

TRAUN: PLAYING IN THE PARKS !!!

Knobelritter präsentieren am 7. Okt. Naturschönheiten! (S.1)



338. Ausg. 1. Okt. '20
Auflage 100 Stück (!!!)
30. Jg., Abo 15 Euro



„Die Crew“ gewinnt den Deutschen SpielePreis 2020 !!

Und wieder sind sich Jury und die Masse der Spieler einig, denn nach dem „Kenner-Spiel des Jahres“ gewinnt „Die Crew“ von Thomas Sing (Kosmos Spiele) auch den Deutschen SpielePreis 2020. Herzlichen Glückwunsch an den Autor und den Verlag! Näheres dazu auf Seite 2.



Liebe Naturfreunde,

Reisewarnungen, Risikobereiche, Hygienebestimmungen,... da ist es kein Wunder, dass dieser Sommer Fernreisen nicht recht hoch im Kurs standen. Da uns das Virus noch eine Weile länger einschränken wird, wenden wir uns also heimischen Erholungsgebieten zu. Lange genug um alle 6 National-„PARKS“ zu erkunden wird die Corona-Krise hoffentlich nicht mehr dauern.

Glücklicherweise müssen wir unsere Vegetation nicht der Wüste abtrotzen und brauchen daher keine Göttin „Ishtar“, um des Gärtners Tränen von Verzweiflung und Erschöpfung in Brunnen zu verwandeln.

Weiters bleibt uns auch das Schicksal erspart auf

„Dinosaur Island“ von ebendiesem verspeist zu werden. Alle Ressourcen der Gensequenzierung werden zur Zeit auf die Entwicklung eines Vektorimpfstoffes konzentriert, da bleibt für Dino-Eier nichts übrig.

Insofern sind wir am Mittwoch, den 7. Oktober im Reisebüro Trauner-bahnhof dankbar, dass wir in einer Zeit leben, die sichere Alternativen anzubieten hat.

Kommt gesund wieder heim von euren Reisen,



HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde

Deutscher SpielePreis

Hier nun die Top Ten der Abstimmung zum Deutschen SpielePreis 2020:

1. Die Crew
2. Der Kartograph
3. Maracaibo
4. Wasserkraft
5. Cooper Island
6. Glen More Chronicles
7. Crystal Palace
8. Parks
9. Marco Polo II. - Im Auftrag des Khans
10. Paladine des Westfrankenreiches

Zwischenwertung

Drei Viertel aller wertungsrelevanten Spieleabende sind vorüber, und der Kampf um den Thron bei den Männern entschieden sein. Nur die weibliche Nachfolge ist noch unstritten...

- | | |
|-----------------------|-------|
| 1. Herzog Franky | 149 |
| 2. Marquis Reinhold | 118 |
| 3. Prinz Roland | 110,5 |
| 4. König Jakob | 69 |
| 5. Graf Oliver | 63 |
| 6. Baron Thomas | 52,5 |
| 7. Königin Ute | 48,5 |
| 8. Sir Udo | 47 |
| 9. Baron Johannes | 45,5 |
| 10. Prinzessin Nicole | 44 |
| 11. Sir Christoph | 23 |
| 12. Lady Luise | 21 |

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 11. Oktober 2020 bis 12:00 Uhr.

Knobelpreis 2020

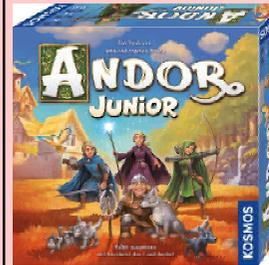
Das Voting für die Nominierungen des Knobelpreises wird am nächsten Spieleabend (7.10.) wiederholt.

It's Sauna-Time!

Die Sauna-Saison hat wieder begonnen! Jeden Donnerstag ab ca. 19:00 Uhr trifft sich die Saunarunde „Schweißperle“ zu gemeinsamen Schwitzen und gelegentlichen Spielen. Gäste willkommen!



Neues vom Trauner Spielekreis

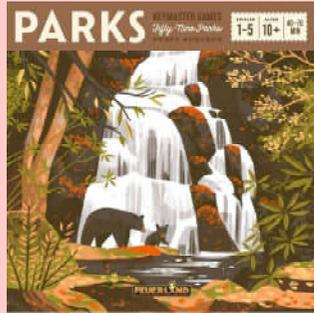


„Andor Junior“ gewinnt den Dt. KinderspielePreis 2020

Doppelsieg für den Verlag „Kosmos Spiele“. Nach dem Deutschen SpielePreis ging heuer auch der Deutsche KinderspielePreis für „Andor Junior“ von Inka & Markus Brand an den Stuttgarter Verlag. Gratulation an die beiden Autoren und den Verlag!

Game News - Spielekritik

Wenn das Thema des nächsten Spieleabends schon „Parks“ sind, finde ich folgendes Spiel als angebracht. Warum? Weiß ich auch nicht. Nur so ein Gefühl...



Titel: Parks
Art des Spiels: **Sammelspiel**
Autor: **Henry Audubon**
Verlag: **Feuerland Spiele**
Jahrgang: **2019**
Spielerzahl: **1 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **40 bis 70 Minuten**
Preis: **Euro 44,90**

Das ist jetzt schon sooo lange her. Vor fast 30 Jahren war ich zwei Mal in den USA, und da habe ich immerhin 4 Nationalparks besucht. Eigentlich sollte ich zufrieden sein und mich der schönen Erinnerungen und der faszinierenden Erlebnisse freuen. Doch diese Freude wird getrübt durch das kürzliche Erscheinen eines Spiels. "Parks" von Feuerland Spiele zeigt mir nämlich auf schmerzliche Weise, welche herrlichen Naturschönheiten die Vereinigten Staaten sonst noch zu bieten haben.

In diesem Spiel sammeln wir nämlich durch vorbereitende Wanderungen Erfah-

rungen, um schließlich Nationalparks besuchen zu können, welche uns wichtige Siegpunkte bringen. Fast 50 verschiedene Parks finden wir darin vor, vom weltberühmten "Yellowstone National Park" bis zum ebenso bekannten "Grand Canyon Nationalpark". Naturparks im hohen Norden Alaskas, auf den Inseln von Hawaii, in den Rocky Mountains, in den Everglades in Florida und viele, viele mehr. Mann, was habe ich da alles versäumt!

Bevor wir uns aber an den Besuch eines dieser einzigartigen Parks wagen können, ist **einiges an Vorbereitung** nötig. Wir können ja nicht einfach dort hinein schlendern, ohne die notwendige Erfahrung, wie man den Wasservorrat gut einteilt, wie man die Gefahren der Wälder richtig einschätzt, wie man sich in gebirgigem Gelände sicher bewegt oder wie man mit sengender Hitze zurechtkommt. Und so unternehmen wir Wanderungen, um die **erforderlichen Erfahrungen in Form von Rohstoffen** zu sammeln: Sonne, Wasser, Bäume und Berge.

Die Einsätze mit diesen Rohstoffmarkern werden bereitgelegt. Auf das **Spielbrett** werden die Stapel der Feldflaschenkarten, der



Jahreszeitenkarten, der Nationalpark-Karten und der Ausrüstungskarten platziert. Je 3 Nationalparks und Ausrüstungen werden aufgedeckt und auf die entsprechenden Felder gelegt.

In jedem der 4 Durchgänge wird ein **Wanderweg aus verschiedenen Streckenabschnitten** zufällig zusammengestellt. Eine Jahreszeitenkarte gibt vor, auf welche Abschnitte zusätzliche Wettermarker (Wasser, Sonnen) platziert werden. Bevor es losgeht, erhalten wir noch eine (zufällige) Feldflasche, sowie ein Lagerfeuer-Plättchen (mit der brennenden Seite nach oben). Unsere beiden Wanderer beginnen am Einstieg des Wanderwegs.

In unserem Spielzug **ziehen wir einen unserer beiden Wanderer** Richtung Ausstieg auf einen beliebigen Abschnitt. Ist dieser bereits mit einer anderen Figur besetzt, müssen wir unser **Lagerfeuer** auf die gelöschte Seite wenden. Sobald unser Lagerfeuer einmal erloschen ist, können wir nur mehr auf freie Abschnitte oder zum Ausstieg des Wanderwegs ziehen.

Anschließend **nutzen wir die Aktion** des betretenen Abschnitts. In den meisten Fällen bringt uns dies 1

Fortsetzung von „Parks“

oder 2 Rohstoffe einer bestimmten Art. Wird ein Abschnitt außerdem zum ersten Mal in einem Durchgang besucht, erhalten wir zusätzlich den anfangs darauf platzierten Wettermarker. Bringt uns der gerade besuchte Abschnitt auf die eine oder andere Weise Wasser, dürfen wir damit unsere **Feldflasche(n)** befüllen und den damit verbundenen Effekt nutzen. Auf diese Weise sammeln wir im Laufe der Wanderung Rohstoffe.

Diese können wir dann am Ausstieg oder an passenden Abschnitten ausgeben, um etwa **Ausrüstung** zu kaufen, welche uns in Folge die unterschiedlichsten Vorteile (z. B. Kostenreduktion bei Parkbesuchen) bringen kann. Oder wir bezahlen die geforderten Rohstoffe, um einen **Nationalpark zu besuchen**, der uns am Ende die wichtigen Siegpunkte bringt.

Haben alle Wanderer schließlich den Ausstieg erreicht, endet ein Durchgang. Der nächste Durchgang wird vorbereitet, indem der Wanderweg neu zusammengestellt wird, und die Wettermarker einer neuen Jahreszeitenkarte positioniert werden. Nach dem vierten Durchgang endet die Partie. Wer hauptsächlich mit seinen gesammelten Parks - die **höchste Gesamtsumme an Siegpunkten** erzielt, hat sich die Wandernadel für den

besten Wanderer redlich verdient.

Ich gebe zu, im Falle von "Parks" habe ich mich aufgrund des attraktiven Äußeren, des **tollen Materials** zu einem Kauf überzeugen lassen. Alle Kartenteile erweisen sich als sehr stabil. Die "Rohstoffe" sind aus Holz und un-



terscheiden sich nicht nur in ihrer Farbe, sondern auch in ihrer Form. So stellen blaue Tropfen das Wasser dar, rote Bergspitzen die Berge, grüne Bäume die Wälder und gelbe Sonnen natürlich die Sonnen. Die Tiere, welche als eine Art "Joker" fungieren, gibt es sogar in 12 individuellen braunen Formen (Hirsch, Bär, Delfin, Wolf, etc.).

Besondere Erwähnung verdienen die 48 **Nationalparkkarten**. 38 namentlich angeführte Künstler haben die Karten designt, mit traumhaften Illustrationen versehen, die einfach Lust drauf machen, diese Parks mal in echt zu besuchen. Das "Tüpfelchen auf dem i" ist aber das **praktische Inlay**, das jedem Bestandteil seinen eigenen Platz in der kompakten Schachtel ein-

räumt. Es wurde wirklich viel Mühe in die Gestaltung des Spiels hineingesteckt, was sich dann aber auf auch seinen (hohen) Preis auswirkt.

Spielerisch präsentiert sich "Parks" auf den ersten Blick als **eher einfache Kost**. Man sammelt durch das Ziehen eines seiner beiden Wanderer "Rohstoffe", welche man schließlich für den Besuch von Nationalparks einsetzt. Die Altersangabe - "ab 10 Jahren" - erscheint mir ob der leicht verständlichen Regeln und des unkomplizierten Spielablaufs als zu hoch gegriffen. Es ist ohne weiteres bereits für Kindern ab 8 Jahren geeignet und erweist sich somit als **familienspieltauglich**.

Im Detail steckt in "Parks" aber dann doch mehr Planung und Interaktion, als es anfangs den Anschein hat. Sicher, gerade zu Beginn zählt nur eines: **Rohstoffe, Rohstoffe, Rohstoffe**. Also zieht man dorthin, wo es am meisten zu holen gibt. Vor allem die zusätzlichen Wettermarker auf den Abschnitten lässt man sich ungern entgehen.

Außerdem versucht man, nicht allzu große Schritte zu machen, um möglichst oft Abschnitte aufsuchen und von deren Effekten profitieren zu können. In späteren Phasen hingegen benötigt man ganz bestimmte Ressourcen, oder besitzt für einige Abschnitte vorteilhafte Ausrüstungs-

Fortsetzung von „Parks“

gegenstände, woraufhin man Abschnitte **gezielt anstrebt**. Dann kann es schon passieren, dass man dafür auch größere Sprünge in Kauf nimmt.

Ebenfalls ein wesentlicher Entscheidungsfaktor für das Zielfeld ist noch, welche Auswirkung dies auf die Mitspieler hat. Da man ja ein bereits besetztes Feld nur dann betreten darf, wenn das eigene Lagerfeuer noch nicht erloschen ist, und dieses nur dann wieder entfacht werden darf, wenn der erste Wanderer den Ausstieg erreicht, kann man den Gegenspielern durch geschicktes Blockieren gehörig in die Suppe spucken, sie gegebenenfalls sogar frühzeitig zum Ausstieg zwingen. **Interaktion ist also durchaus vorhanden**, das Ärgerpotential und der damit verbundene Frustfaktor halten sich aber dennoch in Grenzen.

Ich möchte jetzt noch auf einige interessante Aspekte eingehen. Da sind zum einen die **Vorsatzkarten**. Jeder Spieler erhält zu Beginn 2 dieser Karten, von denen er sich eine behält. Diese gibt dann sozusagen die Kriterien vor, nach denen sich die Spieler die zu besuchenden Parks aussuchen. Nachdem die Karten - je nachdem wie gut ihre Bedingungen erfüllt wurden - lediglich 2 oder 3 Punkte bringen, ist es nicht unbedingt notwendig, sich danach zu richten, ähnlich wie die Zielkarten

bei "Flügelschlag". Andererseits könnten gerade dies die für den Sieg notwendigen Punkte sein, weshalb man sie schon nach Möglichkeit einplanen sollte.

Die **Ausrüstungskarten** - sie kosten zwischen 1 und 3 Sonnen - können die unterschiedlichsten Vorteile bringen. Einige bringen zusätzliche oder bessere Rohstoffmarker auf bestimmten



Abschnitten, manche erlauben es, andere Rohstoffe statt bestimmten Rohstoffen bei einem Parkbesuch abzugeben, wieder andere Ausrüstung hilft, die Kosten eines Parkbesuchs um 1 oder 2 Rohstoffe zu reduzieren. Gerade letztere können sich - wenn man früh genug darin "investiert" - am Ende bezahlt machen. Es gilt, den Erwerb von Ausrüstungsgegenständen gut abzuwägen, denn erstens benötigt man dafür eben auch wertvolle Rohstoffe, und zweitens muss für deren Kauf auch eine Aktion aufgebraucht werden.

Die **Fotos** bieten eine alternative Art, an Siegpunkte zu gelangen. Ein bestimmter Abschnitt des Wanderwegs, sowie einige Ausrüstungskarten gestatten es, gegen Abgabe von 2 beliebigen Roh-

stoffen ein Foto zu erhalten, welches 1 Siegpunkt wert ist. Eine recht teure Angelegenheit, es sei denn man ist im Besitz des Fotoapparats, der die Kosten auf 1 Marker reduziert. Und so steht man oft vor dem Dilemma, eigentlich nicht 2 Rohstoffe in ein Foto stecken, jedoch gerne einem Mitspieler den Fotoapparat wegschnappen zu wollen, damit dieser nicht zu billig zu Siegpunkten kommt. Zumal der Besitzer der Kamera am Ende der Runde automatisch 1 Foto für 1 Rohstoff knipsen darf.

Der **Startspieler** wechselt übrigens nicht automatisch. Der erste Spieler, der am Ausstieg die Aktion "Park reservieren" wählt, erhält den Startspielermarker. Sicher, es kann vorteilhaft sein, als erster losmarschieren zu können und relativ unbehelligt Wettermarker einsammeln zu können. Eine absolute Notwendigkeit ist dies aber nicht, auch den anderen Spielern bleiben noch ausreichend Möglichkeiten.

Der **Spielrhythmus** kann diesbezüglich überhaupt interessante Ausmaße annehmen. Obwohl jeder Spieler für sich die optimalen Spielzüge sucht, kann ein Spieler unbeabsichtigt ausgebootet werden, sodass er die Runde vorzeitig beenden muss. Ein anderer hingegen hat plötzlich unerwartet das Glück, noch mit beiden Figuren unterwegs zu sein, während alle schon ausgestiegen sind. Dieser kann dann unbehelligt kleinweise

Fortsetzung von „Parks“

Rohstoffe einsammeln. Jedenfalls treibt die Interaktion bei "Parks" bisweilen seltsame Früchte.

Wenn mal keine Mitspieler greifbar sind, lässt sich "Parks" notfalls auch alleine spielen. In dieser **Solovariante** tritt man gegen 2 Ranger an, welche von zufällig aufgedeckten Ausrüstungskarten gesteuert werden. Die Wettermarker, welche die Ranger einsammeln, werden auf Ereigniskarten platziert, welche dann eine (negative) Auswirkung auf den Spieler hat, sobald dort der 3. Marker einer Art liegt. Die erzielten Siegpunkte können mit einer Erfolgstabellen verglichen werden. Funktio-

niert wirklich gut, kann aber keine echten Mitspieler ersetzen.

Egal ob zu zweit oder mit maximaler Spielerzahl: "Parks" spielt sich **in jeder Besetzung recht gut**, wobei es zu fünf für meinen Geschmack doch etwas zu langatmig ist. Der Langzeitspielreiz ist für mich etwas fraglich, was aber damit zu tun hat, dass ich doch lieber anspruchsvollere Spiele mag. In der **Kategorie "gehobenes Familienspiel"** gehört es - auch wegen der gelungenen Aufmachung - aber mit Sicherheit zu den attraktiveren Vertretern.

Für meinen nächsten - hoffentlich nicht allzu fernem - Besuch der USA habe ich



jedenfalls jetzt genug Plätze gefunden, die ich mir dann unbedingt anschauen muss...



HALL OF GAME

Die Spieleabende zeichnet mittlerweile eine gewisse Kontinuität aus. Es kommen konstant wenig Leute, daher werden auch konstant wenig Stimmzettel abgegeben. Aber auch die Wertung selbst wiederholt sich ziemlich. FLÜGELSCHLAG bleibt weiterhin an der Spitze, gefolgt von DIE CREW. Einzig TEOTIHUACAN fiel ein wenig zurück, verweilt aber immer noch unter den Top Five. Davon profitieren konnten AZUL - DER SOMMERPAVILLON (3.), MARACAIBO (4.) und TEXAS SHOWDOWN (geteilter 5.).

Dies bringt uns eine besondere Situation. Kommt es nächsten Monat zur exakt gleichen Wertung, steigen gleich 3 Spiele auf einmal in unsere „Hall of Games“ auf: TEXAS SHOWDOWN, DIE CREW und FLÜGELSCHLAG.

Das bedeutet aber, dass uns ab nächsten Monat wahrscheinlich Spiele für die Wertung fehlen werden. Wir brauchen deshalb dringend Vorschläge, um die Lücken wieder zu füllen! Noch dazu, wo ich glaube, dass von den verbliebenen Spielen nur wenige (AZUL - DER SOMMERPAVILLON, TEOTIHUACAN, MARACAIBO) das Zeug haben, in die Ruhmeshalle aufzusteigen. Wenigstens haben wir diesmal schon einen Neuvorschlag: WASSERKRAFT.

Wertung:

1. Flügelschlag	6/+ 7/-0/13/ =
2. Die Crew	5/+ 6/-0/11/ =
3. Azul - Sommerpavillon	4/+ 6/-0/10/ +
4. Maracaibo	4/+ 5/-0/ 9/ +
5. Teotihuacan	5/+ 2/-0/ 7/ -
Texas Showdown	3/+ 4/-0/ 7/ +
7. HiLo	2/+ 4/-0/ 6/ =
8. Underwater Cities	1/+ 3/-0/ 4/ =
9. Tiny Towns	*2/+ 1/-0/ 3/ +
10. Villagers	*2/+ 0/-0/ 2/ +
11. Kuhle Kühe	1/+ 4/-1/ 1/ -
Letter Jam	1/+ 0/-0/ 1/ -

Vorschlag: Wasserkraft (2 x)

Game News - Spielekritik

Ich hab mir mal sagen lassen, dass für einen schönen Park Pflanzen und viel Grün notwendig sind, und diese dann auch noch Wasser und Sonne benötigen. Klingt ganz schön kompliziert, Mann...



Titel: Ishtar - Die Gärten von Babylon

Art des Spiels: Lege- und Mehrheitenspiel

Autoren: Bruno Cathala & Evan Singh

Verlag: iello Games

Jahrgang: 2019

Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler

Alter: ab 12 Jahren

Dauer: 45 - 60 Minuten

Preis: ca. Euro 39,-

Einleitung

"Vor langer Zeit begab es sich in einer sternenlosen Nacht, dass der Gärtner der Königin inmitten der Wüste blablaba, blablaba." Wenn interessiert denn schon eine olle Spielgeschichte, wo sie doch ohnehin frei erfunden und ohne irgendeinen realistischen Hintergrund ist. Das einzig Wichtige ist, dass wir im Spiel "Ishtar" im Laufe von knapp einer Stunde den vor uns liegenden, noch ziemlich öde ausschauenden Spielplan in



Wer an der Reihe ist, führt folgende Aktionen nacheinander aus:

1. Er wählt ein **Pflanzenplättchen** vom Vorratsteppich. Dazu bewegt er die Gießkanne-Figur im Uhrzeigersinn zum nächsten besetzten Feld und nimmt sich das oberste Plättchen. Gegen Abgabe von je 1 Juwel kann er die Gießkanne noch weitere Felder ziehen.

2. Er legt das **Pflanzenplättchen** auf dem Wüstenplan aus. Aneinander grenzende Plättchen bilden dabei einen Garten, aneinander grenzende Blumenfelder wiederum ein Beet. Es gilt aber zu beachten, dass ein Garten nur an einen einzigen Brunnen angeschlossen sein darf.

3. Er sammelt **Juwelen** ein, indem er alle Juwelen von Feldern, die er gerade überdeckt hat, in seinen Vorrat nimmt.

4. Trägt das gerade gelegte **Pflanzenplättchen** ein **Helfer-**



blühende Gärten mit Blumenbeeten und Bäumen verwandeln. Wer dies am besten bewerkstelligt bzw. sich dabei die punktetragendsten Parzellen sichert, wird zum neuen Gärtner des Königs befördert. Was uns eigentlich ziemlich wurscht ist, Hauptsache, wir gewinnen.

Spielbeschreibung

Die Wüste wird zu Beginn aus großen sechseckigen **Geländeplänen** aufgebaut, und zwar 2 Pläne mehr als Spieler teilnehmen. Danach werden auf die entsprechend gekennzeichneten Felder Brunnen und Juwelen platziert. Die Blumenbeete und Gärten wiederum finden sich auf **Pflanzenplättchen**, welche sich jeweils über 3 Felder erstrecken. Sie werden nach ihren unterschiedlichen Formen sortiert, getrennt gemischt und anschließend gleichmäßig auf die Felder des **Vorratsteppich** verteilt. Schließlich erhält jeder Spieler noch ein eigenes **Tableau**, das vor allem Felder zeigt, mit deren Freischaltung er seine Fähigkeiten als Gärtner verbessern kann. Nachdem jeder noch 2 Helferfiguren und einen violetten Juwel bekommen hat, kann das Spiel losgehen.

Fortsetzung von „Ishtar“

symbol, darf er sofort einen seiner Helfer auf das Blumenbeet stellen, wodurch er es in Besitz nimmt. Allerdings gibt es auch hier eine Einschränkung: Auf jedem Blumenbeet darf bloß 1 Helferfigur stehen. Ist auf dem Pflanzenplättchen hingegen ein **Fähigkeits-symbol**, darf er 2 beliebige Juwelen aus seinem Vorrat auf eine verfügbare Fähigkeit seines Tableaus legen und damit die entsprechende Fähigkeit freischalten. Ein **"Joker"**-Symbol kann entweder als Helfer- oder als Fähigkeits-symbol genutzt werden.

5. Es darf einen **Baumpflanzen**, indem er eine ausliegende Baumkarte wählt, die darauf geforderten Juwelen abgibt und eine Baum-Figur auf ein freies Rasenfeld seiner Wahl stellt. Diesen Schritt kann er beliebig oft machen, sofern er die Kosten dafür bezahlen kann.

Das Spiel endet nach jener Runde, in der auf zwei Feldern des Vorratsteppichs keine Pflanzenplättchen mehr liegen. Bei der **Schlusswertung** erhält jeder Spieler Punkte für seine Blumenbeete (1 Punkt pro Blüte), für seine gepflanzten Bäume (laut Baumkarte), für die Brunnen in seinem Besitz, also Brunnen, bei denen er die Mehrheit an angeschlossenen Blumenfeldern vorweisen kann (je nach Farbe des Brunnens 4, 6 oder 8

Punkte), sowie für freigeschaltete Fähigkeiten. Natürlich gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten, der alsdann seinen Job als neuer Hofgärtner antreten kann/darf/muss.

Fazit

"Ishtar" ist in erster Linie ein **Legespiel**, bei dem alle Spieler Plättchen auf einen gemeinsamen Spielplan legen. Dies stellt sich aber



beileibe nicht als so banal heraus, wie es sich vielleicht anhört. Dies liegt einerseits an den **raffinierten Legeregeln**, welche dafür sorgen, dass die Zuordnung der Gärten zu Brunnen, sowie die Besitzverhältnisse der Blumenbeete eindeutig und unmissverständlich sind. Besonders die "Abstandsregel" von Gärten und die damit verbundenen Zwänge können taktisch geschickt genutzt werden, was mich ein wenig an das gute alte "Acquire" erinnert.

Neben diesen rein technischen Details gibt es andererseits aber noch welche, die sich auf die Spieler und deren Taktik auswirken. So braucht

es unbedingt **Helfer-Figuren**, um mit den Gärten punkten zu können, weshalb man bei der Wahl seines Pflanzenplättchens auf die entsprechenden Symbole achten sollte. Die Anzahl der Blüten in den Beeten bringt für deren Besitzer am Spielende direkte Punkte. Für einen angeschlossenen Brunnen Punkte zu erhalten, ist hingegen schon etwas schwieriger, denn dafür braucht man eine Mehrheit an Blumenfeldern, sprich: **"area control"**.

Zusätzlich zu diesen bereits von etlichen Legespielen bekannten Mechanismen treffen wir in "Ishtar" aber noch auf einen weiteren interessanten Aspekt: Die **Juwelen**. Sie werden ja durch das Überdecken bestimmter Felder des Spielplans (die Felsen in der Wüste) aufgelesen und können auf unterschiedliche Weise verwendet werden. So erhöhen sie schon mal praktischerweise die Flexibilität bei der Wahl eines Pflanzenplättchens, da die Gießkanne bei Bedarf für jedes abgegebene Juwel 1 Feld weitergezogen werden darf.

Auch für die **Bäume** sind Juwelen erforderlich. Auf jeder Baumkarte ist genau angegeben, welche und wie viele Klunker zum Pflanzen dieses Baumes notwendig sind. Je nach Anzahl und Farbe der Juwelen bringen gepflanzte Bäume dem erfolgreichen Gärtner zwischen 3 und 17 Punkte ein.

Fortsetzung von „Ishtar“

Die letzte Verwendungsmöglichkeit für die Edelsteine bieten die Spielertableaus, wofür allerdings ein Fähigkeitssymbol (bzw. das Joker-Symbol) auf dem gewählten Pflanzenplättchen vonnöten ist. Mit 2 beliebigen Juwelen kann man eine **Fähigkeit freischaalen**. 10 unterschiedliche Fähigkeiten - 2 in jeder der 5 Spalten - gibt es. Die unteren bringen sofortige Vorteile, wie bestimmte Blütenplättchen oder neue Helferfiguren. Die oberen Fähigkeiten - sie dürfen erst dann belegt werden, wenn die darunter liegende Fähigkeit bereits aktiviert wurde - bringen hingegen Extrapunkte am Spielende, beispielsweise für an eigene Blumenbeete angrenzende Bäume, ungenutzte Juwelen oder nicht eingesetzte Helferfiguren. Damit kommt auch eine **gewisse strategische Komponente** ins Spiel, auf die man seine Vorgehensweise etwas ausrichten kann.

Taktisch am besten ist es natürlich, wenn man beides - Legespiel und Fähigkeiten - gut miteinander kombinieren kann. Es steckt somit mehr in "Ishtar" als es auf den ersten Blick den Anschein hat. Es gilt, alle Elemente zu berücksichtigen, will man am Ende erfolgreichster Gärtner werden. Ein Problem dürfte es sein, die richtige Zielgruppe für das Spiel anzusprechen, denn Gelegenheitsspieler, die sich ein simples Legespiel erwarten, werden von den zusätzlichen Regeln wahrscheinlich

überfordert werden. Sie sollten "Ishtar" aber auf jeden Fall eine zweite Chance geben, denn mir gefällt diese gelungene Verknüpfung mehrerer Spielelemente recht gut.

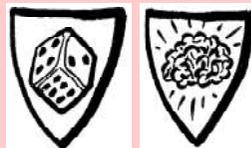
Das **Spielmaterial** verdient noch eine lobliche Erwähnung. Stabile Kartenteile, Figuren und Bäume aus Holz, bunte Glassteine als Juwelen, dreidimensionale Brunnen, Karten, und all dies findet seinen Platz in einem praktischen Schachtel-Inlay. Die Grafik von Illustrator Biboun finde ich ausgesprochen schön und großartig.

Diese **attraktive Optik** hat zwar auch ihren Preis, trägt aber wesentlich dazu bei, dass ich jederzeit gerne für eine Partie "Ishtar - Die Gärtner von Babylon" bereit bin, um mich mit anderen Mochtegern-Gärtner in der trockenen, erbarmungslosen babylonischen Wüste zu messen.



Willy

Game News - Wertung



Zielgruppen-Wegweiser

Folgende Symbole geben an, für welche Zielgruppe ein Spiel **bestens** (großes Symbol) oder **gut** (kleines Symbol) geeignet ist:



Familien, Gelegenheitspieler, Glücksspieler, Anfänger



Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker



Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Zwei Personen, Partner, Paare



Kinder, jüngere Spieler

Game News - Spielekritik

Die meisten Leute statten ihre Parks und Gärten mit schmucken Sachen aus. Von den folgenden Dekorationselementen ist jedoch - nicht nur für Privatpersonen - dringend abzuraten...



Titel: Dinosaur Island
Art: Arbeitereinsatz- und Aufbauspiel
Autoren: Jonathan Gilmore & Brian Lewis
Verlag: Feuerland Spiele
Jahrgang: 2019
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 90 - 120 Minuten
Preis: Euro 65,90

sich gleich mehrere Gesellschaften an Projekten, auf abgelegenen Inseln Dinosaurierparks mit Kreaturen aus Jura, Kreide und Trias zu eröffnen, und mit spannenden Attraktionen auszustatten, um damit möglichst viele, zahlungskräftige Besucher anzulocken. Na, hoffentlich vergessen die werten Herren nicht, auch ein wenig in die Sicherheit zu investieren, damit die Besucher nicht - wie es Steven Spielberg blockbustermäßig demonstriert hat - zu Saurierfutter werden ...

Spielbeschreibung

Anfangs kann man unseren Park aber kaum als Dinosaurierpark, sondern eher als **Minipark** bezeichnen. Neben einem einsamen Verkaufsstand für Hüte, steht da bloß ein kleines Gehege mit einer eher harmlosen Dinoart, was nicht viele Besucher anlocken würde. Auch unser Labor bietet uns nur bescheidene Möglichkeiten, vor allem ist in den sogenannten Kaltlager, worin wir einfache und komplexe DNS aufbewahren, recht wenig Platz. Mit ein paar Wissenschaftlern, etwas Personal und einem gewissen Startkapital machen wir uns an die Arbeit, die Anlage attraktiver zu gestalten.

Wie bitte?!

Haben die denn noch nie Michael Crichton gelesen? Oder wenigstens "Jurassic Park" im Kino oder im Fernsehen angeschaut? Dinosaurierblut aus Bernstein gefangenen Insekten der Urzeit extrahieren und ihre DNS zu entschlüsseln, um daraus lebende Riesenechsen zu züchten und diese dann in einen prähistorischen Themenpark zu stecken: Das kann eigentlich nur schiefgehen!

Aber Geld regiert nun mal die Welt und so versuchen



Danach können wir **Investitionen** tätigen (Phase 2), um unseren Park in verschiedenen Bereichen zu verbessern. Für jeweils 2 bis 5 \$ (natürlich sind damit Millionen Dollar gemeint) können wir **Laborausbauten** erwerben, welche uns diverse Vorteile

Fortsetzung von „Dinosaur Island“

bringen können, wie etwa billigere Sicherheitsmaßnahmen, effektivere Forschungslabore oder günstigere Gehegebauten. Oder wir stecken unser Geld in neue Parkattraktionen, wie Fahrgeschäfte (Achterbahnen, u.ä.), Shops und Restaurants, wobei diese Attraktionen aber noch Zusatzkosten verursachen.



Eine weitere Investitionsmöglichkeit ist das Einstellen von **Experten**. Einige von ihnen bringen uns neben mehr oder weniger starken Fähigkeiten auch zusätzliches Personal, welches sich für die später anfallenden, mannigfaltigen Arbeiten als recht hilfreich erweist. Und außerdem können wir in dieser Phase auch dringend benötigte **DNS kaufen**, sollte unser Labor dazu mal nicht in der Lage sein.

Anschließend wird richtig gewerkelt (Phase 3). **Wir setzen unsere Arbeiter ein**, um die verschiedensten Aufgaben zu erledigen. So müssen die Gehege vergrößert werden, um Platz für mehr Dinosaurier zu bieten. Die Sicherheit muss erhöht werden, um zu verhindern, dass die Viecher ausbrechen und für Chaos und Verwüstung sorgen. Geld über neue Kapital-

einlagen muss herangeschafft werden. Und schließlich müssen wir ja auch noch neue Dinosaurier erschaffen, um den Besucherstrom zu steigern.

Für einen **neuen Dinosaurier** müssen einige Sachen beachtet werden. So ist natürlich erstmal ein entsprechender Dinosaurier-Bauplan notwendig. Dann brauchen wir logischerweise noch genug

Platz im Gehege. Wir müssen die erforderlichen DNS-Bauteile aus unserem Kaltlager abgeben und stellen daraufhin den neuen Dino ins Gehege, was sofort die Attraktivität unseres Parks erhöht, allerdings ebenso die potenzielle Gefahr.

Und dann kommt der große Augenblick, der Moment der Wahrheit, an dem wir die Früchte unseres Erfolgs ernten: Die **Besucher strömen in unseren Park** (Phase 4). Zuerst zahlen sie an unseren Kassen am Eingang Eintritt, danach können wir sie in unseren Park lassen, allerdings bloß so viele, wie in den Attraktionen und bei den Dinosauriergehegen Platz finden. Dummerweise finden sich unter den zahlungskräftigen Besuchern immer wieder ein paar freche Rowdies, welche sich rücksichtslos vordrängen und nicht mal Eintritt zahlen.

Wenn wir allerdings am falschen Ort gespart haben und die Bedrohung der Dinos in unserem Park höher ist als

unser Sicherheitswert, **brechen Dinosaurier aus**, wodurch leider Besucher ums Leben kommen, entweder von Raubsauriern verzehrt oder von riesigen Pflanzenfressern erdrückt. Der Erfolg unserer Anlage wird in dieser Phase durch die Zahl begeisterter Besucher abzüglich der Anzahl verunglückter Besucher bestimmt.

Am Ende der Saison reisen die Besucher ab, unsere Wissenschaftler und Arbeiter beenden ihre Tätigkeiten. Nun ist es Zeit, Bilanz über die abgelaufene Saison zu ziehen. Konnten wir unsere Ziele erreichen, die geplanten Aufträge erfüllen? Wenn insgesamt alle bis auf einen Auftrag erfüllt werden konnten, endet das Spiel. Jetzt zeigt sich, wie erfolgreich wir beim Management unseres eigenen Dinosaurierparks waren, wobei zu den laufenden **erzielten Siegpunkten** noch jene für die erledigten Aufträge, für verbliebenes Kapital, sowie für die Dinos in unseren Gehegen (je größer und gefährlicher, desto besser!) erhalten. Unser Bestreben ist es natürlich, schlussendlich unsere Dinosaurierinsel zum besten und berühmtesten prähistorischen Park der Welt gestaltet zu haben.

Fazit

Das Erschaffen von Dinosauriern und das Management eines entsprechenden Themenparks: Nein, nicht jeden kann man solche Aufgaben anvertrauen. "Dinosaur Island"

Fortsetzung von „Dinosaur Island“

ist deswegen auch ein richtiges **Kennerpiel**, welches gleich **mehrere Spielmechanismen** vereint.

Die 1. Phase des Spiels - die **Forschungsphase** - hat Aspekte eines **Arbeitereinsatzspiels**. Jeder Spieler verfügt über 3 Wissenschaftler, je einen mit den Werten 1, 2 und 3, welche er den einzelnen Aufgaben des Forschungstableaus zuordnet. Das Originelle daran ist, dass einige Aufgaben, wie etwa die anspruchsvolleren Dinobaupläne oder komplexe DNS, einen bestimmten Mindestwert erfordern, bzw. beim Vergrößern der Kaltlager der Wert berücksichtigt wird.

In der 2. Phase - der **Marktphase** - kommen Elemente eines **Aufbauspiels** zum Tragen. Mit den Laborausbauten, Parkattraktionen und Experten können die Spieler ihren Park verbessern bzw. Verbesserungen leistbar oder überhaupt realisierbar machen. Jeder Spieler kann maximal zwei Einkäufe tätigen, wobei vor allem in den ersten Runden des Spiels das Budget eher knapp ist, sodass man oft eine Kosten-Nutzen-Rechnung (auch in Bezug auf Geldbedarf in der nächsten Phase) anstellt. Eine Besonderheit bieten die Experten, welche nicht nur besondere Fähigkeiten, sondern in den meisten Fällen auch eine (äußerst willkommene) Aufstockung des Personals mit sich bringen.

Die **Arbeitsphase** (3. Phase) ist erneut - wie der Name schon sagt - geprägt von **Worker Placement**. Die Spieler setzen ihre Arbeiterfiguren - zu Beginn sind es lediglich 4, durch Erwerb passender Experten können es dann bis zu 8 Figuren werden - auf Felder in ihrem Labor ein. Damit lassen sich Gehege erweitern, die Sicherheit erhöhen, komplexe DNS herstellen (ent-



der direkt oder durch Tausch von einfachen DNS-Bauteilen) und vor allem Dinos erschaffen. All diese Elemente wollen aber gut koordiniert und geplant sein, sodass man hier genauso auch von **Optimierung und Ressourcenmanagement** sprechen kann, um in der 4. Phase anschließend ein Maximum an Einnahmen und Siegpunkten herausholen zu können.

Es gibt also einiges zu beachten, viele Aspekte zu berücksichtigen. "Dinosaur Island" besitzt einen doch **eini-germaßen hohen Komplexitätsgrad**. Dennoch gelingt es der Spielregel, alles relativ gut zu übermitteln. So hat mein 11-jähriger Filius, angelockt durch das spannende Dino-Setting, keine Schwierigkeiten damit. Wie kann das sein? Des

Rätsels Lösung liegt in der **hervorragenden redaktionellen Aufarbeitung**.

Das **Spielmaterial unterstützt die Spieler auf ideale Weise**, geleitet sie sicher und praktisch durch den Spielablauf. So ist für jede Phase eine eigene Spieltafel zuständig. Phase 1 findet auf dem Forschungstableau statt, Phase 2 auf dem Marktableau, Phase 3 auf den spieler-eigenen Labortableaus und Phase 4 schließlich auf den Parktableaus. Viel besser und übersichtlicher kann man es einfach nicht gestalten!

Und wenn wir schon dabei sind: Das **Spielmaterial ist so üppig und reichhaltig**, dass man Schwierigkeiten hat, alles nach Gebrauch wieder in der Schachtel unterzubringen. Aber auch die Qualität überzeugt generell. Die Tableaus sind stabil, die Labortableaus weisen sogar Einkerbungen auf, sodass die Würfelchen für das Festhalten des DNS-Bestandes sowie des Gefahren- und Sicherheitslevels nicht verrutschen können. Abzige gibt es materialtechnisch lediglich für das Fehlen eines Inlays (samt etwas höherer Schachtel) zum Zwecke einer ordnungsgemäßen Sortierung als auch für die etwas fitzeligen Geldmarker.

Bei der **grafischen Gestaltung** scheiden sich die Geister. Mir persönlich gefällt das bunte Durcheinander an schweinchenrosa, giftgrün,

Fortsetzung von „Dinosaur Island“

knallgelb, lila, etc. nicht besonders, aber das ist halt Geschmackssache. Hingegen hätte die Unterscheidbarkeit der einfachen DNS-Bauteile unbedingt besser ausfallen müssen. Für die Dinosaurierfiguren hätte ich mir drei verschiedene Farben und/oder Formen für die drei Arten - Pflanzenfresser, kleiner Raubsaurier und großer Raubsaurier - gewünscht, das wäre übersichtlicher und bei der Endwertung einfacher zu rechnen. Aber dies ist Jammern auf hohem Niveau.



Spielerisch gefällt es mir uneingeschränkt. Es gibt viel zu beachten, und es braucht ein, zwei Partien, bis man alle Elemente intus hat und das richtige Maß für Investitionen, Erschaffung von Dinos, erforderlicher Sicherheit, usw. findet. Bei den Laborausbauten gibt es doch qualitative Unterschiede, hier sind erfahrene Spieler klar im Vorteil, die richtigen Entscheidungen zu fällen. Für den Erfolg ist es schließlich noch unabdingbar, die ausliegenden Aufträge in seine Planung mit einzubeziehen, um sie möglichst schnell zu erfüllen, wenn es geht vor den Mitspielern. **Interaktion**

gibt es - wie bei allen Arbeiterspieleinsatzspielen - ohnehin ausreichend.

Die **Spieldauer** hat mich überrascht, sie ist doch kürzer als nach einer Kennenlernpartie vermutet. Hat man die Spielmechanismen verinnerlicht, braucht man für ein "kurzes" Spiel nur mehr 4 bis 5 Runden (das entspricht ca. 20 Minuten je Spieler). Eine "mittlere" Partie dauert etwa 6 Runden, weshalb man mit ungefähr 30 Minuten pro Spieler rechnen muss. Selbst das "lange" Spiel hat man nach höchstens 8 Runden geschafft, was in etwa 45 Minuten/Spieler beansprucht. Also alles im noch angenehmen Bereich, solange man nicht in voller Besetzung spielt.

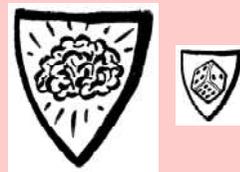
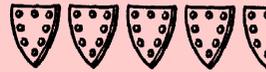
Hat man mal keine Mitspieler parat, lässt sich "Dinosaur Island" auch gut und gerne alleine spielen. In dieser **Solo-version** tritt man gegen einen künstlichen, kartengesteuerten Gegenspieler an und versucht, innerhalb von 7 Runden so viele wie möglich der 7 zufällig gezogenen Solo-Auftragskarten zu erfüllen. Funktioniert gut, aber ich interagiere doch lieber mit richtigen Mitspielern als mit künstlichen...

Die knallbunte Aufmachung hat mich anfangs etwas abgeschreckt und verhindert, dass ich mir das Spiel früher zugelegt habe. Ich habe es

aber schließlich nicht bereut und kann "Dinosaur Island" vielmehr eine klare Empfehlung aussprechen.

Weekly

Game News - Wertung



p.S.: Wer sein Exemplar etwas aufpumpen will, für den gibt es verschiedene Figuren für die unterschiedlichen Dinosaurierarten...

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



Miyabi
Eastern
Deutschland 2019
Regie: Michael Kiesling
HABA Movies
Dauer: ca. 45 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 Knobelfrunde".
Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2020 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Ästhetik spielt im Fernen Osten eine wichtige Rolle. Alles muss geordnet sein, alles muss einen Sinn ergeben. So auch die Gärten. Regisseur Michael Kiesling hat sich mit der japanischen Gartengestaltung auseinandergesetzt, und seine Erkenntnisse in einen ruhigen, optisch sehr ansprechenden Streifen umgesetzt. In seinem „Miyabi“ lässt er mehrere Gärtner in einen Wettkampf um den schönsten Garten gegeneinander antreten. Dabei müssen die Deko-Elemente, wie Büsche, Pagoden, Koi-Teiche, Blumenbeete und



Steine fein säuberlich in Reihen und Spalten angelegt werden, oft auch terrassenförmig in mehreren Ebenen.

Ein eher behäbiger Film ohne große Actionszenen, dafür aber mit viel fernöstlicher Atmosphäre. Prädikat: Sehr Sehenswert!



Ritter der Knobelfrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1991, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:
* Wöchentliche Spieletreffen im Hotel Traunerhof (**Jeden Mittwoch!**)
* Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
* Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielezeitschrift (Game News) für Mitglieder
* Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
* Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen,

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