

TREFFPUNKT DER KNOBELBAUERN !

Traun wird am 2. Februar agrarökonomisches Zentrum !!



352. Ausg. 27. Jan. '22
Auflage 100 Stück (!!!)
32. Jg., Abo 15 Euro



Absage der Nürnberger Messe

Die Spielwarenbranche hat sich auf ihr weltweites Leitevent Anfang Februar gefreut. Der starke Anstieg der Omikron-Variante und die damit verbundenen zunehmenden Stand-Absagen lassen dem Veranstalter, der Spielwarenmesse eG, keine andere Wahl – er muss schweren Herzens die Spielwarenmesse 2022 in Nürnberg absagen. Alternativ treffen sich Aussteller, Fachhandel und Medienvertreter auf der Plattform Spielwarenmesse Digital.



Liebe Couchpotatoes,

das Wetter lädt zur Zeit ja nur selten zu Aktivitäten an der frischen Luft ein. Kein Wunder, dass sich so mancher Knobelritter den Frühling herbei sehnt. Um uns die Wartezeit ein wenig zu Verkürzen haben wir einen kleinen Überblick über unsere Lieblingspflanzen und deren wirtschaftliche Nutzung zusammengestellt.

Damit es gleich bunt losgeht werfen wir zuerst einen Blick auf den Blumenhandel, im speziellen in den Niederlanden, wo nicht nur am Amsterdamer Bloemenmarkt - dem laut eigenen Aussagen weltweit einzigen schwimmenden Blumenmarkt - jedes Jahr ein wahres „Tulpenfieber“ ausbricht.

Für Freunde von Pflanzen mit handfesterem Nutzen steht „Hallertau“ auf dem Programm. Die bayrische Heimat des Hopfens versorgt

weite Teile Deutschlands mit Hopfen und exportiert in die ganze Welt. Ganz im Dienste aller mit dem Motto: Das bisserl, was wir essen, können wir auch trinken.

Für alle die nicht nach diesem Motto leben und in der Küche lieber am Waschbrett als am Waschbärbauch arbeiten, gibt es aktive Unterstützung beim addieren der Nährwerte verschiedener Gemüsesorten, damit der „Punktesalat“ auch zum gewünschten Erfolg führt.

Schließlich wollen wir den Connaisseurs unter uns die exotischeren Früchte nicht vorenthalten und lassen speziell für euch „Juicy Fruits“ von entlegenen Inseln einschiffen.

Also, weg von der Chipsüte und auf zu Franky's lukulischen Genüssen am 2. Februar im Traunerhof.

Prost und Mahlzeit,
Euer Oliver

HAGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner Spielekreis



Die Nominierungen zum „As d'Or“ 2022

Die Nominierungen für den französischen Spielepreises „As d'Or“ stehen fest. Es wurde eine neue Kategorie eingeführt: „Initié“ entspricht in etwa unserem Kennerspiel. Die Preisverleihung in den nun vier Kategorien erfolgt am 24. Februar 2022, wie gewohnt in Cannes.

Hier nun die einzelnen Nominierungen:

Spiel des Jahres:

7 Wonders Architects
Cartaventura: Lhasa
Happy City

Kinderspiel des Jahres:

Bubble Stories
My First Castle Panic
Pin Pon!

Kennerspiel des Jahres:

Living Forest
Nouvelles ContRées
Oltrée

Expertenspiel des Jahres:

Dune: Imperium
IKI
Verlorenen Ruinen von Arnak

Hall of Games

Äußerst schwacher Besuch bewirkte, dass es auch im Januar kein Voting gab. Die nächste Abstimmung findet daher im Februar statt. Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist dann Sonntag, 13. Febr. 2022 bis 12:00 Uhr.

Zwischenwertung

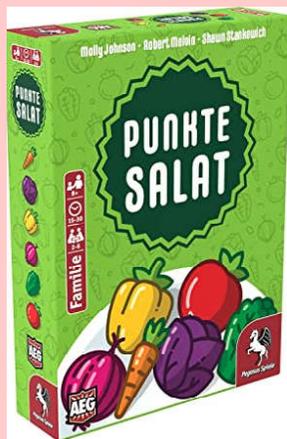
Der Besuch am ersten punkterelevanten Spieleabend im Jänner war so schwach, dass wir schlicht und ergreifend auf Notieren der Ergebnisse vergessen haben. Wäre aber auch relativ sinnlos gewesen. Hoffentlich bessert sich dies in den nächsten Wochen, sodass bald wieder Normalität einkehrt.

Klubmeisterschaft

Auch die Klubmeisterschaft war - drücken wir es mal vornehm aus - schlecht besucht. Darum fand die Meisterschaft an nur einem einzigen Tisch statt. Als Meisterschaftsspiel diente traditionellerweise jenes Spiel, welches letztes Jahr den Knobelpreis für das - nach Meinung der Knobelritter - beste taktische Spiel: „Juicy Fruits“ von Christian Stöhr (Pegasus Spiele). Und der neue Klubmeister 2021 heißt **FRANKY**, der sich knapp vor seinem Sohn Alexander Leon durchsetzen konnte.

Game News - Spielekritik

Das Thema des nächsten Spieleabend lautet „Pflanzen und deren Anbau“. Da dürfte doch folgendes Spiel voller Gemüse, wie Tomaten, Paprika, Karotten, u. ä. ausreichend passen, oder?



Titel: **Punktesalat**
Art des Spiels: **Kartensammelspiel**
Spieleautoren: **Shawn Stankewich, Molly Johnson & Robert Melvin**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2020**
Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **15 bis 30 Minuten**
Preis: **Euro 12,90**

Einleitung

"Punktesalat" - so nennen wir das Phänomen bei Spielen, wenn man für dies und das, für fast jede Aktion auf die eine oder andere Weise Siegpunkte erhält, sodass es im Grunde genommen sogar völlig egal ist, was man macht, weil man ohnehin irgendwie punktet.



Ein Spiel mit diesem Titel muss dann wohl auch für einfach alles Punkte ausschütten, sollte man meinen.

Stimmt so aber nicht! Bei "Punktesalat" sammeln wir nämlich Karten mit Gemüse (!) in sechs Sorten aus, sowie passende Wertungskarten, um mit unserem Gemüse-Salat möglichst viele Punkte zu erzielen.

Spielbeschreibung

Sechs verschiedene Sorten von Gemüse kommen auf den **Gemüsekarten** vor, alle deutlich voneinander zu unterscheiden: Gelbe Paprika, orangefarbene Karotten (Möhren), knallrote Paradeiser (Tomaten), grüner Häuptelsalat (Salat), lilafarbene Zwiebel und violetter Rotkraut (Rotkohl). Ich habe für alle Nichtösterreicher (davon soll es ja ein paar geben) in Klammern die hochdeutsche Bezeichnung angeführt.

Auf der Rückseite jeder Gemüsekarte befindet sich die **Wertungsseite**, welche eine Bedingung angibt, wofür es Punkte gibt. Manchmal ist es ein Punktwert für eine bestimmte Gemüseart, manche zeigen mehrere Gemüsesorten, von denen einige positive, andere negative Werte tra-

gen. Dann werden wieder Sets aus mehreren bestimmten Gemüsesorten belohnt, oder man bekommt Punkte für Pärchen oder Drillinge desselben Gemüses. Einige wiederum geben einen fixen Wert, wenn man die meisten oder die wenigsten Karten einer bestimmten Gemüseart besitzt, und und und.

Die gut gemischten Karten werden in drei gleichmäßige Stapel mit der Wertungsseite nach oben ausgelegt. Abschließend werden von jedem Stapel zwei Karten aufgedeckt und unterhalb ausgelegt. Die drei obersten Wertungskarten der Stapel und die sechs aufgedeckten Gemüsekarten bilden somit den **Markt**.

Wer an der Reihe ist, hat die Wahl zwischen zwei Aktionsmöglichkeiten. Er kann entweder **2 beliebige Gemüsekarten** vom Markt (A) oder **1 Wertungskarte** von einem der 3 Stapel (B) nehmen und offen vor sich auslegen. Zusätzlich darf er einmal pro Zug eine seiner **Wertungskarten umdrehen**. Anschließend wird der **Markt bei Bedarf wieder aufgefüllt**, indem frei gewordene Plätze durch die obersten Karten des jeweils darüber liegenden Stapels belegt werden.

Fortsetzung von „Punktesalat“

Das Spiel endet sofort, sobald alle 3 Stapel aufgebraucht sind, und auch die letzte Karte vom Markt genommen wurde. Nun kommt es zur **Wertung**, bei der jeder Spieler jede seiner Wertungskarten einzeln wertet und die dadurch erhaltenen Punkte addiert. Dabei darf ein Spieler für jede Wertungskarte **alle** von ihm gesammelten Gemüsekarten berücksichtigen. Wer die höchste Gesamtsumme erzielt, erleidet nicht etwa eine Hypervitaminose, sondern gewinnt das Spiel.

Fazit

"Punktesalat" ist ein **simples, flottes Spielchen**, das ohne lange Erklärungen auskommt und dadurch relativ schnell losgespielt werden kann. Die Bedingungen für die Wertungskarten sind eigentlich selbsterklärend, nur bei einigen Karten ("meiste / wenigste") muss anfangs kurz nachgeschaut werden.

Aber spielt sich "Punktesalat" wegen der einfachen Regeln auch banal? Na ja, schon ein bisschen. Die Taktik beschränkt sich halt auf **gezieltes Sammeln** weniger Gemüsesorten und Vermeidung von Minuspunkten. Selbstverständlich ist es vorteilhaft, mehrere Wertungskarten zu nehmen, welche den

Besitz derselben Gemüsesorte(n) belohnen, um mehr davon zu profitieren. Idealerweise versucht man dann natürlich, diese Gemüsekarten auch verstärkt zu horten.

Der **Glücksanteil** ist aber entsprechend hoch. Die Auslage ändert sich ständig, sodass mittelfristige Planung



gar nicht möglich ist, geschweige denn längerfristige. Man kann eigentlich nur reagieren und nehmen, was sich einem gerade bietet. Manchmal läuft es ganz automatisch, und manchmal zwicket es ganz ordentlich, weil einfach nichts zusammenpasst und stets die falschen Karten ausliegen.

Die Zusatzregel, mit der man einmal in seinem Zug eine Wertungskarte auf ihre Gemüsesseite umdrehen darf, sorgt wenigstens noch für die Möglichkeit zu **geringen Korrekturen**. In meinen ersten Partien habe ich diese Regel komplett übersehen, sie macht jedoch durchaus Sinn und erklärt auch den Umstand, warum auf der Wertungsseite am Rand sichtbar gemacht wird, welche Art von Gemüse sich auf der Rückseite verbirgt.

Insgesamt erweist sich "Punktesalat" somit als lockeres Spielchen mit hohem Glücksanteil, das aber den Spielern doch ein gewisses Maß an Einfluss lässt, ihr Schicksal selbst zu bestimmen. Den überwiegend positiven Eindruck stören aber dennoch **ein paar kleinere Mängel**. So muss man, da die Nachziehstapel ja nicht gleichmäßig benutzt werden, gegen Spielende diese dauernd umschichten. Es wird zudem so lange gespielt, bis wirklich alle Karten vergeben wurden. Und da kann es passieren, dass ein Spieler am Schluss nur mehr eine Gemüsekarte erhält, oder -

noch ungerechter - einige Spieler insgesamt weniger oft dran waren.

Suboptimal finde ich auch, dass die Kartenanzahl vor einer Partie an die Spielerzahl angepasst werden muss. Obwohl die Spielvorbereitung an und für sich recht schnell erledigt ist, kann gerade das **Sortieren der Karten** und Zusammenstellen des Decks (alle Gemüsesorten müssen ja gleich oft vorkommen) etwas dauern und auch nerven. Dieses Problem wird auch nicht beseitigt, wenn man immer mit derselben Spielerzahl spielt. Man sollte nämlich durch die unterschiedlichen Wertungsseiten die Karten öfter durchmischen, damit stets andere Bedingungen ins Spiel kommen und auf diese Weise für Abwechslung gesorgt wird.

Fortsetzung von „Punktesalat“

Trotzdem gefällt mir "Punktesalat" recht gut. Bei einem so kurzweiligen Spiel fallen die genannten Schwächen nicht so ins Gewicht, sodass es sich wunderbar als Absacker, als lockerer Einsteiger oder einfach als kurzes Spielchen für Zwischendurch eignet.



Wally

Game News -
Wertung



HALL OF GAME

Corona und letztes Omikron haben nach wie vor großen Einfluss auf den Besuch unserer Spieleabende. Wenn nur 3 oder 4 Knobeltreiter teilnehmen, ist eine Abstimmung zu unserer „Hall of Games“ wegen zu hoher Schwankungen praktisch nicht durchführbar. Deshalb konnten wir auch im Jänner erneut kein Voting abhalten. Generell stellt dies ja kein Problem dar, es ist aber schade, wenn dann in einem Jahrgang bloß zwei oder drei Spielen der Aufstieg in unsere Ruhmeshalle gelingt, weil zu viele Abstimmungen ausfielen. Die allerbesten Spiele werden es trotzdem schaffen, viele gute Spiele könnten aber durch den Rost fallen, weil in unserer schnelllebigen Zeit im nächsten Jahrgang schon wieder die nächsten Perlen erscheinen. Ich hoffe sehr, dass ab März wieder regelmäßig gut besuchte Spieleabende stattfinden, sodass wir wieder normal für unsere Lieblinge Stimmen abgeben können.

Hier nun eine Wiederholung der letzten erfolgten Abstimmung. HILO konnte gerade noch - als eines von bloß 3 Spielen im letzten Jahr - den Aufstieg in die „Hall of Games“ fixieren. Heuer dürften es auf jeden Fall zwei Spiele schaffen, denn sowohl TEOTIHUACAN als auch LETTER JAM stehen schon knapp davor. Weitere Prognosen sind allerdings nicht möglich, denn sonst hat sich kein weiteres Spiel aufgedrängt, selbst die beiden prämierten Spiele PALEO und MICRO MACRO: CRIME CITY tun sich sehr schwer...

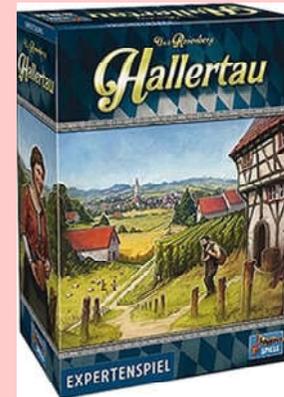
Wertung:

1. Letter Jam	6/+11/-1/16/ =
HILO	4/+13/-1/16/++
3. Die Crew - Mission Tiefsee	2/+13/-0/15/ +
4. Teotihuacan	3/+ 6/-0/ 9/ -
Maracaibo	1/+ 8/-0/ 9/ +
6. Dune Imperium	2/+ 5/-0/ 7/ =
7. Die Ruinen von Arnak	1/+ 2/-0/ 3/ =
Noch mall	0/+ 4/-1/ 3/ +
Paleo	*2/+ 1/-0/ 3/ +
10. Hallertau	1/+ 1/-0/ 2/ -
My Gold Mine	*1/+ 1/-0/ 2/ +
12. MicroMacro Crime City	0/+ 1/-1/ 0/ -

Vorschläge: Kingsbridge (1 x), The Loop (1 x), Insel der Katzen (1 x)

Game News - Spielekritik

Auch nachfolgend beschriebenes Spiel handelt vom Anbau. Hier werden aber neben Gemüse auch noch andere Sorten (Getreide, Hopfen, Flachs) angebaut...



Titel: **Hallertau**
Art: **Arbeitereinsatz- und Ressourcenmanagementspiel**
Autor: **Uwe Rosenberg**
Verlag: **Lookout Spiele**
Jahrgang: **2020**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **50 - 140 Minuten**
Preis: **Euro 67,90**

Einleitung

Kennst du Arle, Rejkholt und Hallertau?

Wenn du auf alle drei Fragen mit "Ja" antworten kannst, bist du entweder ein geographisches Genie mit einem unglaublichen Gedächtnis, oder ein Liebhaber von Spielen des Autors Uwe Rosenberg. Während dieser uns bei "Rejkholt" ins isländische Borgarbyggó mit seinen heißen Quellen versetzte und uns in "Arler Erde"

einen Ortsteil der friesischen Gemeinde Großheide näherbrachte, ist diesmal die mittelbayrische Gemeinde Hallertau (oder Hollerdau) dran, welche die weltweit größte zusammenhängende Hopfenanbaufläche besitzt und immerhin für 34 % des Hopfens auf der Erde aufkommt.

Wie gewohnt lässt uns Uwe auch hier Landwirtschaft, also Ackerbau und Viehzucht betreiben, um am Ende als der erfolgreichste Agrarökonom (vulgo Bauer) hervorzugehen.

Spielbeschreibung

Unser Hof besteht aus einem Bauernhaus, ein paar Hektar Felder mit einem Vorratsgebäude, sowie einer - leider noch verwaisten - Weide samt Stallungen für die Schafe. Unsere Schmuckschatulle, in der wir unsere "Reichtümer" aufbewahren, ist anfangs ebenfalls noch leer, aber wenigstens sind auf unserem Ackerplan bereits 3 Äcker gepflügt und warten, dass Ackerfrüchte darauf ausgesät werden. Wir verfügen zu Beginn aber bloß über eine geringe Menge an Gerste, Roggen und Flachs zum Anbauen.

Ganz planlos sind wir dann aber doch nicht, denn ein paar **Karten** (4 Einstiegs-

karten, 1 Punktkarte und 6 Hofkarten, welche wir im Laufe der nächsten Runden stückweise auf die Hand bekommen) weisen uns den Weg, für was wir in den sechs Runden kleinere oder größere Belohnungen erhalten können.

Unsere bäuerlichen Tätigkeiten finden auf dem großen **Aktionsplan** statt. Darauf finden wir auf insgesamt 16 Aktionsfeldern alle Arbeiten, die unser Beruf so mit sich bringt. Einige Felder erlauben uns das Bearbeiten neuer Äcker, andere die Aussaat von Ackerfrüchten. Wir können auf Märkten Schafe erwerben, oder aber Schafe scheren oder schlachten. Wir können Ackerfrüchte kaufen, Lehm fördern oder das Rathaus besuchen, um Schmuck zu erstehen. Wir können Äcker düngen, Land verkaufen, neue Karten ziehen, und und und.

Dies alles geschieht durch den **Einsatz von Arbeitern**. Zu Beginn jeder Runde erhalten wir so viele Arbeiter wie die Zahl im Fenster unseres Hausplättchens anzeigt. Anfangs sind dies lediglich 6 Arbeiter, später können es bis zu 12 Arbeiterwürfel sein. Je mehr Interesse an einer bestimmten Aktion besteht, umso teurer wird es, also umso mehr Arbeiter

Fortsetzung von „Hallertau“

(mindestens 1, höchstens 3) müssen wir dorthin entsenden, um die entsprechende Arbeit zu verrichten. Alternativ können wir aber auch Geräte besorgen, für 1 Arbeiter je Gerät.

Beim **Ackerbau** gibt es eine Zweifelderwirtschaft. Ein ausgesäeter Acker bringt am Ende der Runde Ackerfrüchte ein, allerdings verliert er dadurch an Ertragskraft, was durch ein Verschieben des betroffenen Ackers nach unten angezeigt wird. Lassen wir einen Acker jedoch eine Runde brach liegen, erhöht sich sein potentieller Ertrag wieder.

Schafzucht kann recht einträglich sein, da wir nicht nur durch bestimmte Aktionen wertvolle Tierprodukte (Fleisch, Wolle, Fell) erhalten, sondern unsere Schafe am Ende jeder Runde gemolken werden und uns so auch Milch einbringen. Allerdings sterben Schafe üblicherweise drei Runden später eines natürlichen Todes, weshalb wir sie entweder rechtzeitig verarbeiten oder den Alterungsprozess auf die eine oder andere Weise hinauszögern sollten.

Ziel all unserer Bestrebungen ist es, die fünf örtlichen **Handwerksbetriebe** (Zimmerei, Brauhaus, Manu-

faktur, etc.) mit den von ihnen benötigten Gütern (oder aber Schmuck) zu versorgen, wodurch die entsprechenden Handwerksplättchen Feld um Feld weiter nach rechts verschoben werden. Unser Hausplättchen rückt stets nach, sodass uns im Laufe des Spiels immer mehr Arbeiter zur Verfügung stehen, und schließlich auch Siegpunkte freigeschaltet werden. Der Bedarf der Hand-



werker steigt jedoch von Runde zu Runde, außerdem behindern Findlinge - riesige Steine - den Fortschritt, welche nur durch den Einsatz von Geräten aus dem Weg geräumt werden können.

Nach **sechs Runden** ist Schluss, und es wird abgerechnet. Neben den Punkten für den Fortschritt unseres Hausplättchens (auf den im Fenster und auf dem Hausplan sichtbaren Wappen) erhalten wir noch **Siegpunkte** für unsere Schafe und unseren verbliebenen Schmuck (je 1), ein paar Restpunkte für Waren, Äcker und Geräte, sowie die Punkte auf ausgespielten Punkte- und Bonuskarten. Konnten wir auf diese Weise die meisten Sieg-

punkte erzielen, haben wir unser Dorf am besten ausgebaut und folglich gewonnen.

Fazit

Uwe Rosenberg bleibt seinem **liebsten Spielthema** treu: Der Landwirtschaft, die ihm schon mit "Bohnanza", "Agricola" und vielen anderen Spielen Erfolg eingebracht hat. Obwohl er dabei viele Elemente und Mechanismen wiederverwendet und recycelt, bringt er doch immer wieder seinen eigenen Stil und frische Ideen rein, wodurch er schließlich jedem Werk seine persönliche Note verleiht.

Auch für "Hallertau" hat er sich etwas ganz Neues einfallen lassen: Die **Zweifelderwirtschaft**. Eigentlich beabsichtigte er eine klassische Dreifelderwirtschaft, die sich in der Testphase allerdings verwaltungstechnisch als zu aufwändig herausstellte. Das Sinken und Steigen der Ertragsstärke eines Ackers - je nachdem, ob dieser genutzt wurde oder nicht - wird durch dessen Verschieben in der entsprechenden Spalte nach unten oder nach oben dargestellt. In der Praxis wird man so immer wieder einen Acker brach liegen lassen, um später wieder mehr Ackerfrüchte ernten zu können.

Gleichzeitig dienen die links neben den Äckern be-

Fortsetzung von „Hallertau“

findlichen Vorratslager zusammen mit den entsprechenden Warenanzeigern zum Festhalten des jeweiligen **Warenbestands**. Dies erspart einiges an Spielmaterial und erweist sich obendrein als praktisch beim Ernten von Ackerfrüchten. Nur beim Aussäen ist Vorsicht geboten, dass nicht fälschlicherweise der Warenanzeiger selbst auf den Acker gelegt wird, sondern ein neuer Marker vom Vorrat, nachdem der entsprechende Warenanzeiger um 1 reduziert wurde.

Als Mechanismus für die Aktionswahl hat sich Rosenberg wieder für den **Arbeiter-einsatz** entschieden. Allerdings hat er auch hier Änderungen vorgenommen. So sind es diesmal nicht Arbeiter der eigenen Farbe, sondern neutrale Würfel, die den einzelnen Aktionsfeldern zugewiesen werden. Diese Felder sind dafür aber auch mehrfach nutzbar, nämlich bis zu 3x. Jedoch ist nur die erstmalige Nutzung "günstig" und "verbraucht" bloß 1 Arbeiter. Für nachfolgende Spieler wird's teurer, so "kostet" eine zweite Nutzung bereits 2 Würfel, die dritte dann sogar deren 3. Wenigstens werden zu Rundenbeginn wieder einige Würfel - abhängig von der Spielerzahl - vom Aktionsplan entfernt.

Diese Steigerung der Kosten führt dann doch zu jener von anderen "worker placement games" gewohnten **Interaktion** und damit auch dazu, dass die Position des



Startspielers recht begehrt ist. Der Marker, der den Startspieler für die nächste Runde anzeigt, kann übrigens mehrmals in einer Runde wandern, denn jedes Mal, wenn ein Spieler Arbeiter auf ein Aktionsfeld einsetzt, an dem man zusätzliche Karten erhält, bekommt dieser zusätzlich den Startspielermarker. Das Wegschnappen von "billigen" Aktionsfelder bleibt aber das einzige interaktive Element im Spiel, ansonsten erweist sich "Hallertau" als ein doch **relativ solitäres Optimierungsspiel**.

Karten - das nächste Stichwort! Dass Rosenberg ein Liebhaber von Karten ist, hat er bereits mit "Agricola" bewiesen, welches nicht nur eine Menge an Karten beinhaltet, sondern diesbezüglich durch unzählige Erweiterungen noch aufgepeppt werden kann. In "Hallertau" finden wir **über 300 Karten** vor. Während von den Bonus- und Punktekarten je ein Stapel für alle Parteien vorkommt, gibt es von den Hofkarten und den Einstiegskarten jeweils 4 unterschiedliche Decks. Mit den Einstiegskarten kann der Schwierigkeitsgrad variiert werden, von Anfänger bis Profi. Mit den Hofkarten kann man den Schwerpunkt auf bestimmte Bereiche (Hopfen, Schafe, Äcker, Schmuck) verlagern.

Auf jeden Fall sorgt allein schon die Fülle an Karten für **viel Abwechslung** und einen **hohen Wiederspielreiz**.

Karten sind in "Hallertau" **jederzeit spielbar**. Nur bei wenigen Ausnahmen gibt eine Phasenleiste auf der Karte vor, in welcher Phase sie ausgespielt werden darf. Um eine Karte ausspielen und ihren Effekt ausführen zu dürfen, muss man entweder eine Voraussetzung erfüllen, etwa den Besitz gewisser Ressourcen, eine bestimmte Situation auf dem Aktionsplan, etc., oder aber Ressourcen abgeben.

Hier ein kurzer Überblick über die einzelnen **Kartenarten**: Einstiegs- und Hofkarten bringen zwar meist nur kleinere Vorteile, dafür darf man oft noch eine oder zwei neue Bonuskarten vom Stapel ziehen. Diese wiederum verlangen in den meisten Fällen mehr, manchmal ein richtiges "Opfer", doch der permanente Vorteil in jeder Einnahmephase, sowie die angegebenen Siegpunkte machen dies häufig mehr als wett. Punktekarten schließlich bringen viele Siegpunkte, sind aber so "teuer", dass man ihre Bedingung wenn schon, dann erst am Ende erfüllen wollen wird.

Diese Vielfalt an Karten hat zwar den Vorteil, dass kei-

Fortsetzung von „Hallertau“

ne Partie der anderen gleich und man jedes Mal vor eine andere Herausforderung gestellt wird, allerdings kommt damit auch ein nicht zu vernachlässigender **Glücksanteil** ins Spiel. Die Karten, die man zieht oder erhält, können wunderbar passen, sodass man sie nebenbei erfüllen kann, oder eben auch überhaupt nicht. Bei einem kartengesteuerten Spiel ist dies aber zu erwarten und führt meiner Meinung nach nicht zu einer Minderung des Spielreizes. Im Gegenteil, durch die Karten erhält "Hallertau" in vielen Partien fast schon einen strategischen Faktor, weil man seine Spielweise auf die anfangs erhaltenen Karten ausrichten kann.



Diese großartige Varianz bewirkt, dass mir "Hallertau" ausgesprochen gut gefällt. Zwar ist es im Mehrspielermodus nur bedingt interaktiv, dennoch überwiegen sogar in Vollbesetzung bei Weitem die Vorzüge. Dass es sich aber eher solitär spielt, macht es zu einem wirklich **ausgezeichneten Solo-Spiel**. "Hallertau" hat mir während des Lockdowns unzählige Stunden Spielspaß bereitet und mir geholfen, die Pandemie zu überstehen. Allein dafür schon herzlichen Dank an Uwe Rosenberg!

Weekly

Game News -
Wertung



GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sachen
Gesellschaftsspiel

Vormehrals 5 Jahren hat Daniel - nachdem er schon länger einen **Online-Spieleverband** mit Riesenauswahl unter 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.

Weekly

Game News - Spielekritik

Man kann - so unglaublich es klingen mag - auch Sachen anbauen, die nicht zum Essen sind. Ja, wirklich! Lest doch nur die nächste zum Thema „Anbau“ passende Rezension durch...



Titel: Tulpenfieber
Art des Spiels: **Würfelspiel**
Autor: **Uwe Rosenberg**
Verlag: **Amigo Spiele**
Jahrgang: **2021**
Spielerzahl: **1 - 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **Euro 17,90**

Einleitung

Was können wir von einem Spiel mit dem Titel "Tulpenfieber" erwarten? Ist es ein Spiel um Aktienhandel? Schließlich bezeichnet Tulpenfieber (oder auch Tulpenblase oder Tulpenmanie) eine Periode im Goldenen Zeitalter der Niederlande, in der Tulpenzwiebeln zum Spekulationsobjekt wurden. Im Jahre 1630 erreichte der Preis ein extrem hohes Niveau, der plötzliche Preisverfall im Februar 1637 führte daraufhin zum ersten großen Crash der Wirtschaftsgeschichte.

Oder handelt es sich um ein Landwirtschaftsspiel? Schließlich ist der Autor des

els niemand Geringerer als Uwe Rosenberg, der uns in seinen zahlreichen Werken von den verschiedensten müse- und Getreidesorten erzählen ließ: Bohnen, Gerst, Hopfen, Flachs, Tomaten, ... Warum also nicht auch mal Tulpen?

Die überraschende Antwort: Keines von beiden! Zwar bauen wir durch Würfeln Tulpenfelder an, dies aber nur, um Reihen und Spalten schneller zu füllen als unsere Mitspieler.

Spielbeschreibung

Jeder von uns besitzt sein **eigenes Tableau mit Tulpenfeldern**. Diese sind in 5 Reihen und 7 Spalten angeordnet. Die Spalten stehen für die Würfelrollen von 1 bis 6, die Reihen hingegen für die Anzahl der entsprechenden Würfel, um neue Tulpen auf ein (leeres) Feld legen zu dürfen. So brauchen wir für die oberste Reihe lediglich ein Paar, also zwei 1er, zwei 2er, etc. Nach unten hin steigt die Anzahl der benötigten Würfel an, bis zur untersten Reihe, die gleich 5 gleiche Zahlen erfordert. Die mittlere Spalte weicht von diesem Muster ab, denn diese verlangt Straßen, also aufeinanderfolgende Zahlen, von drei passenden Würfeln für die 1. Reihe bis zu sechs Würfeln für die 5. Reihe. Zu

Beginn sind bereits einige Felder unseres Tableaus mit Plättchen besetzt.

Sind wir an der Reihe, **würfeln wir mit ganz normalen Sechsseitern**, anfangs mit 4 Stück. Bis zu zwei Mal dürfen wir dabei nachwürfeln, wobei wir auch bereits beiseitegelegte Würfel wieder nachwürfeln dürfen. Wir können uns auch noch einen vierten und sogar fünften **Würfelwurf erkaufen**, wenn wir je zwei beliebige unserer Tulpenplättchen auf ihre Rückseite (mit dem Geldsack drauf) umdrehen. Danach dürfen wir **ein Tulpenfeld abdecken**, wobei das Endergebnis bestimmt, welches freie Feld wir mit einem neuen Tulpenplättchen belegen dürfen.

Aufmerksame Leser werden sich nun fragen, wie wir es wohl schaffen könnten, mit gerade mal 4 Würfeln ein "Grande" (5 gleiche Zahlen) oder eine "große Straße" (6 aufeinanderfolgende Zahlen) zu erreichen. Nun, es gibt für uns tatsächlich die Möglichkeit, **zusätzliche Würfel** zu erhalten, und zwar durch lückenloses Füllen von Feldern in senkrechter oder diagonaler Ausrichtung. Schaffen wir dies in den oberen 3 Reihen, schalten wir so den 5. Würfel frei, mit den obersten 4 Reihen den sechsten, und eine

Fortsetzung von „Tulpenfieber“

Belegung von senkrecht oder diagonal benachbarten Feldern über alle fünf Reihen bringt uns schließlich sogar den 7. Würfel.

Außerdem winkt uns ein **Bonusplättchen**, wenn es uns gelingt, mit Tulpen eine Fläche von 3 x 2 (oder 2 x 3) Feldern zu bilden. Das Plättchen wird daraufhin auf die sechs entsprechenden Tulpenplättchen platziert. Ab nun legen wir zu Beginn unseres Spielzugs einen unserer zur Verfügung stehenden Würfel auf dieses Bonusplättchen. Dieser Würfel wird nicht gewürfelt, stattdessen drehen wir ihn bei der Auswertung unseres Würfelergebnisses auf eine Seite unserer Wahl.

Das Spiel endet augenblicklich, sobald einer von uns Tulpenbauern eine der **drei möglichen Siegbedingungen** erfüllt: Entweder die vierte Reihe seines Tableaus mit Feldern komplettieren, vier beliebige Felder in der fünften Reihe oder drei benachbarte Felder der fünften Reihe belegen.

Fazit

Okay, von Uwe Rosenberg ist man normalerweise **ganz Anderes gewohnt**. Arbeitereinsatzspiele á la "Agricola" oder Puzzle-Spiele, wie etwa "Patchwork". Dies hier ist allerdings ein **simples Würfelspiel**, welches Ähn-

lichkeiten zu "Kniffel" (oder wie es bei uns heißt: "Würfelpoker") aufweist. Wer sich etwas Taktischeres, Anspruchsvolleres erwartet hat, wird hiermit enttäuscht. "Tulpenfieber" richtet sich gezielt nicht an Vielspieler und Kenner, sondern explizit an den **Gelegenheitsspieler**.

Im Grunde genommen findet auf den Tableaus ein **Wettrennen** statt, denn es gewinnt ja, wer eine der drei Siegbedingungen zuerst er-



füllt. Meine Erfahrung hat gezeigt, dass alle drei Bedingungen etwa gleichwertig sind, denn in unseren Partien konnte mit jeder von ihnen der Sieg erzielt werden. Nachdem eine Partie sofort zu Ende ist, sobald es jemand geschafft hat, stellt sich selbstverständlich die Frage nach dem Startspielervorteil. Es haben aber **alle Spieler die gleichen Chancen**, da je nach Spielerreihenfolge bereits zu Beginn andere Felder belegt sind.

Der **Glücksfaktor ist hingegen hoch**, sehr hoch sogar. Würfel haben schließlich ihren eigenen Willen. Wir könnten es natürlich genauso gut auf den lieben Gott, auf Allah, auf die Glücksgöttin For-

tuna, auf Kismet oder eine andere Kraft des Universums schieben. Tatsache bleibt, dass es mal wunderbar laufen kann und die Würfel so fallen, wie wir es gerade brauchen, oder eben gar nicht, und wir uns wiederholt darüber ärgern, dass wir nichts Richtiges zusammenbringen.

Trotzdem gibt es bei "Tulpenfieber" **mehr Möglichkeiten der Einflussnahme** als etwa bei "Kniffel", welches ja nach wie vor in lockeren, entspannten Kreisen sehr beliebt ist. Durch geschicktes Belegen von Feldern können wir dafür sorgen, dass wir mehr Würfel bekommen, was die Wahrscheinlichkeiten auf bessere Ergebnisse deutlich erhöht. Oder dass wir einen Joker-

würfel erhalten, den wir dann flexibel je nach Würfelergebnis einsetzen können. Und auch das Erkaufen zusätzlicher Würfelwürfe macht uns vom Zufall etwas weniger abhängig.

Trotz dieser Maßnahmen ist "Tulpenfieber" in unseren Vielspiellerrunden verständlicherweise gefloppt. In lockeren Runden ist es hingegen recht gut angenommen worden. Ich selbst spiele es ab und an ganz gern, als **angenehme, glücksabhängige Abwechslung zu stundenlangen Strategiespielen**, als Absacker nach einem anstrengenden Spieleabend oder als unterhaltsames Spiel zwischendurch. Durch die **kurze Spieldauer** von lediglich 20 Minu-

Fortsetzung von „Tulpenfieber“

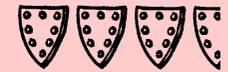
ten nehme ich den hohen Glücksanteil gerne in Kauf.

"Tulpenfieber" bietet auch noch ein **Solo-Spiel** an, gerade in kontaktbeschränkten Zeiten wie diesen eine willkommene Variante. Dabei gilt es, in drei Durchgängen möglichst wenige Tulpenfelder (= Versuche) zu benötigen, um eine der erwähnten Siegbedingungen zu erfüllen. Nach der Addition der 3 Einzelergebnisse sollte man eine Gesamtsumme von 60 oder weniger Tulpenplättchen erzielen. Man kann aber auch versuchen, den eigenen "Low-score" zu unterbieten. Mein Rekord liegt bei 42 Plättchen, womit - laut Tabelle - eine neue Tulpenart nach mir benannt werden sollte :-)



Weekly

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Beim nächsten Spiel geht's aber wieder um **Essbares, ja sogar um Köstliches, Süßes, Saftiges... Mmmmmh...**



Titel: **Juicy Fruits**
Autor: **Christian Stöhr**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2021**
Spielerzahl: **1 - 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **20 bis 50 Minuten**
Preis: **Euro 27,90**

Seit dem Jahr 2020 dürfen einige Menschen mehr den Spielautor Christian Stöhr kennen. Gemeinsam mit Ehefrau Daniela erhielt er für "Pictures" die Auszeichnung „Spiel des Jahres“. Nun ist ein weiteres Spiel von Stöhr auf dem Markt: Beim neuen Verlag Deep Print Games ist "Juicy Fruits" erschienen. In ihm besitzt jeder von uns eine Insel und erntet dort Südfrüchte.

Spielbeschreibung

Die **Südfrüchte** sehen sehr hübsch aus: Ein großer



bunter Holzhaufen an Limetten, Bananen, Orangen, Granatäpfeln und Mangostan genannten Früchten, die mir zugegebenermaßen erstmals unterkommen, hinterlässt ein wenig Obstgarten-Gefühl. Falscher könnte es aber nicht sein: Das Familienspiel "Juicy Fruits" fordert durchaus einiges von den Spielern.

Anfangs liegen an den vier Stränden unserer **eigenen Insel** je drei kleine **Boote**. Wenn wir sie mit den passenden Früchten beliefern, legen sie ab und bringen uns eine

Fortsetzung von „Juicy Fruits“

bescheidene Menge an Siegpunkten. Wichtiger ist aber, dass sie damit Platz auf unserer Insel machen. Denn den brauchen wir: Zu Beginn unseres Zuges bewegen wir ein **quadratisches Plättchen** über unsere fünf mal fünf Felder große Insel. Je weiter wir es in einem Stück geradeaus ziehen können, umso besser. Ist es ein Fruchtplättchen, erhalten wir pro zurückgelegtes Feld eine Frucht dieser Sorte. Lange Züge sind also toll, so füllt sich unser Obstlager.

Anschließend geben wir, falls gewünscht, die Früchte aus. Wir können damit allerdings nicht nur die Bötchen an unseren Stränden beladen (= "liefern"), sondern stattdessen auch **Gewerbeplättchen** kaufen. Die liegen in der Mitte für alle aus, und hier können wir den Gegnern einiges wegschnappen. Zum Beispiel Plättchen, mit denen wir gleich zwei verschiedene Sorten Obst und somit noch effizienter ernten können. Oder **Gebäude**, die reichlich Siegpunkte bringen. Bei denen gibt es aber einen Haken: Sie **blockieren** die gerade freigeräumten Flächen auf unserer Insel gleich wieder und bremsen unsere Plättchen aus.



Option drei ist, sich einen schicken **Eiswagen** zuzulegen. Mit dem kann man genauso über die Insel düsen wie mit den Obstplättchen. Jeder Schritt mit dem Eiswagen erlaubt, ein Frucht-eis zu produzieren oder einen Milchshake. Haben wir zuvor die richtigen Früchte gesammelt, können wir über diesen Effekt sehr viele Punkte generieren. Es gilt abzuschätzen, ob unser Eisbringdienst rechtzeitig in Schwung kommt. Denn sind genügend Gewerbeplättchen verkauft, endet eine Partie manchmal etwas abrupt nach der Runde. Vor allem der Startspieler fühlt sich hier verständlicherweise nicht ganz wohl.

Fazit

"Juicy Fruits" ist durch Material und Idee ein **gelungenes Spiel**, obwohl es sich für manchen etwas zu technisch anfühlt. Für Fortgeschrittene, die bald schon alles gesehen haben, ist gleiche eine **Erweiterung** mit im Karton, auf der Rückseite des Wertungsplanes befindet sich die Safffabrik, in der man mit zwei weiteren Zählsteinen punkten kann.

Das alles läuft ziemlich rund und hat in meinen Runden viele Freunde gefunden. "Juicy Fruits" ist für mich das bislang beste Spiel des noch jungen Verlages "Deep Print Games".



*Stefan
Duksch*
Game News -
Wertung



In eigener Sache

Der Name Christian Stöhr ist seit der „Spiel des Jahres“-Nominierung seines gemeinsam mit seiner Frau Daniela entwickelten „Pictures“ in der Szene bekannt. Ich selber kenne ihn schon länger, und zwar seit ich mich vor ein paar Jahren angeboten habe, einen seiner Prototypen zu testen. Zu meiner Schande (wenn auch nicht durch meine Schuld) ist während der Testphase das Spielmaterial beschädigt bzw. teilweise sogar verschwunden. Ich traute mich aus Scham nicht, dies dem Autor zu gestehen. Mich freut es, dass er dennoch seinen Weg gemacht hat, und dafür auch belohnt wurde. Möge er mir meinen Fehler verzeihen.



Drama
Deutschland 2007
Regie: Uwe Rosenberg
Lookout 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.

© 2022 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Es war der erfolgreichste Streifen aus dem Jahre 2007. Das Drama um das harte und entbehrungsreiche Leben von Bauern im 17. Jahrhundert, auch optisch sehr gelungen umgesetzt durch den Österreicher Klemens Franz, hat sowohl Kritiker als auch Publikum begeistert und hat zahlreiche Auszeichnungen eingeholt, darunter auch den renommierten Deutschen Film Preis. Kein Wunder, dass Regisseur Uwe Rosenberg und das Filmstudio „Lookout Movies“ zahlreiche Sequels und Spinoffs folgen ließen.



Die Story: Mehrere Bauern versuchen, durch Ackerbau und Viehzucht allmählich aus ihrem kleinen Hof ein prosperierendes Gut zu machen, wozu sie nicht nur viel Arbeit reinstecken müssen, sondern sich auch noch um ihre Konkurrenz kümmern, die ihnen günstige Gelegenheiten wegschnappen könnten. Ein absolutes Muss für jeden Cineasten!



ritter der knobelrunde

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

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

Spielefest, ...)

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