreibenden beherzigen sollten, folgt augenscheinlich auch Kosmos Spiele, denn regelmäßig werden zu ihren bekanntesten Erscheinungen und Bestsellern neue Varianten nachgeliefert.

So auch zum äußerst erfolgreichen "Die Legenden von Andor", welches nunmehr seit 2012 im Verlagsprogramm steht und bis jetzt 10 verschie-

dene Erweiterungen, Zusätze, u. ä. erhielt. Jüngster Spross der "Andor"-Familie ist eine Variante für Kinder, bei dem die Kids ebenfalls in die Rollen von Magierin, Krieger, Bogenschützin und Zwerg schlüpfen, um dem Bösen in Form eines listigen Drachens Einhalt zu gebieten.

Der Drache ist aber nur ein ständig lästiger Störenfried. Die **Hauptaufgabe** für die jungen Abenteurer besteht darin, die drei Wolfsjungen in der Zwergenmine zu finden, welche dort verloren gegangen sind. Diese Schwierigkeit haben die Helden übrigens in jeder Partie zu meistern. Aber bevor sie der Brückenwächter die Brücke zur Zwergenmine passieren lässt, müssen sie für ihn gemeinsam **ein paar Aufgaben erledigen**, welche von Partie zu Partie variieren können.

Bevor es losgeht, sind ein paar **Vorbereitungen** zu treffen. Zuerst müssen die runden Nebelplättchen verdeckt auf den Spielplan verteilt werden. Die sechseckigen Minenplättchen kommen ebenfalls verdeckt auf die Felder jenseits der Brücke. Die 3 Brunnenplättchen werden auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt. Je nach gewählter Herausforderung kommen noch ein paar spezielle Plättchen hinzu.



Das **Böse ist auch schon präsent**. So werden ja nach Spielerzahl bereits ein paar Gors - gar schreckliche kleine Monster - auf bestimmte Berg- und Waldfelder platziert. Der Drache selbst wird auf die Drachenleiste gestellt, welche anzeigt, wie weit das feuerspeiende Ungetüm von der Rietburg entfernt ist.

Jeder Spieler wählt sich dann einen der 4 **Helden**, wobei er sich bei jedem für die männliche oder weibliche Version entscheiden kann. Er erhält seine Spielfigur, die passende Heldentafel, die farblich dazugehörigen Würfel, sowie die dem Charakter entsprechende Zahl an Sonnenscheiben.

Die **Sonnenscheiben** stellen die Zeit dar, die für eine Aktion verbraucht wird. So kostet es 1 Sonnenscheibe, um sich von einem Feld zu einem benachbarten Feld zu bewegen. Auf dem Zielfeld darf dann eine (kostenlose) Aktion ausgeführt werden. Aber auch wenn man sich in einem Zug nicht bewegt, etwa um einen begonnenen Kampf fortzusetzen, muss man 1 Sonnenscheibe abgeben.

Die häufigsten Aktionen sind das Aufdecken eines Nebelplättchens auf dem Zielfeld, sowie Kämpfe gegen

Fortsetzung von „Andor Junior“

Gors. Die **Nebelplättchen** können unliebsame Überraschungen bringen, wie beispielsweise das Auftauchen eines neuen Gor in Andor oder das Vorrücken des Drachen. Aber auch positive Dinge finden sich darunter, wie Holz zum Entzünden des Leuchtfuers, das den Drachen etwas vertreibt, Münzen, die zum Kauf von Fackeln benötigt werden, oder Schwerter, die sich im Kampf gegen Gors als recht nützlich erweisen. Diese praktischen Gegenstände können im Beutesack mittransportiert werden.

Bei **Kämpfen gegen Gors** muss gewürfelt werden. Jedes erwürfelte Schwert bedeutet einen Treffer. In Waldgebieten genügen bereits 2 Treffer, um einen Gor zu besiegen, im Gebirge braucht es deren 3. Konnte ein Gor nicht sofort bekämpft werden, bleiben gewürfelte Schwerter auf dem Feld liegen, sodass bei der Fortsetzung dummerweise weniger Würfel zur Verfügung stehen. Schwertplättchen aus dem Beutesack können dafür eingesetzt werden, die Trefferanzahl zu erhöhen. Besiegte Gors suchen übrigens laut heulend das Weite und kommen in den Vorrat zurück, was sogar den Drachen ein Feld auf der Drachenleiste zurückdrängt.

Wer keinen Sonnenstein mehr hat, muss aussetzen. Haben alle Helden ihre Son-

nensteine verbraucht endet ein Tag. **In der Nacht werden dann die Gegner aktiv.** Zuerst würfelt der Drache, wie viele Felder (1 - 3) er auf der Drachenleiste vorrückt. Dann rücken alle Gors auf dem Spielplan auf einem vorgezeichneten Pfad um ein Wald- bzw. Bergfeld voran. Erreicht dabei ein Gor die Rietburg, würfelt der Drache erneut. Schließlich kommen - je nach Fortschritt des Drachens - neue Gors auf den Plan. Erst danach frischen alle Helden ihre Sonnensteine auf und erhalten blockierte Würfel zurück, sodass ein neuer Tag beginnen kann.



Konnte eine Aufgabe erfüllt werden, wird die entsprechende Aufgabenkarte umgedreht. Erst wenn alle Aufgaben vom Brückenwächter erledigt wurden, gibt er den Weg über die Brücke frei und die Helden können die **Minen erkunden**. Um ein Minenplättchen umdrehen zu können, muss entweder eine Fackel gewürfelt oder ein Fackelplättchen (erhältlich beim Händler für 1 Münze) abgegeben werden. Unter der Hälfte der Minenplättchen kommt der Drache zum Vorschein, der dann wieder für die Drachenleiste würfeln darf.

Konnten alle drei unter den Minenplättchen versteckten Wolfsjungen gefunden werden, haben die Helden gemeinsam gewonnen. Erreicht hingegen der Drache irgendwann mit seiner Figur die Rietburg, muss die Suche augenblicklich abgebrochen werden, und alle haben als Team verloren.

Eine Junior-Version eines bekannten Spiels muss natürlich etwas abgespeckt werden, damit die Kinder nicht überfordert werden. Schauen wir uns einmal an, welche **Adaptionen** der Verlag so alles vorgenommen hat.

Zuerst einmal musste das Spiel **thematisch ein wenig angepasst** werden. Furchterregende Monster, von denen die Kinder nachts Alpträume bekommen, das geht gar nicht. Die Gors schauen sogar etwas niedlich aus, fast wie Knuddelmonster. Der Troll könnte sogar ein Doppelgänger vom beliebten "Hell Boy" sein. Die Monster Andors sind daher - alles in allem - nicht viel schrecklicher als die Bewohner Endors ;-).

Auch die **Aufgaben sind wesentlich kindgerechter** und weniger ernst: Wolfsjungen suchen, Brücke reparieren, Kräuter sammeln, etc. Neben der Hauptaufgabe finden wir noch 10 weitere vor. Die ersten 4 Partien sollte man mit den vorgegebenen Kombinationen spielen, danach

Fortsetzung von „Andor Junior“

kann man sie nach Belieben oder per Zufall zusammenstellen, sodass es genug **Abwechslung** gibt. Mit der Anzahl der Aufgaben lässt sich sogar der **Schwierigkeitsgrad** einstellen, von leicht (2 Aufgaben) bis schwer (4 Aufgaben).

Verständlicherweise wurden **auch die Regeln ein wenig vereinfacht**. Es gibt weniger Details als im Original, die Kämpfe sind einfacher, alles ist weniger komplex. Trotzdem wurden die **Besonderheiten der einzelnen Helden** - wenn auch in simpler Form - beibehalten. **Krieger**/Kriegerin sind besonders gut im Kampf, denn sie haben mehr Würfel, auf denen zudem mehr Schwerter abgebildet sind. **Bogenschütze**/Bogenschützin sind hingegen recht ausdauernd, weshalb sie neun statt sechs Sonnenscheiben aufweisen.

Magier/Magierin verwenden Magie im Kampf. Zwar besitzen sie nur einen einzigen Würfel, dafür genügt ein gewürfelter Blitz, um ihre Gegner zu vertreiben. **Zwerg**/Zwergin schließlich kennen sich besonders gut in den Minen und Höhlen Andors aus, weshalb sie auf ihren Würfeln mehr Fackeln haben und außerdem die auf den Plan verstreuten Höhlen nutzen können, um Abkürzungen zu nehmen.

Beim **Spieldmaterial** gibt es wenige Abstriche gegenü-

ber dem großen "Andor". Natürlich ist es weniger umfangreich, vor allem die Anzahl der Plättchen ist geringer. Die Gestaltung wurde von Michael Menzel - dem Autor von "Die Legenden von Andor" - wieder vorbildlich ausgeführt. Aber: So schön es auch ist, bei jedem Held zwischen der männlichen und der weiblichen Version wählen zu können, Plättchen aus Karton auf Stellfüßchen können indes **keine richtige Figuren** (ob aus Holz oder aus Plastik) ersetzen. Besonders offensichtlich wird dieses Manko beim Spiel im Garten, wenn ein kleiner Windstoß genügt, um alle Figuren auf dem Plan durcheinander zu wirbeln. Da hätte ich mit einer besseren Lösung gewünscht.

Kinderspiele sollten normalerweise auch eine **kürzere Spieldauer** haben. Bei "Andor Junior" bin ich mir da aber nicht so sicher. Meine Erfahrungen aus etlichen Partien haben mich gelehrt, dass es oft besser ist, mit der Erfüllung von Aufgaben (vor allem der Schlussaufgabe in den Zwergenminen) zu warten, wenn die Bedrohung durch den Drachen und/oder zu vieler Gors im Reiche gerade recht groß ist. In so einer Situation ist es wichtiger, zuerst konzentriert die Gors zu bekämpfen, um den Drachen zurückzudrängen. Im Gegensatz zum großen "Andor" gibt es hier **kein Zeitlimit**. Das mag zwar gut sein, um eventuellen Frust in Grenzen zu halten, wirkt sich aber auf die Spieldauer aus, weshalb die angegebenen 30 bis 45 Minuten

mitunter überschritten werden können.

Alles in allem funktioniert "Andor Junior" aber ausgezeichnet. Wie es bei **kooperativen Spielen** auch sein sollte, sprechen sich die Spieler ab, wer welche Aufgabe erledigt, wer sich mit welchem Feind anlegt. Dies alles unter Berücksichtigung der einzelnen Sonderfähigkeiten. Man muss Inka & Markus Brand gratulieren, dass es ihnen gelungen ist, das Spielgefühl des großen Bruders sehr gut in ein Kinderspiel zu übertragen. Mein Junior ist davon zumindest recht angetan.

Und auch ich erlebe das Spiel nun anders. Ich war kein großer Freund von "Die Legenden von Andor", vielleicht weil zu dieser Zeit eine große Auswahl guter kooperativer Spiele auf den Markt kam. Ich kann mir aber sehr gut vorstellen, dass wir uns nach ausreichender Beschäftigung mit der Junior-Variante auch gemeinsam dem Erwachsenenspiel zuwenden.

Tracy

Wertung:



Game News - Spielekritik

Ich kann mir vorstellen, dass der wertere Leser etwas skeptisch sein wird. Ich habe aber das Gefühl, dass das folgende Spiel irgendwie doch zum Thema „Wikinger“ passen könnte...



Titel: Die Wikinger-Saga
Art: Deckbau-Laufspiel
Autoren: Knut Happel & Christian Fiore
Verlag: Schmidt Spiele
Jahrgang: 2019
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 60 Minuten
Preis: ca. Euro 35,-

"Ich muss zugeben, dass mich die nordischen Götter- und Heldensagen schon zur Schulzeit so gut wie gar nicht interessiert haben. Deshalb kann ich mit den ganzen Göttern, die Asgard bevölkerten, nur sehr wenig anfangen. All die unzähligen Asen, Asinnen, Wanen, Nornen, Alben, Walküren, Riesen, Zwerge, Menschen, dazu noch Dutzende Tiere, Orte und Gegenstände in der nordischen Mythologie: Pfuuh, ich habe komplett den Überblick verloren!"

Dies war die Einleitung, welche ich für die Rezension

des Spiels "Asgard" geschrieben habe. Mein Wissensstand über die nordischen Götter hat sich seitdem nur minimal gebessert, nicht zuletzt dank einiger guter Spiele zu diesem Thema. Nun kann ich aber noch mehr erfahren über die mystische Welt der Nordmänner, nämlich indem ich direkt an den Abenteuern teilnehme. Ja, das geht tatsächlich! Im Spiel "Die Wikinger Saga" begeben sich mich mit ein paar Wikingern auf den Weg nach Asgard, durch Streife unterwegs die neun nordischen Sagenwelten und nehme es mit großen Gefahren auf, um am Ende der ruhmreichste Wikinger zu sein.

Bevor ich mich aber auf eine so lange, ebenso beschwerliche wie gefährliche Reise begeben, muss ich **ein paar Reisevorbereitungen** treffen. Hier bedeutet dies jedoch nicht, die Streitaxt zu schleifen oder die Segel des Langboots zu flicken, sondern die Route zu planen. Je nachdem, welche legendären Welten ich zu durchqueren beabsichtige, muss ich die entsprechenden Unterlagen, wie Abenteuerkarten, dafür zur Verfügung stehende Wikinger und spezielle Wegkarten auslegen.

Meine **persönliche Gefolgschaft** besteht anfangs aus



gerade mal 6 Männern und einer Frau, doch bereits vor Antritt der Reise (und später vor jeder neuen Etappe) kann ich um ein paar Goldmünzen neue Wikinger anwerben. Allerdings ist mein Goldbestand beschränkt, so breche ich mit gerade mal 5 Goldmünzen auf, und muss daher hoffen, auf meiner Reise ein paar Schätze aufzutreiben.

Nachdem ich mir die **Geschichten durchgelesen** habe, die man sich über den Ort des nächsten Abenteuers erzählt, weiß ich schon ungefähr, was mich unterwegs erwartet. Schon auf dem Weg zu den aus unzähligen Sagen bekannten Stätten kann ich auf Schätze und Gefahren treffen, und am Ziel der Etappe erwartet mich Gold und Ruhm, aber auch so manches Risiko.

Und dann mache ich mich schon mit meinen Mannen auf. Wie weit ich dabei vorankomme, hängt teilweise vom Schicksal (in Form einer **aufgedeckten Wegkarte**) ab, erst danach kann ich mich ent



Fortsetzung von „Die Wikinger Saga“

scheiden, welchen meiner treuen Gefolgsleute ich für die weitere Bewegung einsetze, wobei einige von ihnen mich weiter, andere weniger weit voranschreiten lassen, manche sogar ein Stück des Weges zurück.

Lande ich dadurch auf einem Wegmarker, erhalte ich den entsprechenden Vorteil. Erreiche ich schließlich das **Ziel der Etappe**, kann ich mich entscheiden, noch weiter dort zu verharren, um eventuell mehr Ruhm und/oder Gold zu erhalten. Oder aber ich erachte das Risiko, über das Etappenziel hinauszuziehen und dadurch an Ansehen zu verlieren, als zu groß und beende für mich die Etappe. Auf jeden Fall schicke ich am Ende des Abenteuers einen meiner eingesetzten Krieger nach **Walhall**, damit er mir dann beim letzten Abenteuer zur Seite stehen kann.

Und dieses letzte Abenteuer findet - nach 8 spannenden Etappen - auf der **Regenbogenbrücke Bifröst**, kurz vor den Toren Asgards statt. Diesen etwas längeren Weg bestreiten nur mehr jene Krieger, welche ich zuvor nach Walhall entsendet habe. Diese tapferen Wikinger der finalen Wegstrecke bringen mir am Ende, sobald ich am Ziel meiner Reise angelangt bin, noch abschließende Ruhmestunkte, ebenso wie das Gold, was mir verblieben ist. Aber

nur, wenn ich schlussendlich das **größte Ansehen** genieße, werde ich von den Göttern in die Hallen Asgards eingelassen.



Gleich einmal vorweg: Helm ab vor der **tollen künstlerischen Arbeit**. Grafiker Michael Menzel hat das Spiel optisch sehr gekonnt und attraktiv in Szene gesetzt. Dass das Schachtelcover fälschlicherweise einen Helm mit Hörnern zeigt, ist wahrscheinlich nicht ihm anzukreiden, denn keine einzige seiner Illustrationen der Wikingerkarten zeigt so einen Wikinger mit Hörnerhelm. Ich vermute deshalb, dass die Redaktion Menzel zum Titelbild angestiftet hat, weil dies "wikingermäßig" ausschaut.

Auch das **Spielmaterial** kann sich sehen lassen: Stabile Pappmarker, ein paar Holzfiguren, und vor allem findet alles seinen eigenen Platz im Inlay, schön nach Abenteuern sortiert, sodass alles zu Beginn leichter zu finden und am Ende besser einzuräumen ist. Rein vom Äußeren kann man dem Spiel also nichts vorwerfen.

Ein weiterer positiver Aspekt von "Die Wikinger

Saga" ist der Versuch, die recht umfangreichen nordischen Helden- und Göttersagen unterzubringen. Zwar musste bei einigen Geschichten auch die

Fantasie der Autoren bemüht werden, das Resultat ist jedoch eine recht glaubhafte Story mit vielen Orten und Gestalten mit teils unaussprechlichen Namen. Diese zieht die Spieler **atmosphärisch** ins Spiel, sorgt für reichlich Abwechslung und schafft gleichzeitig eine **für jede Partie andere Ausgangssituation**. Die Spielanleitung bietet diverse "Reisetagebücher", die sich unterschiedlich lange und/oder schwierig spielen. Es ist aber auch möglich, sich die Reise nach Asgard selbst nach Belieben zusammenzustellen.

Scheint so, als ob "Die Wikinger Saga" alles richtig machte, oder? Leider nicht ganz, denn das Entscheidende an einem Brettspiel ist schließlich nach wie vor der **spielerische Gehalt**. Und dieser steht im krassen Gegensatz zum betriebenen Aufwand. "Die Wikinger Saga" ist nämlich im Grunde genommen eher leichte, **simple Kost**. Es sind eher kurzfristige Entscheidungen, welche die Spieler im Laufe einer Partie zu treffen haben.

Es gilt ja, seine Spielfigur möglichst auf Felder zu bewegen, auf denen man irgendeinen Vorteil erhält, und gleichzeitig jene zu vermeiden, welche einen Verlust an Siegpunkten oder Goldmünzen mit

Fortsetzung von „Die Wikinger Saga“

sich bringen. Dies hat man aber **nur in eingeschränktem Maße in der eigenen Hand.** Jede Spielrunde beginnt mit dem Aufdecken einer **zufälligen Wegkarte.** Je nach aufgedecktem Wert wird die Tafel (je nach Abenteuer ein langer "Wikingerpfad" oder ein deutlich kürzeres "Langboot") mit den Wikingerfiguren aller Spieler um 1 bis 7 Felder vorwärtsgeschoben.



Erst danach kann eine **Handkarte ausgespielt** werden, die dann auch hoffentlich passt. Die Anzahl der Handkarten richtet sich übrigens nach der Position auf der Punkteleiste. Wer weniger Siegpunkte aufweist, darf dafür am Beginn der Runde mehr Handkarten ziehen und hat so eine größere Auswahl. Man muss sich in seinen Entscheidungen also nach dem aktuellen Standpunkt seiner Wikingerfigur und nach den zur Verfügung stehenden Handkarten richten, weshalb man eher **reagieren** kann als vorausschauend planen. Wirklich spannend wird es, wenn man wählen muss, ob man nach dem Erreichen des Zielortes noch eine Runde ver-

weilt, um Chancen auf mehr Siegpunkte und/oder Goldmünzen zu haben, oder aus Angst vor drohendem Verlust lieber aussteigt.

Größere Entscheidungsfreiheit hat man - so es die Finanzen erlauben - beim **Kauf neuer Wikingerkarten** (zwischen 2 und 5 Gold). Unter diesen befinden sich preiswertere und teurere, wobei sich die Kosten einerseits nach ihrem Effekt richten. So weisen

einige Karten 2 unterschiedliche Werte auf, darunter manchmal auch einen negativen Wert, mit dem eine Figur auf dem Wikingerpfad wieder rückwärts gezogen werden kann. Andererseits tragen die Karten auch unterschiedlich viele Wikingerhelme, welche

für die Schlusswertung von Bedeutung sind. Es gilt also beim Erwerb abzuwägen, ob man eher auf Variabilität in seiner Mannschaft achtet, also sich mehrere Chancen auf gute Spielzüge offen lässt, oder ob man bereits auf die Siegpunkte schaut, welche die Wikingerkarten im Walhalla-Stapel bringen.

"Die Wikinger Saga" spielt sich - ich habe mit Absicht in der Beschreibung die Ich-Form gewählt - **eher solitär.** Die Interaktion beschränkt sich nur auf das eventuelle Wegschnappen von Wikingerkarten aus der allgemeinen Auslage. Trotz des solitären Charakters, des langwierigen Aufbaus und des simplen

Spielmechanismus gefällt mir das Spiel aber ganz gut. Ich gestatte mir deshalb, ihm im Familienkreis und für Gelegenheitsspieler eine Empfehlung auszusprechen. Ich fürchte jedoch, dass es bei uns im Spieleklub aufgrund der erwähnten Schwächen und der großen Konkurrenz bald Staub ansetzen wird...

Wally

Game News -
Wertung



Notenskala

Wir Knobelfritter 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



Blood Rage
Helden-Epos
Singapur 2015
Regie: Eric M. Lang
CMON Limited
Dauer: ca. 90 Minuten

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schloss-Straße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@traunerhof.at
Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muß aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knobelrunde".
Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2020 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Die nordische Mythologie hat ja schon einige Regisseure inspiriert, vor allem die Geschichten um Thor. Dieser Streifen von Eric M. Lang beschäftigt sich aber mit Ragnarök, der „Götterdämmerung“, also mit der Geschichte und dem Untergang der Götter der sogenannten „Alten Welt“, aus der dann die Neue Welt entsteht. Und dementsprechend apokalyptisch geht es auch zu. Es herrscht ein rücksichtsloses Gemetzel, weil ja ohnehin die Welt untergeht. Aber wer kann aus diesem Kampf, diesen epischen Schlachten um



die neun Welten am meisten profitieren?

„Blood Rage“ ist ein opulent ausgestattetes, bildgewaltiges Heldenepos mit großartigen 3D-Effekten, das uns bisher eher unbekannte Facetten der nordischen Götter- und Heldensagen näherbringt. 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:

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

er Spielefest, ...)

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