

# GRUSELIGES AN ALL HALLOW'S EVE

Gruselritter laden zur Halloween-Feier am 3.11.21 !! (S. 1)



349. Ausg. 28. Okt. '21  
Auflage 100 Stück (!!!)  
31. Jg., Abo 15 Euro



Halloween kills!

Die Filmreihe erweist sich als ebenso unverwundlich wie ihr maskierter, messerschwingender Massenmörder Michael Myers. Stürze aus dem Obergeschoß, mehrfache Stich- und Schusswunden, scheinbares Ertrinken, Erstickten und Verbrennen machen der Serie ebensowenig ein Ende wie Kassenschlager, Regisseurwechsel oder Ausflüge in die Okkulte ohne Beteiligung einer einzigen Figur aus dem Originalfilm.

Eine solch ausgeprägte Resilienz ringt uns Knobellrittern schon Respekt ab und lässt uns über Laurie's vorwiegend akustische Verteidigungsstrategie hinwegsehen. Diese wurde zwar in der aktuellen Auflage der Serie kräftig ausgebaut, scheint aber immer noch nicht hinreichend wirksam zu sein.

Da die Rettung aus der Not bei uns Knobellrittern ja in der Jobbeschreibung steht, wollen wir auch hier hilfreich zur Seite stehen. Zuerst holen wir uns Unterstützung von den „Zombie Teenz, Evolution“ hat denen ja als Kidz schon ein paar Tricks zur Abwehr nicht tot zu kriegerischen Feinden beschert. Sollte das nicht ausreichen, müssen wir weitere Hilfe in „fantastischen Reichen“ suchen. Denkbar ist ein Ausflug nach „Gloomhaven - Die Pranken des Löwen“ sollten Michael ein Weilchen beschäftigen. Wenn alles nichts hilft, können wir den Serienkiller noch mit den „Yukon Airways“ nach Kanada verfrachten und dort auf Holzfaller umschulen. Aber das ist eine andere Serie und sollte ein anderes Mal geguckt werden.

Gruselige Grüße,  
Oliver

HÄGAR  
DER SCHRECKLICHE



## ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner  
Spielekreis



„R la carte“-Preis 2021  
an „Fantastische Reiche“

Das Spielmagazin FAIRPLAY verleiht seit nun 20 Jahren den Preis "R la Carte" für das beste Kartenspiel eines Jahrgangs. Eine Expertenjury stimmt über den Preisträger

ab. Wählbar sind die Kartenspiele des aktuellen Jahrgangs, der jeweils von Mitte des Vorjahres bis zur Mitte des aktuellen Jahres reicht. Der Preis wird auf der SPIEL in der Essen übergeben. Dieses Jahr gewann „Fantastische Reiche“ (von Bruce Glassco/ Strohmann Games).

Hier die Liste der zehn bestplatzierten Spiele 2021:

1. Fantastische Reiche
2. Die Crew - Mission Tiefsee
3. Punktessalat
4. The 7th Continent
5. Riffforce
6. Wildes Weltall
7. Der Fuchs im Wald
8. Kompromat
9. Spirits of the Wild
10. Spukstaben

Herzliche Gratulation an Autor und Verlag. Weitere Informationen gibt es unter: [www.fairplay-online.de/a-la-carte-kartenspielpreis](http://www.fairplay-online.de/a-la-carte-kartenspielpreis)

### 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](mailto:traunerhof@traunerhof.at) ist diesmal Sonntag, der 14. Nov. 2021 bis spätestens 12:00 Uhr.

### Zwischenwertung

Nach fünf punkterelevanten Spieleabenden ergibt sich folgender Zwischenstand:

|                       |      |
|-----------------------|------|
| 1. König Franky       | 94   |
| 2. Herzog Jakob       | 88   |
| 3. Prinz Roland       | 75   |
| 4. Herzog Reinhold    | 56   |
| 5. Baron Thomas L.    | 34   |
| 6. Graf Oliver K.     | 31,5 |
| 7. Prinzessoin Nicole | 29   |
| 8. Lady Luise         | 27   |
| 9. Königin Ute        | 23,5 |



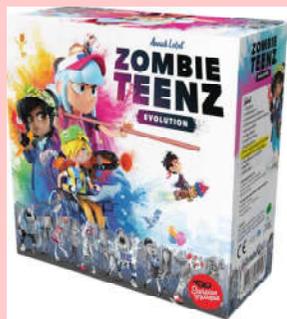
### Knobelpreis 2021

Normalerweise würde der Gewinner des heurigen Knobelpreises nun bereits feststehen. Bei der letzten Abstimmung gabe es aber ein Unentschieden an Stimmen für zwei Spiele, weshalb eine Stichwahl am nächsten Spieleabend entscheiden muss. Zwischen folgenden beiden Spielen müssen sich die Knobellritter entscheiden:

- Ruinen von Arnak
- Juicy Fruits

# Game News - Spielekritik

„Halloween“ - da erwachen laut uralter keltischer Tradition die Toten. Das klingt sehr passend für eine Zombie-Apokalypse, wie im nachfolgend beschriebenen Spiel...



**Titel:** **Zombie Teenz Evolution**  
**Art:** kooperatives Legacyspiel  
**Spielauteur:** Annick Lobet  
**Verlag:** Le Scorpion Masqué  
**Jahrgang:** 2020  
**Spielerzahl:** 2 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Dauer:** ca. 20 Minuten  
**Preis:** Euro 22,90

## Einleitung

Ach, wie sind Kinderseelen doch zart besaitet! Wer also verhindern will, dass sich der Nachwuchs im Dunkeln fürchtet, dass man um Mitternacht unter den Betten und in den Schränken nach Monstern sehen muss, und dass man dann die Kleinen sicherheitshalber doch ins Ehebett nimmt, sollte sie daher auf keinen Fall Horrorfilme schauen lassen oder ihnen vorm Einschlafen Gruselgeschichten erzählen.



Wie kommt dann aber der kanadische Verlag "Le Scorpion Masqué" auf die Idee, ein Spiel ab 8 Jahren rauszubringen, bei dem schreckliche Zombies, gruselige Untote eine Stadt unsicher machen und bedrohen, all ihre Gebäude zu besetzen? Nur wenn es den Einwohnern gelingt, die vier Kisten mit Zutaten für das Gegenmittel rechtzeitig in die Schule zu befördern, kann die Apokalypse aufgehalten werden!

## Spielbeschreibung

Die **Schule** befindet sich im Zentrum der Kleinstadt und ist gleichzeitig der Ausgangspunkt der bis zu vier jungen Helden. In den vier Ecken des Spielplans sind hingegen die vier Gebäude, in denen die **4 Kisten mit den Zutaten** für das Gegenmittel aufbewahrt werden. Medizin gibt es klarerweise im Krankenhaus, Ketchup im Restaurant, Popcorn in der Spielhalle und - Achtung: Klischee! - Donuts in der Polizeistation. Zwischen den 5 Gebäuden verlaufen insgesamt 8 Straßenfelder.

Die **Zombies** haben sich in der Kanalisation verschanzt und kommen über die farblich passenden Gullydeckel raus. Zu Beginn hat sich schon eine beliebige Zombiehorde an die

Oberfläche gewagt. Das Ziel der Zombies ist es, die vier Eckgebäude zu erobern.

Der Zug eines Spielers besteht aus 2 Phasen. In **Phase 1 - Zombie-Aktivierung** wird zuerst der **weiße Würfel** gewürfelt. Bei einer farbigen Seite wird die entsprechende Zombiehorde auf das passende Gully-Feld platziert. Befindet sich die Horde bereits auf dem Plan, wird sie entlang ihrer Fußabdrücke ein Feld weiterbewegt. Landet eine Horde dabei auf einem Gebäude, erobert sie dieses, was durch ein Plättchen angezeigt wird. Das darauf abgebildete **Trampolin** nutzen die Zombies daraufhin, um schneller zum nächsten freien Gebäude gelangen zu können.

Zeigt der weiße Würfel hingegen ein Fragezeichen, wird die oberste Karte vom Ereignisstapel aufgedeckt und abgehandelt. Eine **Ereigniskarte** kann entweder positiv sein, dass sich also beispielsweise die Zombies diesmal ausruhen und nichts tun ("Zombie-Siesta"), oder aber auch negative Folgen haben, dass etwa alle Zombiehorden auf Gully-Feldern ein Feld weiterbewegt werden ("Überfall").

Erst danach kann der Spieler in **Phase 2 - Helden-**

## Fortsetzung von „Zombie Teenz Evolution“

**aktionen** aktiv eingreifen. Er darf bis zu 2 Aktionen ausführen. Drei unterschiedliche Aktionen stehen ihm dabei zur Auswahl, wobei er auch zwei Mal dieselbe Aktion wählen darf. Mit der Aktion "**Bewegen**" zieht er seine Figur auf ein benachbartes Feld. Die Aktion "**Eine Zombi Horde angreifen**" erlaubt es ihm, eine Zombi Horde auf dem Feld, an seinem momentanen Standort eine Zombi Horde zu besiegen, welche daraufhin zurück neben den Stadtplan kommt.

Und schließlich kann er mit "**Eine Zutaten-Kiste zuwerfen**" eine Kiste von einem Feld auf ein benachbartes bewegen. Die Kisten können nämlich nicht von einem Helden im Zuge einer Bewegung eigenhändig auf ein benachbartes Feld getragen werden, sondern nur zwischen 2 Spielern zugeworfen werden. Dabei kann der aktive Spieler sowohl Werfer als auch Fänger der Kiste sein.

Konnten **alle Zutaten-Kisten in die Schule** befördert werden, kann das Gegenmittel hergestellt werden, um die Zombies wieder zurück zu verwandeln, was so viel bedeutet, dass die Spieler sofort gewonnen haben. Sobald jedoch alle Gebäude von den Zombiehorden erobert wurden, gilt die Partie augenblicklich als verloren.

## Fazit

Gleich mal eine Entwarnung für besorgte Eltern: Der Horror hält sich bei "Zombie Teenz Evolution" in Grenzen. Zwar weisen die Monster die gewohnten Charakteristika - schlürfender Gang, lädierte



Gliedmaßen, verzerrte, skelettartige Gesichtszüge, etc. - auf, sind aber derart gezeichnet, dass niemand wirklich Angst haben muss. Außerdem übernehmen die Spieler die Rollen von Kindern, die mit "Waffen" wie Spritzpistolen, Billardqueues und Silvesterraketen gegen die Zombiehorden antreten. Insgesamt also eher **spannendes, cooles Familienabenteuer** als richtiger Gruselfaktor.

Als Kooperationsspiel präsentiert sich "Zombie Teenz Evolution" als **doch sehr einfach**, fast schon banal. Nur in seltenen Fällen kann eine Partie nach den Grundregeln verloren werden. Für Familien passt das als Einstieg in Teamspiele ganz gut, da so kaum Frust aufkommen kann. Trotzdem muss man festhalten, dass das Spiel in dieser Form keinen Langzeit-spielreiz bietet, niemanden zu

einer längeren Beschäftigung animiert.

Dass es dennoch immer wieder gerne ausgepackt und gespielt wird, liegt am Zusatz "Evolution". Das Spiel ist nämlich sowas wie ein "**Legacy light**", eine Variante für Einsteiger. Nach jeder Partie und nach jeder gelungenen Mission werden Sticker auf eine Fortschrittsleiste gepickt, welche dann im Laufe der Zeit "**mysteriöse Umschläge**" freischalten. In den Kuverts stecken neue Spielregeln, welche in die passenden Stellen des Regelhefts

eingeklebt werden, aber auch neue Spielelemente, wie widerstandsfähiger Zombies, alternative Ereigniskarten, zusätzliche Figuren, und vieles mehr.

All dies **verändert das Spiel nachhaltig**, macht es zwar nicht unbedingt schwieriger zu gewinnen, aber durch ein Mehr an Regeln und Optionen zumindest eine Spur anspruchsvoller. Und es macht Spaß zu entdecken, was sich alles in den Umschlägen befindet. Das ist dann ein bisschen wie die bekannten Überraschungseier, so mit Spaß, Spannung, aber halt ohne Schokolade. Ich konnte feststellen, dass dieses Wundertüten-Element die Spieler tatsächlich für etliche Partien ans Spiel fesselt.

Anspruchsvolleren Spielern wird die Challenge insgesamt allerdings dennoch zu

Fortsetzung von „Zombie Teenz Evolution“

wenig sein, und daran ändert sich auch nichts mit den allmählich dazukommenden Spielregeln. Gelegenheitsspieler und Familien werden hingegen ausgezeichnet an dieses Genre herangeführt, sodass man es ein bisschen als "Gateway"-Spiel bezeichnen kann, quasi als Vorbereitung für taktisch herausfordernde Spiele wie "Pandemie Legacy" o. ä.

Von dieser Warte aus betrachtet ist es durchaus verständlich, dass "Zombie Teenz Evolution" von der Jury heuer sogar auf die **Nominierungsliste** zum "Spiel des Jahres" gesetzt wurde. Ich bezweifle

*Maely*



**HALL OF GAME**

Schon wieder ein knapper Fehlschlag! Zwar schaffte AZUL-DERSOMMERPAVILLON schließlich doch noch den einen noch fehlenden Punkt und stieg in unsere „Hall of Games“ auf. Dafür ereilte HILO dasselbe Schicksal wie AZUL und verfehlte um einen läppischen Punkt - es kam wider Erwarten bloß auf den 2. Platz! - den Aufstieg. Aber aufgeschoben ist ja nicht aufgehoben. In den Punkterängen, also den Top Five befinden sich aber nach wie vor dieselben Spiele, nur eben in anderer Reihenfolge. Mit dem ersten Platz stellte LETTER JAM seine Anwärtschaft auf die „Ruhmeshalle“ klar. Und auch TEOTIHUACAN nähert sich dieser mit dem 3. Platz mit Riesenschritten. Nur DIE CREW - MISSION TIEFSEE kommt noch nicht ganz in die Gänge, aber vielleicht nachdem die oben erwähnten Spiele aufgestiegen sind.

zwar, dass es irgendeine Chance gegen die beiden übermächtigen Mit-anwärtern "Die Abenteuer des Robin Hood" und "Micro Macro: Crime City" hat, aber es erfüllt die Kriterien für den lorbeerbekränzten roten Pöppel ganz gut, auch unerfahrene Spieler durch einfach zu lernende Regeln zum Spielen anzuregen.



**Game News - Wertung**



In der unteren Hälfte der Wertung größtenteils Experten- und Kennerspiele, die einen schweren Stand haben. Dazu NOCH MAL!, welches immer weiter absackt. Es fehlt einfach die Fangemeinde, die es vielleicht noch rechtzeitig abfangen und nach oben hieven können. Ganz rausgefallen nun endgültig DIE ABENTEUER DES ROBIN HOOD und UNDERWATER CITIES, dafür begrüßen wir neu PALEO und MY GOLD MINE.

Wertung:

- |                                   |                |
|-----------------------------------|----------------|
| 1. Letter Jam                     | 6/+12/-0/18/ + |
| 2. HILO                           | 8/+ 4/-0/12/ - |
| 3. Teotihuacan                    | 6/+ 5/-0/11/ - |
| 4. Azul - Sommerpavillon          | 4/+ 6/-0/10/ + |
| 5. Die Crew - Mission Tiefsee     | 5/+ 3/-0/ 8/ - |
| 6. Dune Imperium                  | 3/+ 3/-0/ 6/ = |
| 7. Die Ruinen von Arnak Maracaibo | 3/+ 2/-0/ 5/ - |
| 9. Hallertau                      | 2/+ 3/-0/ 5/+  |
| 10. Noch mall                     | *2/+ 1/-0/ 3/+ |
| MicroMacro Crime City             | 1/+ 2/-1/ 2/ - |
|                                   | 1/+ 1/-0/ 2/ = |
| 11. Underwater Cities             | 0/+ 0/-0/ 0/-  |
| Robin Hood                        | 0/+ 0/-0/ 0/-  |

Vorschläge: Paleo (2 x), My Gold Mine (1 x)

**Game News - Spielekritik**

Thema „Halloween“ - da kommen Zauberer, Bestien, etc. vor. Was für ein Zufall! Diese kommen - zusammen mit anderen Elementen - auch im nachfolgend beschriebenen Spiel vor...



Titel: **Fantastische Reiche**  
 Art des Spiels: **Kartenspiel**  
 Autor: **Bruce Glassco**  
 Verlag: **Strohmann Games**  
 Jahrgang: **2019**  
 Spielerzahl: **2 - 6 Spieler**  
 Alter: **ab 10 Jahren**  
 Dauer: **ca. 20 Minuten**  
 Preis: **Euro 19,90**

Einleitung

Jeff Bezos, Bill Gates, Elon Musk - ja, das sind faszinierende Persönlichkeiten, diese reichsten Männer der Welt. Aber muss man diesen Multimilliardären dafür wirklich gleich ein eigenes Kartenspiel widmen?

Ach, mit "Fantastische Reiche" sind gar keine Ölmagnaten, Wirtschaftsmogule und Selfmade-Millionäre gemeint? Oh, da habe ich wohl was falsch verstanden. Und ich habe mich schon gewundert, warum auf

den Karten so komische Sachen, wie Artefakte, Zauberer, Armeen, Bestien oder Flammen vorkommen...

Spielbeschreibung

**53 Karten** finden wir in der kleinen, aber feinen Schachtel. Von den zehn Farben gibt es je 5 Karten, dazu kommen noch 3 Joker. **Jede Kartenfarbe hat eine andere Bezeichnung**, so sind die Armeen schwarz, die Länder braun, die Bestien grün, die Zauberer rosa, die Anführer violett, die Fluten dunkelblau, die Wetter hellblau, die Artefakte orangefarben, die Waffen grau und die Flammen rot.

Die Karten weisen neben der Farbe und ihrer individuellen Bezeichnung noch ein paar Informationen auf. So besitzt jede Karte eine **Basisstärke** (zwischen 0 und 40), das sind die Punkte, welche eine Karte am Spielende im Normalfall bringt. Daneben sind in einem Textabschnitt eventuelle Strafen oder Boni angegeben. Die **Strafen** können entweder Minuspunkte für bestimmte andere Karten sein, oder aber auch das Blockieren bestimmter Farben, woraufhin diese bei der Wertung gar nicht berücksichtigt werden. Ein **Bonus** wiederum besteht aus entweder Plus-

punkten oder der Aufhebung von Strafen für die angegebenen Kartenarten.

Der **Spielablauf** ist denkbar einfach. Nachdem jedem Spieler zu Beginn zufällig sieben Karten ausgeteilt wurden, besteht ein Spielzug aus dem **Nehmen einer Karte** (aus der offenen Auslage oder der obersten Karte des verdeckten Nachziehstapels) und dem anschließenden **Ablegen einer Handkarte** in die offene Auslage.

Das Spiel endet sofort, sobald sich 10 offene Karten im Ablagebereich befinden. Jeder Spieler berechnet die Punkte seiner Handkarten, indem er im Wertungsblock die Basisstärke, sowie die Boni und Strafen all seiner nicht blockierten Karten notiert. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtpunktwert gewinnt die Partie.

Fazit

"Fantastische Reiche" ist ein originelles, fast schon **minimalistisches Spiel**. Ob



## Fortsetzung von „Fantastische Reiche“

wohl laufend Karten genommen werden, bleibt die Anzahl der Handkarten jedes Spielers stets gleich. Letztlich zählt aber nur die finale Kartenhand, sodass es während des Spiels gilt, die Zusammenstellung seiner Karten hinsichtlich der Endwertung zu optimieren.

Es ist schon erstaunlich, wie **viele unterschiedliche Möglichkeiten** für sinnvolle Kartenkombinationen lediglich 53 Karten bieten können. Man kann eine von Anführern geleitete Ar-

mee aufstellen, ein paar Zauberer mit einigen Bestien ausstatten, ein Reich aus Flammen und Wetter schaffen, ein raffiniertes Artefakt-Deck zusammenstellen und vieles mehr. Diese **große Varianz** sorgt dafür, dass jede Partie anders verläuft.

Bei den Karten ist es grundsätzlich so, dass solche mit hoher Basisstärke meist mit erheblichen Nachteilen (sprich: Strafen oder Blockaden) verbunden sind, während bei Karten mit wenig Basisstärke wertvolle Boni möglich sind. Hier heißt es, auf die **richtige Zusammenstellung** zu achten, gute Kombis zu finden. Aufpassen muss man aber, vor allem gegen Spielende hin, dass die wichtigen Karten nicht blockiert sind, denn dann sind sie absolut wertlos und bringen weder Punkte noch Boni.

Dennoch kann man bei "Fantastische Reiche" nicht von **taktischer Natur**. Die Spieler müssen versuchen, ihre Starthand zu "lesen" und - ausgehend davon - aufeinander abgestimmte Karten zu sammeln, indem sie passende Karten nehmen und unpassende



abwerfen. Dabei sollte man sich aber nicht allzu sehr auf einen eingeschlagenen Weg versteifen, sondern vielmehr **flexibel reagieren**, seine Chancen abwägen, seine Mitspieler und deren Ziele beobachten und zugreifen, wenn sich Gelegenheiten bieten.

Bei allen taktischen Überlegungen sollte man jedoch nicht vergessen, dass das **Kartenglück doch recht dominant** ist. Mal ergänzt sich alles perfekt, ein andermal bekommt man nur Karten, die nicht richtig zusammenpassen oder sich sogar gegenseitig blockieren. Besonders in kleinerer Spielerzahl kommen nur wenige Karten ins Spiel, sodass es fatal wäre, auf bestimmte einzelne Karten zu warten. Die **Spieldauer ist dafür aber angenehm kurz**, womit sich gleich mehrere Partien ausgeben. So hält sich der

Frust über unpassende Karten in Grenzen, und relativiert sich der Glücksfaktor ein wenig.

Für die Berechnung der Punkte liegt ein Wertungsblock bei. Ich habe diesen allerdings selten benutzt, obwohl er recht übersichtlich aufgebaut ist. Der Grund liegt an einer **gelungenen App**, welche der Verlag kostenlos anbietet. Man braucht nur die Karten eingeben und die App berechnet automatisch alle Werte, berücksichtigt alle Boni, Strafen und Blockaden, sowie den richtigen Endstand.

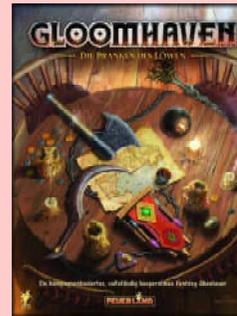
Ich muss zugeben, dass ich selten ein Spiel mit einem so guten Verhältnis von Preis, Spielreiz und Spieldauer kennengelernt habe. Daher bekommt "Fantastische Reiche" trotz des erwähnten Glücksanteils von mir auf jeden Fall den "Daumen hoch".

Game News -  
Wertung



## Game News - Spielekritik

Auch im nächsten Spiel kommen gar schreckliche Kreaturen und Wesen vor, weshalb es für das Thema „Halloween“ geeignet ist...



Titel: **Gloomhaven - Die Pranken des Löwen**  
Spieleautor: **Isaac Childres**  
Verlag: **Feuerland Spiele**  
Jahrgang: **2020**  
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 14 Jahren**  
Dauer: **30 bis 120 Minuten**  
Preis: **Euro 59,90**

### Einleitung

Auf geht's nach Gloomhaven - und zwar **spoilerfrei**. In "Die Pranken des Löwen" ist ein Abenteuer, welches uns durch die Straßen der Stadt und deren Kanalisation führen wird. Dabei begegnen wir einer Reihe von Monstern und Aufgaben, deren Bewältigung nicht immer einfach ist.

### Spielbeschreibung

"Die Pranken des Löwen" spielt sich nach dem Erlernen der Regeln und aufgrund der Tatsache, dass man hier viele

Spieleabende miteinander bringt, **sehr flüssig**. Vor Spielstart sucht sich jeder Spieler genau so viele Karten heraus, wie es der jeweilige Charakter bedingt und wählt damit auch die Taktik für den Sieg. Zudem können Gegenstände zwischen den Spielern getauscht oder neue gekauft werden, was während eines Szenarios nicht mehr möglich ist. Außerdem müssen Gegenstände so ausgewählt werden, dass jeder nur 2 Hände benutzt, einen Helm anhat etc. Und dann kann es auch direkt losgehen.

Alle Spieler wählen zu Beginn zwei **Fertigkeitskarten** verdeckt aus ihrer Hand und legen diese ebenfalls verdeckt übereinander ab. Die Zahl der unteren Karte ist dabei für die Reihenfolge der Spieler verantwortlich. Man darf zwar ein wenig über die Taktik der Runde sprechen, Zahlen und Werte dürfen aber nicht besprochen werden. So ergibt sich jede Runde eine **neue Reihenfolge**, die noch zusätzlich verändert wird, da auch die Monster in dieser Reihenfolge jedes Mal eine neue Position erhalten. Steht die **Reihenfolge** fest, darf der erste Spieler von einer Karte entweder die **obere oder untere Aktion** wählen, was bedeutet, dass bei der zweiten Fertigkeitskarte genau die andere Aktion ausgewählt wer-

den muss. Zudem enthält jede Fertigkeitskarte im oberen Bereich einen Standard-Angriff der Stärke 2 und im unteren Bereich eine Bewegung in Höhe von 2. Diese kann man anstatt der auf der Karte stehenden Aktion wählen.

Während alle Spieler nach diesem Prinzip agieren, besitzen die Monster (ab Szenario 3) ein **Fertigkeitsdeck**, welches jede Runde neu aufgedeckt wird und somit die Fähigkeiten des Monsters über die Standardeigenschaften hinaus verändert. Damit werden aus Nahkämpfen plötzlich auch Fernkämpfe oder ein Monster bewegt sich nicht mehr, greift dafür in einem bestimmten Radius alle Charaktere an. Die Fertigkeiten sind vielfältig und damit auch gern mal recht überraschend, so dass ein Szenario daran scheitern kann.



## Fortsetzung von „Gloomhaven - Die Pranken des Löwen“

Wurde final das Ziel des Szenarios erreicht, dann wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt. Hat diese mindestens ein Charakter überlebt, dann gilt das Szenario als gewonnen und gesammelte Münzen werden in Gold umgewandelt.

### Fazit:

Und jetzt?! Diese Frage stellten sich drei ruhmreiche Kämpfer nach einem Szenario, dessen Nummer ich an dieser Stelle natürlich nicht verraten werde. Eine kurze Internet-Recherche brachte das überraschende Ergebnis: Wir sind am Ende des Spiels angelangt. Mit Blick auf verschiedene Forenbeiträge waren wir mit unserem Erstaunen anscheinend nicht allein, gibt es nach eben jener Szenario-Nummer doch noch einige weitere. Da ich an dieser Stelle nicht spoilern möchte sei der gut gemeinte Rat an dieser Stelle hier nur, dass ihr die **Stadt-Ereignisse gut mischen** solltet.

"Die Pranken des Löwen" war für mich der erste Kontakt mit dem **Gloomhaven-Universum**, für unsere Spielegruppe bestehend aus 3 Personen war es sogar noch mehr: Einer der Mitspieler war praktisch **Brettspiel-Neuling** und wusste weder worauf er sich im Allgemeinen bei einem kooperativen Brett-

spiel einlässt, noch was im Speziellen bei "Gloomhaven" auf ihn zukommt. So starteten wir als Axtwerfer, Sprengmeisterin und Leerehüterin, wobei der Rotgardist für unsere Gruppe damit nicht zum Einsatz kam.



Zunächst galt es die **Einführung in das Spiel über 5 Szenarien** zu meistern, was über das Regelheft sehr gut gelungen ist. Tatsächlich meistert man auch nicht jedes Einführungsszenario sofort, wir haben bei zwei einen weiteren Anlauf benötigt. Trotz des ausführlichen Glossars blieben Regelfragen bestehen, die allerdings recht gut geklärt werden konnten. Etwas schade hingegen die ärgerlichen Druckfehler der vorliegenden Auflage, welche vom Verlag durch **Errata bzw. Sticker zum Ausdrucken** ausgemerzt wurden.

Wir haben für das komplette Spiel einiges an Stunden gebraucht, wobei **jedes Szenario mit ca. 2-2,5 Stunden** zu Buche schlägt, sicherlich abhängig von der Gruppe, dennoch erscheint uns kürzer nicht wirklich möglich. Soll es ja auch nicht, denn die Unterhaltung bleibt durchweg auf gutem Niveau, Lange-

weile kam nie auf. Die Fülle an Entscheidungen bleibt dabei auf eher geringem Level, bis auf die Stadtkarten gibt es spieletechnisch keine weiteren Auswirkungen zu besprechen (natürlich mit der Ausnahme, welche Monster wie bekämpft werden), die Szenarien selbst geben meist das vollständige Bekämpfen der Monster als Siegoption an. Dabei gibt es den ein oder anderen Twist - Stichwort "magische Säulen" -, was so für Abwechslung sorgt. Insgesamt aber bleibt das **Spiel über alle Szenarien hinweg recht gleich**. Ein paar mehr hätten wir da schon noch gern gespielt, aber wie weiter oben bereits erwähnt ist dies ja auch möglich, wobei die **Story etwas schnell endet**.

Apropos **Abwechslung**. Diese mag bei einigen Spielern evtl. für **Enttäuschungen** sorgen, denn auch wenn sich die Szenarien optisch voneinander unterscheiden, so bleibt das Ziel oftmals gleich und wird nur durch die unterschiedlichen Monsterarten variiert. Zudem sind die Sonderregeln pro Szenario - kennt man andere Spiele - ebenfalls eher auf **Einsteigerniveau**, was ich dem Spiel aber auch nicht anlaste. Wer sich auf mehr einlassen möchte, der sei sicher auf das "große" Gloomhaven verwiesen, wobei anscheinend auch hier ab einer gewissen Spielzeit bestimmte Mechanismen repetitiv erscheinen, soweit ich das gesehen habe.

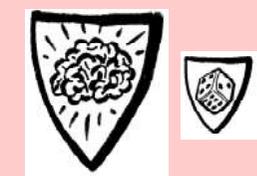
## Fortsetzung von „Gloomhaven - Die Pranken des Löwen“

Unser **Brettspiel-Neuling war übrigens direkt begeistert**, was sich auch durch seinen energischen Einsatz bei den Kämpfen als Axtwerfer gezeigt hat. Die Leerehüterin - meine Wenigkeit - war über alle Szenarien hinweg meist passiv unterstützend dabei und dies sollte man denke ich auch vor dem Spiel wissen. In 90% der Fälle unterstützt sie die anderen Charaktere beim Kämpfen und verwendet so ihr eigenes Angriffsdeck eher seltener.

Was uns mit der genannten **Charakterkombination** aufgefallen ist war, dass die Leerehüterin mehrheitlich

Fähigkeitskarten im höheren Bereich besitzt, während Axtwerfer und Sprengmeisterin mit mehr Kartenwerten kleiner als 20 aufwarten können. Das macht einige Taktiken gern zunichte, da sich die Monster mit ihrem Zug gern zwischen die Spieler schieben und somit eine ganz andere Situation entsteht. Für knallharte Planer mag dies ggf. nichts sein, uns hat es allerdings nicht gestört.

*Nick Bornschein*  
Game News -  
Wertung



## Game News - Spielekritik

Also mir wäre keine Assoziation von folgendem Spiel zum Thema „Halloween“ eingefallen. **Gottlob schreibt die Titelstories seit geraumer Zeit unser Oliver, und der hat gute Ideen...**

### Einleitung

Alaska... seufz! Der größte und nördlichste Bundesstaat der USA - "The Last Frontier" - ist meine Traumdestination! Ach, wie gerne würde ich mal mit einem Kreuzfahrtschiff die Inside Passage nehmen, vorbei an den malerischen Städtchen Siska, Ketchikan und Juneau, vorbei an kalben Gletschern und lachsreichen Flüssen. Was wünschte ich mir, einmal mit der "White Pass and Yukon Railways" auf der malerischen Strecke von Skagway Richtung



Norden zu reisen. Wie sehr sehnte ich mich nach Caravan-Touren durch den Denali National Park, nach Schlittenhundefahrten durch verschneite Landschaften, Kanu-Trips entlang des Yukons, etc.

Aufgrund des riesigen, unwegsamen Geländes ist das beliebteste und beste Reisemittel jedoch das Wasserflugzeug, um das es auch im hier beschriebenen Spiel geht. Als Betreiber einer kleinen Fluggesellschaft versuchen wir, innerhalb von sechs Tagen

## Fortsetzung von „Yukon Airways“

möglichst viele Passagiere zu den verschiedenen Destinationen in Alaska und benachbarten Territorien in Kanada zu transportieren, um am Ende die meisten Dollars eingekommen zu haben.

## Spielbeschreibung

Der **Spielplan** zeigt das Yukon-Territorium mit insgesamt 13 Orten, welche mit einem Liniennetz miteinander verbunden sind. Auf jeder Linie ist die jeweils dafür benötigte Menge an **Treibstoff** angegeben, zudem weist jede Stadt die Gesamtspritskosten auf, welche vom Startort Whitehorse aus verbraucht werden, wenn sie auf die kürzeste Route angefliegen wird. Zu Beginn werden auf alle Städte bis auf Whitehorse auf zufällige Weise **Ortsmarker** in 5 Farben platziert.

Neben der Landkarte sind auf dem Spielplan sechs **Landungsstege** abgebildet. Auf diese werden anfangs Würfel - ebenfalls in 5 Farben - gelegt, schön nach Augen Zahlen den jeweiligen Stegen zugeordnet. Schließlich kommen noch 3 **Auftragskarten** auf die Felder unterhalb der Stege.

Unser **Wasserflugzeug** startet an jedem der sechs Runden in Whitehorse. Unser **Cockpit** wird durch ein Spielertableau dargestellt, dessen Anzeiger und Schalter die Fä-

higkeiten unseres Flugzeugs angeben. So bedeutet etwa die Anzeige "Zusatztreibstoff", wie viel Treibstoff wir in jeder Runde zusätzlich auftanken dürfen, oder die Anzeige "Handlimit", wie viele Karten wir am Ende jeder Runde höchstens auf der Hand behalten dürfen. Mit den insgesamt 7 Schaltern (ein/aus) wiederum können unterschiedliche Verbesserungen freigeschaltet werden.



Wir beginnen mit einem halbvollen Tank (Anzeige "4") und mit sechs **Ticketkarten** auf unserer Hand. Jede Ticketkarte weist eine der 12 Zielorte auf, sowie eines von 3 Symbolen (Dollar, Ölfass, Schraubenschlüssel). Nachdem wir die Startreihenfolge zufällig bestimmt haben, kann's losgehen.

In Phase 1 - **Boardingphase** - wählen wir in Spielerreihenfolge einen der sechs Stege. Nachdem wir den mit diesem Steg verbundenen Vorteil genutzt und eventuell durch Bezahlung der dafür notwendigen Kosten (1 \$ pro benachbartem Steg) Würfel verschoben haben, dürfen wir von dort beliebig viele Würfel einer Farbe - unsere "Passagie-

re" - nehmen und auf unserer Wasserflugzeugkarte platzieren.

In der **Flugphase** (Phase 2) führen wir je einen Flug aus, indem wir eine Zielort wählen und passende Ticketkarte(n) ausspielen, anschließend Passagiere unserer Flugzeugkarte den Tickets zuweisen, das Flugzeug auf den Zielort versetzen, indem wir Treibstoff verbrauchen und dann Ortsmarker vom Zielort erhalten. Stimmt die Farbe eines Passagierwürfels mit einem Ortsmarker überein, dürfen wir noch eine Verbesserung an unserem Flugzeug vornehmen.

Nachdem wir alle unseren letzten Flug für diese Runde absolviert haben, folgt die **Einkommensphase** (Phase 3). In dieser Phase erhalten wir Geld entsprechend des höchsten Ortswert der Orte, die wir in dieser Runde besucht haben, sowie 1 \$ pro abgelieferten Passagier. Für absolvierte Flüge in die beiden sehr weit nördlich gelegenen Orte Old Crow und Inuvik gibt es noch zusätzliche Belohnungen pro Passagier.

In der **Wartungsphase** (Phase 4) werden schließlich die eingesetzten Würfel neu geworfen, neue Karten gezogen und der Marker auf dem Wochenkalender um 1 Tag vorgerrückt. Nach dem sechsten Tag endet das Spiel. Zu den im Laufe der Partie verdienten Einnahmen gibt es vor allem noch einen Bonus, der

## Fortsetzung von „Yukon Airways“

von der Anzahl verschiedener besuchter Orte abhängt. Wer insgesamt die **meisten Dollars** eingenommen hat, gewinnt und darf sich fortan "Legende des Yukon" nennen.



## Fazit

"Yukon Airways" präsentiert sich als geschickt miteinander verwobenes **Würfel-auswahl- und Aufbauspiel**. Die Entwicklung der Fähigkeiten geschieht hauptsächlich durch das Abliefern von Passagierwürfeln an Zielorte mit farblich passenden Ortsmarkern. Aus diesem Grund muss der komplette Spielzug, vor allem die Boarding- und die Flugphase, gut durchdacht und vorausgeplant werden, um möglichst effektiv zu agieren.

**Mehrere Aspekte** haben dabei einen Einfluss auf die Planung: Die zur Auswahl stehenden Passagierwürfel, die Sonderfähigkeiten der einzelnen Stege, die zur Verfügung stehenden Ticketkarten, die Verteilung der Ortsmarker auf dem Spielplan, sowie die schon erreichten Anzeigen und freigeschalteten Fähigkeiten des eigenen Cockpits. Dabei versucht man prinzipi-

ell, möglichst solche Passagierwürfel aufzunehmen, die dann auch farblich zu Markern passen, deren Orte man natürlich auch irgendwie erreichen kann.

Die **Sonderfähigkeiten der Stege** reichen von einer einzelnen Karte, die man vom Nachziehlstapel ziehen darf, über 2 zusätzliche Einheiten Treibstoff bis hin zu einer Verbesserung an seinem Flugzeug. Jeder würde logischerweise gerne einen der stärkeren Effekte nutzen, allerdings wird durch die Wahl eines Steges gleichzeitig die **nachfolgende Spielerreihenfolge** bestimmt, die ja ebenfalls von großer Bedeutung ist.

Die **allererste Runde** läuft meist für alle Teilnehmer überraschend gut und eigentlich problemlos. Dies liegt daran, dass alle bereits mit halbvollem Tank beginnen und anfangs auch sechs Ticketkarten auf der Hand halten. Damit lassen sich die meisten Zielorte erreichen. Der richtige Wahl eines Steges und der Würfel kommt daher eine (noch) nicht so große Bedeutung zu. In der zweiten Runde kommt es aber dann zur Ernüchterung, denn mit den **bescheidenen Anfangsfähigkeiten** lässt sich bei leerem Tank und nur wenigen Handkarten nicht recht viel machen. Besonders die entlegenen Destinationen ganz im Norden scheinen unerreichbar zu sein.

Das Wichtigste ist daher, sein **Flugzeug ständig zu verbessern**, wofür man schon von Beginn an danach trachten sollte, farblich passende Ortsmarker einzusammeln. Im Cockpit sind sechs kreisförmige Anzeiger sichtbar. Während an der helleren Treibstoffanzeige niemals eine Verbesserung vorgenommen werden darf, kann man mithilfe einer Verbesserung den Zeiger an einem beliebigen der fünf anderen dunklen **Anzeiger** um einen Schritt bewegen.

So gibt die Anzeige "Zusatztreibstoff" an, wie viele Einheiten Treibstoff (bis zu 3) in der Boardingphase zusätzlich getankt werden dürfen. Der Anzeiger "Kartenumwandlung" gibt an, wie viele Karten pro Flug für je 1 Treibstoff abgegeben werden dürfen (bis zu 6), übrigens die einzige Möglichkeit, das Treibstofflimit von 7 zu überschreiten. Weitere Anzeiger erhöhen die Anzahl der Karten, welche man in der Wartungsphase nachziehen darf, sowie das Handlimit. Der letzte Anzeiger "Weihnachtsgeschäft" stellt eigentlich keine Verbesserung des Flugzeugs dar, sondern bringt am Ende des Spiels zusätzliche Einnahmen.

Mit den **Schaltern** wiederum schaltet man gewisse Fähigkeiten frei. Die meisten erlauben es, das enge Korsett der Regeln ein wenig zu durchbrechen. So können durch Umlegen des entsprechenden Schalters auf "EIN" beispielsweise ab sofort in der Boardingphase Würfel von 2

## Fortsetzung von „Yukon Airways“

verschiedenen Farben an Bord genommen, oder in der Flugphase 2 Passagiere auf jedes Flugticket gelegt werden. Einige Schalter wirken sich positiv auf die Einnahmen aus, zum Beispiel jener, bei dem man am Ende 2 Dollar für jeden Ortsmarker jener Farbe erhält, von der man die meisten gesammelt hat.

Nachdem die Ticketkarten zufällig von einem verdeckten Stapel nachgezogen werden, ist doch ein gewisser **Glücksanteil** vorhanden. Der Zufall wird jedoch durch eine Regel, die ich noch nicht erwähnt habe, etwas reduziert. 3 verdeckt ausgelegte Karten dürfen nämlich als **"Joker"** für eine beliebige Stadt herangezogen werden, wodurch man auch einen Ort anfliegen kann, dessen Ticket man nicht besitzt. Dies erhöht die Optionen, wenn auch teuer und suboptimal.

Und schließlich gibt es auch noch den sogenannten **"Bonus"**. Wenn man an eine Ticketkarte eines Zielortes noch zwei Karten mit demselben Symbol auslegt, erhält man - je nach Symbol - zusätzliche Einnahmen, eine willkommene Nachtankung oder eine Gratisverbesserung. Beides - Joker und Bonus - kann übrigens mit dem entsprechenden Schalter um je eine Karte "verbilligt" werden.

Es gilt also, mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln das Beste rauszuholen. Dabei

sollte man sich nicht allzu sehr auf bestimmte Sachen versteifen. Mit **flexiblem Denken** und Reagieren auf sich bietende Gelegenheiten findet sich fast immer irgendeine Möglichkeit, einen sinnvollen Spielzug auszuführen. Zudem sollte man versuchen, auch strategisch mehrere Züge im Voraus zu überlegen, gegebenenfalls auch mal etwas (Treibstoff, Karten, etc.) für die nächste Runde aufsparen.

Obwohl man sich bei alledem größtenteils auf seine eigenen Möglichkeiten konzentriert, kommt die **Interaktion** nicht zu kurz. So können in der Boardingphase beachtliche Passagierwürfel von den Mitspieler genommen werden, und in der Flugphase kann es passieren, dass die geplanten Ortsmarker vor der Nase weggeschnappt werden. Diese lästigen Möglichkeiten sollten also bereits in der Planung des Spielzugs berücksichtigt werden, notfalls sollte man auch einen Plan B *in petto* haben. Dass die Mitspieler derart in die eigene Planung reinpfuschen können, gefällt nicht jedem. Mich persönlich stört dies nicht sehr, vor allem in kleinerer Besetzung, verhindert es doch allzu viel eintöniges Nebeneinanderspielen. Wem dies nicht so gefällt, kann sich ja mit Hausregeln helfen.

Dafür ist die **Solo-Version** uneingeschränkt zu empfehlen. Hier gilt es, möglichst viele Destinationen anzufliegen und gleichzeitig ausreichend Dollars einzunehmen. Eine Tabelle zeigt dann, wie

erfolgreich man agiert hat. Ich konnte - coronabedingt - schon ein gutes Dutzend Partien solo spielen, und es ist jedes Mal wieder eine Herausforderung. Mittlerweile bis ich schon so routiniert darin, dass ich es stets zum "Flieger-Ass" schaffe.

Die **grafische Gestaltung** ist zwar keine Offenbarung, gefällt aber durch gutes Material (vor allem die Spielkarten sind hochwertig produziert), funktionelles Design und klare Symbolik. Und vielleicht sollen die Illustrationen auch ein wenig aus der Mode wirken, spielt die Handlung des Spiels doch Ende der Siebziger Jahre. Der Autor, dessen Vater immerhin Inhaber und Betreiber von "Yukon Airways" war, wollte mit diesem Werk wohl auch die Erinnerungen aus seiner Kindheit einbringen.

Insgesamt ein **schönes, interessantes Spiel**, das ich immer wieder gerne auf den Spieltisch bringe, egal ob solo oder mit Mitspielern (vorzugsweise aber in eher kleinerer Besetzung).



**Grusel-Film  
Deutschland 2013  
Regie: Reiner Knizia &  
Martino Chiacchieri  
Huch! Movies  
Dauer: ca. 90 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

Halloween - da fällt den Regisseuren und Drehbuchautoren meist recht viel ein. In diesem Streifen des Italiener Martino Chiacchieri stehen Zauberer, Hexen und Magier im Mittelpunkt. Diese versammeln sich alle 100 Jahre an einem streng geheimen Ort, um mit magischen Formeln und Riten das Energiefeld des legendären Hexensteins zu erneuern. Wer bei der okkulten Prozedur das größte Geschick beweist, wird zum Meister des Hexensteins ernannt, weshalb sich alle bemühen, aus ihrem Kessel die größte Zauberkraft



für sechs verschiedene Aktionen (Energiesteine, Kristalle, Zauberstäbe, Schriftrollen, etc.) zu erschaffen.

Wunderschön inszenierter Film, bei der auch Kultregisseur Reiner Knizia sein Wissen dazu beigetragen hat, damit es auch wirklich ein sehenswerter Film wird.



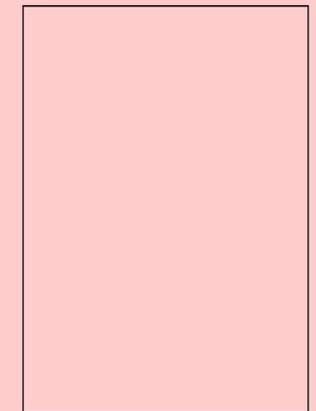
## **Ritter der Knobelrunde**

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, Wiener

Spielefest, ...)

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



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