

TRAUN: GROSSES BÜCHERFEST !!

Die Knobelritter zeigen sich erneut sehr bibliophil !!! (S. 1)



342. Ausg. 10. Febr. '21
Auflage 100 Stück (!!!)
31. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Bücherwürmer,

wir unternehmen mal wieder eine Zeitreise. Dieses Mal dokumentieren wir, wie lange schon die Macht des geschriebenen Wortes eine zentrale Rolle in der Entwicklung der Menschheit spielt. Zwar können wir an einem Abend nur wenige Stationen besuchen, diese sind aber dafür mit viel Bedacht von eurem Reiseleiter ausgewählt worden.

Wir beginnen im 15. Jahrhundert mit dem Kampf der ersten Universitäten um Geld und Anerkennung. Beides wird von den Betreibern oft als notwendiges Übel abgetan, ist aber von zentraler Bedeutung um für möglichst viele Absolvent*innen zur „Alma Mater“ zu werden.

Da aber Quantität mangelnde Qualität nicht auszugleichen vermag, wenden wir uns Ende des 17. Jahrhunderts der Frage zu, was nötig ist, um einem Genie von Kaliber eines „Newton“ zur Blüte zu verhelfen und seine Errungenschaften für die Nachwelt zu erhalten.

Den Abschluss finden wir im 19. Jahrhundert mit der Suche nach neuen Wortkreationen, die unser Ansehen als angehender Romanautor stärken und unser Erstlingswerk zum durchschlagenden Erfolg verhelfen sollen. Es ist also nur eine Frage der Zeit, bis das erste „Hardback“ erscheint.

Also, bleibt Leser, denn wer lesen kann, ist klar im Vorteil, Euer Oliver



Spielwarenmesse Nürnberg 2021

Normalerweise würde ich hier die „International Toy Fair“, die größte Spielwarenmesse der Welt in Nürnberg für Anfang Februar ankündigen. Aus bekannten Gründen ist die Messe heuer aber auf Sommer verschoben worden. Der genaue Termin: **20. bis 24. Juli 2021**. Ich werde versuchen, am von Freitag bis Samstag dort zu sein und euch dann davon zu berichten.

HÄGAR DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis



Knobelpreis 2020

Mangels Spieleabenden sind wir noch immer nicht dazugekommen, den letztjährigen Gewinner des Knobelpreises zu ermitteln. Wir wollen dies am nächsten regulären Spieleabend nachholen und dann in einem letzten Wahlgang aus den 3 Nominierten (**Azul - der Sommerpavillon, Die Crew und Maracaibo**) das unserer Meinung beste taktische Spiel des Jahres küren.

ritter der knobelrunde

Klubmeisterschaft

Ob und wann eine Klubmeisterschaft stattfindet, hängt sowohl von den Corona-Maßnahmen der Regierung als auch vom Gewinner des Knobelpreises ab. Eine Entscheidung also erst, sobald wir Näheres darüber wissen.

Jahres-Abo 2021

Das Jahres-Abonnement der Game News bleibt unverändert bei **Euro 15,-** für den Bezug der Papier-Ausgabe und **Euro 5,-** für die elektronische Ausgabe.

It's Sauna-Time!

Leider sind derzeit wegen des anhaltenden Lockdowns auch keine regulären Saunaabende möglich. Wir treffen uns im eher kleinsten Kreis (ein paar Freunde, welche bereits eine CoViD-Erkrankung hinter sich haben und ich) jeden Donnerstag ab ca. 19:00 Uhr zum gemeinsamen Schwitzen und Spielen.

Nominierungen zum französischen „As d'Or“

Am 4. Februar wurden die diesjährigen Nominierungen für den französischen Spielepreis „As d'Or“ bekannt gegeben:

- Ghost Adventures** (von Wlad Watine (Pegasus))
- MicroMacro** (von Johannes Sich (Pegasus))
- Krass kariert** (von Katja Stremmel / Amigo)
- Top Ten** (Aurélien Picolet / Cocktail Games)

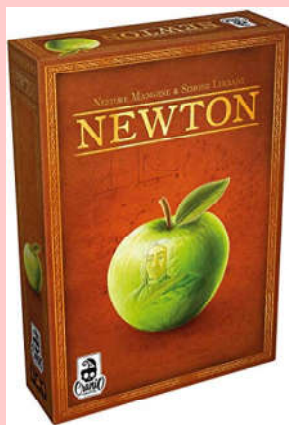
Die Verleihung des Preises, sowie der Gewinner der beiden anderen Kategorien (Kinder- und Expertenspiel) findet am 25. Februar statt.

Hall of Games

Nachdem keine Spieleabende stattfanden, gab es auch keine Abstimmungen zu unserer „Hall of Games“. Dies werden wir beim nächsten Spieleabend nachholen.

Game News - Spielekritik

„Bücher“ sind das Thema dieser Ausgabe der Game News. Da passt das folgende Spiel ausgezeichnet dazu, denn darin werden diese analogen Hilfsmittel genutzt, um Bücherregale zu füllen und Wissen anzuhäufen...



Titel: **Newton**
Art: **Strategiespiel**
Autoren: **Nestore Mangone & Simone Luciani**
Verlag: **Cranio Creations**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **90 - 120 Minuten**
Preis: **Euro 49,90**

Einleitung

Eigentlich haben wir kein recht kulturell hochstehendes Hobby. Wenn wir ehrlich sind, appellieren die meisten Spiele nämlich an unsere niederen Instinkte. Profitgier, wenn wir als Händler oder Kaufmänner möglichst viel Geld verdienen wollen. Eitelkeit, wenn wir auf verschiedenste Weise Ruhm, Prestige, Macht oder Ehre erlangen wollen. Und Blutlust,



wenn wir unsere Aggressivität auf Schlachtfeldern, im Kampf mit Monstern, Aliens und anderen Gegnern ausleben.

Da bildet das neueste Spiel der italienischen Ideenschmiede "Cranio Creations" eine löbliche Ausnahme. Hier begeben wir uns ins achtzehnte Jahrhundert, in ein Zeitalter bedeutender wissenschaftlicher Entdeckungen. Als junge Gelehrte stürzen wir uns in neue Forschungen und mehr unser Wissen, um zum angesehensten Gelehrten der wissenschaftlichen Gemeinde aufzusteigen.

Spielbeschreibung

Das Spiel "Newton" - in die Fußstapfen dieses großen Wissenschaftlers wollen wir darin treten - geht über sechs Runden. In jeder Runde führen wir **5 Spielzüge** aus, indem wir eine **Akti-onskarte aus unserer Hand ausspielen**, auf unseren Schreibtisch legen und anschließend die entsprechende Aktion ausführen. Die Stärke der Aktion richtet sich dabei an allen auf unserem Schreibtisch sichtbaren Symbolen dieses Art.

Wir können in **fünf unterschiedlichen Bereichen** tätig werden. Die einfachste Aktion ist das "**Arbeiten**", denn wir ziehen bloß gemäß der sichtbaren "Geometriedreieck"- Symbole unseren Marker auf der Arbeitsleiste vorwärts und kassieren für jedes Feld 1 Münze. Bei der Aktion "**Technologie**" (Symbol: Zahnrad) wiederum rücken wir entsprechend einen unserer Studenten auf dem Technologiebaum vorwärts, maximal bis auf ein Zielfeld, für das aber dann eine bestimmte Bedingung zu erfüllen ist.

Mit der Aktion "**Reisen**" schicken wir unsere Gelehrten-Figur auf dem Europa-Spielplan von Ort zu Ort,



wiederum höchstens so viele Felder, wie insgesamt "Kompass"-Symbole zu sehen sind. Dabei besuchen wir ausgehend vom Startfeld Basel verschiedene Kulturstätten, Universitäten und Dörfer. Mit ei-

Fortsetzung von „Newton“

ner "**Lehrstunde**" können wir eine neue Aktionskarte aus einer offenen Auslage nehmen. Dabei entscheidet die Anzahl der "Doktorhüte"-Symbole, aus welchen Reihen wir Anspruch darauf haben.

Und schließlich können wir mit der Aktion "**Studieren**" unser Wissen vermehren. Dies wird durch das Füllen von Bücherregalen veranschaulicht. Die Anzahl der "Bücher"-Symbole gibt vor, in welche Reihe wir eines unserer Regalplättchen platzieren dürfen. Allerdings müssen wir gleichzeitig die **Voraussetzung** für das beabsichtigte Feld erfüllen, also die entsprechenden Orte in Europa besucht haben, oder die passenden Folianten auf unseren ausgespielten Aktionskarten vorweisen können.

Sowohl der Technologiebaum, die Arbeitsleiste, als auch der Europaplan weisen ein paar spezielle Felder auf. Während wir die kleinen runden **Bonusplättchen** unterwegs einsammeln können und sofort die darauf angegebenen Vorteile (Siegpunkte, Tränke, Münzen, neue Studenten) erhalten, müssen wir auf den anderen **Sonderfeldern** mit unserer Figur stehenbleiben, um den angegebenen Effekt ausführen bzw. auf dem Europaplan ein Feld mit einem

Reisewürfel markieren zu dürfen. Besonders begehrt sind dabei jene Felder, auf denen wir **Spezialisierungsplättchen**, wie Einkommensplättchen (Tränke, Münzen, Siegpunkte) oder Ideenplättchen (erhöhen den Wert der entsprechenden Basisaktion) erhalten.

Nach fünf Spielzügen endet eine Runde. In der abschließenden **Aufräumphase** schieben wir eine der ausge-



spielten Karten unter unseren Schreibtisch, wodurch uns für spätere Züge ein zusätzliches Symbol zur Verfügung steht. Die anderen Karten nehmen wir zurück auf die Hand. Schließlich erhalten wir noch Einkommen für erhaltene Einkommensplättchen und volle Bücherreihen.

Nach der sechsten Runde findet eine **Schlusswertung** statt, bei der wir vor allem noch Siegpunkte für erreichte Zielfelder und ausgespielte Meisterkarten bekommen. Es gewinnt am Ende jeder Spieler, der auf der Siegpunkteleiste am weitesten vorgeschritten ist.

Fazit

Die Altersangabe (ab 12 Jahren) sowie die veranschlagte Spieldauer weisen "Newton" eindeutig als "Kennerspiel", wenn nicht sogar als "Expertenspiel" aus. Dabei gestaltet sich ein normaler **Spielzug** eigentlich als **ziemlich einfach**: Man spielt eine Karte aus seiner Hand aus, führt die entsprechende Aktion aus, fertig! Dafür ist wahrlich kein höheres Studium oder eine spezielle Ausbildung notwendig.

Der Teufel steckt im Detail, in diesem Fall in der Verzahnung der einzelnen Elemente. Da gibt es dann schon recht **viele Überlegungen** anzustellen. So muss man beispielsweise beim Reisen für ei-

nige Wegstrecken die erforderlichen Kosten bezahlen können. Aber selbst wenn man über ausreichend finanzielle Mittel verfügt und somit seinen Gelehrten gleich über mehrere Felder ziehen könnte, macht einem die verflixte Regel, dass man bloß jenes Feld markieren darf, auf dem man seine Bewegung beendet, einen Strich durch die Rechnung. Ein richtiges Dilemma, welchem man ebenfalls auf dem Technologiebaum begegnet.

Beim Studieren wiederum muss man die Bedingungen der Buchfelder beachten, weshalb man schon rechtzei-

Fortsetzung von „Newton“

tig dafür sorgen muss, Karten mit passenden Folianten auszuspielen oder die angegebenen Orte auf dem Europa-Spielplan aufzusuchen. Einfach so drauf los ziehen, spielt sich daher nicht. Es gilt vielmehr, die Reiseroute sorgfältig zu planen, um sich Umwege und somit Aktionen zu ersparen. Solche **Fallstricke und Abhängigkeiten** gibt es zuhauf bei "Newton", sodass man trotz des an und für sich simplen

Zugmechanismus seine grauen Zellen schon richtig anstrengen muss, um möglichst effizient und zielorientiert agieren zu können.

Dem erfahreneren Spieler offenbaren sich **grundsätzlich zwei vielversprechende Vorgehensweisen**. Bei der einen, der Bücher-Strategie, versucht man, recht schnell die Regale zu füllen, um frühzeitig über ein fixes Einkommen an Siegpunkten zu verfügen. Oder man konzentriert sich darauf, viele Studenten auf dem Technologiebaum vorwärts zu ziehen, um die lukrativen Zielfelder zu erreichen, welche bei der Schlusswertung einen kräftigen Schub an Siegpunkten bringen.

Die anderen 3 Aktionen dienen eher als Mittel zum Zweck. Arbeiten verschafft ei-

nem das nötige Kleingeld, um sich vor allem **Zusatzaktionen** leisten zu können. Diese braucht man, um - durch Tränke - notfalls fehlende Folianten ersetzen oder im Extremfall gleich eine ganze Bedingung eines Buchfelds ignorieren zu können. Reisen ist für



sinnvolles Studieren unumgänglich. Und Lehrstunden muss man ohnehin von Zeit zu Zeit einlegen, weil man ja pro Runde 1 Karte unter den Schreibtisch schieben muss und auf diese Weise Handkarten verliert. Die neu erstellten Aktionskarten haben dafür bessere Sondereffekte.

In den verschiedensten Foren liest man, dass die Bücher-Strategie Erfolg versprechender wäre. Auch ich selbst finde mich mit dieser Strategie ein wenig besser zurecht. Ich habe jedoch schon wiederholt erlebt, dass mit der Technologie-Strategie hohe Punktezahlen und sogar der Sieg möglich sind, was mir persönlich allerdings bis jetzt verwehrt blieb. Auf jeden Fall ist es wichtig, schon zu Beginn die beiden Spielpläne zu "lesen", seine weiteren Aktionen

gut darauf abzustimmen und sich vor allem nicht auf eine Hauptstrategie zu beschränken, sondern noch auf die eine oder andere Weise zu punkten.

Dazu gehören auch die **"Meisterbriefe"**, welche zu Beginn gedraftet werden, bis jeder Spieler 4 in seinem Besitz hat. An bestimmten Orten und Stellen (Europa-Plan, Technologiebaum, Regalplättchen-Nachziehstapel und Arbeitsleiste) kann jeweils 1 Meisterbrief automatisch freigeschaltet werden, wodurch man dessen Effekt (meist eine Sonderaktion) nutzen kann und am Ende noch dessen Siegpunkte erhält. Bereits beim Draften sollte man sich möglichst die richtigen, zur eigenen Vorgehensweise passenden Meisterbriefe sichern.

Mir gefällt der **variable Aufbau**, der jede Partie zu einer neuen Herausforderung gestaltet, und auf diese Weise den Wiederspielreiz hoch hält. Zwar dauert es ein wenig, bis man alle Plättchen auf den Spielplänen verteilt hat (die unterschiedlichen Formen sind dabei hilfreich, die richtigen Positionen zu finden), aber das Resultat ist auf jeden Fall die Mühe wert. Jedes Spiel verläuft anders, und es kommt darauf an, die Auslage gut zu analysieren und sich - zusam-

Fortsetzung von „Newton“

men mit seinem Startschreibtisch und den Meisterbriefen - eine taktische Vorgehensweise zurecht zu legen.

Ein paar Schwächen weist "Newton" dennoch auf, und zwar im **Materialsektor**. Die Gestaltung ist zwar im Großen und Ganzen gut gelungen, und die Symbolik leicht verständlich. Die Bücherregale sind jedoch nicht ideal gelöst, denn man kann nicht auf den ersten Blick erkennen, welche Regale voll sind, und welche Einnahmen man damit bereits generiert hat. Dazu hätte es wahrscheinlich noch gut erkennbare Extra-Plättchen gebraucht, die man erst im Bedarfsfall auf die Regale legt.

Truly

Dies sind allerdings nur kleine Schönheitsfehler in einem ansonsten **sehr schönem, taktisch anspruchsvollen Spiel**. Für mich zählt "Newton" zu den Highlights dieses Jahrgangs, welches ich vorbehaltlos empfehlen kann und jederzeit wieder gerne spiele. Und vielleicht meistere ich dann auch irgendwann mal die Technologie-Strategie...



Game News - Wertung



GAMES, TOYS & MORE Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

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

In **Linz-Ebelsberg** (Wiener Straße 499) gibt es nun das Geschäft **„Games, Toys & More“**, wo fast alle Artikel des Online-Handels zu finden sind. Und nicht nur das: **Viele Spieltische** laden zum Ausprobieren ein, denn von sehr vielen Spielen gibt es Demoexemplare. Die sehr großzügigen Öffnungszeiten (Montag bis Samstag von 10:00 Uhr bis 21:00 Uhr) erlauben es, auch abends nach der Arbeit ein paar schöne Stunden beim **Spiele im Geschäft** (übrigens in Österreich eine Novität) zu verbringen. Sollte irgendwas gerade nicht lagernd sein, kann es gerne bestellt werden. Daniel bemüht sich, auch ausfallene Exoten und

seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

Die Spieleszene in Oberösterreich ist stark am Wachsen, wie auch die zahlreichen Spielefeste in Linz und der näheren Umgebung beweisen, an denen sich auch Daniel engagiert beteiligt.

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

Truly

Game News - Spielekritik

Ja, heutzutage, da braucht man keine Bücher mehr, da kann man auch mit elektronischen Medien alles Mögliche erfahren. Aber in der Zeit der ersten Universitäten waren Bücher die einzige Wissensquelle...



Titel: Alma Mater
Art: Arbeitereinsatzspiel
Autoren: Virginio Gigli,
Flaminia Brasini,
Antonio Tinto &
Stefano Luperto
Verlag: Eggert Spiele
Jahrgang: 2020
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 14 Jahren
Dauer: 90 - 150 Minuten
Preis: Euro 47,90

Einleitung

"Alma Mater" - Was ist das? Ich gebe zu, mir war der Begriff selbst nicht geläufig. Ich habe ihn zwar schon Dutzende Mal gehört, aber nie gewusst, was er tatsächlich bedeutet. Nur eine bloße Vermutung, dass es irgendwas mit Studieren zu tun haben muss. Aber selbst mein Filius, der den Bachelor in "Biological Chemistry" hat und jetzt gerade dabei ist, den Master in Technischer Chemie zu ma-



chen, konnte mir bei der Beantwortung der Frage nicht helfen.

Ein Blick in Wikipedia verrät mir schließlich, dass "Alma Mater" aus dem Latein übersetzt so viel heißt wie "Gütige oder ernährende Mutter". Damit werden etwas scherzhaft die Universitäten bezeichnet, da sie die Studenten mit Wissen ernähren (sic!). Und somit erklärt sich auch der Titel für das Objekt dieser Rezension, in dem wir die Rolle eines aufstrebenden Rektors während der Renaissance übernehmen. Unser Ziel ist es, die beste und ruhmreichste Bildungsstätte zu schaffen, indem wir hervorragende Studenten und hochqualifiziertes Lehrpersonal für uns gewinnen und Wissen mit anderen Universitäten austauschen.

Spielbeschreibung

Doch zuerst einmal steht einiges an **Vorbereitungen** auf dem Programm. Der **Spielplan** muss mit allerlei Karten und Plättchen bestückt werden, unter anderem wird jedes Feld des Campus mit Studentenplättchen belegt, jedes Feld der Akademie wiederum mit Professorkarten. Zufällig gezogene Forschungskarten bilden die Forschungsleiste, und in

die Ruhmeshalle werden Ruhmesplättchen und Büstenkarten platziert.

Wir erhalten jeder unsere eigene **Universität**, mit einer Bibliothek aus sechs Bücherregalen, elf Hörsälen, von denen anfangs allerdings nur einer von Studenten genutzt wird, sowie 4 **Magister** (Figuren), welche für uns die auf uns zukommenden Arbeiten verrichten werden. In einer **Gründungsphase** wird ermittelt, welche Mittel (Geld, Lehrbücher) und Rektor-Fähigkeiten uns zu Beginn schon zur Verfügung stehen.

"Alma Mater" geht über **sechs Spielrunden**, welche jeweils aus 3 Phasen bestehen. In der **Aktionsphase** setzen wir unsere Magister auf Aktionsfeldern ein, um die entsprechende Aktion auszuführen. Im Gegensatz zu den meisten Arbeitereinsatzspielen können wir hier auch bereits besetzte Aktionsfelder wählen, allerdings müssen wir dort - mit Ausnahme einiger besonderer Felder - um einen Magister mehr entsenden, als die höchste Anzahl an Magistern einer Farbe.

Im Campus können wir - je nach gewählter Reihe - einen der ausliegenden **Studenten** erhalten, den wir auf

Fortsetzung von „Alma Mater“

den nächsten freien Hörsaal in unserer Universität platzieren. Die Spalte im Campus bestimmt, wie viele und welche Bücher wir dafür abgeben müssen. Für die **Professoren** müssen ebenfalls Bücher bezahlt werden, wobei deren Anzahl von der jeweiligen Spalte vorgegeben ist. Für den ersten Professor einer Sorte müssen wir zwar Taler entrichten, dürfen dafür aber die Farben aller Bücher selbst bestimmen. Andere Spieler müssen sich in Folge an diese Farbvorgaben halten.

An diesen beiden wichtigen Aktionsfeldern ist schon ersichtlich, dass wir unbedingt **Bücher** benötigen, um unsere Uni ins Laufen zu bringen. Eigene Lehrbücher erhalten wir in unserem Hörsaal 1. Der dort tätige Student besorgt uns gegen Bezahlung von 1 Taler pro Buch bis zu 6 Bücher unserer Farbe, die wir nach Belieben in unsere Bibliothek oder unser Lager räumen. Für fremde Lehrbücher und/oder Lexika müssen wir Magister entweder ins Antiquariat oder ins Kolloquium entsenden, wo wir deutlich mehr Taler abgeben müssen als für Bücher unserer Farbe.

Die anderen Aktionsfelder bringen uns mehr Taler (vom Bischof), Fortschritte auf der Forschungsleiste (im Labor) oder zusätzliche (wenn auch sehr teure) Prestige-

punkte (im Park). Alternativ können wir aber auch - statt Magister auf ein Aktionsfeld zu setzen - einen bereits angeworbenen Professor eine **Vorlesung halten** lassen, wodurch dessen individueller Effekt aktiviert wird, gegen Abgabe eines bestimmten Lehrbuchs.

Auf die Aktionsphase folgt die **Verwaltungsphase**, in der wir die neue Spielerreihenfolge bestimmen,



ebenso die Bücherreputation, welche von unserem Fortschritt auf der Forschungsleiste abhängt und den Wert unserer Lehrbücher festlegt. Wir nehmen unsere Magister zurück, machen unsere durch Vorlesungen erschöpfte Professoren wieder bereit und ziehen den Rundenmarker um ein Feld weiter.

In der **Einkommensphase** schließlich erhalten wir Taler für unsere Bücher in der Bibliothek, für gewisse Studenten, sowie entsprechend unserer Platzierung in der Bücherreputation. Nach sechs Runden endet das Spiel. In einer abschließenden **Wertung** werden für verschiedenste

Aspekte noch jede Menge Punkte vergeben, etwa für unsere Professoren und Studenten. Haben wir in diesem Semester die meisten **Prestigepunkte** erzielt, konnten wir uns als erfolgreichster Rektor profilieren.

Fazit

"Alma Mater" ist im Grunde genommen ein **Worker Placement Spiel** und folgt auch im wesentlichen den Gesetzen dieses Genres. Die Spieler setzen also Figuren - hier "Magister" genannt - auf Felder ein, um bestimmte Aktionen durchführen zu können.

Trotzdem gibt es ein paar **Abweichungen**. Üblicherweise ist die Anzahl der Figuren, die auf einem Feld eingesetzt werden dürfen, sehr beschränkt, meistens sogar auf eine einzige Figur limitiert. Bei "Alma Mater" hingegen kann kein Feld völlig blockiert werden. Allerdings muss auf ein bereits besetztes Feld **eine Figur mehr** gesetzt werden als die dort bisher höchste Anzahl an Figuren einer Farbe. Es wird folglich immer schwieriger oder "teurer", je später man an der Reihe ist, weshalb auch hier wie bei fast allen Arbeitereinsatzspielen dem **Timing eine wichtige Rolle** zukommt. Alle Spieler starten übrigens mit 4 Magistern, und erst im Laufe des Spiels können maximal 2 zu

Fortsetzung von „Alma Mater“

sätzliche Magister freigeschaltet werden.

Um die für die Prestigepunkte relevanten Studenten und Professoren zu erhalten, ist eine "Ressource" besonders wichtig: Die **Bücher!** Deshalb kommt auch der Beschaffung der Bücher eine große Bedeutung zu. Eigene Bücher erhält man von jenem Studenten, der sich von Beginn an in seinem Hörsaal befindet. Der Preis ist recht günstig und beträgt bloß einen einzigen Taler pro Buch. Bücher anderer Farben kosten empfindlich, ob man sie sich nun im Antiquariat zu einem fixen Preis besorgt, oder durch das Kolloquium direkt aus der Bibliothek eines Mitspielers, wo sie je zwischen 2 und 4 Taler kosten. Auch Lexika, die für Professoren und bestimmte Studenten benötigt werden, sind recht kostspielig.

Aus diesem Grund will man natürlich bevorzugt Bücher der eigenen Farbe ausgeben, um Studenten und Professoren anzuwerben. Dies ist aber nicht immer möglich, denn erstens braucht man in den meisten Fällen Bücher mehrerer Farben, und zweitens sind Studenten und Professoren höchst wählerisch und verlangen möglichst angesehene Bücher. Die Wertbestimmung der Bücher - die sogenannte **Bücherreputation** - ist dabei vom Fortschritt auf der Forschungsleiste abhängig. Vom kaufmännischen Standpunkt aus be-

trachtet lohnt es sich, über den Umweg der Forschung den Wert der eigenen Bücher hoch zu halten, um einerseits selbst günstig an die gefragtesten Werke zu kommen und andererseits von den Mitspielern Einnahmen aus dem Verkauf aus der Bibliothek zu lukrieren.

Apropos **Geld**: Wie man sieht, ist auch diese Ressource nicht zu vernachlässigen, um sich Bücher überhaupt leisten zu können. Jene Taler, die man in seiner Einkommensphase durch Bücher in seiner Bibliothek und durch bestimmte Studenten erhält, sowie die Einnahmen durch Bücherkäufe der Mitspieler reichen meist nicht aus, weshalb man doch ab und an den **Bischof** aufsuchen muss. Die Anzahl und die Reihenfolge der Magister auf diesem besonderen Aktionsfeld legen gleichzeitig auch die Reihenfolge für den nächsten Durchgang fest. So entsteht ein gewisser Rhythmus, denn wer eine Runde mal öfter den Bischof besucht, ist daraufhin früher dran und hat eine bessere Auswahl an lukrativen Aktionen.

Prinzipiell bieten sich den Spielern **zwei unterschiedliche Strategien**. Man kann sich entweder verstärkt auf Studenten konzentrieren oder andererseits versuchen, mehr Professoren zu engagieren. Schon in Hinblick auf die Schlusswertung zählt es sich

nicht aus, beides nur halbherzig zu machen, denn wer seine Hörsäle gut füllt, kann ebenso eine Menge Prestigepunkte erzielen, wie mit dem Anwerben vieler Lehrkräfte.

Jedes **Studentenplättchen** bringt einen individuellen Vorteil. Dies können zusätzliche Einnahmen in der Einkommensphase sein, Prestigepunkte bei Spielende



(vor allem durch Mathematikstudenten), Schritte auf der Forschungsleiste, u.v.m. Den Großteil an Punkten bringen die Studenten durch ihre Anwesenheit in den Hörsälen, indem die Anzahl der Studenten in der oberen Reihe mit der Anzahl jener der unteren Reihe multipliziert wird, wodurch maximal 30 Punkte möglich sind.

Professoren bringen am Spielende direkte Prestigepunkte (je nach Fakultät zwischen 4 und 10 Punkten), sowie Extrapunkte aus der Multiplikation von Anzahl der Professorenkarten mit den erreichten Meilensteinen auf der Forschungsleiste. Auf diese Weise sind theoretisch mehr Punkte drin, durch die Menge an dafür benötigten Büchern werden die mit Professoren möglichen Punkte jedoch

Fortsetzung von „Alma Mater“

wohl eher zwischen 20 und 40 Punkten liegen. Der größte Vorteil von Professoren während des Spiels ist, dass sie durch ihre **Vorlesungen** praktisch eine Zusatzaktion bringen, für die gerade mal ein Lehrbuch aufgewendet werden muss.



"Alma Mater" weist als Expertenspiel doch eine recht stattliche **Menge an Regeldetails** auf, welche den Rahmen dieser Rezension sicher sprengen würden. Auf ein paar Besonderheiten und interessante Aspekte möchte ich dann doch noch eingehen.

Da ist einmal die **Forschungsleiste**, über die schon mehrmals geschrieben stand. Fortschritte auf dieser Leiste bringen ja mehrere Vorteile, aber man kommt ja nicht automatisch vorwärts. Es gibt 2 Möglichkeiten, seinen Marker darauf zu ziehen. Für einen normalen Forschungsschritt (schwarzes Symbol) müssen die angegebenen Bedingungen erfüllt werden (meist durch Abgabe von Geld, Büchern, Prestigepunkten). Ein grünes Symbol hingegen stellt einen privilegierten Forschungsschritt dar, bei dem die Bedingungen nicht beachtet

werden müssen. Nach jeweils 4 Schritten hat man dann einen "Meilenstein" erreicht und erhält eine Belohnung.

Die **Ruhmeshalle** wiederum gibt durch Ruhmesplättchen bestimmte Zwischenziele vor, deren Erreichen nicht nur eine sofortige, erstrebenswerte Belohnung mit sich bringt, sondern einem obendrein fortan die Vorteile des dort platzierten Rektors repräsentiert durch eine Büste - sichert. Auch dies sollte in der Planung unbedingt berücksichtigt werden.

In die **Schlusswertung** fließen relativ viele Dinge ein, man könnte fast von einem Punktesalat sprechen. Es reduziert sich jedoch auf die beiden erwähnten Vorgehensweisen, die doch den überwiegenden Teil an Prestigepunkten bringen. Die **Spieldauer** ist der Komplexität entsprechend ziemlich lange. In Vollbesetzung dauert es für meinen Geschmack zu lange, sodass ich Partien mit höchstens 3 Spielern vorziehe. Zu zweit kommt übrigens ein "Dummy" - hier "Ignotus" genannt - zum Einsatz, dessen Züge automatisch abgehandelt werden. Er sorgt für die notwendige dritte Bücherfarbe, und seine Magister besetzen zudem jede Runde vorweg ein paar Felder.

Die grafische Gestaltung ähnelt ein wenig jener von "Coimbra" (ebenfalls von

Eggert Spiele), bei dem es zufälligerweise ebenfalls um eine Universität geht. Das **Spielmaterial** ist insgesamt recht hochwertig und umfangreich. Alles findet dabei in dem Schachtel-Inlay seinen eigenen Platz, nur leider verrutscht alles ebenso leicht. Etwas eigenartig finde ich allerdings, dass es in der Schachtel zwei komplette Kartensätze gibt, einen auf Deutsch, den anderen auf Englisch. Das kann man schon als Verschwendung betrachten, schließlich sind von total 130 Karten lediglich die 10 Rektor-Karten nicht sprachneutral.

Vielleicht gefällt mir "Alma Mater" gerade deswegen so gut, weil ich es Coronabedingt hauptsächlich in Minimalbesetzung spielen konnte, und der Zeitaufwand hierbei in einem besseren Verhältnis zum Spielreiz liegt. Ich freue mich aber trotzdem auch bei diesem hervorragenden Expertenspiel wieder auf Partien zu dritt, wo man dann doch auf mehr Interaktion trifft.



Game News - Spielekritik

Also, ich weiß nicht, wo der Franky immer diese verrückten Assoziationen hernimmt. Denn was - bitteschön - soll das nachfolgend beschriebene Spiel mit dem Thema „Bücher“ zu tun haben?



Titel: **Hardback**

Art des Spiels: **Deckbau- und Wortspiel**

Autoren: **Jeff Beck II & Tim Fowers**

Verlag: **Fowers Games**

Jahrgang: **2019**

Spielerzahl: **1 bis 5 Spieler**

Alter: **ab 10 Jahren**

Dauer: **45 bis 60 Minuten**

Preis: **Euro 39,90**

Ich bin ein Liebhaber von Deckbauspielen, also von Spielen, in denen man sein anfangs bescheidenes Kartendeck im Laufe des Spiels durch den Erwerb von stärkeren Karten immer effektiver gestaltet, um seinem Spielziel näher zu kommen.

Und mir gefallen ebenfalls Wortspiele, also Spiele, bei denen auf unterschied-

lichste Weise mit Buchstaben jongliert wird, um daraus Wörter zu bilden, die erraten werden wollen.

Quizfrage nun: Was werde ich wohl von einem Spiel halten, welches diese beiden Elemente geschickt miteinander verbindet? Die Antwort darauf am Ende dieser Rezension.

Spielbeschreibung

Ein Deckbauspiel benötigt hauptsächlich **Karten**. So besteht auch "Hardback" zum Großteil aus "rechteckigen, handlichen Stücken aus Karton oder steifem Papier, seltener auch Plastik, die auf der Vorderseite (Avers) Wertangaben und Symbole zeigen, und auf der Rückseite (Revers) blanko sind oder ein einheitliches Motiv aufweisen, sodass der Wert der umgedrehten Karte nicht erkennbar ist" (so die Definition laut Wikipedia).

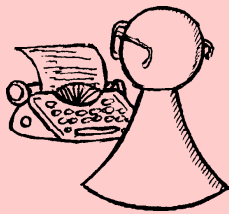
Es verwundert nicht, dass hier jede Karte einem **Buchstaben** entspricht. Die 10 **Startkarten**, mit denen jeder Spieler beginnt, sind neutral in grau gehalten und weisen neben einem Buchstaben bloß entweder ein Münz- oder ein Ruhmpunkt-Symbol auf, jeweils mit dem niedrigen

Wert 1.

Die anderen Karten sind einem **Genre** zugeordnet (Abenteuer, Mystery, Horror oder Romanze) und zeigen neben einem Buchstaben entweder höhere Münz- oder Ruhmpunktwerte oder einen Spezialeffekt. All diese Karten bilden gut gemischt einen Nachziehstapel, von dem sieben Karten für eine offene **Auslage** aufgedeckt werden.

Der **Spielablauf** ist so, wie man es sich von einem Deckbuilding Game erwartet. Wer an der Reihe ist, agiert mit seinen fünf Handkarten. Hier bedeutet dies, aus den Buchstaben auf den Karten ein gültiges Wort zu bilden, denn nur die Effekte dafür verwendeter Karten dürfen genutzt werden. **Ruhmpunkte** werden auf dem entsprechenden Tableau festgehalten, und mit **Münzen** kann man sich neue Karten aus der Auslage kaufen.

Es gibt noch ein paar **Besonderheiten**, die erwähnenswert sind und den starren Ablauf etwas auflockern. So kann jede einzelne Karte als "**Joker**" herangezogen werden, um einen beliebigen Buchstaben zu ersetzen. Dafür wird sie einfach verdeckt an die Stelle des zu ersetzenden Buchstaben gelegt, was aller-



Fortsetzung von „Hardback“

dingens den Nachteil hat, dass dann eben ihre Effekte oder Münz- bzw. Ruhmpunktsymbole nicht gelten.

Mit **Tintenfasschen** - diese kann man für je 1 Münze zusätzlich oder statt neuer Karten erwerben - lassen sich in einem Spielzug zusätzliche Karten nachziehen. Diese müssen dann aber auf jeden Fall in dem Wort vorkommen, welches man bildet.

Klassiker - man erkennt diese daran, dass sie quer gedruckt sind - müssen am Ende eines Zuges nicht abgelegt werden, sondern bleiben vor dem Spieler liegen. Seinen Effekt kann er somit auch im nächsten Spielzug nutzen, auch wenn er den Buchstaben selbst gar nicht ins neue Wort einbaut, ein großer Vorteil also.

Und schließlich bieten die meisten Karten neben ihrem Basis-Effekt noch einen - meist recht vorteilhaften - **Genre-Effekt**, der aber nur dann genutzt werden kann, wenn mindestens noch eine andere Karte desselben Genres im gebildeten Wort vorkommt.

Sobald ein Spieler 60 oder mehr **Ruhmpunkte** sammeln konnte, wird die Runde nur mehr zu Ende gespielt. Natürlich gewinnt schlussendlich jener Spieler, der dann auf der Ruhmesleiste am weitesten vorangeschritten ist.

Fazit

Ein "**literarisches Deckbauspiel**"? Also ich finde das Grundprinzip schon mal genial, womit auch recht rasch die eingangs gestellte Frage beantwortet wäre. Für unsere kritische Leserschaft reicht dies allein natürlich noch nicht aus, weshalb ich meine Zustimmung wohl noch etwas klarer begründen muss.



"Hardback" (der Begriff bezeichnet Bücher mit einem festen Einband) ist eine Weiterentwicklung des 2013 erstmals als Print & Play-Version auftauchten und erst 2017 als deutsche Druck-Ausgabe erschienenen "**Paperback**" (englisch für Taschenbuch). Ich kenne das Urspiel nicht, jene Informationen, die ich darüber einholen konnte, weisen aber bereits auf viele auch hier auftauchende Elemente hin.

Neu sind auf jeden Fall die Genres, worin alle Karten außer der Startkarten eingeteilt sind. Die meisten Karten haben - wie bereits erwähnt - noch einen **Genre-Effekt**, der zusätzlich zum Basis-Effekt genutzt werden kann, wenn das gebildete Wort noch we-

nigstens eine weitere Karte desselben Genres enthält.

Die speziellen Effekte sind **von Genre zu Genre unterschiedlich**, so erlauben beispielsweise manche "Mystery"-Karten, benachbarte "Joker"-Karten aufzudecken oder ausliegende Angebotskarten zu "verhaften" (d. h. wahlweise aus dem Spiel zu entfernen oder für sich selbst exklusiv zu reservieren). Die Effekte der "Abenteuer"-Karten wiederum ermöglichen es, schneller an Ruhmpunkte zu gelangen. Es lohnt sich auf jeden Fall, sich auf zwei oder höchstens drei verschiedene Genres zu konzentrieren, um möglichst oft von den diversen Genre-Effekten zu profitieren.

Auch die **Tintenfasschen** sind erst bei "Hardback" hinzugekommen. Diese bringen die Möglichkeit, zusätzliche Karten zu ziehen, um mit den neuen Buchstaben leichter Wörter finden zu können. Die Crux daran ist, dass die auf diese Weise gezogenen Buchstaben - sie werden mit den Tintenfasschen markiert - unbedingt Teil des neuen Worts sein müssen. Dies bringt ein gewisses **Zocker-Element** ins Spiel, denn wenn man zu viel wagt, kann es mitunter unmöglich werden, diese Buchstaben tatsächlich in ein Wort einzubauen.

Eine weitere Neuerung stellen die **Klassiker** dar. Die

Fortsetzung von „Hardback“

se Karten werden zwar wie reguläre Buchstabenkarten für die Wortbildung behandelt, jedoch nicht hochkant sondern quer ausgelegt. Am Ende des Zuges werden sie nicht wie alle anderen ausgelegten Karten auf den eigenen Ablagestapel gelegt, sondern bleiben offen liegen. Ihr Effekt kann somit auch in einem folgenden Spielzug genutzt werden, ungeachtet dessen, ob der Buchstabe verwendet wird oder nicht.

Dies ist schon ein enormer Vorteil, der natürlich Neider auf den Plan ruft. Die Mitspieler haben allerdings ein Mittel, dies zu verhindern: Bauen sie ihrerseits den Buchstaben in ihr gebildetes Wort ein, wird der Klassiker anschließend doch abgeworfen. Somit sorgen Klassiker indirekt für **Interaktion**, ein angenehmer Nebeneffekt bei einem Spiel, das ansonsten doch ein wenig solitär wirkt.

Jetzt ist es ja so, dass nicht jeder die gleiche Begabung im Spiel mit Worten, Buchstaben und Silben hat. Wer geübt in "Scrabble" oder ähnlichen Spielen ist, hat auch hier sicherlich Vorteile. Trotzdem ist man nicht hilflos ausgeliefert, wenn einem mal nichts einfällt. Wer einfach kein gültiges Wort findet, kann die Mitspieler um Rat bitten, um wie es die Spielregel nennt - als "**Ghostwriter**" helfend einzuschreiten. Wird ein vorgeschlagenes Wort dann auch tatsächlich verwendet, erhält der

Ratgeber als Belohnung ein Tintenfasschen (plus eventuell vom Spieler eingesetzte). Auch dies trägt ein bisschen dazu bei, dass sich nicht alle Spieler nur auf sich selbst konzentrieren.

Die Spielregel hält aber auch noch ein paar **Varianten** bereit. So belohnt ein "Literaturpreis" das längste gebildete Wort mit zusätzlichen Ruhmpunkten am Ende des Spiels. "Annoncen" erlauben es, gegen Abgabe einer ansteigenden Anzahl an Münzen Extra-Ruhmpunkte zu kaufen. Und bei der Variante "Persönlichkeiten" kommen spezielle Karten ins Spiel, die jedem Spieler eine besondere Fähigkeit verleihen, von denen die "aggressive" sogar direkt gegen die Mitspieler eingesetzt werden können.

Die wichtigste Variante in diesen Zeiten der beschränkten Kontakte ist aber die **Solo-Variante**. Dabei tritt der Solist alleine gegen die Erzfeindin Penny Dreadful an und versucht, innerhalb einer festgelegten Anzahl an Durchgängen schneller die benötigten Ruhmpunkte zu erzielen als Penny, welche in jedem Spielzug eine Karte der Auslage entfernt und dafür Punkte kassiert. Diese Variante lässt sich auch bei mehreren Mitspielern kooperativ spielen.

Mir persönlich - das dürfte mittlerweile offensichtlich sein - gefällt "Hardback" richtig gut. Hier sind Wortspiel und Deckbau sehr gut miteinander kombiniert worden. Sicher, ein

wenig **Kartenglück** gehört dazu, und in voller Besetzung dauert es doch **einen Tick zu lange**. Insgesamt weiß "Hardback", welches übrigens in einem praktischen Kartonschuber daherkommt, den man auch schön ins Bücherregal stellen könnte, aber durchaus zu gefallen, sodass ich mir wahrscheinlich auch das etwas ältere "Paperback" zulegen möchte.



Game News - Wertung



Notenskala

Spitze!

sehr gut

gutes Spiel

so lala

schwach



Bücherwurm Familienfilm
Deutschland 2016
Regie: Palm & Zach
Pegasus Movies
Dauer: ca. 20 Minuten

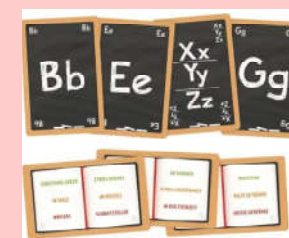
Impressum

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

© 2021 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Lesen - man dachte schon, diese Freizeitbeschäftigung wäre aus der Mode gekommen. Die aktuelle Situation um den lästigen SARS-CoVid-19-Erreger lässt uns aber wieder verstärkt zu Büchern greifen. Bereits vor 5 Jahren drehten die beiden Regisseure Michael Palm und Lukas Zach einen Familienfilm, um für dieses Hobby zu werben. Die Story: Der Bücherwurm sucht einen Nachfolger und testet mögliche Kandidaten um ihre Eignung. Diese müssen sich in einem rasanten Vergnügen verschiedenen



Aufgaben stellen, die alle ihre Wortakrobatik und ihr Wissen über unterschiedliche Themen fordern.

Ein interessanter, feiner, flotter Kurzfilm, der die ganze Familie anspricht. Prädikat: Sehr Lesens.... pardon: Sehenswert!



Ritter der Knobelrunde

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

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

Spielefest, ...)

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