

STADTPLANUNG VOLL IM PLAN !!

Stadtratsitzung in Traun am Mittwoch, den 2. Sept. 2020!



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



Liebe Gemeinderäte,

Gentrifizierung - die Transformation von Stadtteilen durch Zuzug finanzkräftigerer Bewohner und Geschäfte - beschäftigt die Wissenschaft nun schon seit 55 Jahren (London - Aspects of Change, Ruth Glass et al, 1964).

Die damit einhergehenden negativen Folgen, wie z.B. die Vertreibung der finanziell schwächeren Bevölkerung, Leerstände durch Spekulation, oder Konzentration von Armut durch Verknappung leistbaren Wohnraums, sollen vermieden werden.

Für „Tiny Towns“ wie Linz, Wels, Traun,... ist das Problem derzeit noch nicht so groß, wie in den Metropolen dieser Welt, dennoch darf der

Beginn eines solch schleichenden Prozesses nicht übersehen werden. Wir untersuchen also die verschiedenen Strategien um zu verhindern, dass aus einem „neom“ oder neuen Stadtviertel nicht eine abgeschlossene „Little Town“ der Reichen inmitten der Stadt wird.

Das verlangt am Mittwoch, den 2. September ab 18:00 Uhr im Trauner-Stadtrats-Hof nach zukunftsorientierter und vorausschauender Planung.

Schließlich sollen wir auch in zehn Jahren zu unserem Wohnort noch „My City“ sagen können.

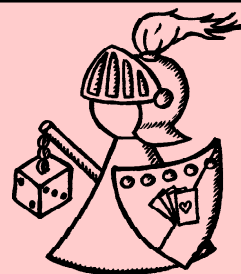
Auf eine produktive Sitzung,

Euer Oliver

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner Spielekreis



Knobelpreis 2020

Hiernun eine Auswahl an taktisch orientierten Spielen des Jahrgangs 2019/2020 (ohne Anspruch auf Vollständigkeit), welche für unsere Nominierungsliste zum Knobelpreis 2020 in Frage kommen. Der zweite Wahlgang aus den 3 bis 5 meist genannten Spielen findet dann am Spieleabend am Mittwoch, den 7. Oktober 2020 statt.

Ambrosia, Amul, Aufbruch nach Newdale, Azul-Der Sommerpavillon, Caylus 1303, Celtic, Cooper Island, Coralia, Crystal Palace, Daddy Winchester, Der weiße Hai, Die Crew, Die Inseln im Nebel, Die Wikinger-Saga, Dinosaur Island, Everdell, Glen More Chronicles, Gloomhaven, Jubako, Key Flow, Kitchen Rush, Little Town, Maracaibo, Marco Polo II, Meister der Renaissance, Minecraft-Builders & Biomes, Miyabi, My City, On Mars, Orléans Stories, Paladine des Westfrankenreichs, Parks, Res Arcana, Roundforest, Runestones, Space Base, Tajuto, Tapestry, Terra Mara, Teotihuacan, The Magnificent, Tiny Towns, Tudor, Villagers, Wasserkraft, Zirkadianer-Erstes Licht.

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist Sonntag, der 13. Sept. 2020.

It's Sauna-Time

Nach dem langen Sommer beginnt jetzt wieder die Sauna-Saison. Jeden Donnerstag trifft sich die Saunarunde „Schweißperle“ ab ca. 19:00 Uhr zum gemeinsamen Schwitzen, Fußballschauen und - zwischen den Aufgüssen - auch für das eine oder andere Spielchen. Gäste willkommen!

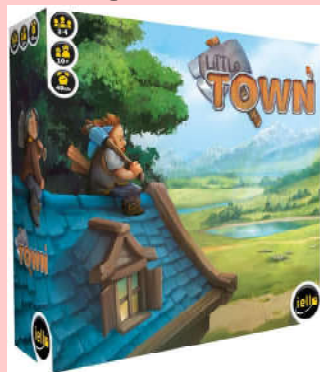
Zwischenstand

Noch immer ist der Besuch-Corona-bedingt-recht bescheiden, weshalb sich im Klassement wenig ändert:

1. Herzog Franky	131
2. Prinz Roland	110,5
3. Marquis Reinhold	106
4. Graf Oliver K.	50
5. Sir Udo	47
6. Baron Thomas L.	45
7. Königin Ute	41
König Jakob	41
9. Prinzessin Nicole	40
10. Baron Johannes	29,5
11. Lady Luise	21
12. Lady Michaela	15

Game News - Spielkritik

Beim ersten Spiel zum Thema „Städtebau“ - Sujet des nächsten Spieleabends - bauen alle gemeinsam an einer Stadt, wobei natürlich jeder seine eigenen Interessen verfolgt...



Titel: **Little Town**
Art: **Arbeitereinsatzspiel**
Spieleautoren: **Shun & Aya Taguchi**
Verlag: **iello Games**
Jahrgang: **2020**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 45 Minuten**
Preis: **ca. Euro 29,-**

Einleitung

Was für ein idyllisches Tal, welch beschauliche Gegend! Ein paar Haine, welche reichlich Bauholz liefern. Berge, die für notwendiges Baumaterial sorgen. Dazu noch einige klare, fischreiche Seen. Ein wirklich schönes Stück Erde, so reich, so fruchtbar. Hier lässt man sich gerne nieder.

Gerade frisch dort angekommen, sammeln wir Rohstoffe, um damit wertvolle

Bauwerke zu errichten und unsere Arbeiter zu versorgen. Wenn wir dann auch noch die Effekte der Gebäude in unserer Nachbarschaft geschickt nutzen, werden wir es sicher zum talentiertesten Baumeister von "Little Town" schaffen.

Spielbeschreibung

Zu Beginn liegt dieses fruchtbare Paradies allerdings noch völlig unberührt vor uns. Also **schicken wir unsere Arbeiter aus, um Rohstoffe zu ernten**. Alle Seen, Wälder und Berge, welche um das Feld liegen, auf denen wir einen Arbeiter gestellt haben, liefern uns einen entsprechenden Rohstoffwürfel ab: Fisch (blauer Würfel) aus Seen, Holz (brauner Würfel) aus Wäldern und Stein (grauer Würfel) aus Gebirgen.

Haben wir ausreichend Rohstoffe gesammelt, um eines der 12 ausliegenden Gebäude bzw. eines der 5 Getreidefelder bauen zu können, können wir einen **Arbeiter auch auf das Baufeld platzieren**. Wir geben die erforderlichen Ressourcen ab, nehmen das Gebäudeplättchen und legen dieses auf ein beliebiges freies Feld des Spielplans. Nachdem wir es mit



einem Häuschen unserer Farbe markiert haben, erhalten wir die auf dem Plättchen angegebenen Siegpunkte.

Errichtete **Gebäude** können übrigens dann - auf dieselbe Weise wie Seen, Wälder und Berge - **von Arbeitern genutzt** werden, welche auf angrenzende Felder gestellt werden. Ein eigenes Gebäude können wir dabei kostenlos nutzen, wollen wir hingegen ein fremdes Gebäude verwenden, müssen wir an seinen Besitzer 1 Goldmünze zahlen. Gebäude bringen uns je nach Art bestimmte Rohstoffe, lassen uns Rohstoffe und/oder Münzen tauschen oder sogar in Siegpunkte umwandeln o. ä.

Am Ende jeder Runde gilt es, unsere **Arbeiter zu versorgen**, indem wir für jeden 1 Getreide oder 1 Fisch abgeben. Jeder unversorgte Arbeiter kostet uns 3 Siegpunkte. Anschließend nehmen wir alle Figuren zurück, und eine neue Runde beginnt.



Fortsetzung von „Little Town“

Nach der vierten Runde endet das Spiel. Wer schlussendlich durch seine errichteten Gebäude, entsprechend genutzten Gebäude und erledigten Zielkarten (jede der anfangs zufällig ausgeteilten Zielkarten bringt 2 oder 3 Punkte, sobald die darauf angegebene Bedingung erfüllt wird) die **meisten Siegpunkte** erzielt, erweist sich als der ehrgeizigste und erfolgreichste Baumeister.

Fazit

Der Bau einer Stadt wurde hier bei "Little Town" auf die Elemente "Rohstoffe beschaffen" und "Rohstoffe einsetzen" reduziert. Dies erklärt sich damit, dass die **Originalfassung aus Japan** stammt, wo Spiele traditionellerweise eher minimalistisch gestaltet werden. Gottlob wurde die neue Version statt mit Manga-artiger Illustration nun mit besseren Grafiken nach europäischem Geschmack ausgestattet.

Spielerisch ist es ein **klassisches Arbeitereinsatzspiel**. Aber eines der **einfacheren Sorte**, quasi "worker placement for beginners". Die Anzahl der Aktionen ist überschaubar, ebenso die Optionen. Dazu kommen wenig Zwänge und ein übersichtlicher, in keinsten Weise komplexer Spielablauf.

Dennoch empfinde ich "Little Town" **nicht als banal**,

wie ich auch in meinen Spielrunden feststellen konnte. Einige Runden (allerdings nicht jene aus erfahrenen, anspruchsvolleren Spielern) hatten zu meinem Erstaunen sogar leichte Probleme, die Zusammenhänge richtig zu beurteilen. Es gilt schließlich, bestimmte Rohstoffe zu sammeln, um sich die zur Verfügung stehenden Gebäude leisten zu können.



Den interessantesten Aspekt finde ich, beim Errichten von Gebäuden das **richtige Maß zwischen Nähe und Distanz** zu finden. Es bringt herzlich wenig, wenn man sich regelrecht abschottet und fernab von allen Mitspielern in irgendeinem abgelegenen Eck sein eigenes Viertel baut. Zwar ist man dann relativ unbehelligt, profitiert aber auch in keinsten Weise von Effekten anderer Gebäude oder Einnahmen durch die Nutzung von Mitspielern.

Umgekehrt kann es kontraproduktiv sein, allzu nahe an Häusern der Mitspieler zu bauen, wenn dadurch alle lukrativen Felder, auf die man es eigentlich abgesehen hätte, flugs von den Kontrahenten besetzt werden. Es kommt also darauf

an, eine **gewisse Balance** herzustellen, von der alle etwas haben, die einem dann aber hoffentlich am meisten nutzt.

Das **Angebot an Gebäuden** ist übrigens nicht fix in Stein gemeißelt. Neben den 5 Weizenfeldern die in jeder Partie verwendet werden, gibt es 24 verschiedene Gebäude, von denen bloß die Hälfte zum Einsatz kommt. Für die erste Partie sollten 12 bestimmte, mit einem Vögelchen markierte Gebäudeplättchen verwendet werden. Danach steht es den Spielern frei, beliebige Gebäude auszuliegen.

Dabei können sie auch - statt alles rein dem Zufall zu überlassen - eine der beiden **empfohlenen Varianten** wählen. Bei der einen Variante werden die Gebäudeplättchen "gedraftet", d. h. alle Plättchen werden gleichmäßig verteilt, dann entscheidet sich jeder Spieler für 1 Plättchen, welches er auf den Markt legt und reicht die verbliebenen Plättchen weiter. Dies wird so oft wiederholt, bis alle 12 Marktfelder belegt sind. Bei der anderen Variante wählen alle Spieler gleichzeitig stets eines von 2 Plättchen aus, bis ebenfalls insgesamt 12 Gebäude ausgesucht wurden.

Ein wichtiges Kriterium für die Wahl eines Gebäudeplättchens sind die zu Beginn erhaltenen **Zielkarten**. Sie bringen zwar lediglich 2 oder 3 Punkte ein, aber die Partien

Fortsetzung von „Little Town“

fallen meist so knapp aus, dass es auf jeden einzelnen Punkt ankommt. Spielt man mit zufällig ermittelten Gebäudekarten, gilt es vorerst zu prüfen, ob eine Bedingung überhaupt erfüllt werden kann, denn einige Zielkarten verlangen eine bestimmte Sorte an Gebäuden. Bei den anderen Varianten muss man halt selbst darauf achten, dass ausreichend viele geeignete Gebäude ins Spiel kommen. Generell bringen die Zielkarten **ein wenig Strategie** ins Spiel, da man seine Vorgehensweise etwas danach ausrichtet.

"Little Town" kommt - passend zu den einfachen Mechanismen - in einer eher

kleineren Schachtel daher, welche dafür aber mit **schönem und niedlichen Spielmaterial** gefüllt ist. Die Ressourcenwürfel, sowie die Häuser und Spielfiguren sind aus Holz. Letztere sind einmal nicht die sattem gewohnten Meebles, sondern eigens gestaltete Arbeiterfiguren, die sogar eine Schaufel in der Hand halten. Zusammen mit einer praktischen Spielhilfe, welche alle Gebäudeplättchen - inklusive einer genaueren Erklärung der etwas schwierigeren - auflistet, gibt es keinen Grund zum Meckern.

Und so kann man die Entscheidung der Jury verstehen, welche das Spiel heuer auf die Empfehlungsliste zum "Spiel des Jahres" gesetzt hat.



HALL OF GAME

„Dank“ Corona gibt es momentan wenig Besuch an unseren Spieleabenden. Trotzdem kristallisieren sich die Favoriten für die „Hall of Games“ für dieses CoViD-19-verseuchte Jahr heraus. Bei den kürzeren Spielen dürfte es - trotz Ausfall der Fans und dem damit verbundenen Rausfall aus den „Top Five“ - heuer noch TEXAS SHOWDOWN schaffen, es fehlen ja nur lächerliche 2 Pünktchen. KUHLE KÜHE hat etwas mehr zu kämpfen, braucht aber eben dieselbe Fangruppe. Besser geht es da schon DIE CREW, welche sich an die 2. Stelle gesetzt hat, und sich ziemlich im Gleichschritt mit dem Führenden FLÜGELSCHLAG der Ruhmeshalle nähert. Von den anspruchsvolleren Spielen ist AZUL - DER SOMMERPAVILLON (4.) eigentlich eine Bank, wenn man sich die Erfolgsgeschichte der beiden Vorgänger-AZULS an

schaut. Dass aber auch das Strategie-Schwergewicht TEOTIHUACAN (3.) mitmischen kann, ist dann doch etwas überraschend. MARACAIBO hat hingegen meiner Meinung nach bloß eine Außenseiterchance. Die Vorschläge vom letzten Mal haben sich eher im hinteren Bereich platziert, und auch von den Neuanschlägen TINY TOWNS und VILLAGERS erwarte ich nicht allzu viel...

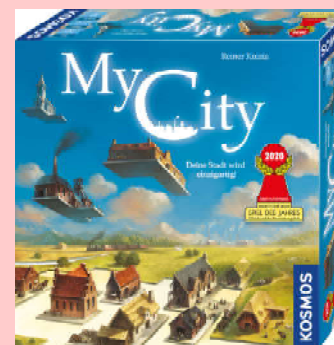
Wertung:

1. Flügelschlag	7/+11/-0/18/ +
2. Die Crew	6/+11/-0/17/ +
3. Teotihuacan	8/+ 8/-0/16/ -
4. Azul - Sommerpavillon	7/+ 6/-0/13/ -
5. Maracaibo	6/+ 6/-0/12/ =
6. Texas Showdown	7/+ 2/-0/ 9/ -
7. HiLo	*5/+ 2/-0/ 7/ +
8. Kuhle Kühe	3/+ 3/-1/ 5/ -
Underwater Cities	*2/+ 3/-0/ 5/ +
10. Letter Jam	*2/+ 1/-0/ 3/ +
11. Krass kariert	0/+ 1/-2/ -1/ -

Vorschläge: Villagers (2 x),
Tiny Towns (2 x)

Game News - Spielekritik

Beim nachfolgend beschriebenen Spiel baut hingegen jeder an seiner eigenen Stadt. Nicht umsonst lautet der Spielertitel...



Titel: **My City**
Art: **Legacy-Legenspiel**
Spieleautor: **Reiner Knizia**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2020**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **20 - 30 Min./Partie**
Preis: **Euro 33,90**

Meine Stadt!

Ich bin stolz darauf, was ich da geleistet habe. Mir ist es wirklich gut gelungen, die Gebäude mit ihren doch recht sperrigen Umrissen geschickt und platzsparend auf dem mir zur Verfügung stehenden Gelände links und rechts des Flusses unterzubringen. Dabei konnte ich tatsächlich die Wohngebäude, Gewerbegebäude und Öffentlichen Gebäude in homogenen Anhäufungen gruppieren. Ich habe es zudem geschafft, alle lästigen Felsen zu entfernen, viele Bäume hingegen zu verschonen, die Brunnen zu umschließen und die Kirchen inmitten von allen Gebäudearten zu platzieren, was mich dies-

mal zum besten Baumeister avancieren ließ.

Doch leider währt meine Freude nicht lange. Nun werden alle Bauten abgerissen, und ich muss wieder von vorn beginnen. Eigentlich müsste das Spiel ja "My Cities" lauten, denn wir messen uns als konkurrierende Baumeister immerhin 24 Mal als Städteplaner. Erst am Ende wird sich zeigen, wer dabei am erfolgreichsten vorgegangen ist.

Anfangs ist das **Baugelände** aber noch vollkommen unberührt. Ein Fluss schlängelt sich von Norden nach Süden. Links ragt ein Gebirge in die Höhe, rechts begrenzt ein Wald das zu bebauende Gelände. Dazwischen liegen saftige Wiesen, nur sporadisch finden sich ein paar dicke Felsbrocken und ein paar hohe Bäume.

Die geplanten **Gebäude** gibt es in drei Kategorien (= Farben) und in jeweils 8 verschiedenen Formen. Die Grundrisse bedecken 2 bis 5 Felder des Plans, und sind unschwer als "Polyminos" erkennbar. Das ergibt insgesamt 24 unterschiedliche Gebäude, die sich ebenfalls auf den **24 Karten** wiederfinden.

Die **Bauplanung** ist relativ einfach und gestaltet sich folgendermaßen: Eine Karte

wird vom Stapel aufgedeckt. Diese bestimmt, welches Gebäude nun von jedem Baumeister auf seinem eigenen Baugelände errichtet werden muss. Bei der Errichtung sind ein paar wichtige **Bauregeln** zu befolgen. So muss das allererste Gebäude direkt am Fluss gebaut werden. Jedes weitere Gebäude muss angrenzend an ein bereits gebautes platziert werden, wobei Bauwerke weder auf Wald- noch auf Bergfeldern gelegt werden dürfen und natürlich auch nicht derart, dass Teile davon auf beiden Seiten des Flusses liegen.

Wenn mal ein Gebäude gar nicht passen sollte und sich einfach nicht ordentlich platzieren lässt, kann man es auch **ablehnen**, was allerdings Ansehen (dies wird auf einer eigenen Leiste festgehalten) kostet. Gegen Ende kann man aber auch passen und somit seine Bautätigkeit beenden, ohne dass das Ansehen darunter leidet.

Spätestens nach der 24. und letzten Karte **endet die Bausaison**. Jetzt wird ermittelt, wer am geschicktesten gebaut hat. Übriggebliebene Bäume steigern das Ansehen, während sich verbliebene Felsen und Wiesen negativ auf die Bilanz auswirken. Wer auf der Ansehensleiste am weitesten

Fortsetzung von „My City“

vorangeschritten ist, gewinnt und erhält als Belohnung 2 **Fortschritte**, der Zweitplatzierte kriegt immerhin noch 1 Fortschritt.

Ich sehe förmlich die Runzeln auf der Stirn meiner Leser, spüre richtiggehend ihre Ratlosigkeit. Das soll schon alles gewesen sein? Für ein Spiel, welches immerhin von der Jury heuer zum "Spiel des Jahres" nominiert wurde? Es sind doch recht simple Regeln, und so richtig originell klingt dies alles eigentlich auch nicht. "Tetris" & Co. lassen herzlich grüßen.

Des Rätsels Lösung liegt darin, dass "My City" ein sogenanntes **"Legacy"-Spiel** ist. Es bleibt daher in den folgenden Partien keinesfalls so, wie es sich in der ersten Partie (mit oben beschriebenen Spielregeln) präsentiert. Dies macht sich bereits bei der Wertung der allerersten Partie bemerkbar, wenn die ersten **Sticker auf die Spielbretter geklebt** werden, welche das Spiel dauerhaft verändern. Der Sieger muss einen lästigen Felsen aufkleben, die Verlierer dürfen dafür potentiell punkte-trächtige Bäume anbringen.

Dies stellt sozusagen eine Art **"Bonus-Malus-System"** dar, welches hinten liegenden Spielern Vorteile für folgende Partien gewährt, den Führenden hingegen ein paar Handicaps beschert. Eine schö-

ne Idee, ein Ausgleichsmechanismus, welcher dafür sorgt, dass die Spannung bis zum Schluss der immerhin 2 Dutzend Partien dauernden Kampagne erhalten bleibt, und nicht schon alles wesentlich früher entschieden ist.



Diese 24 Partien sind in **8 Kapiteln zu je drei Spielen** unterteilt. Für jedes Kapitel gibt es einen eigenen **Umschlag**, der einerseits neue Elemente, andererseits neue Regeln ins Spiel bringt. Zu den neuen Elementen zählen Karten, welche unter die Gebäudekarten gemischt werden, Plättchen, welche die Spieler ihrem Vorrat zufügen, sowie Sticker, die auf die eine oder andere Weise die Spielertafeln bzw. die Gebäudeplättchen nachhaltig verändern. Eine Partie in einem späteren Stadium lässt sich daher mit den ersten Versuchen überhaupt nicht mehr vergleichen.

Ich möchte gern die grundsätzlichen Elemente und Regeln der einzelnen Umschläge kurz anführen, was allerdings nicht ganz spoilerfrei möglich ist. Deshalb werde ich dies in kursiver Schrift am Ende dieser Rezi anfügen. Wer sich von "My City" überraschen lassen und keine Informationen vorab haben will, sollte deshalb diese Abschnitte auf keinen Fall lesen!

Obwohl in "My City" die wirtschaftliche Geschichte einer Stadt beschrieben und nachgespielt wird, steht die **Story doch eher im Hintergrund**. Durch den völligen Abriss der entstandenen Stadt sowie ihres steten Neuaufbaus wäre eine Story auch nicht sehr plausibel. Vielmehr bietet der "Legacy"-Teil des Spiels die Grundlage für sich ständig verändernde Voraussetzungen, um es mit der Zeit anspruchsvoller zu gestalten.

Tatsächlich gelingt es, die Teilnehmer von einem anfangs einfachen Legespiel r la "Tetris" mit simplen Regeln bis zu einem fortgeschrittenen Familienspiel zu geleiten, bei dem knifflige Entscheidungen getroffen werden müssen. Die Spieler werden immer mehr gefordert, ihre **Prioritäten abzuwägen**. Ist es anfangs nur wichtig, möglichst wenige Lücken zu lassen, kommt es in späteren Kapiteln auch sehr auf die Farben der Gebäude an. Und auch der **Wettbewerbscharakter** nimmt im Laufe der Zeit zu, weshalb dann auch verstärkt auf die Auslagen und Möglichkeiten der Mitspieler geachtet werden muss.

Reiner Knizia hinterlässt mit "My City" nun also auch seinen persönlichen Fingerabdruck bei Legacy-Spielen. Dafür musste er seine Arbeitsweise jedoch nicht so viel anpassen wie man vielleicht meinen könnte. Der Kultautor hat ja bereits seit jeher seine zahlreichen Spielideen stets ge-

Fortsetzung von „My City“

ringfügig abgeändert, was ihm ja auch schon die eine oder andere Kritik eingebracht hat. Das "Legacy"-Format bietet ihm nun aber einen idealen Rahmen, seine Variationsfähigkeit zu demonstrieren, was ihm zugegebenermaßen ausgezeichnet gelingt.

Die in letzter Zeit so beliebten Legacy-Spiele bieten sicher ein **einzigartiges Spielgefühl**, da sich jede Kampagne anders entwickelt, man sich auf die permanenten Veränderungen einstellen muss. Ein besonderer Reiz ist die Vorfreude, was wohl im nächsten Kapitel passieren wird, was dann anders ist. Der Nachteil dieses Spielegenres besteht darin, dass es im Prinzip eine **fixe Spielgruppe** braucht, die noch dazu im vorliegenden Fall für immerhin 24 Partien zusammenkommen sollte. Zumindest hält sich hier die **Spieldauer** mit 20 bis 30 Minuten in einem angenehmen Rahmen, der es sogar erlaubt, gleich mehrere Partien hintereinander zu absolvieren.

Jede Partie ist bei "My City" nicht nur eine Einzelpartie mit Gewinnern und Verlierern, die Spieler verfolgen auch ein **großes Endziel**, denn wer nach dem Ende der letzten Partie die meisten Fortschritte vorweisen kann, hat sich über die gesamte Kampagne als geschicktester Baumeister profiliert. Danach ist aber die Luft raus, die meisten Legacy-Spiele werden daher kaum mehr hervorgeholt.

Um auch für danach, aber ebenfalls für Partien mit anderen Spielern als der fixen Spielgruppe einen Anreiz zu bieten, hat Reiner Knizia Spezialregeln für das **"Ewige Spiel"** beigefügt. Diese entsprechen ungefähr dem Spiel 10 des Legacy-Spiels und werden auf der Rückseite der Spielpläne ausgetragen. Dies funktioniert recht gut, an den Spielreiz der komplette Kampagne reicht dies - vor allem durch den Wegfall überraschender Entdeckungen - aber bei weitem nicht heran.

Mir hat die gesamte Kampagne sehr gut gefallen. Ich habe jede einzelne Partie genossen, auch wenn für mich nach wie vor "The Rise of Queensdale" das beste Legacy-Spiel darstellt. Und selbst wenn - wie ich befürchte - "My City" im Anschluss nur mehr sporadisch auf dem Spieltisch landen wird, hat es sich doch auf jeden Fall gelohnt. Nicht viele Spiele werden in unserem Spieleklub schließlich öfter als 24 Mal gespielt...

Tracy

Game News -
Wertung



***Kapitel 1** ("Das neue Land") weist im wesentlichen die in der Beschreibung angeführten Regeln auf. Dazu kommen ab Spiel 2 Sonderpunkte für die Anzahl der Gebäude in der größten Gruppe jeder Farbe, sowie ab Spiel 3 Brunnen, die es zu umschließen gilt, um die 4 Extrapunkte zu erhalten.*

*Ab **Kapitel 2** ("Die Kirchen") werden Gotteshäuser gebaut, für die es Karten und Plättchen für jeden Spieler gibt. **Kirchen** müssen auf jeden Fall gebaut werden, dürfen also nicht abgelehnt werden, dafür bringt jede Kirche 3 Punkte, wenn daran alle drei Gebäudefarben grenzen.*

*In **Kapitel 3** ("Die Überschwemmung") darf wegen Hochwassers nur mehr auf der rechten Seite des Flusses gebaut werden, wobei am neuen Sägewerk am Waldrand begonnen werden muss. Dafür stehen aber auch alle **Waldfelder** östlich des Flusses als Bauplätze zur Verfügung. Auch werden mit der Zeit durch Rodung Waldfelder in Wiesenfelder umgewandelt.*

*In **Kapitel 4** ("Der Goldrausch") ist die Überschwemmung überstanden. Auf 2 Feldern tauchen nun **Goldminen** auf, die es - in einer Art Wett-*

Fortsetzung von „My City“

rennen - zu überbauen gilt, um Gold einsammeln zu können. Der Besitz von Gold wird am Ende des Kapitels mit Fortschrittspunkten für die wohlhabendsten Baumeister belohnt.

Ab **Kapitel 5** ("Die Fabriken") beginnt die Zeit der Industrialisierung. Zum einen bewegt sich nun eine spezielle Figur - der **Investor** - auf das jeweils soeben gebaute Plättchen und bringt Ansehenspunkte, wenn ein Gebäude seitlich angrenzend daran gebaut wird. Außerdem tauchen die ersten **Fabriken** auf, welche Punkte für jedes separate Fabrik-Viertel versprechen.

Ab **Kapitel 6** ("Der Bergbau") gewinnen die Berge im Westen an Bedeutung, denn wer



farblich passende Gebäudegruppen - je größer desto besser - an die **Mineneingänge** anlegt, kann die lukrativen Schätze unter Tage freilegen.

In **Kapitel 7** ("Die Eisenbahn") erreicht die **Eisenbahn** die Stadt, und es gilt, möglichst schnell alle Felder an der Strecke im Süden zu überbauen, um die Eisenbahnlinie auszubauen und die damit verbundenen Vor- teile zu erhalten.

In **Kapitel 8** ("Der Wohlstand") ernten die Spieler schließlich die Früchte ihrer Arbeit. Es entstehen ein **Palast** und mehrere **Parks**, um die Stadt zu verschönern (Felsen weg, Bäume hinzu). Ganz am Ende - nach der 24. und letzten Partie - gibt es noch Fortschritts- punkte für Mehrheiten an Gold- nuggets, an Bäumen, sowie für die Spieler mit den wenigsten bzw. zweitwenigsten Felsen auf ihrem Spielplan.



GAMES, TOYS & MORE Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

Im 1. Mai 2017 hat Daniel Wenger - nachdem er schon seit Längerem einen **Online-Spieleversand** mit Riesenauswahl unter www.dreamland-games.at betrieben hat, auch einen **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 Demo- exemplare.

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

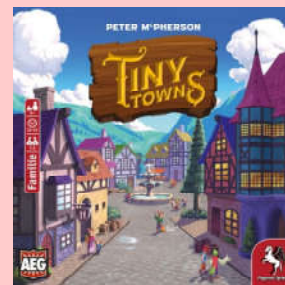
werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exoten und seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

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

Tracy

Game News - Spielekritik

Auch bei diesem Spiel hier - eindeutig ebenfalls zum Thema „Städtebau“ passend - hat jeder sein eigenes Tableau, auf das er Gebäude zu bauen beabsichtigt. Mit gerade mal 16 Bauparzellen sind dies aber dann eben auch nur...



Titel: **Tiny Towns**
Art des Spiels: **Legespiel**
Autor: **Peter McPherson**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2019**
Spielerzahl: **1 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **30 bis 45 Minuten**
Preis: **Euro 34,90**

"Tiny Towns" bedeutet so viel wie "winzige Städte". Aber heißt das Spiel aus dem Hause Pegasus darum so, weil darin niedliche Lebewesen friedlich zusammenleben (auf dem Schachtelcover tummeln sich Mäuse, Eichhörnchen, Frösche, Igel und Vögel auf den Straßen einer mittelalterlich anmutenden Stadt)? Oder weil der Platz derart eng bemessen ist, dass schlussendlich maximal 16 Gebäude (und dies auch nur in seltenen Fällen) darin stehen werden?

Jeder von uns baut seine eigene kleine Stadt auf einem **Stadttableau**, das gerade mal

4 x 4 Felder aufweist. Zum Bauen von Gebäuden werden natürlich **Ressourcen** verwendet, von denen es fünf verschiedene gibt: Holz (dargestellt durch braune Würfelchen), Weizen (gelbe Würfel), Ziegel (rot), Glas (blau) und Stein (grau).

Die zur Auswahl stehenden Gebäude kommen auf **Gebäudekarten** vor, welche neben der Bezeichnung, einer Abbildung und der Form der dafür verwendeten Figur vor allem die benötigten Ressourcen, sowie deren Anordnung auf dem Spielplan angeben. 7 Gebäudekarten (eines von jedem Typ) werden offen ausgelegt. Außerdem erhält jeder von uns 2 **Denkmäler**, von denen er sich eines aussucht, welches er im Laufe des Spiels für sich errichten kann.

Bevor es losgeht, werden die 15 **Ressourcenkarten** (jede Ressource kommt drei Mal vor) gemischt. Danach werden die obersten 5 Karten verdeckt auf einen Ablagestapel gelegt, sodass wir nicht wissen, welche Ressourcen wie oft im Stapel verbleiben.

Das Spiel verläuft in Runden, die in **4 Phasen** gegliedert sind:

1. Ressourcen entdecken

Wir decken die oberste Karte des Nachziehstapels auf, welche bestimmt, welche Ressource wir alle in dieser Runde erhalten. In jeden dritten Runde hingegen dürfen wir selbst bestimmen, welche Ressource wir nehmen können.

2. Ressource platzieren

Wir nehmen 1 Ressource der aufgedeckten (bzw. gewählten) Art aus dem allgemeinen Vorrat und platzieren sie auf ein beliebiges leeres Feld unserer Stadt. Ressourcen dürfen nie verschoben oder abgelegt werden.

3. Gebäude errichten

Um ein Gebäude zu errichten, müssen wir die **entsprechenden Ressourcen in der korrekten Anordnung**, wie auf dem Grundriss der Karte angegeben, in unserer Stadt platziert haben. Der Grundriss darf dabei gedreht und/oder gespiegelt werden. Die Ressourcen legen wir daraufhin in den allgemeinen Vorrat zurück und stellen dann 1 Gebäudefigur des entsprechenden Typs auf eines der Felder, von dem die Ressourcen entfernt wurden.

4. Runde beenden

Die aufgedeckte Ressourcenkarte legen wir schließlich auf den Ablagestapel. Ist der Nachziehstapel

Fortsetzung von „Tiny Towns“

aufgebracht, mischen wir alle Karten, legen erneut die obersten 5 Karten verdeckt ab und bilden aus den verbliebenen einen neuen Nachziehstapel.

Haben wir unser Stadttableau mit Gebäuden und Ressourcen gefüllt und können kein Gebäude mehr errichten, ist unsere eigene Stadt komplett. Für uns ist das Spiel somit beendet. Erst wenn alle Städte fertiggestellt wurden, endet das Spiel. Für die **Endabrechnung** werden zuerst alle auf unserer Stadt liegenden Ressourcen entfernt. Anschließend berechnen wir mit Hilfe des Wertungsblocks alle Siegpunkte für unsere Gebäude (laut den Gebäudekarten) und ziehen für jedes leere Feld in unserer Stadt 1 Punkt ab. Wer die meisten Siegpunkte sammeln konnte, hat die beste "winzige Stadt" und gewinnt.

Die eingangs erwähnten niedlichen Tierchen halten sich dezent im Hintergrund. Nur auf dem Schachtelcover und wenn man die Gebäudekarten genauer betrachtet, fallen einem die "gritters" auf. Mir kommt so vor, als ob "Tiny Towns" ursprünglich als normales Städtebauspiel konzipiert, das Thema aber wegen seiner doch recht eingängigen Regeln, der angenehm kurzen Spieldauer und der damit ein-

hergehenden **Eignung als Familienspiel** das Thema leicht abgeändert worden wäre.

Trotz der simplen Spielmechanismen spielt sich "Tiny Towns" keinesfalls banal. Es gilt, das jeweilige Angebot an Gebäuden - für die erste Partie werden ein paar bestimmte



Gebäude empfohlen, in darauffolgenden Partien erfolgt die Auswahl per Zufall - zu "lesen", also auf ihr Potential für möglichst viele Siegpunkte zu analysieren. Man sollte daher schon vor dem eigentlichen Start einen ungefähren Plan haben, wie man vorgeht.

Die unterschiedlichen Gebäudekarten sorgen auch für die notwendige **Abwechslung**. Während die Gebäudekarte "Landhaus" in jeder Partie vorkommt, gibt es für die anderen Gebäudetypen je 4 verschiedene zur Auswahl. Es ist beispielsweise immer ein Versorgungsgebäude (rot) dabei, ohne dem viele Gebäude (darunter Landhäuser) gar keine Siegpunkte einbrächten. Außerdem je 1 Gebäude in den Farben grau (Brunnen u. ä.), orange (Sakralgebäude), grün (Gasthaus, Schenke, etc.), gelb

(Handelsbetrieb) und schwarz (Fabrik, Bank, usw.).

Alle Gebäudekarten einer Farbe weisen zwar denselben Grundriss auf, in allen anderen Punkten **unterscheiden sie sich aber zum Teil stark voneinander**. Nicht nur die benötigten Ressourcen und deren Verteilung differieren, auch die Art und Weise, wie sie gewertet werden, auf welche Weise sie Siegpunkte bringen, kann sehr voneinander abweichen. Der Kartentext ist eigentlich selbsterklärend und ziemlich eindeutig, Antworten auf etwaige Fragen findet man aber schnell im Glossar des Regelwerks.

Noch mehr Varianz erfährt das Spiel durch die **Denkmäler**. Von den 15 einzigartigen Denkmalkarten bekommt jeder zu Beginn des Spiels zwei Stück zur Auswahl, von denen er ein Denkmal irgendwann im Laufe des Spiels nach den üblichen Baueregeln errichten darf. Aber halt nur ein einziges Mal und nur für seine eigene Stadt. Dies verhindert zudem auf geschickte Weise, dass Spieler voneinander abschauen und haargenau dieselbe Stadt bauen. Außerdem können die Spieler ein wenig ihre weitere Vorgehensweise darauf ausrichten.

Überhaupt ist die **Interaktion** zwischen den Spielern sehr beschränkt, praktisch

Fortsetzung von „Tiny Towns“

nicht vorhanden. Jeder baut an seiner eigenen "Tiny Town", und da weder Mangel an Baumaterial noch an Gebäudefiguren vorgesehen ist, kommen sie sich einander nicht in die Quere. Lediglich bei einigen wenigen Gebäuden wird etwa zur Berechnung ihrer Siegpunkte - die Auslage der Mitspieler berücksichtigt.



Der **Glücksfaktor** ist durch das zufällige Ziehen von Karten dafür recht hoch. Nachdem sogar zu Beginn des Spiels, und jedes Mal, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, die obersten 5 Karten des Stapels verdeckt auf dem Ablagestapel landen, besteht auch eine große **Ungewissheit**, welche Ressourcen überhaupt wie oft auftauchen werden. Zum Glück federt eine raffinierte Regelung allzu große Schwankungen ab, indem für jede 3. Ressourcenkarte eine beliebige Ressource genommen werden darf. Trotzdem sollte schon bei der anfänglichen Planung die Verteilung der Rohstoffe auf den beabsichtigen Gebäuden beachtet werden, um in Folge Ärger zu vermeiden, wenn für bestimmte Rohstoffe später keine Verwendung gefunden

wird, während andere zu oft fehlen.

Das **attraktive Spielmaterial** trägt ebenfalls dazu bei, dass "Tiny Towns" bei uns sowohl im Familienkreis als auch im Spieleklub sehr gern ausgepackt wird. Schön gestaltete, mit verständlicher Ikonographie versehene Karten, im Falle der Gebäude-Karten sogar in Großformat, stabile Spielertableaus, viel Holz statt Plastik bei den Ressourcenwürfeln und den Gebäuden. Letztere unterscheiden sich nicht nur in ihrer Farbe, sondern auch in ihrer individuellen Form.

So errichtet im Laufe des Spiel jeder Spieler seine eigene **3D-Stadt im Miniformat**.

Der Mangel an Interaktion hat auch seine Vorteile, denn "Tiny Towns" lässt sich problemlos auch alleine spielen. Die in der Spielregel beschriebene **Solo-Variante** funktioniert ganz gut. Es gibt bloß ein paar Änderungen in der Phase "Ressource entdecken", außerdem müssen vor der Partie ein paar nicht geeignete Gebäude und Denkmäler aussortiert werden. Die Punkte-Tabelle, mit der man seinen Erfolg einschätzen und seinen erreichten Rang (vom Lehrling bis hin zum Meisterarchitekt) bestimmen kann, ist allerdings sehr mit Vorsicht zu genießen, da dies stark von den zur Auswahl stehenden Gebäude abhängt.



Summa summarum eine **absolute Empfehlung** für alle, die auf lockere, etwas glücksabhängige Spiele stehen, welche dennoch ein hohes Maß an Entscheidungsfreiheit und taktischen Kniffen bieten.

Tinily

Game News -
Wertung



Notenskala

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

★★★★★ Spitze!

★★★★ sehr gut

★★★ gutes Spiel

★★ so lala

★ schwach

Game News - Spielekritik

Und auch beim letzten Spiel bauen wir an unserer ganz persönlichen Stadt (der Zukunft). Auch wenn die Wurzel des Spiels nichts mit Städtebau zu tun hat...



Titel: **Neom**

Art des Spiels: **Drafting- und Legespiel**

Autor: **Paul Sottosanti**

Verlag: **Lookout Spiele**

Jahrgang: **2018**

Spielerzahl: **1 bis 5 Spieler**

Alter: **ab 10 Jahren**

Dauer: **ca. 45 Minuten**

Preis: **Euro 39,90**

„Neom“ ist ein Kofferwort, verschmolzen aus „neo“ (altgriechisch für „neu“) und „m“ für „mustaqbal“ (arabisch für „Zukunft“). So bezeichnet der saudische Kronprinz Mohammed bin Salman sein als Megastadt konzipiertes Projekt, das rund 240 Milliarden Euro (!) kosten wird.

Im gleichnamigen Spiel bauen wir ebenfalls unsere eigene Stadt von morgen, indem wir in 3 Generationen (= Runden) Gebäude „draften“ und auf unseren Spielplan legen. Aber nur wer die Abbaugelände, Wohnsiedlungen, Wirtschafts-

gebäude, Fabriken und öffentlichen Gebäude am geschicktesten platziert, kann sich als Bürgermeister der Zukunft profilieren.

Jeder von uns hat sein **eigenes Stück Land**, das auch schon über ein Abbaugelände verfügt, welches uns bereits mit einem bestimmten Rohstoff (Erz, Erdgas, Holz, Öl, Kohle oder Stein) versorgt. Außerdem beginnen wir mit einem Startkapital von 6 L-Coins. In einer Vorbereitungsphase draften wir uns 3 sogenannte **„Ankergebäude“** mit individuellen Fähigkeiten.

Danach werden **drei Durchgänge** - „Generationen“ genannt - gespielt. Zu Beginn jeder Generation bekommen wir 8 Gebäudeplättchen auf die Hand. Mit diesen 8 Plättchen werden **7 Runden** nach folgendem Ablauf gespielt:

A) Wir wählen 1 Plättchen aus und geben die verbliebenen Plättchen nach links weiter.

B) Wir führen eine Aktion durch. Dabei stehen uns 3 verschiedene Aktionen zur Wahl.

C) Wir nehmen die Plättchen auf, die wir von unserem rechten Nachbarn erhalten haben.

ad B). Die häufigste Aktion ist das **Bauen des ge-**



wählten Plättchens. Dabei müssen wir in vielen Fällen bestimmte Voraussetzungen erfüllen, wie etwa den angegebenen Kaufpreis in L-Coins zu entrichten, oder eine oder mehrere Waren vorweisen können, die in unserer Stadt produziert werden. Fehlen bestimmte Waren, können wir sie von einem Mitspieler kaufen, indem wir zum fixen Grundpreis noch die Transportkosten (abhängig von der Entfernung des Mitspielers) addieren. Mit einer passenden Handelsroute können wir diese Kosten um 1 L-Coin reduzieren.

Anschließend **legen wir das Gebäudeplättchen auf unseren Spielplan.** Dabei darf das Plättchen nicht gedreht werden, sondern muss in der richtigen Ausrichtung platziert werden. Auf jeden Fall muss das neue Plättchen aber über mindestens eine durchgehende Straße mit dem Zentrum (dem sogenannten „Ursprung“) verbunden sein.

Eine weitere Möglichkeit ist es, das gewählte Plättchen einfach abzuwerfen und stattdessen eines seiner **Ankergebäude** zu errichten. Alternativ könnten wir das Plättchen aber auch **für Gold verkaufen**, indem wir es abwerfen und dafür 5 L-Coins aus dem

Fortsetzung von „Neom“

Vorrat erhalten. Diese beiden Aktionen wählen wir normalerweise aber nur dann, wenn sich unter den angebotenen Plättchen nichts Lohnenswertes befindet.

Nach dem siebten Plättchen **endet eine Generation**, das achte und letzte Plättchen kommt einfach auf den Ablagestapel. Unsere Wirtschaftsgebäude bringen uns nun noch **Einkommen**, sofern sie das Einkommenssymbol aufweisen. Dann startet eine neue Runde mit neuen (modernen) Gebäudeplättchen.



Nach der 3. Generation ist Schluss. In einer **finalen Wertung**, für die der Wertungsblock herangezogen wird, erhalten wir für folgende Aspekte Siegpunkte: **Gebäude** bringen uns den aufgedruckten Wert. **Gebäude mit „?“** (hauptsächlich die Ankergebäude) hingegen haben variable Werte, abhängig von anderen Plättchen in unserer Stadt. Jede **Wohnsiedlung** bringt uns Punkte ein, je nachdem aus wie vielen Plättchen sie besteht. Jeder **Rohstoffmarker**, den wir durch unsere Anbaugelände und Produktionsgebäude bekommen haben, ist 1 bis 10 Punkte wert. Und das gesammelte **Barvermögen** wird im Kurs 2:1 in Siegpunkte umgewandelt.

Abzüge gibt es für un-

sere Stadt noch für jedes Wohngebäude in unmittelbarer Nähe zu Fabriken, für fehlende Stromversorgung, und ebenso, wenn unsere Stadt weniger als 2 Wohngebäude aufweist. Wer schlussendlich die **höchste Gesamtsumme** erzielt, kann gleich als Star-Architekt bei Kronprinz Mohammed bin Salman höchstpersönlich vorstellig werden.

Dieser Mechanismus, dass sich alle Spieler gleichzeitig aus einem nur ihnen zur Verfügung stehenden Angebot genau 1 Item aussuchen, anschließend die verbliebenen Plättchen an ihren Sitznachbarn weiterreichen, und aus den auf diese Weise erhaltenen Plättchen wieder eines wählen, etc. dürfte allen Spielern bereits hinlänglich bekannt sein. Ja, auch bei „Neom“ ist **„Draften“** das hauptsächliche, das treibende Element.

Die **Ähnlichkeiten** zum bekanntesten „Drafting“-Spiel - dem 2011 mit den beiden Spielepreisen „Kennerspiel des Jahres“ und „Deutscher SpielePreis“ ausgezeichneten „7 Wonders“ - sind aber dennoch fast schon übertrieben. Es werden genau 3 Generatio-

nen gespielt (bei „7 Wonders“ hießen diese Durchgänge „Epochen“). In jedem Durchgang werden 7 Gebäude gebaut, das letzte abgeworfen. Die Ankergebäude kann man mit den Monumenten aus „7 Wonders“ vergleichen. Die Rohstoffe kommen in beiden Spielen bloß virtuell vor, und können bei Bedarf auch von den Mitspielern gekauft werden, am günstigsten über „Handelsrouten“. Es sind einfach **so viele Parallelen**, dass man „Neom“ fast schon als Klon bezeichnen könnte.

Der größte Unterschied liegt darin, dass die **Gebäude jetzt auf Plättchen** vorkommen, und diese dann nicht nur ausgelegt, sondern möglichst sinnvoll auf einem Spielplan platziert werden. Dieses **Legespiel-Element** für den Städtebau hebt „Neom“ dann doch ausreichend von „7 Wonders“ ab.

Wie bei den meisten Städtebauspielen trifft man auch hier auf unterschiedliche Gebäudearten. Es gibt **Abbaugelände**, welche Grundrohstoffe liefern, **Industriegebäude**, welche aus Rohstoffen Handelsgüter produzieren, **Wirtschaftsgebäude**, welche auf die eine oder andere Art für Einkommen sorgen, **Öffentliche Gebäude**, welche reichlich Siegpunkte geben (manchmal abhängig von anderen Plättchen in der Stadt), sowie **Wohngebäude**, die

Fortsetzung von „Neom“

einerseits direkte Siegpunkte bringen, andererseits aber auch in zusammenge- schlossenen Wohngebieten zu- sätzliche Punkte wert sind.

Es liegt in der Natur sol- cher Spiele, dass die verschie- denen Gebäudearten auch **un- terschiedliche Strategien** hervorrufen. So kann man etwa darauf schauen, dass man ein möglichst großes Wohn- gebiet entstehen lässt. Oder man setzt auf Industrie- gebäude, um mit Hilfe von pas- senden Handelsgütern wert- volle Luxusgüter herzustellen. Oder man versucht, möglichst viel Geld zu erwirtschaften, um etwa mit dem Schatzamt hoch punkten zu können. Aber auch die Ankergebäude sollten in die strategischen Überlegun- gen mit einbezogen werden. In allen Fällen ist es jedoch wichtig, Minuspunkte in der Wertung durch Umwelt- belastung und fehlende Strom- versorgung zu vermeiden.

Die **Interaktion ist genretüblich**, also für Drafting- Spiele im gewohnten Ausmaß. Das heißt, dass man sich haupt- sächlich darauf konzentriert, beim Draften jene Plättchen rauszupicken, die einem am besten nutzen, und nur in Aus- nahmefällen, wenn man mehr Plättchen oder vielleicht gar kein passendes zur Auswahl hat, darauf achtet, was der nach- folgende Spieler brauchen könnte.

Um noch ein wenig mehr Würze ins Spiel zu bringen,

wurde noch ein weiteres inter- aktives Element beigefügt: Die **Katastrophen!** In jeder Ge- neration sorgt ein bestimmtes Plättchen für Kalamitäten: "Überschwemmung" in der 1. Generation, "Großbrand" in der zweiten, und letztlich "Gewaltwelle" in der dritten Generation. Nur wer das ent- sprechende Plättchen **aktiv** auswählt, bleibt vor den Aus- wirkungen dieser Katastrophe verschont, alle anderen müs- sen entweder Geld für betrof- fene Gebäude entrichten, oder notfalls ein oder mehrere Ge- bäude aus ihrer Stadt entfer- nen.

Dieses doch sehr **des- truktive Element** gefällt nicht jedem! Auch ich finde, dass dies bei "7 Wonders" eindeu- tig besser gelöst ist, indem man die militärische Stärke mit den jeweils benachbarten Mitspie- lern vergleicht und lediglich Plus- und Minuspunkte verge- ben werden. Eine Zwangsab- gabe von ein paar Münzen wäre bei "Neom" ja noch zu verkraf- ten, aber dass bei unzureichen- den Geldmitteln gleich Gebäu- de abzureißen sind, passt ei- gentlich nicht zum sonst kon- struktiven Charakter. Man könnte zwar theoretisch auf die Katastrophen verzichten, in- dem sie einfach kein einziger Spieler auslöst und sie schlussendlich ungenutzt auf dem Ablagestapel landen. Doch dann erfüllen auch die jeweiligen Schutzgebäude (Feuerwehr, Polizeirevier, etc.) dummerweise keine rich- tige Funktion mehr. Nein, da hätte ich mir schon etwas an- deres gewünscht.



Trotzdem gefällt mir "Neom" recht gut, sonst hätte ich nicht mittlerweile fast drei Dutzend Partien hinter mir. Dass ich nach all dieser Zeit aber noch immer die genaue Bedeutung der Ankergebäude nachschlagen muss, beweist, dass die Piktogramme auf den Plättchen nicht selbster- klärend sind. Wenigstens gibt es in der Spielregel eine ge- naue Erklärung aller Begriffe und Symbole, einen detaillier- ten Plättchenindex, sowie aus- gezeichnet funktionierende Regeln für die Zweipersonen- und die Solovariante. Alles in allem kann ich "Neom" daher guten Gewissens eine Emp- fehlung aussprechen.

Trainer

Game News -
Wertung



Machi Koro
Eastern
Deutschland 2014
Regie: Masao Suganuma
Kosmos Movies
Dauer: ca. 30 min.

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medien- inhaber, 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 Mei- nung muß aber mit der Mei- nung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Akti- vitäten der "Ritter der Kno- belrunde".

Erscheinungsweise:
Zwölfmal jährlich, am Don- nerstag vor dem Spieleabend.

© 2020 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Der Bau einer ganzen Stadt! Das muss doch einen abendfüllenden Film mit erns- tem Hintergrund und schwer- wiegenden Entscheidungen ergeben. Nein! Dem japani- schen Regisseur Masao Suga- numa ist es vortrefflich gelun- gen, das schwierige und kom- plexe Thema in einen kurzwei- ligen Familienfilm auf die Lein- wand zu bannen.

Die Story: Mehrere Bür- germeister wollen ihre Stadt entwickeln aufbauen und ge- raten hierbei in einen regel- rechten Wettstreit gegenein- ander.



Wem gelingt es als Ers- tem, alle vier Großprojekte (z. B. Bahnhof oder Funkturm) zu errichten? Da diese aber zum Teil sehr kostspielig sind, müssen die Bürgermeister ihre Strategie auf bestimmte Aspekte auslegen, wobei letz- lich dann doch Fortuna eine große Rolle spielt. Tolles Kino, wurde sogar mit dem „R la carte“-Oscar ausgezeichnet.



Ritter der knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegei- sterten im September 1991, nachdem bereits vorher in un- regelmässigen Abständen Spie- leabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:

- * Monatliche Spielere treffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. und 3. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberöste- reichischen Spielemeister- schaft ("TraunCon") und an- deren Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielezeit- schrift (Game News) für Mit- glieder
- * Teilnahme an österrei- chischen und internationalen Tur- nieren (z.B.: "Intergame")
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstal- tungen ("Spiel" in Essen, Wien-

er Spielefest, ...)
* Entwicklung neuer Spiele- ideen
* Eigene Homepage im Inter- net: www.knobelritter.at
* Spielebestellservice für die Mitglieder
* auch in **facebook** vertreten