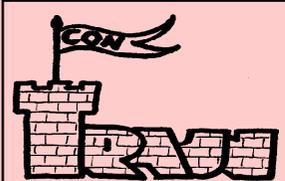


KNOBELRITTER SIND TIERLIEB !!

Am 2. März widmen sich die Ritter wieder der Fauna! (S. 1)



353. Ausg. 24. Febr. '22
Auflage 100 Stück (!!!)
32. Jg., Abo 15 Euro



TraunCON 2022

Die letzten zwei Jahre sind ja die Oberösterreichischen Spieletage (kurz: TraunCON) dem Corona-Virus zum Opfer gefallen. Doch nun, da die Pandemie langsam abebbt, wird es Zeit, die traditionelle Spielevorstellung endlich wieder zum Leben zu erwecken, weshalb wir heuer wie gewohnt am verlängerten Wochenende um Christi Himmelfahrt (25. bis 29. Mai 2022) zu gemeinsamen Spielen in entspannter Atmosphäre einladen.



Liebe Tierfreunde,

seit Menschengedenken sind Tiere unsere Begleiter. Von den ersten domestizierten Vierbeinern in unseren Höhlen war es noch ein weiter Weg zu den schnurrenden Fellknäueln, die es sich auf unseren farbenfrohen Quilts gemütlich machen. Dieser Weg hat uns zumindest um eine Weisheit bereichert. „Calico“: cats like colors.

Leider konkurrieren wir auch schon genau so lange um unseren gemeinsamen Lebensraum und haben uns lange nicht gerade als gute Nachbarn erwiesen. Es ist also an der Zeit, Projekte zu unterstützen, die Lebensraum für unsere planetaren Mitbewohner erhält und das Überleben möglichst vieler Spezies sichert.

Das kann in Form eines „Savannah Park“ sein, ein Wildpark also, der geschütz-

ten Lebensraum zur Verfügung stellt, den Besuchern beinahe ein Hautnaherlebnis beschert und mit einem Teil der Einnahmen Umweltschutzprojekte unterstützt.

Einen ähnlichen Ansatz verfolgen Zoos, die sich allerdings aufgrund der beengteren Platzverhältnisse mehr als „Arche Nova“ verstehen müssen. Dafür haben die den Vorteil näher am Zielpublikum zu sein.

Beides sind große Herausforderungen die einen schnell mal im Quadrat springen lassen. Zum Glück können wir uns ja am 2. März ab 18:00 Uhr in Franky's Streichelzoo mit Würfelspielen ablenken. Und nicht vergessen, die korrekte englische Übersetzung von Würfelwurf ist nicht „Cubitos“.

Ciao und Miau,
Oliver & Co

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde

DORNACH:
Samstag, 5. März 2022
13:00 bis 21:00 Uhr

KEFERFELD:
Freitag, 11. März 2022
17:00 bis 21:00 Uhr

AUWIESEN:
Freitag, 25. März 2022
16:00 bis 22:00 Uhr

PICHLING:
Samstag, 26. März 2022
14:00 bis 19:00 (21:00) Uhr



LinzCON 2022

Auch die LinzCON soll nach zweijähriger Pause wieder stattfinden. Termin ist Freitag, 20. bis Samstag, 21. Mai 2022. Genauere Informationen wird uns Ewald in den nächsten Wochen nachliefern.

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 13. März 2022.

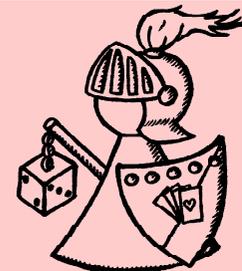
It's Sauna-Time!

Jeden Donnerstag trifft sich die Saunarunde „Schweißperle“ ab ca. 19:00 Uhr zum gemeinsamen Schwitzen, Fußballschauen und -zwischen den Aufgüssen - auch für das eine oder andere Spielchen. Gäste willkommen!

Wertung

Es gab ja bis jetzt nur einen wertungsrelevanten Spieleanabend, daher ist die folgende Tabelle wenig aussagekräftig:

1. Herzog Jakob	20
2. Sir Christoph	18
3. Sir Udo	15,5
4. Herzog Reinhold	15
5. Prinz Roland	14,5
6. König Franky	14
7. Knappe Luca	7



Neues vom Trauner
Spielekreis

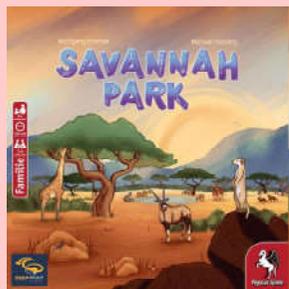


Linz Spieletreff

Vielleicht schaffen wir allmählich die Rückkehr in die Normalität. Zumindest finden nun wieder regelmäßige Spieletreffen statt. Auch der Linz Spieletreff hat angekündigt, dass ab März erneut an allen Standorten Spieleanbende stattfinden werden. Ewald Wolfsgruber hat mir folgende Termine bekanntgegeben:

Game News - Spielekritik

Beim Thema „Tiere“ kann man mit der Savanne nicht so falsch liegen, auch wenn es natürlich andere Viecher sind als bei uns in der Heimat...



Titel: Savannah Park
Art des Spiels: **Legespiel**
Autoren: **Michael Kiesling & Wolfgang Kramer**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2021**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **20 bis 40 Minuten**
Preis: **ca. Euro 30,-**

Einleitung

Mit "Savannah Park" reisen wir ins Herzen Afrikas. Dort wetteifern wir mit anderen Rangern, wer sich am besten um seine Tiere kümmert. Unser Ziel ist, die Tiere zu großen Herden zu einen, ihnen Zugang zu Wasserstellen zu schaffen und vor Buschbränden zu schützen. Schattenspendende Bäume und saftige Gräser sollen auch möglichst erhalten werden. Das Spiel endet, wenn alle Tiere einen neuen Platz gefunden haben. Wer jetzt diese Aufgaben am besten meistern konnte und so die meisten Punkte für Schlusswertung sammelt, hat das Spiel gewonnen.



Spielbeschreibung

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler ein Tableau, das seinen **persönlichen Park** darstellt. In diesem Park befinden sich ein Fels sowie Sand-, Gras- und Baumfelder sowie Buschbrandfelder. Darüber hinaus erhält jeder **Tierplättchen** mit unterschiedlicher Vorder- und Rückseite. Die Vorderseite hat einen gelben Hintergrund, die Rückseite hat den Hintergrund der jeweiligen Spielerfarbe. Es gibt **verschiedene Tierarten**: Elefanten, Giraffen, Nashörner, Strauße, Antilopen und Zebras. Diese sind in verschiedenen Zusammenstellungen abgebildet, teilweise auch an einer Wasserstelle. Nun werden auf den Sandfeldern die Tierplättchen **willkürlich verteilt**, zwei von ihnen kommen auf beliebige Grasfelder. Frei bleiben somit der Fels und einige Grasfelder sowie die Baum- und Buschbrandfelder.

Die Startperson sucht in ihrem Park ein Tierplättchen aus, benennt es korrekt, so dass es die anderen auch in ihren jeweiligen Parks finden. Alle nehmen anschließend dieses Plättchen auf und müssen es jetzt **an anderer Stelle positionieren**, jedoch nicht auf den Felsen oder Buschbrände oder bereits liegende Plättchen. Wenn das Plättchen an die neue Stelle gelegt wird, muss es

umgedreht werden, so dass die Spielerfarbe erkennbar ist. Dieses Plättchen kann nicht wieder gedreht werden und bleibt bis zum Spielende liegen. Nun sucht der nächste Spieler ein gelbes Tierplättchen aus seinem Park aus. Das Spiel endet, wenn alle Plättchen neu positioniert und umgedreht worden sind.

Nun wird ausgerechnet, wer die meisten Punkte erreicht hat. Zuerst werden die **Buschbrände kontrolliert**, denn angrenzend an den kleinen Buschbrand dürfen sich keine einzelnen Tiere befinden, angrenzend an den mittleren Buschbrand keine Zweiergruppen und angrenzend an den großen Buschbrand keine Dreiergruppen. Sollte dies der Fall sein, werden die entsprechenden Plättchen entfernt. Nicht belegte Gras- oder Baumfelder zählen 1 bzw. 3 Punkte.

Dann wird die **wertvollste Herde jeder Tierart** gesucht. Eine Herde wird durch mehrere Plättchen einer Tierart gebildet, die angrenzend nebeneinander liegen und so eine zusammenhängende Gruppe darstellen. Damit die Herde so viele Punkte bringt wie Tiere einer Art abgebildet sind, muss auf mindestens einem Plättchen eine Wasserstelle abgebildet sein.

Fortsetzung von „Savannah Park“

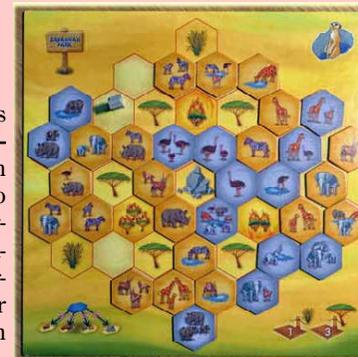
Wasserstellen sind Multiplikatoren, d. h. sind zwei Wasserstellen vorhanden wird die Anzahl der Tiere x 2 genommen, bei drei Wasserstellen x 3. Nach der Wertung aller Kategorien gewinnt die Person mit der **höchsten Gesamtpunktzahl**.

Fazit

Als Erstes fällt das sehr **liebenswert gestaltete Spielmaterial** von "Savannah Park" auf. Da, wo andere mit Zip-Beuteln arbeiten und runde oder quadratische, gesichtslose Marker nutzen, finden wir hier wunderschöne Schachteln zum Verstauen des Materials und wertige Erdmännchen-Ranger- und Löwenfiguren aus Holz. Auch die Plättchen und Tableaus sind aus stabiler Pappe und guter Qualität. Farblich dominieren Erd- und Blautöne, die leider dazu führen, dass bei nicht optimaler Beleuchtung die Figuren in Grau, Dunkelblau und Hellblau zum Teil schwierig zu unterscheiden sind. Auch ist es ist sehr schade ist, dass auf den Tierplättchen mit dunkelblauem Hintergrund die Wasserstellen sehr schlecht zu erkennen sind. Aber das ist Jammern auf hohem Niveau.

Die **Spielregeln** sind so **vorbildlich erklärt und illustriert**, dass Achtjährige wirklich ohne fremde Hilfe sofort losspielen können. Ergänzend befinden sich die Platzierungshinweise für Tier-

plättchen und Hinweise zur Wertung von Bäumen und Gräser auf den einzelnen Spielertableaus. Die Erdmännchenfigur kann genutzt werden, um die Stelle zu markieren, von der ein Tierplättchen aufgenommen wurde. Dies ist gerade im fortgeschrittenen Spiel sinnvoll, wenn man mit dem



Plättchen in der Hand darüber grübelt, wohin man es denn nun legt. Auf der **Wertungstafel** finden sich auch alle Wertungskategorien noch einmal. Dort führt eine Löwenfigur durch die Schlusswertung. Da kann nichts vergessen werden. So werden vor allem jüngere Spieler oder Gelegenheitsspieler durch das Spiel geleitet.

Das Spiel an sich ist **schnell aufgebaut**, es muss nur jeder seine Tierplättchen in seinem Park verteilen. Hat dann der Startspieler sein Tierplättchen benannt, geht die Sucherei im eigenen Park los. Beim Herausholen des eigenen Plättchens ist etwas Feinmotorik nötig, um nicht alles zu verschieben. Und dann kommt die Frage, wohin man es sinnvollerweise legt. Eine

Herde kann maximal 11 Tiere und drei Wasserstellen umfassen, das gibt in der Endabrechnung 33 Punkte. Möglichst eine große Herde sollte angestrebt werden.

Sehr wichtig ist auch darauf zu achten, dass die **Buschbrände keine Tiere vernichten**. Ein einzelnes Tier bei einem kleinen Buschbrand zu verlieren, ist möglicherweise zu verschmerzen, insbesondere wenn es sowieso nicht zu einer Herde hinzugefügt werden kann. Allemal besser als einen 3-Punkte-Baum abzudecken. Strategisch sollten vor allem die Tierplättchen mit den Wasserstellen gelegt werden. Eine zentrale Bedeutung hat dabei die Wasserstelle mit allen 6 Tieren, an diese dann möglichst die Wasserstelle mit Antilope, Strauß und Zebra sowie die Wasserstelle mit Nashorn, Giraffe und Elefant legen. Dann muss man nur noch

Ja, wenn man so könnte, wie man wollte. Das Ziel ist, immer erst Platz zu schaffen, um da im Anschluss gewinnbringend Tiere zu gruppieren. Jedoch sucht man ja nicht immer selbst das Plättchen aus, das man verlegen will. Da kann es passieren, dass die Wasserstelle mit allen sechs Tiere platziert werden soll, und es ist kein strategisch günstiger Platz im eigenen Park frei - dumm gelaufen.

Das ist dann auch die einzige Interaktion, die zwischen

Fortsetzung von „Savannah Park“

den Spieler stattfindet. Ansonsten **spielt man solitär vor sich hin**. Es ist auch kaum ein Unterschied, ob zu zweit, zu dritt oder zu viert gespielt wird. Die **Optimierungsaufgabe** bleibt immer gleich, lediglich die Ausgangsposition ändert sich etwas.

Alles selbst in der Hand, hat man beim **Solospiel**. Da entscheidet man die Reihenfolge, in der die Plättchen aufgenommen und neu platziert werden selbst. Wem diese Art der Optimierung Spaß macht, der ist bei "Savannah Park" gut aufgehoben.

Auch bietet die Rückseite des Spielertableaus einen **variablen Spielaufbau**, der für etwas mehr Abwechslung sorgt. Darüber hinaus gibt es noch eine Variante für jüngere

Spieler, in der Wasserstellen, Bäume und Buschbrände keine Rolle spielen. Hier zählt nur die größte Herde und kein Tier kommt in den Flammen um. Eine dritte Möglichkeit bietet die **Löwenvariante**: der Löwe wird auf ein freies Sand-, Baum- oder Grasfeld gesetzt. Wenn ein Spieler dann sein zu platzierendes Tierplättchen auf das Löwenfeld setzt, erhält er sofort so viele Punkte, wie Tiere auf dem gerade gelegten Tierplättchen abgebildet sind. Der Löwe wird anschließend versetzt.

In unserer Spielrunde kam diese Löwenvariante nicht so gut an, und punktemäßig machte sie auch keinen großen Unterschied. Wir hätten uns gerade bei einem Löwen, der eingesetzt wird, **mehr Konfrontation gewünscht**. Ein Löwe ver-scheucht als König der Tiere

doch andere Tiere und geht nicht kampflös woanders hin. Vielleicht hätten die Spieleautoren sich da etwas Interaktiveres ausdenken können, wie z. B. den Löwen in den Park der Mitspieler setzen oder so ähnlich. Aber vielleicht wird man in der Spielgruppe ja auch noch selbst kreativ. Als Familienspiel für Kinder ab 8 Jahren ist "Savannah Park" sehr gut geeignet. Auch Gelegenheitsspieler werden ihre Freude daran haben.

Renate
Gerling-H.



Zumal ja auch eine weiteres Spiel neu vorgeschlagen wurde, welches meiner Meinung nach in den nächsten Monaten auch noch kräftig mitmischen wird: ARCHE NOVA! Es verspricht jedenfalls spannend zu werden...

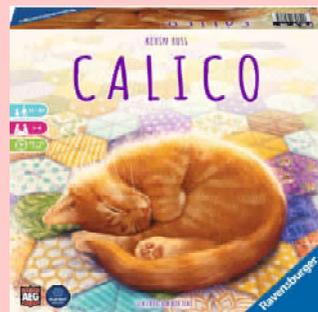
Die Wertung:

1. Letter Jam	8/+ 5/-0/13/ =
2. Teotihuacan	4/+ 7/-0/11/ +
3. Die Crew - Mission Tiefsee	7/+ 3/-0/10/ =
4. Maracaibo	4/+ 5/-0/ 9/ =
5. Die Ruinen von Arnak	1/+ 7/-0/ 8/ +
6. Dune Imperium	3/+ 5/-1/ 7/ =
7. Paleo	1/+ 5/-0/ 6/ +
8. Die Insel der Katzen	*1/+ 3/-0/ 4/ +
9. Hallertau	1/+ 1/-0/ 2/ +
My Gold Mine	*1/+ 1/-0/ 2/ +
11. Noch mal!	1/+ 0/-0/ 1/ -
The Loop	*1/+ 0/-0/ 1/ +
13. Kingsbridge	*1/+ 0/-1/ 0/ -

Vorschlag: Arche Nova (4 x)

Game News - Spielekritik

Moment mal, muss erst checken, ob nachfolgendes Spiel überhaupt zum Thema „Tiere“ passt. Hmmmh, der Spieletitel bezeichnet Katzen mit einem dreifarbigem Fell... Ja, ich glaube, das können wir gerade noch durchgehen lassen.



Titel: **Calico**
Art des Spiels: **Legespiel**
Spieleautor: **Kevin Russ**
Verlag: **Ravensburger**
Jahrgang: **2020**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **30 bis 45 Minuten**
Preis: **Euro 35,90**

Einleitung

"Mei, wie liab!"

Dies ist die übliche Reaktion, wenn jemand in meinem Umfeld das Cover des neuesten Ravensburger-Spiels betrachtet. Ausnahmslos ALLE geraten beim Anblick des süßen Kätzchens, das sich schlafend in eine Patchworkdecke einrollt, ins Schwärmen und bekommen glasige Augen. Ich weiß nicht, was es genau ausmacht, aber es erklärt auch die ungebrochene Beliebtheit von Katzenvideos im Internet.

Das soll uns aber nicht von unserer Aufgabe ablen-



ken. Es gilt, einen Quilt (also eine Flickendecke) zu nähen, um - neben anderen ästhetischen Vorgaben - auch den Wünschen und Vorstellungen der Schmusetiger zu entsprechen. Auf dass sie sich genüsslich recken und zufriedenen schnurren...

Spielbeschreibung

Die Flicker für unsere Decke gibt es in sechs verschiedenen Farben und sechs verschiedenen Mustern. Nachdem jede mögliche Kombination drei Mal vorkommt, ergibt dies insgesamt **108 sechseckige Plättchen**, welche zu Beginn in den großen Stoffbeutel gestopft werden. Wir fischen aus diesem vorweg schon 2 Plättchen, die wir verdeckt auf die Hand nehmen. Drei weitere zufällig gezogene Plättchen bilden in der Tischmitte den **Stoffmarkt**.

Außerdem bekommen wir unser eigenes Tableau - hier "**Quilt-Spielbrett**" genannt. Auf drei bestimmte Felder werden anfangs **Aufgabenplättchen** platziert. Am Rand wurden bereits einige Flicker genäht, jetzt fehlen uns nur mehr 22 Flicker, um unsere Steppdecke zu vollenden. Dann werden noch drei **Katzen-tableaus** mit den dazu

passenden Katzenmarkern in die Tischmitte gelegt. Für jedes Katzentableau werden zufällig zwei **Muster-Plättchen**, sozusagen die Lieblingsmuster dieser Katzen, ausgewählt. Schließlich werden noch die farbigen **Knöpfe** bereit gelegt.

Der **Spielablauf ist recht simpel**: Wenn wir an der Reihe sind, wählen wir eines unserer beiden Stoffplättchen und legen es an einer beliebigen freien Stelle unseres Spielbretts ab. Anschließend ziehen wir eines der 3 Plättchen des offenen Stoffmarkts nach.

Während des Spiels können wir **Katzenmarker und Knöpfe sammeln**. Den Marker einer Katze erhalten wir dann, wenn wir auf unserem Quilt eine Gruppe in ihrer bevorzugten Größe oder Form bilden, welche aus einem ihrer bevorzugten zwei Muster besteht. Einen Knopf wiederum kriegen wir, wenn wir eine Gruppe aus drei oder mehr gleichfarbigen Stoffplättchen bilden konnten. In



Fortsetzung von „Calico“

beiden Fällen können wir die bereits vorgedruckten Stoffplättchen am Rand unseres Spielbretts mitverwenden.

Das Spiel endet, sobald unser Quilt vollkommen fertig ist, also nach 22 Runden. In einer **Endwertung** wird ermittelt, wer von uns die schönste Flickendecke genäht hat. Jeder **Knopf**, den wir als Belohnung für Farbgruppen erhalten haben, bringt uns 3 Punkte. Ist es uns gelungen, alle sechs Farbknöpfe zu sammeln, belohnt uns ein Regenbogenknopf mit weiteren 3 Punkten.

Katzenmarker sind - je nach Schwierigkeit - zwischen 3 und 11 Punkte wert.

Und schließlich gibt es auch noch Punkte für unsere **Aufgabenplättchen**. Haben wir eine Aufgabe entweder in Farbe oder Muster erfüllt, bekommen wir den niedrigeren Wert. Schaffen wir eine Aufgabe in Farbe **und** Muster, winkt uns sogar der höhere Wert auf dem Plättchen. Die Punkte notieren wir auf dem Wertungsblock, und wer von uns schlussendlich auf die **höchste Gesamtsumme** kommt, gewinnt die Partie.

Fazit

Das niedlich-friedlich schlummernde Kätzchen täuscht. Aber so was von. "Calico" ist nämlich beileibe

kein lockeres Familienspiel, als das es sich rein optisch präsentiert. Es steckt ganz schön viel Raffinesse drin, und so mancher Spieler zeigt sich während des Spiels überrascht von der Herausforderung.

Die Spielregeln mögen einfach wirken. Ein Plättchen legen, ein neues nachziehen -



das klingt ja nach einem simplen Legespiel. Es gibt allerdings **drei unterschiedliche Parameter**, die es zu beachten gilt. Am einfachsten ist es noch, **Farbgruppen** zu bilden, für die man drei zusammenhängende gleichfarbige Plättchen benötigt. Zusammen mit den bereits vorgedruckten Feldern am Rande der Spielbretter braucht man meist bloß 2 Plättchen, um die Bedingung zu erfüllen und die Belohnung in Form eines Knopfes einstreichen zu können.

Katzen sind da schon schwieriger zu sammeln. Bis zu sieben Plättchen mit demselben Muster müssen dafür aneinander gelegt werden, bei manchen Kätzchen sogar in einer ganz bestimmten Anordnung. Zwar steigt die Belohnung in Form von Punkten mit

zunehmendem Schwierigkeitsgrad, dafür ist aber auch überproportional viel Konzentration und Planung gefordert.

Das Nonplusultra stellen aber die **Aufgabenplättchen** dar. Sechs unterschiedliche Aufgabenplättchen kommen im Spiel vor, drei davon werden pro Partie verwendet, aber auf jeden Fall so, dass für alle Spieler dieselben Voraussetzungen gelten, was deren Aufgaben und die Position in der Patchworkdecke betrifft.

Jede Aufgabe gibt vor, **wie viele gleiche Muster und/oder Farben** sich unter den sechs das Aufgabenplättchen umgebenden Flickern befinden müssen. So bedeutet beispielsweise die Aufgabe "AA-BB-CC", dass drei verschiedene Muster oder Farben je zwei Mal vorkommen sollten. Gelingt dies, erhält man die entsprechenden Punkte im blauen Kreis. Schafft man es sogar, die Aufgabe sowohl in Muster als auch in Farbe zu erfüllen, erhält man die (deutlich höheren) Punkte im gelben Kreis.

Knöpfe, Katzen und Aufgabenplättchen mögen für sich alleine gesehen noch relativ leicht lösbare Herausforderungen darstellen. Zusammen genommen lassen sie jedoch die Köpfe rauchen. Es bedarf guter Übersicht, etwas Wahrscheinlichkeitsrechnung und auch das gewisse Quäntchen Glück, um alles unter einen

Fortsetzung von „Calico“

Hut zu bekommen. "Calico" ist somit **keineswegs banal, sondern beinhart** und - trotz des trügerischen Covers - nicht unbedingt für reine Gelegenheitsspieler geeignet.

Obwohl jeder für sich alleine spielt und in den 22 Runden ein Maximum an Punkten erzielen möchte, kommt es zu etwas Interaktion. Allerdings hauptsächlich zu ungewollter, wenn ein Spieler dem anderen das "perfekte" Plättchen wegschnappt. Dafür eignet sich "Calico" aber auch ausgezeichnet für Alleinspielende. Bei der **Solo-Variante** werden nach jedem Spielzug das äußerste rechte Stoffplättchen des Stoffmarkts aus dem Spiel genommen, sowie 2 neue Stoffplättchen hinzugefügt, um einen besseren Durchlauf der Plättchen zu gewährleisten.

	2	0+	0-
☺	23	10	22
☹	10	15	15
☺	15	21	18
Σ	54	46	55

Abwechslung erfährt das Spiel durch die unterschiedlichen Aufgabenplättchen und die 5 doppelseitig bedruckten Katzentableaus, welche ausreichen, um eine Menge an vielfältigen Kombinationen und Ausgangssituationen zu ermöglichen. Verlag und Autor haben aber **noch ein paar Varianten** beigefügt, sei es, um den Langspielreiz zu erhalten oder seine präferierte Spielform zu finden. So kann

man etwa mit der Familienvariante ganz auf die Aufgabenplättchen verzichten. Oder andererseits mit fünf verschiedenen Regelbeschränkungen schwierigere Challenges suchen.



Am interessantesten finde ich die **Szenarios**. Zehn Szenarien geben vor, welche Aufgabenplättchen und Katzentableaus jeweils zur Anwendung kommen, und welche Voraussetzungen zu erfüllen sind (z. B. drei Mal den gleichen Knopf sammeln, eine bestimmte Anzahl an Siegpunkten erreichen, u. ä.). Besonders im Solo-Spiel entschädigen die Herausforderungen mit steigendem Schwierigkeitsgrad für die fehlende Konkurrenz mit Mitspielern, auch wenn für deren erfolgreiche Bewältigung oft eine gehörige Portion Glück vonnöten ist.

Das **Spielmaterial** ist meiner Meinung nach sehr gelungen, denn alle Kartenteile sind sehr stabil. Die Spielbretter sind sogar zweilagig, sodass die Plättchen nicht verrutschen können. Einzig bei den Farben könnte man bemängeln, dass die vorgedruckten Randflicker farblich nicht ganz passen, durch die zusätzlich aufgedruckten Symbole sind sie aber dennoch einwandfrei zuzuordnen.

Abschließend noch eine Erklärung zum **Spielertitel**: "Calico" ist die Bezeichnung

für eine Katze mit dreifarbigem Fell, am häufigsten in Weiß, orangefarben und schwarz. Die Musterung entsteht genetisch bedingt fast ausschließlich bei weiblichen Katzen. Im Volksmund wird eine Katze mit diesem Muster auch "Glückskatze" genannt.

Wally

Game News - Wertung

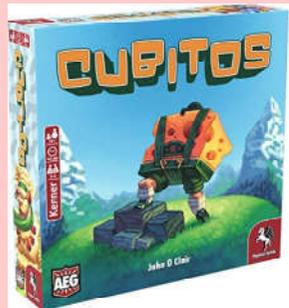


Notenskala

- ☺☺☺☺☺ Spitze!
- ☺☺☺☺ sehr gut
- ☺☺☺ gutes Spiel
- ☺☺ so lala
- ☺ schwach

Game News - Spielekritik

Okay, beim nächsten Spiel hab ich etwas geschummelt, denn es kommen nicht ausschließlich Tiere vor. Trotzdem brauche ich kein schlechtes Gewissen haben...



Titel: **Cubitos**
Art: **Würfel-Laufspiel**
Spieleautor: **John D Clair**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2020**
Spielerzahl: **2 - 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **30 bis 60 Minuten**
Preis: **Euro 44,90**

Einleitung

Ein Laufspiel mit Würfeln?

Das ist ja das Originellste, das ich seit "Mensch Ärgere Dich nicht!" gehört habe!

Scherz beiseite: Damit lockt man doch heutzutage keinen Spieler mehr hervor!

Ach, es gibt viele verschiedene Würfel? Und man kann sich im Laufe des Spiels bessere dazukaufen? Hmm, sieht so aus, als müsste ich meine vorschnell gefasste Meinung revidieren und das Spiel vorher noch etwas genauer unter die Lupe nehmen...



Spielbeschreibung

Nun gut, gehen wir systematisch vor. Was braucht es für ein Laufspiel mit Würfeln? Na, zuerst natürlich einmal eine **Laufstrecke**. So mit Start und einem Ziel, sowie ein paar Feldern dazwischen, welche die Konkurrenten zu bewältigen haben. Hier sind es gleich vier unterschiedliche Laufstrecken auf 2 Spielplänen. Neben ein paar Hindernissen finden wir auch noch ein paar Felder, die unseren Läufern die eine oder andere Belohnung versprechen.

Laufstrecke: CHECK!

Und wie schaut's mit **Würfeln** aus? Okay, da sind einige dieser regelmäßigen Hexaeder im Spiel enthalten. Wir Teilnehmer erhalten zu Beginn 9 graue Würfel, um unsere Spielfigur zu bewegen: 2 dunkelgraue Würfel und 7 hellgraue Würfel.

Würfel: CHECK!

Wenn wir die grauen Würfel aber genauer betrachten, stellen wir fest, dass fast alle Seiten leer sind. Jeder dunkelgraue Würfel weist 1 Seite mit einem "Schritt"-Symbol auf - wichtig für die Fortbewegung! -, dazu 1 Seite mit einem "Münz"-Symbol. Die hellgrauen Würfel tragen sogar nur 1 "Münz"-Seite. Wie soll man bei diesen **bescheidenen Fähigkeiten** überhaupt

vorankommen. Immerhin ist die zurückzulegende Strecke je nach Spielplan zwischen 30 und 40 Felder lang.

Die Antwort ist simpel: Wir kaufen uns einfach bessere Würfel! Wozu sonst sind die Münzen gut, die wir erwürfeln? Wir finden zu diesem Zweck noch **Würfel in acht Farben** vor. Diese weisen nicht nur im Schnitt weniger leere und dafür mehr "aktive" Seiten auf, deren Fähigkeiten sind auch zum Teil wesentlich stärker.

Karten zeigen uns für jede Farbe, über welche **spezielle Fähigkeiten** die entsprechenden Würfel verfügen. Neben hochwillkommenen zusätzlichen Schritten für die Fortbewegung unseres Läufers erlauben es uns einige, die schwachen grauen Würfel loszuwerden. Andere lassen uns weitere Würfel nachwürfeln, dienen als Schutz vor Fehlwürfeln oder ermöglichen es uns, über Wasserhindernisse abzukürzen.

Jetzt noch kurz zum Ablauf. Jede Runde gliedert sich in 2 separate Abschnitte. Im **Würfelabschnitt** würfeln wir gleichzeitig all unsere zur Verfügung stehenden Würfel. Würfel mit Symbolen ("Treffer") legen wir in den "Aktionsbereich", alle anderen dürfen wir neu würfeln. Haben wir

Fortsetzung von „Cubitos“

allerdings 3 oder mehr Würfel im Aktionsbereich, sind wir "in Gefahr", was bedeutet, dass nun Nachwürfeln mit einem Risiko verbunden ist. Schaffen wir dann nämlich keinen neuen Treffer, erleiden wir einen Fehlwurf und müssen den nachfolgenden Abschnitt auslassen.



Im **Rennabschnitt** nutzen wir die erzielten "Treffer", um unseren Läufer zu bewegen und die anderen Fähigkeiten der Würfel zu nutzen. Mit den Münzsymbolen schließlich können wir einkaufen, indem wir bis zu 2 unterschiedliche, neue Würfel zu den angegebenen Kosten nehmen.

Das Ende des Rennens ist dann aber wieder recht banal, gewinnt doch wie gewohnt jener von uns, dessen Figur zuerst die Ziellinie überquert.

Fazit

"Cubitos" entpuppt sich also bei näherer Betrachtung als ein sogenanntes **"Dice Building Game"**. Wie bei Deckbauspielen haben wir einen bescheidenen Anfangsbestand, den wir im Laufe des Spiels durch Erwerb aufbessern. Obwohl es sich hier um

Würfel statt um Karten handelt, folgt das Spiel in etwa **denselben Grundregeln**.

Was bei Deckbauspielen der Nachziehstapel ist, heißt hier "Nachschub", der Ablagestapel wird nun "Ruhezone" genannt. Alle Treffer, sowie alle neu gekauften Würfel werden in die Ruhezone gelegt. Von dort aus kommen Würfel erst dann in den Nachschub zurück, wenn dieser vollkommen aufgebraucht ist. Dieser **wohlbekannte Kreislauf** wird durch die Team-Tableaus anschaulich unterstützt.

Ein wichtiger Aspekt ist die **Anzahl der Würfel**, welche in einer Runde gewürfelt werden dürfen. Dies wird durch die Zahl im Feld "Bereitschaft" signalisiert. Anfangs sind dies bloß 9 Würfel, durch Fortschritt auf der Fantribüne (etwa nach Fehlwürfeln) kann die Anzahl steigen. Außerdem dürfen auf der Rennstrecke zurückliegende Spieler zum Ausgleich zusätzliche Würfel nehmen, was durch rote Linien gekennzeichnet wird.

Doch wie heißt es so schön: Es kommt nicht auf die Quantität an, sondern auf die **Qualität**. Mit den ollen Startwürfeln lässt sich kein Blumentopf gewinnen. Die farbigen Würfel bieten da schon Besseres: Einerseits eine größere Treffer-Wahrscheinlichkeit, da die meisten

Farbwürfel 2 oder 3 Symbol-Seiten aufweisen, andererseits aber auch über stärkere Effekte.

Jede Farbe hat grundsätzlich eine andere Funktion. So bieten beispielsweise die grünen Würfel meist einen Schutz vor Fehlwürfeln, beeinflussen die blauen Würfel die Bewegung auf dem Parcours, und mit braunen Würfeln lassen sich schlechte Würfel "entsorgen". Die roten Würfel wiederum verstärken die Interaktion, da deren recht starker Effekt nur der Spieler mit den meisten roten Symbolen nutzen kann.

Die genauen Fähigkeiten geben Karten vor. **Von jeder Farbe gibt es 7 verschiedene Karten**, sodass alleine dadurch schon reichlich Abwechslung gegeben ist. Da es auch vier unterschiedliche Parcours gibt - Rundkurse, Zick-Zack-Kurse, etc. -, kann man praktisch **jede Partie anders** gestalten. Die Spielregel hält acht verschiedene Kombinationen von Kursen und Karten bereit, welche in der vorgegebenen Reihenfolge abzuhandeln empfiehlt.



Danach kann man sich aber sein Rennen nach Belieben zusammenstellen.

Fortsetzung von „Cubitos“

Naturgemäß gibt es bei Würfelspielen einen **hohen Glücksfaktor**. Durch das "Dice Building" kommt es allerdings über die gesamte Dauer einer Partie darauf an, die richtigen Entscheidungen zu treffen. So sollte man bereits vor dem Start die Voraussetzungen "lesen", eine mögliche Taktik wählen, eine geeignete Route finden und die dafür passenden Würfel bestimmen. Da bei "Cubitos" zudem eine gehörige Portion "Push Your Luck" vor- kommt, sollte man auch stets das Risiko beim Weiterwürfeln gut einschätzen. Der Spielablauf gestaltet sich insgesamt jedoch recht zügig, da fast immer alle Spieler gleichzeitig agieren.

Wenn man "Cubitos" etwa mit "Wettlauf nach El Dorado" vergleicht, fällt auf, dass hier das taktisch kluge Aufrüsten der Würfel mehr zum Tragen kommt als der Deckbau beim Ravensburger Spiel aus dem Jahre 2017. Es lohnt sich, sich zu Beginn eher auf **Optimierung seines Würfel-pools** zu konzentrieren. Hat man dann mal einen effektiven Würfelvorrat, sind zum Teil weite Strecken möglich. So kann es mitunter zu so mancher Überraschung kommen, wenn ein vermeintlicher Sieger noch auf der Zielgeraden abgefangen wird.

Noch ein paar Worte zur **Ausstattung**. Grafisch wurde alles auf Würfel getrimmt, so dass das Spiel ein wenig an

Kubismus erinnert, oder an das Computerspiel "Mine-craft". So sind die Spielfiguren keine normalen Pöppel, sondern eher klobig wirkende Kuben. Das meiste Spielmaterial ist auch in würfelförmigen Schachteln untergebracht, was sich allerdings als etwas unpraktisch herausstellt. Hier hätten normale Zippverschlussbeutel zweifellos einen besseren Dienst geleistet.

Diese nähere Betrachtung hat schließlich doch dazu geführt, dass ich "Cubitos" als **interessant und absolut spielsenswert** einstufe. Obwohl auf der Schachtel die Kategorisierung "Kenner" prangt, würde ich dieses Würfel-Laufspiel eher dem Genre "**gehobenes Familienspiel**" zuordnen, denn wenn man die nicht allzu schwierigen Regeln mal kapiert hat, spielt es sich wirklich angenehm flott und abwechslungsreich und kommt



gerne immer wieder auf den Spieltisch.

Wiggy

Game News -
Wertung



Zielgruppen-Wegweiser

Folgende Symbole geben an, für welche Zielgruppe ein Spiel **bestens** (großes Symbol) oder **gut** (kleines Symbol) geeignet ist:

Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker



Zwei Personen, Partner, Paare



Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Kinder, jüngere Spieler



Familien, Gelegenheitspieler, Glücksspieler, Anfänger



Game News - Spielekritik

Okay, fürs nächste Spiel habe ich wenig Platz, daher kurz: Zoo = Tiere => passt haargenau!



Titel: **Arche Nova**
Art des Spiels: **Aufbauspiel**
Spieleautor: **Matthias Wigge**
Verlag: **Feuerland Spiele**
Jahrgang: **2021**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren**
Dauer: **90 - 150 Minuten**
Preis: **Euro 59,90**

Auch Zoodirektoren müssen mit der Zeit gehen. Ein paar Käfige aufstellen und ein paar spektakuläre Tiere reinstecken, um damit haufenweise Besucher anzulocken - das spielt sich heutzutage nicht mehr. Der Mensch muss sich seiner Verantwortung für den Planeten und seine Tierwelt bewusst sein, weshalb ein moderner Direktor nicht nur auf die Attraktivität seines Tiergarten, sondern gleichzeitig auch auf den Artenschutz achtet. Nur wer bei "Arche Nova" beides bei Aufbau seines Zoos berücksichtigt, wird schlussendlich mit Erfolg gesegnet sein.

Wir besitzen zu Beginn schon ein Gelände auf unse-

rem persönlichen **Zooplan**. Bis auf ein paar Felsen und ein paar Teichen und Seen ist es vollkommen leer, aber ausreichend groß, um verschiedene Gehege für Tiere unterzubringen. Außerdem verfügen wir bereits über etwas Startkapital, sowie ein paar **Zookarten**, die uns Möglichkeiten bieten, Tiere zu erwerben, Sponsoren zu gewinnen oder Artenschutzprojekte zu realisieren.

Auf einem **zentralen Spielplan** werden unsere Fortschritte in den Bereichen Attraktion (inklusive Einkommensleiste), Artenschutz und Ruf festgehalten. Außerdem liegen darauf neue Zookarten aus, die wir auf die eine oder andere Weise erhalten können. Auf einem **Verbandstabelleau** schließlich sind jene Aktionen abgebildet, die wir durch die Entsendung von Verbandsarbeitern (anfangs haben wir lediglich 1) durchführen können, zum Beispiel einen Partnerzoo zu gewinnen.

Alles was wir unternehmen, um einen ansehnlichen Tierpark aufzubauen, geschieht mit Hilfe unserer **5 Aktionskarten**. Sie liegen mit der blauen Seite nach oben in einer Reihe unterhalb unseres Zooplans. Der Wert des Kartenplatzes gibt die jeweilige **Stärke der Aktion** vor, von 1 ganz links bis zu 5 ganz rechts. Nachdem eine Aktion durchgeführt wurde, wird die entsprechende Karte aus ihrem Kartenplatz genommen und -



nachdem die Karten links davon nach rechts verschoben wurden - auf den freigewordenen Kartenplatz 1 gelegt.

Und dies sind die einzelnen Aktionen:

Mit der Aktion "**Bauen**" errichten wir Gehege für unsere zukünftigen Attraktionen. Die Gehege sind zwischen 1 und 5 Feldern groß, die Kosten betragen 2 Geld pro bebautem Feld. Einige Felder des Geländes tragen Symbole und bringen uns beim Überbauen den entsprechenden Bonus (Zusatzgeld, Erhöhung des Rufs, etc.).

Mit der Aktion "**Tiere**" dürfen wir 1 oder 2 Tierkarten aus unserer Hand ausspielen, vorausgesetzt wir zahlen die angegebenen Kosten und haben ein dafür geeignetes Gehege. Viele Tiere verlangen noch bestimmte Voraussetzungen, wie gewisse Partnerzoos, angrenzende Felsen und/oder Wasser, etc. Jedes Tier bringt uns sofort Attraktionspunkte, welche wir mit unserem Marker auf der Attraktionsleiste vorrücken. Viele Tiere haben zudem noch spezielle Tier-eigenschaften.

Die Aktion "**Sponsoren**" erlaubt uns, eine Sponsorenkarte (blau) auszuspielen, welche uns sowohl einen Einmal-effekt, als auch einen wiederkehrenden Effekt bringen. Manche Sponsorenkarten sind

Fortsetzung von „Arche Nova“

auch bei der Endwertung ein paar Punkte wert, sofern die darauf vermerkte Bedingung erfüllt wird. Alternativ können uns Sponsoren aber auch finanziell etwas unter die Arme greifen.

Die Aktion **"Verband"** ermöglicht es uns, einen oder mehrere Verbandsarbeiter zu entsenden, um einen neuen Partnerzoo auf einem der 5 Kontinente zu gewinnen, mit einer Partneruniversität zur besseren Forschung zusammenzuarbeiten oder unseren Ruf zu erhöhen. Besonders wichtig ist es, ein Artenschutzprojekt zu unterstützen, etwa durch das Auswildern eines Tieres aus einem unserer Gehege.

Und schließlich können wir mit der Aktion **"Karten"** wieder Zookarten auf die Hand bekommen, entweder vom Nachziehstapel oder aus der offenen Auslage des zentralen Spielplans. Wollen oder können wir hingegen keine Aktionen ausführen, können wir eine beliebige Aktionskarte nutzen, um einen **X-Marker** zu erhalten. Jeder X-Marker kann später eingesetzt werden, um die Stärke einer Aktion um "1" zu erhöhen.

Die Aktionen "Karten", sowie die alternative "Sponsoren"-Aktion lassen den Pausenmarker vorrücken. Erreicht dieser das letzte Feld der Pausenleiste, findet eine **Pause** statt, in der unser Hand-

kartenlimit überprüft wird, wir unsere eingesetzten Verbandsarbeiter zurückbekommen, und die Kartenauslage am Spielplan aufgefrischt wird. Vor allem aber erhalten wir dann unser **Einkommen**, abhängig vom Attraktionswert unseres Zoos, von errichteten Kiosken und freigeschalteten Einkommenssymbolen. Danach wird die Partie fortgesetzt.



Das Spiel endet, sobald sich die beiden Zählsteine eines Spielers auf den gegenüberliegenden Leisten für Artenschutz und Attraktion **im selben Punktebereich** befinden. In einer **abschließenden Wertung** bekommen wir noch Punkte für unsere Endwertungskarten sowie für bestimmte Sponsorenkarten. Haben wir danach die höchste positive Differenz zwischen beiden Zählsteinen, haben wir die beste Balance aus Artenschutz und wirtschaftlicher Leistung geschafft und uns damit den Sieg redlich verdient.

Im Internet und in diversen Foren wird "Arche Nova" gerne mit "Terraforming Mars" verglichen. Sicher, beide Spiele sind kartengesteuert. Und sowohl der Gewinner des Deutschen SpielePreises 2017 als auch die Neuheit vom

Verlag "Feuerland Spiele" weisen eine Vielzahl individueller Karten mit den verschiedensten Effekten und Synergien auf. Doch hier hören sich schon die Gemeinsamkeiten auf, weshalb ich für den Rest dieser Rezension auf jeden weiteren Vergleich verzichten und mich vielmehr auf die Besonderheiten von "Arche Nova" konzentrieren werde.

Um und Auf des Spiels sind natürlich die Karten.

Von den über 200 Zookarten besteht der Großteil aus Tierkarten. Der Rest sind Sponsorenkarten und Artenschutzprojektkarten. Die **Tiere** sind in 7 Klassen eingeteilt: Pflanzenfresser, Primaten, Raubtiere, Reptilien, Vögel, Bären und Streichel-tiere. Bis auf Letztere ist jedes Tier auch einem der fünf Kontinente (Asien, Europa, Afrika, Amerika, Australien) zugeordnet.

Jedes Tier benötigt ein **Gehege** in einer Mindestgröße, manche brauchen auch angrenzende Felsen- oder Wasserfelder, zum Teil sind noch weitere Voraussetzungen (z. B. ein bestimmter Partnerzoo) zu erfüllen. Außerdem besitzen die meisten Tiere eine Spezialfähigkeit, die beim Ausspielen der Karte zum Tragen kommt. Insgesamt ergibt dies eine **Menge an unterschiedlichen Symbolen**, welche anfangs recht verwirrend sind und den Einstieg ins Spiel etwas erschweren.

Sponsorenkarten sind etwas einfacher zu handhaben,

Fortsetzung von „Arche Nova“

denn man benötigt meist nur ausreichende Stärke, um einen Sponsor zu finden. Dieser bringt dann einen Einmal-effekt (oft das Platzieren eines speziellen Plättchens in den eigenen Zoo), einen wiederkehrenden Effekt, der oft mit irgendeiner Tierklasse oder einem Kontinent verbunden ist, und zum Teil auch einen Effekt, der bei der Endwertung den einen oder anderen Artenschutzpunkt bringen kann. Sponsorenkarten sind besonders wirksam, wenn deren Effekte die gewählte Strategie ergänzen.

Blieben noch die **Artenschutzprojektkarten**. Auf den meisten Projektkarten muss man dafür eine bestimmte Anzahl an Symbolen (Tierklassen, Kontinente, Forschung, Felsen, etc.) in seinem Tierpark vorweisen können. Man nimmt daraufhin einen Markierungsstein von seinem Zooplan, erhält den dadurch freigeschalteten Bonus, markiert die erfüllte Bedingung und rückt seinen Marker auf der Artenschutzleiste vor. Die Projektkarte bleibt offen liegen, sodass sie auch noch von anderen Spielern erfüllt werden kann.

Eine spezielle Art von Artenschutzprojekten ist das **Auswildern**. Hierzu benötigt man ein Tier mit entsprechendem Symbol (Tierklasse oder Kontinent), welches man damit aus seinem Zoo entfernt, wodurch das Gehege wieder frei wird. Zwar verliert man - logischerweise - die angege-

benen Attraktionspunkte, dafür wandert man halt mit dem Artenschutzmarker vorwärts, umso mehr, je mehr Platz das ausgewilderte Tier beanspruchte.



Mit den Aktionskarten werden ja die einzelnen Aktionen durchgeführt. Der **Aktionsmechanismus** ist gleichermaßen einfach wie knifflig. Die Position einer Aktionskarte gibt deren momentane Stärke an. Nach dem Ausüben einer Aktion rutscht die Karte auf den Slot mit der niedrigsten Stärke (1) zurück, während die schwächer platzierten eine Position aufrücken. Natürlich möchte jeder möglichst die stärkste Aktion nutzen, um eine bessere Wirkung zu erzielen. Besonders für die Aktionen "Bauen", "Sponsoren" und "Verband" wird oft ein hoher Stärkewert verlangt. Aber leider geht dies nicht immer, mal passt die Reihenfolge nicht, mal fehlt irgendwas (Geld, Verbandsarbeiter, passende Karten), mal ist was anderes gerade wichtiger. Trotzdem das Beste herauszuholen, ist eine reizvolle Aufgabe, welche Planung erfordert.

Die **Rückseite jeder Aktionskarte (II)** zeigt eine verbesserte Version der Aktion. So kann man erst mit "Bauen II" bestimmte vorteilhafte

Gehege (Reptilienhäuser, Großvogelvolieren) errichten. Manche Tier- und Sponsorenkarten lassen sich nur mit einer aufgewerteten Karte ausspielen, zudem erlaubt eine

Aktionsaufwertung auch den (kostenpflichtigen) Zugriff auf die offene Kartenauslage, sowie das Aufsplitten der zur Verfügung stehenden Aktionspunkte auf mehrere Aktionen (z. B. mehrere kleinere Gehege, das Ausspielen zweier Sponsorenkarten oder das Entsenden mehrerer Verbandsarbeiter auf einmal).

Das Aufwerten von Aktionen passiert dann, wenn bestimmte Feldern der Zoos oder der verschiedenen Leisten (Artenschutz, Ruf) erreicht oder überschritten werden. Auf diese Weise können allerdings **maximal 4 Aktionskarten aufgewertet** werden, sodass man bereits vorweg planen muss, welche verbesserten Aktionen man unbedingt benötigt und auf welche man verzichten kann. Aber auch die anderen möglichen Belohnungen auf Feldern und Leisten sind recht attraktiv, wie etwa zusätzliche Verbandsarbeiter oder Fortschritte auf anderen Leisten. All dies schreit förmlich nach **Optimierung**, und jeder Spieler ist ausreichend damit beschäftigt, seinen eigenen Zoo unter Berücksichtigung der ihm zur Verfügung stehenden Karten zu managen.

Es gibt natürlich **mehrere Wege zu gewinnen**. Man kann sich auf bestimmte Tier

Fortsetzung von „Arche Nova“

klassen spezialisieren und mit dem Bau entsprechender Spezialgehege Platz und Kosten sparen. Man kann verstärkt auf Forschung setzen, mit richtig großen Tieren viele Besucher anlocken und sie dann wieder auswildern, um dieselben Gehege wiederzuverwenden, oder eher mit kleineren Gehegen arbeiten, eventuell mit Streichelzoo, und und und.

Interessant ist vor allem, dass die **beiden relevanten Leisten - Artenschutz und Attraktivität** gegenläufig sind, und einzig und allein zählt, die beiden Marker möglichst rasch zusammenzubringen. Man könnte daher meinen, dass es gleichgültig wäre, welche Leiste man bevorzugt. Allerdings sind gerade die ersten acht Felder der Artenschutzleiste sehr lukrativ, da diese wichtige Boni freischalten, weshalb es unklug wäre, dort nicht frühzeitig voranzurücken.

Ob man seine Pläne aber auch in die Tat umsetzen und verwirklichen kann, hängt auch ein wenig vom **Kartenglück** ab. Eine offene Auslage und die Möglichkeit, mehrere Karten vom Stapel nachzuziehen, erhöhen zwar die Chancen, passende Karten zu erhalten, eine Garantie bieten diese aber auch nicht. So kann es passieren, dass eine dringende benötigte Tierklasse, ein notwendiger Kontinent, oder ähnliches, zu spät oder erst gar nicht auftaucht, was die beste Planung zunichtemacht, während andere das Glück haben, dass

für sie stets geeignete Karten erscheinen. Dies ist etwas schade für ein doch sehr taktisch, ja fast strategisch ausgerichtetes Spiel.

Auch die **Interaktion** hält sich in Grenzen. Da jeder Spieler mit seinem eigenen Zoo beschäftigt ist, gibt es nur wenige Überschneidungen. Wegschnappen von Karten aus der Auslage oder eines Partnerzoo vom Verbandstableau geschieht eher unbeabsichtigt, kommt eigentlich sogar selten vor, da die Spieler ja meist andere Strategien verfolgen. Lediglich bei den Vorlieben auseinandergehen, wenn etwa ein Spieler mangels Geld bereits eine Pause braucht, während ein anderer unbedingt noch vorher eine Aktion ausführen möchte.

Der Spieleautor wollte wahrscheinlich mehr Pepp ins Spiel bringen, weshalb er einige **interaktive Tierfähigkeiten** eingeführt hat, wie "Gift" oder "Würgen". Mir persönlich erscheint dies ziemlich erzwungen, außerdem sind solche Fähigkeiten eher frustrierend in einem Spiel, bei dem man vorwiegend langfristige Planungen vornimmt. In unseren Spielrunden hat sich deshalb die im Internet empfohlene Alternative durchgesetzt, bei der man den fürs Solospiel gedachten Effekt der entsprechenden Tiere nutzt.

Das angesprochene **Solospiel** funktioniert - das ist der Vorteil von interaktionsarmen Aufbauspielen - ausgezeichnet. Innerhalb von 27

Spielzügen (mit kürzer werdenden Pausenintervallen) gilt es, die Siegbedingung zu erfüllen. Das ist ziemlich spannend und herausfordernd, wobei sich der Schwierigkeitsgrad noch steigern lässt.

Mir gefällt "Arche Nova" ausgesprochen gut, nicht umsonst habe ich bereits vier Dutzend Partien in unterschiedlichen Gruppen (auch solo) hinter mich. Ich würde allerdings, aufgrund des dafür zu hohen Zeitaufwands, auf keinen Fall mit mehr als 3 Personen spielen. Zu zweit oder zu dritt ist die **Spieldauer** aber absolut im angenehmen Rahmen.

Ein paar Bemerkungen zum **Spielmaterial**. Es ist reichhaltig und optisch ansprechend, wenngleich ich in einigen Details - verrutschende Gehege auf dem Spielplan, etwas mühsame Aufteilung der Spielregeln auf 2 Hefte - Anlass zu Kritik finde. Dafür sind die zwei Sortierboxen äußerst praktisch, sodass man eigentlich ohne langwierigen Aufbau loslegen kann. Alles in allem ist "Arche Nova" für mich mit Sicherheit das **Top-Spiel des diesjährigen Jahrgangs!**

Wally

Game News - Wertung



Die Insel der Katzen Fantasy-Tierdoku Großbritannien 2019 Deutschland 2020 Regie: Frank West Skellig Movies Dauer: ca. 75 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.

Der Film-Tipp des Monats

Tierdokumentationsfilme sind ja nach wie vor beliebt. Der folgende Streifen, den Frank West gedreht hat, dürfte jedoch eher ins Reich der Fantasy gehen, zu fantastisch und unrealistisch ist die Story: Mehrere Bürger von Squall's End begeben sich auf eine Rettungsmission auf die sagenumwobene Insel der Katzen, um möglichst viele der farbenfrohen, felines Exemplare zu retten, bevor der böse Lord Vesh eintrifft. Dazu müssen sie ihre knappen Ressourcen gut einteilen und tatisch vorgehen, um alle auf ihren



Booten unterzubringen und gleichzeitig die Katzenfamilien zusammenzuhalten. Auch wenn der Wahrheitsgehalt der Geschichte stark anzuzweifeln ist, weiß der Film trotzdem zu überzeugen. Er kann sowohl Familien als auch eingefleischte Cineasten begeistern und verdiedaher zu Recht das Prädikat: Sehenswert!



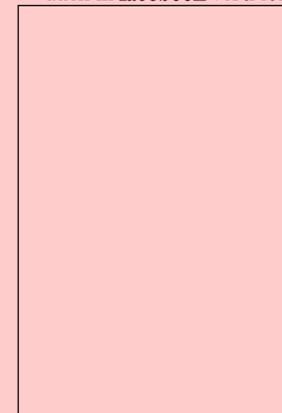
Ritter der Knobelrunde

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

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

Wiener Spielefest, ...)

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



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