

# KNOBELRITTER: AUF NACH ITALIA!

Erneut italienischer Abend am 6. Oktober in Traun !! (S. 1)



348. Ausg. 30. Sept. '21  
Auflage 100 Stück (!!!)  
31. Jg., Abo 15 Euro



## Knobelpreis 2021

Die Knobelrytter haben sich entschieden. Aus der Vielzahl guter taktischer Spiele dieses Jahres haben sie die ihrer Meinung nach besten 4 Spiele für den Knobelpreis nominiert. Am 6. Oktober 2021 stimmen sie dann über den Gewinner ab. Zur Wahl stehen:

- Die Crew - Tiefsee
- Ruinen von Arnak
- Juicy Fruits
- Yukon Airways



Traun - Game News  
Eigenreportage

Bella Italia!

Wir Knobelrytter haben Italien ja schon öfter besucht und uns dabei zumeist auf eine Region konzentriert. Da das Land so viel zu bieten hat, nehmen wir uns diesmal aber gleich zwei Regionen vor.

Den Anfang macht Venedig, die Heimat von „**Marco Polo: Im Auftrag des Khan**“ reiste dieser 17 Jahre lang durch Asien und brachte dann viel neues Wissen über Länder und Leute zurück nach Europa.

Die Inspiration, die von seinen Reiseberichten ausging, sowie die lukrativen Handelsbeziehungen, förderten die kulturelle Entwicklung im ganzen Land und sind somit

wohl auch für einige der „**castles of Tuscany**“ verantwortlich.

Mit Sicherheit hätte aber noch der Ruf erzählenswerter Geschichten aus Italien nach, als sich knapp 300 Jahre später ein gewisser William Shakespeare der Tragödie um „**Romeo & Julia**“ annahm. Was den Kreis schließt, indem es uns nach Verona und somit zurück in die Region Venetien führt.

Diese Rundreise will sorgfältig geplant sein, daher lädt euer Reiseleiter Francesco am Mittwoch, den 6. Oktober 2021 ab 18:00 Uhr ins Reisebüro Traunerhof zu einem informellen Vorbereitungstreffen.

Fate un buon viaggio,

Oliver

HÄGAR  
DER SCHRECKLICHE



## ritter der knobelrunde



### Neues vom Trauner Spielekreis



### InnoSPIEL 2021

Der Gewinner der InnoSpiel 2021, einer Auszeichnung für innovative Spielideen, ist „**Ghost Adventure**“ von Wlad Watine (Pegasus Spiele).

Begründung der Jury: "Mit GHOST ADVENTURE hat sich der Autor das Spiel seiner Träume erschaffen. Der Kreisel als Spielfigur ist kein bloßes Gadget, sondern eine echte Innovation. Wir sind ständig

gemeinsam gefordert, den Kreisel von Spielplan zu Spielplan zu übergeben, den verbleibenden Schwung der Rotation einzuschätzen und ihn mit Geschick zu lenken. Kommunikation ist wichtig, um den richtigen Spielplan zur richtigen Zeit zu nehmen und sich abzustimmen. Spektakulär, wenn wir den Kreisel mit dem Spielplan hochwerfen müssen, um das Abenteuer auf der Rückseite des Spielbretts fortzusetzen.

Die gelungene Anleitung im Comic-Stil führt sofort ins Thema und liefert einen intuitiven und schnellen Zugang zum Spiel. Die tolle Illustration und die Gestaltung leisten einen weiteren Beitrag zum Gesamtpaket. Ein Spiel für die ganze Familie, bei dem keine Langeweile entsteht. Manchmal fühlt sich GHOST ADVENTURE an wie ein Smartphone-Spiel mit einem Gleichgewichtssensor, das man plötzlich real in den Händen hält."

### It's Sauna-Time

Jeden Donnerstag ab ca. 19:00 Uhr trifft sich die Saunarunde „Schweißperle“ wieder zum gemeinsamen Schwitzen, Fußballschauen und auch für das eine oder andere Spielchen.

### Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 10. Okt. 2021 bis spätestens 12:00 Uhr.

### Zwischenwertung

Nach vier punkterelevanten Spieleabenden ergibt sich folgender Zwischenstand:

1. König Franky	76
2. Herzog Jakob	68
3. Prinz Roland	58
4. Herzog Reinhold	41
5. Baron Thomas L.	34
6. Prinzessin Nicole	29
7. Graf Oliver K.	28
8. Lady Luise	27
9. Königin Ute	21

# Game News - Spielkritik

Thema „Italien“ - da kommt man nicht am bekanntesten Liebespaar überhaupt vorbei. Somit passt das nachfolgend beschriebene Spiel wirklich ausgezeichnet...



Titel: **Romeo & Julia**  
Art: **Kooperatives Spiel**  
Autoren: **Julien Prothière, Jean-Philippe Sahut & David Cochard**  
Verlag: **Huch! & friends**  
Jahrgang: **2021**  
Spielerzahl: **2 Spieler**  
Alter: **ab 14 Jahren**  
Dauer: **ca. 30 Minuten**  
Preis: **Euro 31,90**

## Einleitung

Zweipersonenspiele? Diese kenne ich normalerweise nur als klassische Duelle, bei denen sich alle Aktionen des einen Spielers automatisch auch direkt gegen seinen Kontrahenten richten (oder zumindest richten sollten). Obwohl dadurch naturgemäß sehr konfrontativ, ist bei einigen der Titel recht irreführend, wie beispielsweise bei "Caesar & Cleopatra".

Bei dem mir vorliegenden Spiel ist das "&" hingegen absolut passend. Und auch



zentralen **Bühnenplan** in der Schachtel kommen die Marker für "Hass" und "Liebe" auf die Startfelder ihrer jeweiligen Leisten.

Die Spieler verteilen die Rollen von Romeo Montague und Julia Capulet unter sich auf und erhalten ihre **Spielfigur**, sowie die **14 Karten in ihrer Farbe** (rot für Romeo und blau für Julia). Beide trennen die Karten nach ihren Rückseiten in Orte und Begleiter (je 7 Karten) und mischen die Stapel separat.

Eine Kapitelkarte gibt vor, auf welche Felder **alle Spielfiguren anfangs platziert** werden. Neben den Hauptfiguren sind dies noch Scheiben für die 4 Mitglieder der Familie Capulet (blau), 3 Mitglieder der Familie Montague (rot), Bruder Lorenzo (in neutralem Grau) und die Allegorie des Hasses (violett). Außerdem schreibt jedes Kapitel vor, welche **Ereigniskarten** verwendet werden. Diese bilden dann gut gemischt den Ereignisstapel. Und dann kann das Liebeswerben schon beginnen.

Das Spiel gliedert sich thematisch passend - in 3 Akte zu je 4 Szenen, welche wiederum in 5 Phasen unterteilt sind. Im **Vorspiel** (1.) füllen beide Spieler ihre Kartenhand

## Fortsetzung von „Romeo & Julia“

auf, sodass sie von jeder Art (Ort und Begleiter) jeweils 4 Karten auf der Hand haben. Im **Rendezvous** (2.) schicken sie sich Botschaften, um einen gemeinsamen Treffpunkt auszumachen und wählen abschließend zwischen "Leidenschaft" und "Verstand". Danach entscheiden sie sich **Hinter der Bühne** (3.) geheim, wohin sie mit welcher Begleitung gehen möchten.



In der Phase 4 - **Auftritt** - bewegen sie dann ihre Figuren. Zuerst bewegen sie gemäß der von ihnen verdeckt ausgespielten Karten ihre Figur mit einem Begleiter an den gewählten Ort. Danach führen sie noch die Bewegungen durch Auswirkungen ihres aktuellen Standortes aus. In der finalen Phase 5 - **Auflösung** - werden schließlich die Konsequenzen aller Aktionen durchgeführt. Die wichtigsten Folgen sind einerseits das **Wachsen der Liebe**, wenn zuvor "Leidenschaft" gewählt wurde und sich tatsächlich Romeo und Julia am selben Ort befinden, woraufhin der Marker "Liebe" ein Feld nach oben verschoben wird.

Andererseits **macht sich aber Hass in Verona**

breit, wenn sich an einem Ort Mitglieder beider verfeindeten Familien, oder aber die Scheibe "Allegorie (= das Sinnbild) des Hasses" zusammen mit einem oder mehreren Mitgliedern einer der beiden Familien befinden. In diesem Fall wird für jeden betroffenen Ort der Marker "Hass" ein Feld nach unten gezogen. Einzig **Bruder Lorenzo** vermag, alle Streithähne zu besänftigen, sodass kein Hass entsteht.

Liebe oder Hass sind es dann auch, welche das **Spiel beenden**. Das Liebespaar hat gewonnen, wenn der Marker "Liebe" auf die höchste Stufe seiner Leiste gezogen wird. Hingegen ist die Partie augenblicklich verloren, wenn der "Hass"-Marker die tiefste, dunkelste Stufe der Leiste erreicht. Dasselbe gilt auch, wenn es Romeo und Julia nicht gelingt, dass ihre Liebe bis zum Ende des dritten Aktes den Höhepunkt erreicht.

## Fazit

Da soll noch einer behaupten, man lerne nichts aus Spielen! Bezüglich des literarischen Meisterwerks "Romeo & Julia" wusste ich nämlich bis jetzt so gut wie gar nichts. Ich Kulturbanause kannte lediglich die Vornamen der Liebenden und den Ort des Geschehens, was nun beileibe kein Ruhmesblatt ist. Besonders wenn man bedenkt, dass ich schon mal tatsächlich auf dem berühmten Balkon in Veronas Innenstadt stand. Mit diesem

Spiel erfährt man schon mehr über die unglückliche Lovestory, alle Mitwirkenden und die wichtigsten Orte der Handlung. So konnte ich endlich mal diese beschämende Wissenslücke etwas füllen.

Dem **Spielmaterial** gelingt es, Shakespeares Werk entsprechend zu würdigen. Durch das Aufklappen der Schachtel entfaltet sich auf geniale Weise der Spielplan, dessen graphische Gestaltung (Illustrator ist David Cochard) einfach traumhaft schön ist. Dazu noch etliche Holzscheiben für die Familienmitglieder und die Marker "Hass", "Liebe" und den "Akt". Dies alles schafft schon eine wunderbar dichte Atmosphäre, welche einen sofort ins Geschehen hineinzieht.

Das **Grundprinzip des Spiels** selbst ist äußerst interessant. Es beruht darauf, dass die beiden Spieler ihre Aktionen aufeinander abstimmen müssen, ihnen dafür aber nur wenige bis gar keine Möglichkeiten der Kommunikation zur Verfügung stehen. Es versteht sich von selbst, dass jegliche mündliche Verständigung, aber auch Zeichensprache, schriftliche Nachrichten oder sonstiges **ausdrücklich verboten** sind, und im Grunde genommen den Spielern sogar des eigentlichen Spielreizes beraubten.

Um einen **Treffpunkt** zu vereinbaren, können die Spieler - so sie welche besitzen - **Botschaften** einsetzen. Dies gelingt aber nur dann,

## Fortsetzung von „Romeo & Julia“

wenn beide die entsprechende Karte auf der Hand haben. Gerade in den ersten Szenen jedes Aktes ist dies nicht immer der Fall, weshalb so manche Botschaft erfolglos "verschwendet" wird. In späteren Szenen werden gemeinsame Treffen dann wahrscheinlicher, weshalb es umso wichtiger ist, sich die vom Partner schon eingesetzten Karten einzuprägen.



Welchen **Begleiter** man an den gewählten Ort mitnimmt, kann hingegen in keiner Weise kommuniziert werden. Selbstverständlich versucht man, den Hass so gut es geht in die Schranken zu weisen. Dies gelingt am besten, wenn man die "Allegorie des Hasses", sowie verfeindete Familien isoliert oder auf Feldern zusammen mit Bruder Lorenzo - als Friedensstifter - vereint. Nachdem Ereigniskarten und die verpflichtende Mitnahme eines Begleiters die schöne Ordnung immer wieder durcheinanderbringen, wäre auch hierbei Koordination sehr wichtig, aber eben nicht möglich.

Dass es trotz dieser widrigen Umstände gelingt, das Spielziel zu erreichen, liegt

einerseits an der **gemeinsamen Aufgabe**, welche die Spieler automatisch zu Erfolgsmaximierung und Schadensbegrenzung zwingt. Dies allein genügt schon, um manchmal "logische" Entscheidungen zu treffen, vorausgesetzt beide Spieler sind aufmerksam bei der Sache. Zudem besteht immer die Möglichkeit, auf die Marker "Leidenschaft" oder "Vernunft" zu deuten, wofür keine "Botschaft" benötigt oder verbraucht wird. Aber auch

Schweigen oder eine abwartende Haltung können dem Mitspieler wertvolle Informationen liefern.

Überhaupt entwickelt sich "Romeo & Julia"

immer mehr zu einem **psychologischen Spielchen**. Ich konnte feststellen, dass sich mit der Zeit bei den "Liebenden" ein blindes Verständnis bildet. Die Spieler spüren dann schon intuitiv, was der andere beabsichtigen könnte, und die Botschaften und erlaubten Hinweise dienen nur mehr zur Bestätigung. Und auch gewisse Automatismen entstehen.

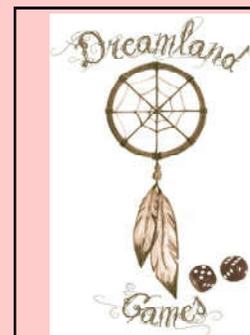
Dies ist aber auch dringend notwendig für die weiteren Partien. Die **Kapitel** (es werden insgesamt neun verschiedene "Level" angeboten) **werden nämlich immer schwieriger**. Es stehen immer weniger Mittel zur Kommunikation zur Verfügung, und vor allem wirbeln immer lästigere Ereigniskarten das so mühsam erzielte Gleichgewicht zwi-

schen den verfeindeten Familien wieder durcheinander. So braucht es immer bessere taktische Kooperation, ist immer gezieltere Koordination der Aktionen gefragt. Die letzten Kapitel sind überhaupt nur dann zu bewältigen, wenn sich die beiden Partner auf derselben Wellenlänge befinden.

"Romeo & Julia" bietet ein **ganz eigenes Spielgefühl**, wie ich es so noch in keinem anderen Spiel erlebt habe. Ich muss zugeben, dass mir dieses Miteinander viel besser gefällt als so manches klassisches Zweipersonen-Duell. Ich bin mir zwar ziemlich sicher, dass es nicht bei jedem funktionieren wird, dass so mancher Spieler gar keinen Zugang zu dieser Art von Spiel finden wird. Mich hat es aber auf jeden Fall auf ganzer Linie überzeugt!



### Game News - Wertung



## GAMES, TOYS & MORE Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

Vor mehr als 5 Jahren hat Daniel - nachdem er schon länger einen **Online-Spieleverband** mit Riesenauswahl unter [www.dreamland-games.at](http://www.dreamland-games.at) betrieben hat, auch einen **richtigen Spieleladen** eröffnet.

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

seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

Die Szene in 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.



## HALL OF GAME

Entgegen aller Erwartungen hat es AZUL - DER SOMMERPAVILLON nicht schon letzten Monat geschafft, in die „Hall of Games“ aufzusteigen. Jetzt fehlt aber bloß mehr ein läppisches Pünktchen, der mit derselben Platzierung wie letztes Mal (5. Platz) genau erzielt würde. Aber auch HILO würde dieselbe Platzierung (1.) reichen, um ebenfalls in die Ruhmeshalle zu gelangen. Recht aussichtsreich für die nächsten Wochen schaut's auch für die beiden Zweitplatzierten LETTERJAM und TEOTIHUACAN aus, während ich allen anderen in der Wertung höchstens Außenseiterchancen einräumen würde. Aber das kann sich ja alles noch ändern, vor allem, weil sich die Fans der Aufsteiger dann ja andere Favoriten und Lieblinge suchen müssen.

Es wird überhaupt spannend, was sich in den nächsten Wochen tun wird. Ich habe relativ viele Vorschläge bekommen, aber da waren so viele Einzelstimmen dabei, dass ich nicht alle aufnehmen kann. So bleibt nur ein einziger Neuvorschlag, der mehr als ein Mal vorgeschlagen wurde: HALLERTAU. Aus diesem Grund war ich wieder mal gnädig und habe kein Spiel rausfallen lassen. Doch dies wird sich mit Sicherheit bei der nächsten Abstimmung ändern...

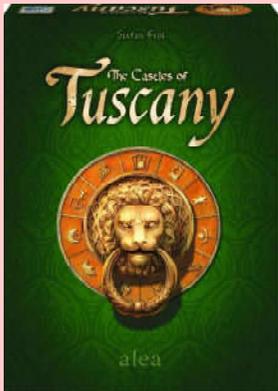
### Wertung:

1. HiLo	6/+11/-0/17/ =
2. Letter Jam	4/+ 9/-0/13/ =
Teotihuacan	2/+10/-0/12/ +
4. Die Crew - Mission Tiefsee	3/+ 8/-0/11/ -
5. Azul - Sommerpavillon	2/+ 7/-1/ 8/ -
6. Ruinen von Arnak	0/+ 6/-0/ 6/+
Dune Imperium	*3/+ 3/-0/ 6/+
8. Maracaibo	2/+ 3/-0/ 5/ -
9. Noch mal!	2/+ 2/-1/ 3/ -
10. MicroMacro Crime City	1/+ 1/-0/ 2/ -
11. Underwater Cities	1/+ 0/-0/ 1/ -
Robin Hood	*1/+ 0/-0/ 1/ -

Vorschlag: Hallertau (2 x)

# Game News - Spielkritik

Die Toskana liegt ja unbestrittenermaßen in Italien und rechtfertigt somit, dass ich die nachfolgende Rezension zu diesem Thema bringe. Auch wenn der Ursprung eigentlich in Frankreich liegt...



Titel: **The Castles of Tuscany**

Art des Spiels: **Legen- und Kartenspiel**

Spielautor: **Stefan Feld**

Verlag: **alea Spiele**

Jahrgang: **2020**

Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**

Alter: **ab 10 Jahren**

Dauer: **45 bis 60 Minuten**

Preis: **Euro 43,90**

## Einleitung

1.231,8 km.

Dies ist laut Google die Entfernung zwischen dem französischen Val de Loire und der italienischen Toskana (Luftlinie so ungefähr 1.000 km). Die Fahrtzeit ist mit 11 Stunden und 55 Minuten angegeben. Damals, im 15. Jahrhundert, hat man aber mit Sicherheit etwas länger gebraucht, schätzungsweise mehr als eine Woche mit der Pferdekutsche.



Wie ich darauf komme? Na, weil Kult-Autor Stefan Feld bei "alea Spiele" ein neues Spiel herausgebracht hat, welches von den verwendeten Mechanismen stark an sein preisgekröntes "Die Burgen von Burgund" erinnert. Nur dass wir nun statt im Loiretal halt in der Toskana in die Rolle von mächtigen Landesfürsten schlüpfen und das Reich um unser Castello ausbauen, Klöster, Dörfer und Städte unterstützen, Marmor gewinnen und Handel treiben.

## Spielbeschreibung

Doch bevor wir uns um unser Reich kümmern können, sind ein paar **Vorbereitungen** notwendig. So wird mal der Siegpunkteplan in der Mitte des Tisches zusammengepuzzelt. 32 neutrale Sechseckplättchen werden verdeckt gemischt und etwas abseits gestapelt. Acht Plättchen davon werden offen ausgelegt. Zusätzlich kommen noch einige gut gemischte Kartenstapel (Spielkarten, Ertragskarten), Plättchen (Bonuskärtchen, Farbbonusplättchen) und Holzeile (Arbeiter, Marmorblöcke und blaue Sechsecke) neben den Plan.

Unser **persönliches Reich** wird aus 3 Spielplan-teilen zu je 10 farbigen Sechseckfeldern zusammengebaut. Auf eines der dunkelgrünen Felder setzen wir unser Startkastell, die restlichen Sechseckplättchen mischen wir und legen sie in drei Stapeln zu je 7 Plättchen auf unser Tableau. Nachdem wir unsere Zählsteine auf den Siegpunkteplan gestellt, ein beliebiges Bonuskärtchen gewählt und 5 Karten vom Nachziehstapel gezogen haben, kann's endlich losgehen!

Das Spiel verläuft über **3 Durchgänge**, an deren Ende jeweils eine Wertung stattfindet. In jedem Durchgang machen wir reihum einen Zug, so lange bis ein Spieler den entsprechenden Stapel (zum Beispiel den 1. Stapel für den ersten Durchgang) geleert hat. Sind wir an der Reihe, entscheiden wir uns für eine von **drei Aktionsmöglichkeiten**.

## A. Karten nachziehen



## Fortsetzung von „The Castles of Tuscany“

Wählen wir diese Aktion, nehmen wir 2 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand. Für jedes Bonuskärtchen "+ 1 Spielkarte" darf eine zusätzliche Karte gezogen werden.

## B. Plättchen nehmen

Wir nehmen uns ein beliebiges der acht offen ausliegenden Plättchen aus der Tischmitte und legen es auf ein (freies) Ablagefeld unseres Tableaus. Anschließend ersetzen wir das fehlende Plättchen mit dem obersten Plättchen unseres äußersten linken Stapels.

## C. Plättchen legen

Wir legen eines unserer Plättchen von einem Ablagefeld unseres Tableaus auf unseren Spielplan. Dafür müssen wir 2 Spielkarten in der Farbe dieses Plättchens abgeben. Für jeweils 2 Karten einer anderen Farbe können wir eine der geforderten Karten ersetzen. Beim Legen des Plättchens ist zu beachten, dass es nur auf farbgleiche Felder des Plans gelegt werden darf, außerdem muss immer angrenzend an bereits vorhandene Plättchen gelegt werden.

Es gibt 8 unterschiedliche Plättchen, und jedes bietet uns eine andere Funktion. Ein **Kastell** (dunkelgrün) erlaubt es uns, sofort ein beliebiges der 8 Plättchen aus der

Tischmitte zu nehmen und den Grundregeln folgend auf unseren Spielplan zu legen. Bei einer **Stadt** (rot) dürfen wir ein beliebiges der Bonuskärtchen nehmen und passend neben unserem Tableau deponieren. Ein **Gutshof** (türkisblau) beschert uns ein Holz-

**Siegpunkte** gibt es - neben landwirtschaftlichen Produkten - vor allem für fertige Gebiete, also wenn alle gleichfarbigen, nebeneinander liegenden Felder besetzt werden, wobei die Höhe der Punkte sich nach der Größe des Gebietes richtet: Ein 1er-Gebiet

bringt uns 1 Punkt, ein 2er-Gebiet schon 3 Punkte, und ein 3er-Gebiet sogar stolze 6 Punkte. Ebenso erhalten wir Punkte, wenn es uns gelingt, das letzte Feld einer Farbe zu vollenden. Der erste Spieler bekommt die volle Punktezahl laut



Sechseck, das wir auf eine Ablagefläche unseres Tableaus platzieren. Dieses Sechseck dürfen wir später für ein beliebiges Plättchen - nach den üblichen Regeln - auf den Spielplan legen.

Mit **Landwirtschaft** (hellgrün) bekommen wir sofort Siegpunkte. Ein **Steinbruch** (grau) liefert uns Marmor, welcher einmal pro Zug für eine weitere Aktion abgegeben werden kann. Ein **Dorf** (orangefarben) bringt Arbeiter, welche beim Bezahlen von Plättchen je eine Spielkarte ersetzen können. Bei einem **Kloster** (gelb) dürfen wir 3 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Und für ein **Fuhrwerk** (beigefarben) dürfen wir eine Ertragskarte ziehen und den entsprechenden Ertrag (Siegpunkte, Karten, Marmorblöcke, u. ä.) erhalten.

entsprechendem Farbbonuskärtchen (2 bis 4 Punkte). Der Zweitschnellste kriegt immerhin noch die (abgerundete) Hälfte, alle anderen gehen diesbezüglich leer aus. Unsere erzielten Punkte halten wir übrigens mit unserem Zählstein auf der grünen Zählleiste fest.

Am Ende des Durchgangs kommt es zu einer **Wertung**, bei der wir unsere bis jetzt gesammelten Punkte der grünen Zählleiste auf die rote Zählleiste übertragen. Nach dem dritten und letzten Durchgang werden noch ein paar Punkte für das verbliebene Material (Sechseckplättchen Marmor, Arbeiter, Handkarten) vergeben. Ist unser Zählstein auf der roten Zählleiste schlussendlich am weitesten vorgerückt, gewinnen wir das

## Fortsetzung von „The Castles of Tuscany“

Spiel und haben uns somit als einflussreichster Landesfürst erwiesen.



### Fazit

Hier schon mal vorweg ein **Warnhinweis:**

"Achtung! Ähnlichkeiten zu bekannten, real existierenden Spielen sind nicht zufällig, sondern mit Sicherheit beabsichtigt!"

In der Tat kommt einem beim Lesen der Spielregel und beim anschließenden Spiel - wie auch in der Einleitung angeführt - sofort ein anderes Spiel von Stefan Feld in den Sinn: "Die Burgen von Burgund". Wie bei diesem ausgezeichneten Spiel füllt man auch hier mit dem Legen von Plättchen sein eigenes Reich, um Punkte für vollendete Gebiete zu erzielen. Auch die Sonderfähigkeiten der verschiedenen Farben ähneln sich und unterstützen den Spieler, mit Zusatzaktionen seinen Spielplan auf die eine oder andere Weise schneller zu füllen.

Aber damit hören sich auch schon die Gemeinsamkeiten

auf. Die Art und Weise, wie die Spieler an die Plättchen gelangen, ist doch **wesentlich unkomplizierter**, denn das Einzige, was man dazu braucht,

ist eine Aktion. Es braucht nicht einmal einen freien Ablageplatz auf seinem Spielertableau, denn notfalls kann man ein bereits vorhandenes einfach abwerfen, was ein vorausschauender Spieler allerdings tunlichst vermeiden sollte. Nur für das Legen des Plättchens auf seinen Spielplan muss man die passenden Karten abgeben, aber auch hier gibt es - wenn auch teure, und daher suboptimale - Alternativen.

Obwohl im Gegensatz zu "BuBu" diesmal keine Würfel vorkommen, spielt sich "The Castles of Tuscany" deutlich lockerer, **weniger strategisch**. Die Aktionen sind kurz und knackig, sodass es nur **wenig Downtime** gibt. Vor allem der Verzicht auf unnötiges Beiwerk, wie etwa den im Original vorhandenen Warenverkauf, wirkt sich sehr positiv aus. Stefan Feld hat das Spielprinzip tatsächlich **auf das Wesentliche reduziert**, im Spielablauf geschickt gestrafft und somit einer größeren Zielgruppe geöffnet. Dabei lässt er den Akteuren noch genug Möglichkeiten, beim Zusammenbau der Spielplanteile und

der Auswahl der Bonusplättchen individuelle Voraussetzungen zu schaffen.

Dies alles klingt an und für sich sehr vielversprechend, und spielt sich auch recht angenehm und kurzweilig. Jedoch ist der **Glücksanteil doch recht hoch**. Natürlich kann man sich bei einem kartengesteuerten Spiel erwarten, dass der Zufall eine gewisse Rolle spielt. Erschwerend wirkt aber hier noch, dass auch die Plättchen zufällig ins Spiel kommen. Mit Pech muss man lange warten, bis endlich ein dringend benötigtes Plättchen auftaucht, während andere stets was Passendes vorfinden.

Auch die Sache mit den **zwei Siegpunkteleisten** liest sich auf den ersten Blick interessant. Die effektiven Punktegewinne durch komplettierte Gebiete, Farbboni etc. werden auf der grünen Zählleiste festgehalten und am Ende des Durchgangs auf die rote Zählleiste übertragen. Dies führt



dazu, dass die Punkte aus dem ersten Durchgang drei Mal gewertet werden, jene aus dem 2. Durchgang noch doppelt, und nur die Punkte aus

## Fortsetzung von „The Castles of Tuscany“

dem letzten Durchgang bloß einfach zählen.

Theoretisch eine gute Idee, um übermäßiges Horten von Karten zu verhindern und vielmehr schnelles Vollenden von Gebieten zu belohnen. In der Praxis führt dies jedoch leider zu einem gewissen **Run-away-Leader-Problem**. In unseren Partien mussten wir feststellen, dass der Führende in Folge kaum mehr eingeholt werden kann. In Verbindung mit dem ohnehin vorhandenen Glücksfaktor wirkt sich dies fatal aus. Wer das Glück hat, im ersten Durchgang durch passende Karten, geeignete Plättchen und die zufällige Anordnung seines Reiches mehr Plättchen legen zu können, verstärkt durch eventuelle Farbboni, gewinnt einen uneinholbaren Vorsprung, so-

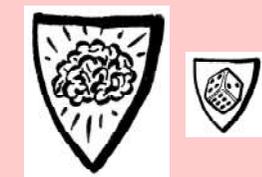
dass die anderen nur mehr um Platz 2 spielen.

"The Castles of Tuscany" kann also - trotz der guten Ansätze - nicht ganz mit seinem großen Bruder mithalten. Durch die viel kürzere Spieldauer (maximal 1 Stunde) sind die erwähnten Nachteile aber zu verschmerzen. Beide Spiele werden ihren **festen Platz in meiner Spiele-sammlung** haben, wobei die alea-Neuheit nun wahrscheinlich öfter ausgepackt wird, wenn mal weniger Zeit zur Verfügung steht, oder wir Lust auf etwas Lockeres haben. In diesem Sinne kann ich "The Castles of Tuscany" durchaus empfehlen, zumal auch das Spielmaterial samt grafischer Gestaltung einen recht guten Standard aufweist.



*Weekly*

Game News - Wertung



Die ersten 10 Plätze belegen folgende Spiele:

1. Die Ruinen von Arnak
2. MicroMacro Crime City
3. Abenteuer des Robin Hood
4. Paleo
5. Aeon's End
6. Everdell
7. Fantastische Reiche
8. Anno 1800
9. Praga Caput Regni
10. Gloomhaven - Die Pranken des Löwen

Gewinner des Deutschen KinderspielePreises 2021 ist **Dodo - Rettet das Wackel-Eil** (von Marco Teubner & Frank Bebenroth / Kosmos Spiele)



Am 14. September 2021 wurde der heurige Gewinner des Deutschen SpielePreises bekanntgegeben. Diese Auszeichnung, welche durch die Stimmen von Spielern, Spielclubs, Fachjournalisten und Fachhändler bestimmt wird, geht heuer an folgendes Spiel:



**Die verlorenen Ruinen von Arnak** (von Min & Elwen / Czech Games Edition)

Kombination aus Worker Placement und Deckbuilding Game, bei dem die Spieler nach Hinweisen für einen vergessenen Tempel suchen, diese zum Forschen einsetzen, um dadurch den sagenhaften Schätzen näherzukommen, welche ihnen wichtige Ruhmespunkte sichern.

# Game News - Spielkritik

Ich höre schon die entrüsteten Aufschreie: „Hey, das spielt ja im fernen China und hat nichts mit dem Thema 'Italien' zu tun!“ Stimmt schon, aber stammt Marco Polo nicht aus Venedig? Und liegt diese Stadt nicht in Italien? Na, eben!



**Titel:** Marco Polo II - Im Auftrag des Khan  
**Autoren:** Simone Luciana & Daniele Taschini  
**Verlag:** Hans im Glück  
**Jahrgang:** 2019  
**Spielerzahl:** 2 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 12 Jahren  
**Dauer:** 60 - 120 Minuten  
**Preis:** Euro 52,90

## Einleitung

Mit "Marco Polo II: Im Auftrag des Khan" wandeln wir erneut auf den Spuren des Reisenden (1254-1324), um Gold, Seide, Pfeffer, Jade sowie Kamele zu handeln. Dabei klären wir auch weiterhin nicht die ungelöste Frage, ob er jemals wirklich dort gewesen ist oder ob er einfach ein sehr guter Geschichtenerzähler war. Hier geht es um Siegpunkte, die wir durch Reisen in asiatische Städte erhalten.



## Spielbeschreibung

"Marco Polo II: Im Auftrag des Khan" spielt sich in drei einfachen Aktionen: (1) Würfel auf ein Aktionsfeld setzen, (2) ggf. Geld bezahlen, da das Aktionsfeld vorher schon besetzt war und (3) Aktion ausführen. Zur Verfügung stehen 7 Aktionen auf dem Spielbrett:

\* **Die Bücher:** Runde für Runde wechselt das Angebot dieses Basars an Waren, Kamelen und Geld. Besonders gut läuft hier das Geschäft mit Jade, aber dieser Geheimtipp sollte unter uns bleiben!

\* **Die Gunst des Khan:** Knapp an Geld und/oder Kamelen? Der Khan hilft aus!

\* **Die Gildensiegel:** Diese verdienen wir uns, um auf der Landkarte Wege zwischen Städten passieren zu dürfen, pro Runde einen Bonus zu erhalten oder mit Hilfe der Sonderstädte zusätzliche Boni einzustreichen. Außerdem sind sie für bestimmte Zielkarten und die Schlusswertung von Bedeutung. Wer die Gilde nicht ehrt, ist des Reisens nicht wert!

\* **Das Reisen:** Von Pagan nach Kabul in Nullkommanichts! Wer Reisen möchte, muss hier Einsetz- und/oder Reisekosten bezahlen, die tatsächlich nicht unerheblich sind. Wer seinen Zielort erreicht, darf einen

Handelsposten bauen. In einer Oase gestrandet? Freut euch über mehr Freizeit und lest ein Buch oder raucht Wasserpfeife, Oasen sind leider nicht förderlich für den Sieg. Aber auch die Kamele freuen sich sicherlich über etwas Zuwendung.

\* **Das Auftragsbrett:** Mit einem Kontor in einer Stadt kann ein Spieler als Aktion den Auftrag einer Stadt zu seinem persönlichen Auftragsbrett nehmen, in dem 2 davon Platz haben. Du willst mehr Aufträge erledigen, weil du ein Arbeitstier bist?! Dann kannst du bereits vorhandene persönlichen Aufträge auch wieder abgeben und den nächsten in Angriff nehmen!

\* **Die Sonderstädte:** Bagdad, Balkh und Hormuz sind Sonderstädte, die weitere Aktionsmöglichkeiten besitzen. Mit einem Handelsposten in einer der Städte kann man jeweils diese Aktionen ebenfalls nutzen, muss dafür aber auch einen Würfel einsetzen, u.a. ist ein Würfelupgrade möglich sowie weitere hilfreiche Effekte.

\* **Die Stadtkarten:** Zu Spielbeginn wurden auf Städte zufällig Stadtkarten mit Aktionen verteilt, und Spieler mit einem Handelsposten können diese dann ebenfalls nutzen. Im Vergleich zu den Sonderstädten

## Fortsetzung von „Marco Polo II“

gibt es auf Stadtkarten Tauschmöglichkeiten von Waren, Kamelen und/oder Gold in Siegpunkte. Außerdem liegen pro Runde 2 zufällige Stadtkarten auf dem Spielbrett aus, die jeder Spieler nutzen kann.

**Vor oder nach der eigenen Aktion** kann man außerdem noch einen Auftrag erfüllen, Gildensiegel aufwerten, aus dem Geldsäckchen des Spielbretts 3 Geld / 2 Kamele / 1 Jade entnehmen, einen Würfel neu würfeln (das kostet leider etwas!), einen Würfel hoch oder runter drehen (Kosten: 2 Kamele) oder einen schwarzen Würfel kaufen. Letzterer ist eine Joker-farbe und ermöglicht mehr Aktionen pro Runde.

Umrahmt wird das Ganze durch einen **Charakter**, den sich jeder Spieler zu Spielbeginn aussucht. Dieser Charakter verändert bestehende Regeln des Spiels für den betreffenden Spieler. Zu unserer Runde gesellen sich:

\* **Möngke Khan:** Ignoriert Oasen bei der Bewegung und erhält Boni nach Art der übersprungenen Oase.

\* **Abha Basu:** Jeder ausgeführte Auftrag bringt 1 Jade. Jede Jade, die man im Spiel nimmt, bringt zusätzlich 1 Siegpunkt.

\* **De Wu:** Verringert die Anzahl der benötigten Würfel bei der

Aktion Gildensiegel auf 1. Bringt zudem 1 Jade pro Aufwertung eines Gildensiegels.

\* **Mailin und Tian Chin:** Bringt eine 2. Spielfigur, so dass in allen Belangen der Regeln zwischen beiden Figuren entschieden werden kann (Reisen etc.). Reiseschritte dürfen sogar aufgeteilt werden. Alle verbundenen Kosten müssen natürlich bezahlt werden.



\* **Filippo Vitello:** Der Spieler des Charakters erhält den Kontorbonus anderer Spieler zusätzlich.

\* **Isabella Donati:** Pro Würfelwurf erhält sie einen vorgegebenen Bonus.

\* **Gantulga Od:** Muss Kamel- und Geldkosten bei Reisen nicht bezahlen, darf aber dafür nur die unterste Reiseaktion benutzen (1 Schritt).

## Fazit

Die Kinovorschau für den 2. Teil eines recht guten Films nehme ich schon länger sehr vorsichtig auf, zu oft entpuppte sich der Nachfolger als handlungsleere Vampirhülse ohne Sinn und Verstand. Diese Perspektive legte sich mir

auch bei "Marco Polo II: Im Auftrag des Khan" nahe, da ich den ersten Teil selbst besessen und gespielt habe. Unterschied hier ist allerdings die Vergangenheitsform: Mir gefiel der erste Teil so gar nicht und das Spiel verschwand damals schnell wieder aus meinem Regal. Ist nun Teil II ein unnötiger Aufguss, erwähnenswerte Verbesserung oder nennenswerte Bereicherung?

Meinem Fazit schiebe ich noch vorweg, dass die Spielregel von Teil II als Kenner des ersten Teils ein **goldenes Siegel** bietet, welches alle **Neuerungen** kennzeichnet, nicht aber die Regeln vergleicht. Selbiges möchte ich auch nicht

tun. Außerdem heißt es in der Regel so schön: "Immer wenn du dieses Siegel siehst, musst du den Abschnitt lesen, da sich Regeln oder Aktionen komplett oder teilweise verändert haben." Nun suche einer mal in der Regel Abschnitte ohne Siegel!

Vielleicht ist das aber auch schon der geeignete Einstieg zu diesem Fazit. Es hat sich einiges verändert zu "Auf den Spuren von Marco Polo", wenn ich mir die Anzahl der Siegel so ansehe. Geblieben ist nach wie vor die Tatsache, dass es sich um ein Arbeiter- also gut - Würfeinsatzspiel handelt, dessen **Regeln und Beiblatt** mit Symbol- und Kartenerklärung einfach sehr gut geschrieben sind. Es blieb

## Fortsetzung von „Marco Polo II“

keine Frage offen, Hans im Glück schreibt seine Regeln schon lange mit einem fast konkurrenzlos gutem Lektorat.



Dreh- und Angelpunkt um alle Aktionsmöglichkeiten sind die **Charaktere**. Sie machen aus "Marco Polo II: Im Auftrag des Khan" ein extrem **asymmetrisches Spiel**, da einfach jeder Charakter eine andere Vorgehensweise und Planung verlangt. Der Aufschrei in den Foren war vorherzusehen. "Overpowered" hier und "underpowered" da. Wer nach nur einem Spiel zu solch einer Aussage findet, muss ein Genie sein, denn die Kombinationsmöglichkeiten der Charaktere und vor allem deren Spielweise entfalten sich erst nach einer Weile. Das ist für mich ein **sehr hoher Wiederspielreiz** und ein großes Plus. Die Charaktere wollen beherrscht werden, und das funktioniert nun mal nicht nach einem Spiel.

Braucht man denn nun ein weiteres Würfelarbeits-einsatzspiel? Besitzer von Teil I sollten auf jeden Fall Teil II **vor dem Kauf ausprobie-**

**ren**, denn ich kann mir gut vorstellen, dass es eine gewisse Lagerbildung zu beiden Spielen gibt. Definitiv ausschließen würde ich den Besitz beider Spiele nicht, doch wäre mir als Vielspieler die

**Ähnlichkeit zwischen beiden zu groß**, als dass ich sie auch beide im Regal stehen haben müsste. Dieses Fazit beruht aber eher auf Spielern, mit denen ich Teil II gespielt habe und die lediglich Teil I besitzen. Hier gehen die Meinungen auseinander.

Unterm Strich ist "Marco Polo II: Im Auftrag des Khan" für sich ein durchweg spannendes und empfehlenswertes Spiel, welches sich thematisch und spielerisch sicherlich nicht überragend unterscheidet von anderen Würfeinsatzspielen; doch die Veränderung durch die Charaktere schaffen für Spiel für Spiel eine Abwechslung, die man bei eben jenen anderen ungenannten Spielen durchaus suchen muss.

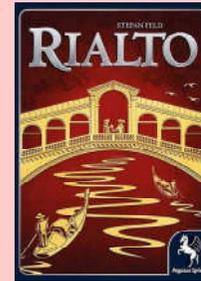
Die **Regel** sollte man allerdings **sehr genau lesen**, denn es gibt kleine, aber feine **Details**, die einmal Überlesen ein ganz anderes Spiel machen. Wir haben es selbst in

unserer Gruppe erlebt. Allen voran die Regel, dass ein Spieler (Farbe) eine **Aktion nicht doppelt** verwenden kann, auch wenn er sich dafür einkaufen könnte. Hierfür muss ein schwarzer Würfel verwendet werden. Außerdem bestimmt in vielen Fällen die **Höhe des Würfelwurfs**, wie oft man eine Aktion durchführen kann, auch beim **Reisen** ist dies wichtig!

Oft vergessen wird auch, dass man **statt mit Kamelen oder Geld in Jade** bezahlen darf. Zu guter Letzt sei noch darauf hingewiesen, dass ein Spieler **sofort und automatisch passt, wenn er keine Würfel mehr besitzt**. Ein Spieler kann so also nicht einfach eine Runde abwarten, was andere Spieler machen, sich dann mit 3 Kamelen einen schwarzen Würfel kaufen (übrigens nur einen pro Runde!) und dann noch einen Zug ausführen.

*Nick Bornschein*

Game News -  
Wertung



**Rialto**  
**Historien-Film**  
**Deutschland 2013**  
**Regie: Stefan Feld**  
**Pegasus Movies**  
**Dauer: ca. 60 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: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.  
© 2021 by Game News  
Alle Rechte vorbehalten.

## Film-Tipp des Monats

Italien war ja schon öfters Schauplatz von Blockbustern und großartigen Filmen. Vor allem Venedig mit seinen historischen Gebäuden, seiner langen Geschichte und seinen malerischen Kanälen hat viele Regisseure inspiriert. Auch Starregisseur Stefan Feld setzte die Lagunenstadt für seinen Streifen „Rialto“ gekonnt in Szene.

Die Handlung: Eine Handvoll Adliger versucht, die Kontrolle über die 6 „Sestrieri“ (Stadtteile) zu erlangen: San Marco, San Polo, Santa Croce, Cannaregio, Castello und Dor-



soduro. Dazu errichten sie Gebäude, bauen Brücken über die Kanäle, und setzen Gondeln sowie Ratsherren ein. Wem gelingt es, schlussendlich den größten Einfluss in der „Serenissima“ zu erlangen?

Ein schöner, hochklassiger Film. Prädikat: Äußerst ehenswert!



## 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 Spielertreffen 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, Wie-

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