

# DE-MONSTRATION IM TRAUNERHOF!

Monströses Treffen der Knobelritter am 4. Nov. '20! (S. 1)



339. Ausg. 29. Okt. '20  
Auflage 100 Stück (!!!)  
30. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Eigenreportage

Liebe Gruselfilmfreaks!

Ich muss gestehen, ich bin verwirrt. Da kommt nach Jahrzehnten wieder ein Film mit dem Titel 'Der Unsichtbare' ins Kino und dann hat der so gar nichts gemein mit H.G. Wells' Roman oder der legendären Persiflage mit Chevy Chase in der Titelrolle.

Eines vielleicht doch, nämlich dass die „Res Arcana“ erlangte Unsichtbarkeit die Titelfigur von moralisch fragwürdig zu zweifellos monströs wandelt. Man möchte nach so mancher Szene gar neue Kategorien menschlicher Hinterhältigkeit einführen: Bad, Evil, Villainous, „Villainous 2 - Böse bis ins Mark“, oder so ähnlich.

Stellenweise ist man versucht den Unsichtbaren auf eine fruchtlose Suche in den Wald zu schicken und zu hoffen, dass er nie mehr aus dem „Roundforest“ wiederkehrt. Aber das ist eine andere Geschichte...

Bleibt wohl mal wieder an uns Knobelrittern hängen, am Mittwoch dem 4. November ab 18:00 Uhr in der Burg Franky-stein die „Last Bastion“ gegen ein Heer von Monstern - sichtbaren wie unsichtbaren - zu sein.

Bleibt unerschrocken,

Oliver



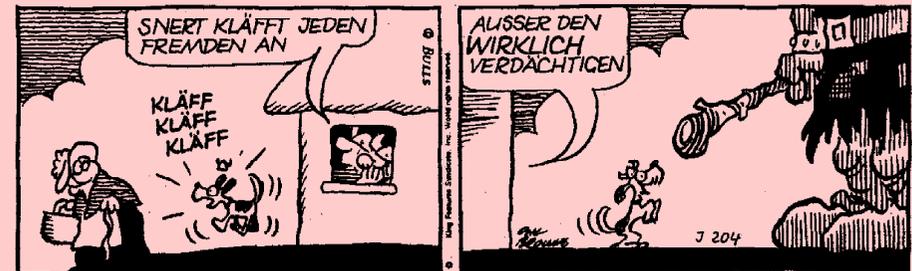
## Knobelpreis 2020

Die Knobelritter haben abgestimmt. Drei Spiele haben es auf die diesjährige Nominierungsliste geschafft:

**Azul - Der Sommerpavillon**  
**Die Crew**  
**Maracaibo**

Am kommenden Spieleabend - 4. November 2020 - kürten sie dann in einem letzten Wahlgang das ihrer Meinung nach beste taktische Spiel des Jahres.

HAGAR  
DER SCHRECKLICHE



## Neues vom Trauner Spielekreis



### „DIE CREW“ gewinnt den „À la carte“-Preis 2020

Seit 1991 verleiht das Spielermagazin FAIRPLAY den Preis "À la Carte" für das Beste Kartenspiel. Eine von der Redaktion ausgewählte Gruppe von Spielekennerinnen und Spielekennern stimmt über den Preisträger ab. Dieses Jahr gewann: „DIE CREW - Reist gemeinsam zum 9. Planeten“ von Thomas Sing (Kosmos).

## ritter der knobelrunde

### InnoSPIEL 2020

Der innoSPIEL 2020 (Innovationspreis der Stadt Essen und des Friedhelm Merz Verlags) geht an „ROOT“ von Autor Cole Wehrle, erschienen bei Leder Games und Quality Beast.

Begründung der Jury: "ROOT ist ein gelungenes asymmetrisches Spiel, das mehrere Spielgenres in hervorragender Ausstattung und Gestaltung auf einem Brett vereint. Es ist nicht nur Strategie- sondern zugleich Mehrheitenspiel, Eurogame, Handels- und Deckbauspiel. ROOT spielt sich in jeder Rolle komplett anders, doch immer verzahnt der Autor alle Mechanismen auf nahezu perfekte Weise kunstvoll miteinander."

### Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter [traunerhof@traunerhof.at](mailto: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

Während sich bei den Herren ein Thronwechsel ankündigt, bleibt bei den Damen die Nachfolge spannend.

1. Herzog Franky	174
2. Prinz Roland	138,5
3. Marquis Reinhold	134
4. König Jakob	90
5. Graf Oliver K.	73
6. Baron Johannes	63,5
7. Baron Thomas L.	62,5
8. Königin Ute	57,5
9. Prinzessin Nicole	50
10. Sir Udo	47
11. Lady Luise	32
12. Lady Michaela	26

# Game News - Spielekritik

Goblins, Orks, Dämonen, Skelette, Trolls...  
Ja, ich denke, das nachfolgende Spiel erfüllt alle Kriterien zum Thema „Monster“...



Titel: **Last Bastion**  
Art: **Kooperatives Spiel**  
Autor: **Antoine Bauza**  
Verlag: **Repos Productions**  
Jahrgang: **2019**  
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 14 (?) Jahren**  
Dauer: **ca. 45 Minuten**  
Preis: **Euro 47,90**

Irgendwie erinnert dies an die Situation im Jahre 2015. Heere von Flüchtlingen stehen vor den Toren Europas und drohen diese Festung einzunehmen. Aber dies soll ja kein politischer Essay werden, außerdem will ich die armen Teufel - Gott bewahre! - auf keinen Fall mit Monstern und anderen bösen Kreaturen vergleichen. Daher sofort wieder zum Spielziel von "Last Bastion". Als Helden versuchen wir, die Eindringliche zurückzudrängen und zu verhindern, dass die letzte Bastion der freien Welt fällt, bis wir ihren Warlord, den Erzschorken, besiegt haben. Nur gemeinsam gilt: "Wir schaffen das!"

Die letzte Festung besteht aus **neun Bastions-**

**feldern**, welche von einem Wall umgeben sind. Vor den Mauern machen sich schon die dunklen Horden bereit, die Wälle zu erstürmen. Vor jeder der vier Seiten liegt ein **Tableau**, auf das neue Hordenkarten gelegt werden. Dabei bestimmt die Farbe des Tableaus, welche Monster zu erwarten sind.

Vom Friedhof (gelb) kommen Untote, Zombies, Skelette, Golems. Aus dem Dornenwald (grün) ziehen Orks, Trolle und Goblins auf die Festung zu. Aus den finsternen Schluchten (blau) tauchen Kreaturen des Abgrunds und der Leere, sowie spinnenartige Wesen auf. Und von den Vulkanbergen (rot) marschieren Teufel, Dämonen und alle möglichen Geschöpfe der Hölle los.

Die Bastion ist zwar "last, but not lost". Sie ist noch so lange nicht verloren, wie es uns unerschrockene **Helden** gibt. Als zwergischer Berserker, Kampfnagierin, mutiger Halbling, elfische Schützin, u. ä. setzen wir unsere besonderen Fähigkeiten gegen die angreifenden Horden ein. Jeder von uns erhält eine Spielfigur und ein dazugehöriges Hordentableau, auf das er 3 Lebensmarker, 1 Ausrüstungsmarker und einen Befehlsmarker legt.

Der Spielablauf gliedert sich in **2 Phasen**. Zu Beginn unseres Spielzugs werden



immer zuerst die gegnerischen Horden aktiv, erst danach können wir etwas dagegen unternehmen.

In der **Hordenphase** müssen die wiederkehrenden - ausnahmslos lästigen - Effekte aller Hordenkarten auf dem Hordentableau vor uns ausgeführt werden. Danach wird der Effekt des Hordentableaus selbst abgehandelt. In den meisten Fällen bedeutet dies, dass eine neue Hordenkarte vom Stapel aufgedeckt wird und so ins Spiel kommt. Sie wird auf einen freien Platz des farblich entsprechenden Hordentableaus gelegt.

In der **Heldenphase** schließlich können wir in beliebiger Reihenfolge 1 Aktion und 1 Bewegung durchführen. Die **Bewegung** besteht darin, unsere Spielfigur auf ein benachbartes Bastionsfeld (auch diagonal) zu ziehen. Bei der Aktion wiederum können wir zwischen 2 Möglichkeiten wählen. Wir können das **Bastionsfeld aktivieren**, auf dem wir uns gerade befinden, und den damit verbundenen Effekt nutzen, vorausgesetzt, das Feld steht nicht unter "bösem Einfluss".

Wir können aber stattdessen auch einen **Kampf** gegen 1 oder mehrere Monster auf direkt angrenzenden Plätzen durchführen. Dafür

## Fortsetzung von „Last Bastion“

würfeln wir mit den 3 Kampfwürfeln. Erzielen wir mindestens so viele passende Farbseiten, wie der Widerstand eines Monsters anzeigt, ist dieses besiegt, und eventuelle Todeseffekte des Monsters müssen ausgeführt werden. Weiße Würfelseiten zählen als Joker, gegebenenfalls können wir zusätzlich farblich passende Ausrüstungsmarker einsetzen.

Wir Helden haben **gemeinsam verloren**, sobald einer von 3 Fällen eintritt: Entweder alle Helden sind außer Gefecht (verletzt oder tot), oder 3 Bastionsfelder stehen unter bösem Einfluss stehen, oder der Hordenstapel ist leer, wenn eine Karte aufgedeckt werden sollte. Schaffen wir es hingegen, **alle Warlords** im Hordenstapel zu besiegen, haben wir als Team gewonnen.

Wie bei den meisten kooperativen Spielen wird auch hier der gemeinsame Gegner - laut Hintergrundstory die "unsterbliche Königin des Schreckens" - **per Zufall gelenkt**. Hier ist es der sogenannte "**Hordenstapel**", der das Schicksal der letzten Bastion beeinflusst. Der ultimative Endgegner - der "Warlord" - befindet sich im Stapel weit unten, lediglich acht Karten kommen nach ihm noch ins Spiel, sodass nicht mehr viel Zeit bleibt, ihn zu besiegen.

Die restlichen Karten sind dann **Monster in fünf**

**Farben**. Neben den vier Farben der Hordentableaus gibt es auch noch schwarze Karten mit Geschöpfen der Finsternis und der Schatten. Von jeder Farbe gibt es unterschiedlich starke Kreaturen, was sich nicht nur in ihrem **Widerstandwert** (zwischen 1 und 4) ausdrückt, sondern auch in ihren **Effekten**. So weisen einige Monster einen Erscheinungseffekt auf, die meisten



zudem noch einen wiederkehrenden oder dauerhaften Effekt. Der Todeseffekt, den viele Monster haben, ist indessen häufig positiv, wie etwa der Gewinn eines Ausrüstungsmarkers.

Die **Reihenfolge**, in der die Monster auftauchen, kann es den Helden tatsächlich leichter oder schwerer machen. Mal tauchen konzentriert Monster einer Farbe auf, die dann den lästigen Effekt des entsprechenden Hordentableaus "triggern". Dann wieder kommen vermehrt Monster ins Spiel, die bösen Einfluss bringen, um deren Eindämmung bzw. Beseitigung sich die Helden daraufhin kümmern müssen. Ein andermal macht ein besonders starkes Monster mit hohem Widerstandswert den Helden das Leben schwer, oder die Mau-

ern werden von gleich mehreren schwächeren Wesen gestürmt.

**Jede Partie entwickelt sich deshalb anders**, und jede der drei möglichen Gefahren kann eintreten. Neben dem Markern "Böser Einfluss", die sich manchmal wie Pilze verbreiten, und auf die rechtzeitig reagiert werden muss, bevor sie zu einem unlösbaren Problem werden, kann es passieren, dass die Helden zu viele Lebenspunkte verlieren. Zwar kann man einen verwundeten Helden durch das Bastionsfeld "Lazarett" wieder zurückholen, aber er muss dann leider ohne seine Spezialfähigkeit weitermachen. Und schließlich gilt es auch, nicht allzu viel Zeit zu vergeuden, um den letzten Warlord zu besiegen, damit der Hordenstapel nicht vorzeitig ausgeht.

Es gibt während einer Partie immer wieder relativ "ruhige" Phasen, in denen man alles unter Kontrolle zu haben scheint, dann wieder Momente, wo von allen Seiten Probleme und Schwierigkeiten auf die Helden einprasseln.

Das "Böse" ist hier also stark **kartengesteuert**. Gott sei Dank gibt es für die Helden dann doch **mehrere Instrumente**, dem Bösen erfolgreich Einhalt zu gebieten. Die geläufigste Waffe, Monster auszuschalten, ist rohe Gewalt, sprich: der **Kampf**. Es ist dies auch die einzige Möglichkeit, gleich mehrere Monster auf einmal los zu werden, denn

## Fortsetzung von „Last Bastion“

an den Eckpunkten der Fes- tung darf man gegen beide anliegenden Monster kämp- fen. Durch den Einsatz von Würfeln kann der Ausgang ei- nes Kampfes aber doch glücksabhängig sein, obwohl man sich mit farblich passen- den Ausrüstungsmarkern et- was behelfen kann. Vor allem gegen stärkere Kreaturen muss aber oft - wohl oder übel - auf die anderen Möglichkei- ten zurückgegriffen werden.



Jedes der neun **Bas- tionsfelder** erlaubt eine eige- ne Aktion, allerdings nur dann, wenn es nicht unter bösem Einfluss steht. Ohne allzu sehr ins Detail zu gehen, können diese doch recht hilfreich sein, die Gegner zurückzudrängen. So erlaubt die "Zwergenmine" eine Falle auf irgendein freies Feld eines Hordentableaus zu platzieren, welche eine dorthin gelegte Hordenkarte augenblicklich vernichtet. Beim "Heiligen Brunnen" kön- nen 2 Marker "Böser Einfluss" entfernt, mit der "Standarte" der Widerstandwert aller farblich entsprechenden Mon- ster und Warlords reduziert werden. Andere Felder er- möglichen es, an Lebens- punkte oder Ausrüstungs- marker zu gelangen. Sehr be- liebt gegen übermächtige Monster ist das "Grab der Al- ten Könige", wo gegen Verlust

eines Lebensmarker heroisch 1 beliebige Hordenkarte aus dem Spiel entfernt wird.

Gegen Abgabe eines **Befehlsmarkers** kann ein Spieler übrigens zu einem be- liebigen Zeitpunkt seines Zu- ges den Aktivierungseffekt irgendeines Bastionsfelds nut- zen, selbst wenn sich darauf ein Marker "Böser Einfluss" befindet. Nachdem die Be- fehlsmarker jedoch sehr be- schränkt und schwierig zu be- kommen sind, sollte man die- se Option wohl dosiert einset- zen.

Und schließlich besitzt jeder Held noch eine **Spezial- fähigkeit**. Die meisten Helden können sich auf die eine oder andere Weise Vorteile im Kampf schaffen, etwa durch einen Zusatzwürfel, einen Aus- rüstungsmarker pro Runde oder der Möglichkeit des Nachwürfeln. Ein bestimmter Held hat die Fähigkeit, "Bösen Einfluss" zu entfernen, ein an- derer darf beide Aktions- möglichkeiten (Kampf und Bastionsfeld) in seinem Zug nutzen. Nachdem es acht ver- schiedene Helden gibt, von denen maximal vier pro Spiel mit dabei sein können, ist al- leine dadurch schon für etwas Abwechslung gesorgt.

Es bieten sich also meist mehrere Optionen, es gilt aber - wie bei den meisten Koop- Spielen -, seine Heldenakti- onen sorgfältig zu planen, sinn- voll und effektiv einzusetzen und vor allem sich gut abzu- stimmen und die Spielzüge je nach Situation geschickt zu koordinieren. Natürlich ist

durch das zufällige Auftauchen der Monster und der Verwen- dung von Kampfwürfeln auch Glück notwendig, der Erfolg hängt aber hauptsächlich davon ab, die richtigen taktischen Entscheidungen zu treffen. "Last Bastion" erweist sich so- mit als **packendes Team- spiel**.

Da aber alle Informatio- nen stets offen liegen, ist es anfällig für das Alphatier-Pro- blem, dass also ein dominan- ter Spieler die Führung der Gruppe an sich reißt und die anderen herumkommandiert. Dem muss halt die Gruppe entgegensteuern. Der Vorteil: "Last Bastion" eignet sich her- vorragend für **Solo-Partien**. Entgegen der in der Anleitung angeführten Regel spiele ich solo immer mit vier Helden, deren Aktionen ich reihum durchführe. Trotzdem bevor- zuge ich - vor allem wegen der gemeinsamen Vorgehens- weise - eindeutig Mehrspieler- partien.

Neben der **Abwechs- lung**, welche verschiedene Warlords und die unterschied- lichen Helden mit sich bringen, besteht auch die Möglichkeit, den **Schwierigkeitsgrad** zu variieren. In den Stufen "ein- fach" und "normal" gilt es bloß, einen einzigen Warlord zu be- kämpfen. Im Level "schwer" hat man es schon mit zwei War- lords zu tun, im Level "hero- isch" sogar mit deren drei! Neben der Genugtuung, sich besonders tapfer geschlagen zu haben, bringt ein höherer Schwierigkeitsgrad auch mehr Punkte für die abschließende **Wertung**, bei der auch übrig-

## Fortsetzung von „Last Bastion“

gebliebene Lebensmarker, Ausrüstungsmarker, u.v.m. ein- fließen. Wer will, kann seine Partien auch auf einem eige- nen Wertungsblatt für die Ewig- keit notieren.

Die **Altersangabe** ist mit "ab 14 Jahren" meiner Meinung nach zu hoch ange- setzt. Es ist sicherlich - gerade als Kooperationsspiel, bei dem man seine Mitspieler unter- stützen und beraten kann, bereits für viel jüngere Kinder möglich. Die **Spieldauer** liegt dafür ein wenig über den an- geschlagenen 45 Minuten, da ja nicht nur reihum agiert wird, sondern auch die optimale Vorgangsweise diskutiert und abgesprochen werden will.

Ich will nicht verschwei- gen (und dies ist auch löb- licherweise auf der Schach- telunterseite vermerkt), dass "Last Bastion" auf den Regeln von Antoine Bauza's "Ghost Stories" (Repos Productions 2008) basiert. Mir gefällt das Spiel im neuen Setting aber wesentlich besser, sowohl was das Thema anbelangt (Fanta- sy ist verständlicher und ein- gängiger als die komischen ja- panischen Geister und das gan- ze Yin & Yang-Zeugs), als auch vom äußerst **attraktiven Spielmaterial**. Und so erwar- te ich - wie schon bei seinem Vorgänger - eben-falls ein paar Erweiterungen und freue mich schon auf weitere Herausfor- derungen, Helden, Warlords, Monster, vielleicht auch neue Effekte...



## HALL OF GAME

Aus dem möglichen „Triple“, also dem gleichzeitigen Aufstieg von gleich 3 Spielen in unsere „Hall of Games“ ist nichts geworden. Zwar konnten erwartungsgemäß DIE CREW - ex aequo-Erster mit AZUL - DER SOMMER- PAVILLON und HILO - und TEXAS SHOW- DOWN (diesem reichte ich 5. Platz) in die Knobelritter-Ruhmeshalle einziehen, FLÜGEL- SCHLAG blieb dies jedoch aufgrund des Rück- falls auf den 4. Platz (um einen einzigen Punkt äußerst knapp) verwehrt. Der Gewinner des Deutschen SpielePreises 2019 wird es aber dann voraussichtlich nächsten Monat schaffen. Damit ist aber Schluss für heuer, denn selbst den aussichtsreichsten Kandidaten - allen voran AZUL-DER SOMMERPAVILLON wird dies erst nächstes Jahr gelingen. Bleibt zu hoffen, dass sich noch weitere Anwärter finden...



## Game News - Wertung



Die Knobelritter halten sich mit ihren Neuvors- achlägen nämlich sehr zurück. Da insgesamt drei Spiele rausfielen (2 Aufsteiger, 1 Abstei- ger) musste ich mangels Vorschlägen eigen- ständig zwei neue Spiele vorschlagen. Ich hof- fe, dass die Ritter der Knobelrunde mit mei- ner Auswahl (LAST BASTION und TA- PESTRY) einverstanden sind...

### Wertung:

1. <b>DIE CREW</b>	3/+ 9/-0/12/ ++
<b>Azul - Sommerpavillon</b>	3/+ 9/-0/12/ +
<b>HILO</b>	2/+10/-0/12/ +
4. <b>Flügel Schlag</b>	4/+ 7/-0/11/ -
5. <b>TEXAS SHOWDOWN</b>	2/+ 7/-0/ 9/ ++
6. <b>Maracaibo</b>	3/+ 3/-0/ 6/ -
7. <b>Teotihuacan</b>	2/+ 3/-0/ 5/ -
<b>Wasserkraft</b>	*2/+ 3/-0/ 5/ +
9. <b>Kuhle Kühe</b>	0/+ 5/-1/ 4/ +
10. <b>Underwater Cities</b>	1/+ 1/-0/ 2/ -
<b>Letter Jam</b>	0/+ 2/-0/ 2/ +
12. <b>Tiny Towns</b>	1/+ 1/-1/ 1/ -
13. <b>Villagers</b>	0/+ 0/-0/ 0/ -

Vorschläge: Last Bastion (2 x), Tapestry (2 x)

# Game News - Spielkritik

Beim nächsten Spiel geht's um Zauberer. Und was macht so ein richtiger Magier? Richtig: Wesen beschwören. Meistens sind dies dann Monster oder ähnliches...



**Titel: Res Arcana**  
**Art des Spiels: Kartenspiel (Card Drafting)**  
**Spielautor: Tom Lehmann**  
**Verlag: Sand Castle Games**  
**Jahrgang: 2019**  
**Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler**  
**Alter: ab 12 Jahren**  
**Dauer: 30 bis 60 Minuten**  
**Preis: ca. Euro 39,-**

"Res Arcana" - ich hatte zwar kein Latein in der Schule, aber wozu gibt es das Internet? Laut den diversen Translationsprogrammen könnte man den Spieletitel mit "Die Mysteriöse Kunst" übersetzen. Passt meiner Meinung nach ganz gut, denn in diesem Spiel übernehmen wir die Rollen von Alchemisten, Druiden, Nekromantinnen, Magiern, Heilern und ähnlichen Quacksalbern, um Essenzen zu sammeln, einzigartige Artefakte zu fertigen, Drachen zu beschwören und Monumente bzw. Orte der Macht in Besitz zu nehmen, welche uns den Sieg sichern sollen.

Nachdem wir uns anfangs für einen **Magier** entschieden haben, erhalten wir 8 **Artefaktkarten**, aus denen wir einen gemischten Nachziehstapel bilden. Von diesem Stapel ziehen wir 3 Karten auf die Hand. Außerdem erhalten wir einen Anfangsbestand an Essenzen, und zwar von jeder der 5 unterschiedlichen **Essenzen** - Tod (schwarz), Leben (grün), Ruhe (blau), Elan (rot) und Gold (gelb) - ein Stück.

Das restliche Spielmaterial wird vorbereitet, indem der Behälter mit den Essenzen, die fünf großen Tafeln "**Orte der Macht**", die 8 "**Magischen Gegenstände**" und der Stapel "**Monumente**" in die Tischmitte ausgelegt werden. Von Letzterem werden schließlich noch zwei Karten aufgedeckt. Und dann geht's auch schon los mit dem ganzen Hokuspokus!

Eine Partie dauert normalerweise zwischen 4 und 6 Runden. Jede Runde beginnt dabei mit der **Ertragsphase**, in der wir unsere Ertragsvorteile (meist in Form von Essenzen, welche auf die entsprechenden Karten, Plättchen oder Tafeln gelegt werden) abhandeln und anschließend Essenzen von diesen Komponenten nehmen dürfen.



In der **Aktionsphase** sind wir dann reihum nacheinander an der Reihe, um jeweils 1 Aktion durchzuführen, so lange, bis alle gepasst haben. Dabei können wir zwischen 5 unterschiedlichen Aktionen wählen:

A. eine **Artefaktkarte aus unserer Hand ausspielen**, indem wir ihre Kosten bezahlen (d. h. die angegebenen Essenzen abgeben)

B. ein **Monument oder einen Ort der Macht nehmen** (Jedes Monument kostet 4 Gold, Orte der Macht die darauf vermerkten Essenzen)

C. eine **Artefaktkarte abwerfen**, um 1 Gold oder 2 beliebige Essenzen zu erhalten

D. eine **Fähigkeit** einer unserer Komponenten (Artefakt, Monument, Ort der Macht oder magischer Gegenstand) nutzen

E. **passen** und seinen magischen Gegenstand gegen einen anderen in der Tischmitte tauschen, sowie eine Artefaktkarte nachziehen.

Nachdem alle gepasst haben, wird überprüft, ob bereits einer von uns die Siegbedingung, nämlich **10 oder mehr Siegpunkte** erreicht hat. Ist dies der Fall, endet das

## Fortsetzung von „Res Arcana“

Spiel und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Ansonsten beginnen wir eine neue Runde.

"Res Arcana" kommt ein wenig minimalistisch daher. Nicht was das **Spielmaterial** anbelangt, denn die Karten, Plättchen, Tafeln und Essenzen kann man nicht als mickrig bezeichnen. Vor allem die Essenzen aus Holz, bei denen sich die fünf Arten sowohl in Farbe als auch in Form unterscheiden, und welche in einem fünfeckigen, verschließbaren Behälter ihre praktische Unterbringung finden, gefallen mir ausgesprochen gut. Auch die Grafik vermag das Mystisch-Mysteriöse ausreichend zu vermitteln.



Nein, mit "**minimalistisch**" meine ich hier, dass jeder Spieler in einer Partie **bloß mit 8 Artefaktkarten** in seinem Deck sein Auslangen finden muss. Obwohl Karten auch abgeworfen werden können, um Essenzen oder Gold zu erhalten, reicht dies aus. Wird eine Karte nämlich ausgespielt, kommt sie in die Auslage des Spielers, wo ab sofort ihre **spezielle Fähig-**

**keit** genutzt werden kann und/oder sie ab der nächsten Runde Erträge einbringt. Nachdem auch die anderen Komponenten, welche ein Spieler erwerben oder erhalten kann, besondere Fähigkeiten mit sich bringen können, ist es möglich, in einem Zug relativ lange zu agieren.

Einige Fähigkeiten - vor allem jene, bei denen Essenzen als Kosten abgegeben werden müssen - können mehrmals pro Runde aktiviert werden. Die meisten Fähigkeiten hingegen bewirken, dass die Komponente anschließend "**erschöpft**" ist, und im Regelfall bis zum Ende der Runde nicht mehr genutzt werden kann. Dies wird durch das Drehen der Karte oder Tafel (wir benutzen den Begriff "tappen" aus dem Spiel "Magic: The Gathering") dargestellt. Das "Enttappen" erfolgt dann nach dem Passen, wodurch die entsprechende Komponente für die nächste Runde wieder zur Verfügung steht.

Trotz der sehr limitierten und reduzierten Ausgangssituation sind durch die Fähigkeiten der Karten, Plättchen und Tafeln zum Teil überraschend viele Aktionen während einer einzigen Runde möglich. Die Spieler können deshalb auch **unterschiedlich oft dran** sein. Während der eine vielleicht schon recht früh passen muss, kann der andere eventuell noch einige weitere Züge ausführen. Wichtig dafür sind **gut zusam-**



**menpassende Komponenten**, die sich gegenseitig ergänzen oder verstärken, um ein Maximum aus seiner Auslage herauszuholen.

Unnützes Abhandeln von Aktionen und Anhäufen von Essenzen alleine sind aber längst nicht alles. Das Entscheidende an "Res Arcana" ist schließlich, dass man **an Siegpunkte gelangt**. Jene Artefakte, welche 1 Siegpunkt bringen, sind in der Minderheit (lediglich 12 von insgesamt 40 Karten). Den weitaus größten Teil an Siegpunkten bekommt man durch den Erwerb von Monumenten und Orten der Macht.

Von den 10 im Spiel enthaltenen **Monumenten** stehen immer nur 2 zur Auswahl. Sobald eines davon - jedes hat einen Fixpreis von 4 Gold! - gekauft wurde, wird das nächste aufgedeckt. Ein Monument bringt zwischen 1 und 3 Siegpunkte ein, wobei jene mit niedrigeren Punkten dafür eine stärkere Fähigkeit besitzen.

Die **Orte der Macht** weisen hingegen unterschiedliche, meist recht hohe Kosten auf. Auch der Wert der Siegpunkte ist - bis auf eine einzige Ausnahme - variabel und hängt meist von den darauf gelagerten Essenzen ab. Bei

## Fortsetzung von „Res Arcana“

diesen Orten ist man bestrebt, im Laufe des Spiels durch verschiedenste Aktionen (oft durch eine Fähigkeit des Ortes selbst), entsprechende Essenzen hinauf zu legen.

Aus all diesen Elementen ergeben sich **unterschiedliche Strategien**. Meist gestaltet es sich zu einer Art **Wettrennen**, wer die effektivere Vorgehensweise findet, wer seine Maschine besser in Fahrt bringt und schneller die geforderten 10 Siegpunkte erreicht. Wie bereits erwähnt, ist es vorteilhafter, gut zusammenpassende Karten zu haben, Kombinationen herstellen und Synergien schaffen zu können.

Und genau hier ist die Crux des Spiels. Es gibt nämlich **drei Möglichkeiten zur Zusammenstellung seines "Decks"** aus Artefakt-Karten. Für die **erste Partie** werden für jeden Spieler vorbestimmte, mit Buchstaben versehene Sets aus je 1 Magier und 3 Artefakten als Starthand empfohlen, die mit 5 zufälligen Artefakten für den persönlichen Nachziehstapel ergänzt werden. Dies funktioniert für Neulinge recht gut.

Das normale **Grundspiel** sieht neben einer Wahl einer von 2 ausgeteilten Magier-Karten eine zufällige Verteilung der Artefakt-Karten vor. Hierbei spielt das **Kartenglück** doch eine ziemlich gro-

ße Rolle, sodass sich Frustration bei einem unausgeglichenen Spielverlauf breitmachen kann. Deshalb rate ich gleich nach einer Kennenlern-Partie zur **Draft-Variante**, bei der die acht Artefakt-Karten in 2 Durchgängen zu je 4 Karten "gedraftet" werden. Dies verlängert das Spiel zwar um ein paar Minuten, gibt den Spielern dann aber doch eine größere Freiheit, selbst über ihr zukünftiges Schicksal zu entscheiden.



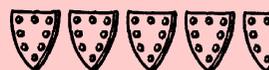
Dem Autor Tom Lehmann ist somit das Kunststück gelungen, mit einem **Minimum an Karten ein Maximum an Varianz** zu schaffen. Der strategische Faktor ist - vor allem in der Draft-Variante - erstaunlich hoch. Trotzdem, auch wenn durch die Rückseiten der Tafeln insgesamt 10 unterschiedliche Orte der Macht zur Verfügung stehen, auch wenn die Zusammensetzungen aller Komponenten immer wieder ein wenig anders ist, kennt man doch schnell mal alles, hat man doch irgendwann einmal alles gesehen. Für eine dauerhafte Beibehaltung des Spielreizes empfinde ich eine Erweiterung deswegen als unabdingbar. Diese sollte tatsächlich bald auch auf deutsch erscheinen, sodass vielen weiteren Stun-

den Spielvergnügen nichts mehr im Weg steht.

Ach ja, eine Sache stört mich dann doch noch an "Res Arcana", welche ich aus Sicht eines objektiven Spielerezensenten nicht verschweigen kann oder will. Die **Interaktion** findet auf 2 Ebenen statt. Zum einen durch das Wegschnappen von Monumenten (selten von Orten der Macht), zum anderen mit Drachen, welche die Mitspieler angreifen und diese dabei zur Abgabe von Essenzen (speziell "Leben") zwingen. Es gibt zwar einige Komponenten mit Reaktionsfähigkeiten, mit denen Angriffe ignoriert oder abgeschwächt werden können. Im Spiel zu dritt oder zu viert reicht dies aber nicht aus, und man ist teilweise gezwungen, abzuwägen welche Angriffe man abwehrt und welche nicht. Dies trübt vor allem im Mehrpersonenspiel doch etwas die Spielfreude.

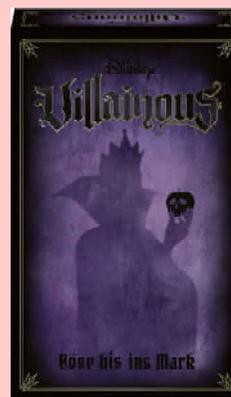
*Wally*

Game News -  
Wertung



## Game News - Spielekritik

Die herausragende Eigenschaft von Monstern ist, dass sie... nun ja... böse sind. Von dieser Warte aus gesehen passt das folgende Spiel ganz gut zum Thema, spielen hier doch Bösewichte die Hauptrolle...



Titel: **Villainous - Böse bis ins Mark**  
Art: **asymmetrisches Kartenspiel**

Autoren: **Prospero Hall**  
Verlag: **Ravensburger**  
Jahrgang: **2020**  
Spielerzahl: **2 bis 3 Spieler**  
Alter: **ab 10 Jahren**  
Dauer: **ca. 20 Min./Spieler**  
Preis: **Euro 34,90**

"... und wenn sie nicht gestorben sind, dann gehen sie nach wie vor ihren finsternen Plänen nach. Ende." So ungefähr kann man sich das "Unhappy End" beim Spiel "Villainous" vorstellen.

Hallo! Ihr habt doch nicht ernsthaft geglaubt, dass damit schon Schluss ist?! Im Disney-Universum gibt es immerhin eine Unmenge an Schurken, warum sollte man nach bloß

sechs Bösewichten aufhören, wo es doch gerade am schlimmsten ist? Und so gibt es nun die sehnsüchtig erwartete Erweiterung "Böse bis ins Mark", welche mit 3 neuen Fieslingen aufwartet: Dem verschlagenen Hexer Dr. Facilier aus "Küss den Frosch", der niederträchtigen bösen Königin aus "Schneewittchen", und Hades, dem gemeinen Gott der Unterwelt aus "Hercules".

Wie gewohnt gibt es für jeden dieser Charaktere ein **eigenes Set** aus einer Spielfigur, einer Spielertafel mit jeweils 4 Orten, einem Bösewicht-Handbuch (mit Beschreibung des individuellen Spiels und der wichtigsten Karten), einer Spielhilfe, einem Bösewicht-Kartensatz aus 30 Karten und einem Schicksals-Kartensatz aus 15 Karten.

Den **Spielablauf** kann ich mir ersparen, er ist gegenüber dem Grundspiel gleich geblieben. Interessierte können ihn aber in meiner Rezension von "Villainous" nachlesen. Deshalb gleich und ohne Umschweife zu den Spielzielen der 3 Bösewichte.

Die **Böse Königin** muss schlicht und einfach **Schneewittchen be-**

**siegen**. Aber nicht im Kampf, dieses Symbol fehlt nämlich an den Orten, sondern indem sie der Prinzessin Gift verabreicht. Dazu benötigt sie Zutaten, denn erst wenn sie alle 4 verschiedenen Zutaten beisammen hat, kann sie die Zwergenhütte mit Schneewittchen aufsuchen. Mit der neuen Aktion "**Gift brauen**" kommt sie an die ausreichende Menge Toxin, um Helden, allen voran Schneewittchen mit der Karte "Nimm einen Bissen!" beseitigen zu können.

**Hades** will den Olymp erobern, wofür er die Titanen befreien und in Richtung SDitz der Götter schicken muss. Sobald sich zu Beginn seines Spielzugs **drei Titanen am Olymp** befinden, hat er sein Ziel erreicht.

**Dr. Facilier** will über **New Orleans herrschen**. Dazu muss er zuerst einmal einen Talisman in seinen Besitz bringen. Die Machtübernahme gelingt ihm aber erst,



## Fortsetzung von „Villainous - Böse bis ins Mark“

wenn er die wichtige Karte "Herrsche über New Orleans" auftreibt und ausspielt, sodass sie im eigenen **Wahrsagestapel** landet. Mit der Karte "Wahrsagen" werden zufällig 3 Karten von diesem Stapel aufgedeckt. Ist "Herrsche über New Orleans" darunter, hat Dr. Facilier augenblicklich gewonnen.

Eigentlich bräuchte ich auch beim Fazit bloß den Text von meiner "Villainous"-Rezipieren und fast unverändert einfügen. Dennoch möchte ich noch ein wenig detaillierter auf die drei Schurken dieser Erweiterung eingehen.

**Hades** geht von allen



drei Schurken auf die **konventionellste** (und gleichzeitig einfachste) Weise vor, um sein Ziel zu erreichen. Es gibt - wie im Disney-Film - fünf unterschiedliche **Titane**, welche wie Handlanger in den eigenen Bereich gespielt werden. Allerdings müssen sie stets in der Unterwelt anfangen, dem äußerst linken Ort auf der Spielertafel. Von dort können sie mit der passenden Aktion, sowie mit bestimmten Karten (z.B. "Get ready to rumble")

nach rechts bewegt werden, bis sie endlich am Olymp ankommen, dem Ort ganz rechts auf der Spielertafel. Während ihrer Bewegung können sie gleichzeitig eine besondere Fähigkeit nutzen.

Im Schicksal-Kartenstapel finden sich hauptsächlich Karten, welche Titanen "sperrt" oder auf andere Weise blockieren können. Gesperrte Titanen können weder gezogen werden noch kämpfen, und zählen am Olymp auch nicht für die Siegbedingung. Die geforderte Strategie ist also eher **"straight forward"** und verlangt nicht allzu viel Raffinesse und taktisches Geschick. Somit ist Hades sicher am besten für Einsteiger geeignet.

Die **Böse Königin** ist diesbezüglich schon wesentlich interessanter. Gut, dass es keine "Kampf"-Symbole auf den Orten ihrer Spielertafel gibt, hatten wir schon bei Ursula aus "Arielle". Die böse

Königin greift jedoch zu einer anderen List: Sie vergiftet ihre Feinde. Dies sorgt gleich für zwei neue Elemente. So finden wir mit den **Zutaten** nun eine neue Kartenart, welche auf einen eigenen Stapel gesammelt werden muss. Es ist sogar zwingend notwendig, alle vier Zutaten zu finden, um überhaupt den störenden Schloss-Chip von der Zwerghütte entfernen und Schneewittchen besuchen zu dürfen.

Die zweite Neuerung ist eine brandneue Aktion. Mit **"Gift brauen"** kann man beliebig viele Macht-Chips in ihrem Besitz in Gift umwandeln, welches man natürlich am



liebsten gleich für Schneewittchen einsetzte. Leider erhöht sich die Stärke der Prinzessin mit jedem anderen Helden - sprich: Zwerg - im Reich, welche der Bösen Königin auch auf andere Weise das Leben schwer machen. Und so kommt es sehr auf das **Timing** an, um er Prinzessin im richtigen Moment den vergifteten Apfel zu überreichen. Auf jeden Fall spielt sich dies schon wesentlich anspruchsvoller.

**Dr. Facilier** braucht unbedingt 2 bestimmte Karten seines Decks, um das Spiel zu gewinnen. Einerseits den Talisman in seinem Besitz, also auf seiner Seite des Reiches, andererseits die Karte "Herrsche über New Orleans" in seinem Wahrsage-Stapel, um sie durch "Wahrsagen" triumphierend präsentieren zu können. Deshalb muss er trickreich ("Kartentrick") versuchen, an beide Karten zu gelangen und den ominösen Wahrsage-Stapel auch möglichst klein zu halten trachten, da beim "Wahrsagen" drei zufällige Karten von diesem besonderen Stapel aufgedeckt werden.

## Fortsetzung von „Villainous - Böse bis ins Mark“

Die Schicksal-Karten greifen bei ihm an beiden Fronten an, denn einige Helden lassen den Talisman die Seite wechseln, andere Karten stopfen den Wahrsage-Stapel mit unnützen, manchmal auch richtig lästigen Karten voll. Dr. Facilier ist also ständig bemüht, seine bösen Geister und Handlanger einzusetzen, um die Chancen auf eine erfolgreiche Prophezeiung hoch zu halten. Ebenfalls eine knifflige Angelegenheit, die neben ein bisschen Glück **aufmerksames und taktisch geschicktes Spiel** erfordert.

Stellt sich nur mehr die Frage, wie gut sich die drei neuen Charaktere in das "Villainous"-Universum einfügen. Hier muss ich ein wenig ausholen. Laut Spielregel sollte man mit jedem Bösewicht eine faire Chance auf den Sieg haben, so man ihn "geschickt und durchtrieben" spielt. Manche erforderten halt mehr Übung als andere, wird zitiert. Meine Erfahrung nach unzähligen Partien lehrt mich jedoch, dass es **sehr wohl Differenzen** gibt.

Die **Schicksal-Karten** können die Schurken unterschiedlich bei ihren Vorhaben behindern. Wenn beispielsweise Prinz John aus "Robin Hood" vier Macht-Chips gestohlen werden, ruft dies bei ihm lediglich ein Achselzucken hervor, denn nach 2 bis 3 Runden hat er den Verlust wieder wettgemacht. Im krassen Ge-

gensatz dazu wird der enorme Aufwand von Ursula, um Tritons Dreizack in ihre Höhle zu bringen, mit einer einzigen Karte "Arielle" zu nichte gemacht, was mit "Rückverwandlung" sogar noch öfter wiederholt werden kann. Ich musste in einer denkwürdigen Partie das gesamte Prozedere gleich vier Mal durchmachen und war deshalb chancenlos.

Zu dieser Erweiterung muss ich zwar zugeben, dass ich noch nicht annähernd so viele Partien erlebt habe wie mit dem Grundspiel. Ich konnte dabei aber den Eindruck gewinnen, dass **alle drei Bösewichte recht ausgeglichen zu spielen** sind, die Schurken von den Schicksal-Karten weder zu viel, noch zu wenig bei der Ausübung ihrer Missataten behindert werden. Dies zeugt von ausreichendem Playtasting und Feintuning.

Auch das **Spielmaterial** fügt sich nahtlos ein. Die Schachtel ist etwas kleiner ausgefallen, was aufgrund der geringeren Anzahl an Schurken logisch und verständlich ist. Wieder sind die Spielfiguren außergewöhnlich stylisch gestaltet, wenn auch die Figur von Dr. Facilier recht leicht umfällt.

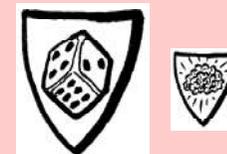
Ich freue mich jedenfalls auf die nächste Erweiterung, welche wohl im Herbst auf Deutsch erscheinen wird. Welche Besonderheiten werden



uns da wohl die Oberschurken Professor Rattenzahn, Yzma und Scar bieten?

# Willy

## Game News - Wertung



## Notenskala

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

5 Schilde Spitze!

4 Schilde sehr gut

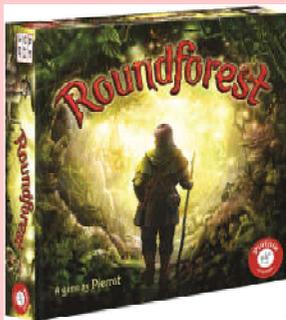
3 Schilde gutes Spiel

2 Schilde so lala

1 Schild schwach

# Game News - Spielekritik

Wenn man in magischen Wäldern unterwegs ist, wäre es ja ein Wunder, träfe man darin nicht auf das eine oder andere Monster...



Titel: **Roundforest**  
Art: **Sammelspiel**  
Spieleautor: **Pierrot**  
Verlag: **Piatnik Spiele**  
Jahrgang: **2020**  
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 8 Jahren**  
Dauer: **ca. 20 Min./Spieler**  
Preis: **Euro 27,90**

"... denn im Wald da sind die Räu-häu-ber, halli hallo, die Räu-häu-ber..."

Ja, aber nicht nur. Gäbe es dort nur diese zwielichtigen Gestalten mit zweifelhafter Moral, ginge ich sicher nicht hinein. Nein, man findet dort auch noch verschiedene Gegenstände. Und vor allem ein paar verzauberte Brunnen, um die Fundstücke in mehreren Tauschvorgängen in Goldene Äpfel zu verwandeln, welche mir im Dreierpack schließlich den ersehnten Smaragdring bringen. Dafür nehme ich auch in Kauf, dass ich tatsächlich auf einen einen oder anderen dubi-



osen Charakter treffen kann, und sich die Wege im magischen Wald ständig verändern.

Der magische Wald - "Roundforest" genannt - wird auf zufällige Weise aus mehreren **achteckigen Waldteilen** aufgebaut, wobei die wichtigen Brunnen auf bestimmte Positionen platziert werden. Jedes Teil weist Markierungen in den vier Himmelsrichtungen auf, welche anzeigen, ob das nächste bzw. übernächste Feld in diese Richtung erreichbar (weiß) oder unerreichbar (schwarz) ist. Dadurch entsteht ein gewisses **Wegenetz**.

Was dort im Wald zu finden ist, wird durch **Farb-Chips** in gelb, rot und blau dargestellt. Für jedes Waldfeld wird aus einem schwarzen Säckchen ein Chip gezogen und auf das Plättchen gelegt. In den blauen Beutel hingegen kommen alle **Gegenstands-Plättchen**. Bevor es losgeht, wird die **Feen-Tafel** - eine Art Markt - mit Gegenständen (3 Reihen zu je 3 Plättchen) bestückt.

Die Spieler starten als Abenteurer an einer Ecke des Waldes mit ihrer **Spielfigur** und einem farblich dazugehörigen **Rucksack**, sowie zwei Kompass-Plättchen, um sich leichter im Wald zurechtzufinden. Das restliche Spiel-

material - die Kupfer- und Silbermünzen, die Plättchen "Goldener Apfel" und vor allem die Charakterkarten und -plättchen) - werden bereitgelegt.

Der Spielzug eines Spielers besteht aus **4 Schritten**, die nacheinander ausgeführt werden:

## 1. Bewegung

Der Spieler zieht seine Figur auf ein von seinem Feld erreichbares Waldfeld. Alternativ kann er aber pausieren, also am selben Ort stehen bleiben.

## 2. Drehen

Das Waldfeld, auf dem sich der Spieler nun befindet, wird daraufhin um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht.

## 3. Auffüllen

Das Waldfeld, von dem der Spieler weggezogen ist, wird - sofern es nicht durch ein anderes Plättchen belegt ist - mit einem zufällig gezogenen Farbchip aus dem Beutel belegt.

## 4. Aktion ausführen

Abschließend führt der Spieler die Aktion des Feldes bzw. des Farbchips aus. Bei einem **blauen Farbchip** zieht der Spieler einen **Gegenstand** aus dem Beutel. Diesen kann er entweder in sei-

## Fortsetzung von „Roundforest“

nen Rucksack stecken, an Ort und Stelle ablegen oder mit einem anderen Gegenstand von der Feentafel tauschen. Letzteres ist allerdings nur für die erste Reihe kostenlos möglich, für die mittlere und oberste Reihe sind 1 bzw. 2 Kupfermünzen abzugeben. Bei einem **gelbem Farbchip** wird zwar ebenfalls in den blauen Beutel gegriffen, der herausgefischte Gegenstand muss aber auf ein anderes Feld mit gelbem Chip platziert werden.

Ein **roter Farbchip** hat hingegen eine Begegnung mit einem **Charakter** zur Folge. Hierzu wird eine zufällige Charakterkarte aufgedeckt. Dies kann entweder eine helfende Person sein, welche die Spieler auf die eine oder andere Weise unterstützen kann. So ermöglicht etwa das Einhorn, sofort auf ein beliebiges anderes Waldfeld zu ziehen. Nutzt man den Vorteil nicht gleich, wird das entsprechende Plättchen auf das Waldfeld gelegt, wo es zu einem späteren Zeitpunkt genutzt werden kann.

Ein freundlicher oder feindseliger Charakter fordert hingegen etwas von jenem Spieler, der ihm erstmals begegnet ist. Dieser Spieler steht sozusagen in dessen **Schuld**. Um diese zu begleichen, muss der Spieler die geforderten Gegenstände abliefern, entweder sofort oder zu einem späteren Zeitpunkt (in letzterem Fall kommt wieder das entspre-

chende Plättchen auf das Waldfeld). Einige Charaktere gewähren dafür, wenn sie gleich zwei gewünschte Objekte erhalten, einen der begehrten Goldenen Äpfel.



Im Normalfall gelangt man an die Äpfel aber nur durch die **Magischen Brunnen**. Auf diesen besonderen Feldern kann man eine von 3 Tauschmöglichkeiten durchführen: Entweder 2 beliebige Gegenstände in 2 Kupfermünzen tauschen, oder 3 Kupfermünzen gegen eine Silbermünze handeln, oder 1 Silbermünze in 1 Goldenen Apfel verwandeln.

Hat man 3 Goldene Äpfel gesammelt und steht bei keinem Charakter mehr in seiner Schuld, muss man nur mehr den **Waldgeist** - einen speziellen Charakter - aufsuchen und erhält von ihm den wertvollen **Smaragdring** ausgehändigt, was gleichzeitig den Spielsieg bedeutet.

Im Grunde genommen präsentiert sich "Roundforest" als ein **Wettrennen**, denn es gilt, vor seinen Konkurrenten 3 Goldene Äpfel zu sammeln und dem Waldgeist zu bringen. Um dies zu erreichen, müssen zuerst Gegenstände gesammelt, diese dann auf dem

Brunnenfeld in Kupfermünzen umgewandelt werden. Diese wiederum können - ebenfalls in einem Brunnen - dann in Folge im Verhältnis 3:1 gegen eine Silbermünze getauscht

werden, welche schließlich für einen Goldenen Apfel gehandelt werden kann.

Im **Idealfall** - wenn man ohne jeden Zwischenschritt oder Umweg immer entweder 1 Gegenstand sammelt oder auf einem Brunnenfeld einen Tauschvorgang durchführt - sind also mindestens 21 Spielzüge notwendig, und dann muss auch noch der Waldgeist aufgesucht werden. In der Praxis sind es mit Sicherheit wesentlich mehr Spielzüge, denn selten läuft alles so reibungslos ab, wie man will.

Das liegt einerseits daran, dass es durch den Wald aufgrund der weißen und schwarzen Markierungen auf den Waldfeldern **nicht immer möglich ist, in die geplante Richtung oder auf das beabsichtigte Feld zu ziehen**. Es bilden sich Sackgassen, blockierte Wege, usw. Dazu kommt, dass das Wegenetz durch das Drehen der Plättchen ständig wechselt. Man muss bei seinen Bewegungen also stets mitberücksichtigen, wie sich die Wege auch durch

### Fortsetzung von „Roundforest“

die Aktionen der Mitspieler verändern. Durch Abgabe eines **Kompassplättchens** kann man zwar die Markierungen ignorieren, diese Option steht jedem Spieler aber nur zwei Mal pro Partie zur Verfügung.

Zudem findet man nicht nur Gegenstände, da es neben den blauen Chips auch noch gelbe und rote gibt. Bei einem **gelben Chip** zieht man zwar auch einen Gegenstand aus dem Beutel, dieser kann aber nicht direkt in Besitz genommen werden, sondern muss auf ein anderes Waldfeld mit gelbem Chip platziert werden. Gegenstände, die man selbst benötigen kann, wird man auf diese Weise auf leicht erreichbare Felder legen, unbrauchbare jedoch eher weit weg von seiner Figur.

Bei einem **roten Chip** findet hingegen eine Begegnung statt. Diese bringen eigentlich die richtige **Würze ins Spiel**. Ohne sie bestünde "Roundforest" nur aus reinem Sammeln und Tauschen, was lediglich einem Abarbeiten der Aufgabe entspräche. Dadurch, dass man bei einem Treffen mit einem freundlichen oder feindseligen Charakter in dessen Schuld steht, müssen nun ganz bestimmte, spezielle Dinge besorgt werden.

Wenn man gleich beide verlangten Gegenstände abliefern, gibt es dafür eine schöne **Belohnung** in Form eines Goldenen Apfels, was auf ei-

nen Schlag ein paar Tauschvorgänge einspart. Es ist daher nicht unbedingt ein Nachteil, wenn man recht früh Begegnungen anstrebt, im späteren Spielverlauf jedoch können sie lästig sein, weil einem dann eventuell die Zeit fehlt, die Dinge zu beschaffen.

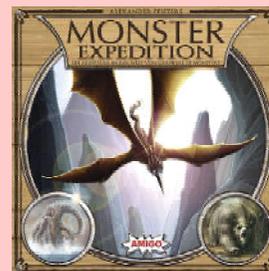
Es ist übrigens durchaus erlaubt, und aus genannten Gründen auch erstrebenswert, die **Aufträge der Mitspieler zu erfüllen**. Dies schafft andererseits aber auch zum Teil recht taktisch knifflige Situationen. So habe ich schon eine äußerst interessante Partie erlebt, in der ein Spieler zwar einen Fremdauftrag erfüllen und damit seinen dritten Apfel erhalten hätte können, doch gleichzeitig wäre der betroffene Mitspieler von seiner Schuld befreit worden und er hätte das Spiel vor ihm beenden können.

Überhaupt dominiert eher kurzfristige Taktik, für strategische Planungen ändert sich alles zu sehr, sowohl die Auslage der Gegenstände, als auch die Wege. Der **Glücksanteil** durch das Ziehen der Gegenstände und das Aufdecken der Charakterkarten ist ebenfalls relativ hoch. Vor allem die Silbermünzen geben dem Spieler, der so eine zufällig aus dem Beutel zieht, einen enormen Vorteil, da ihm dies dem Spielziel viel näher bringt. Die Spielregel empfiehlt zurecht, für ein taktischeres Spiel mit geringerem Glücksfaktor auf die Silbermünzen-Plättchen zu verzichten.

"Roundforest" will aber auch kein Spiel für Experten und Kenner sein, sondern ein **richtiges Familienspiel**. Gerade dafür ist der **Verwaltungsaufwand jedoch viel zu hoch**. Die Aktionen, wie Drehen des Waldfeldes, Bestücken der Felder mit Chips, Auffüllen des Markts, etc., sollen in der richtigen Reihenfolge durchgeführt werden. Das Hantieren mit zwei Beuteln, sowie das Management der Feentafel sind doch sehr **umständlich**, sodass die **Fehlerquote recht hoch** ist. Immer wieder vergisst man, ein Waldfeld aufzufüllen oder den Markt zu aktualisieren. Dadurch wirken die Abläufe mechanisch, was dem Spiel die notwendige Lockerheit nimmt. All dies wirkt etwas verkrampt und verhindert eine bessere Benotung. Fast wünschte man sich eine Umsetzung als Computerspiel, bei der all diese lästigen Verwaltungsarbeiten von einer künstlichen Intelligenz durchgeführt würden.

Abgesehen davon gefällt es mir spielerisch ganz gut, und trotz der erwähnten Nachteile braucht man mich nicht lange zu einer Partie zu überreden...

Game News -  
Wertung



**Monster Expedition**  
**Abenteuerfilm**  
**Deutschland 2020**  
**Regie: Alexander Pfister**  
**Amigo Movies**  
**Dauer: ca. 30 min.**

### Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@traunerhof.at

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muß aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knoblerunde".

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2020 by Game News  
Alle Rechte vorbehalten.

## Der Film-Tipp des Monats

Tja, in Zeiten wie diesen müssen auch die Filmverlage vorsichtiger sein, weshalb auch bei neuen Filmen immer öfter auf bekanntere Themen zurückgegriffen wird. Auch dieser Streifen ist ein „Spin Off“, also keine Fortsetzung, sondern ein eigenständiger Film, der aber im Universum des bekannten „Carnival of Monsters“ von Kultregisseur Richard Garfield spielt. Unser Landsmann Alexander Pfister beschreibt hier die Abenteuer mehrerer Monsterjäger, die sich als neueste Mitglieder der Königlichen Monstrologi-



schen Gesellschaft auf Expeditionen in die Tiefsee, in die Wolkenlande und in den Verwunschenen Wald auf Jagd nach legendäre Monster machen. Doch nur wer seine Camps geschickt verbessert, kann dann auch richtig beeindruckende Kreaturen einfangen.

Prädikat: Sehenswert!



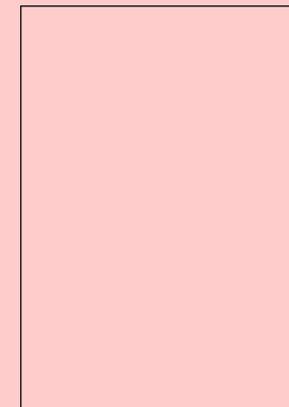
## **Ritter der Knoblerunde**

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

- \* Monatliche Spieletreffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. und 3. Mittwoch im Monat)
- \* Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- \* Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielezeitschrift (Game News) für Mitglieder
- \* Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
- \* Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener

Spielefest, ...)

- \* Entwicklung neuer Spielideen
- \* Eigene Homepage im Internet: [www.knobelritter.at](http://www.knobelritter.at)
- \* Spielebestellservice für die Mitglieder
- \* auch in **facebook** vertreten



**P.b.b. - Erscheinungsort Traun - Verlagspostamt 4050**