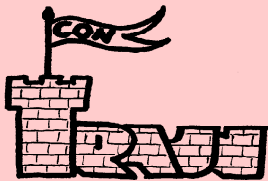


KNOBELRITTER IN PARTYLAUNE

In Traun geht's am Mittwoch, 6. April richtig rund !! (S. 1)



354. Ausg. 31. März '22
Auflage 100 Stück (!!!)
32. Jg., Abo 15 Euro



TraunCON 2022

Die letzten zwei Jahre sind ja die Oberösterreichischen Spielstage (kurz: TraunCON) dem Corona-Virus zum Opfer gefallen. Doch nun, da die Pandemie langsam abebbt, wird es Zeit, die traditionelle Spielveranstaltung 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 Feierlaunige,

auch wenn die voreiligen Öffnungsschritte und die glücklicherweise geringe Belastung der Intensivbetten anderes vermuten ließen, die Lage ist alles andere als entspannt. Also auch wenn ihr die eine oder andere längst überfällige Party besucht, bitten nach dem Motto „less is more“.

Meine Empfehlung lautet: nicht zur „Wortfabrik“ mutieren und die anderen Partygäste auch ein paar Sprechmarker übrig lassen. Seid auch so gut und versucht nicht einen neuen „high score“ beim Alkoholkonsum aufzustellen.

Zu guter Letzt muss ich mich noch selbst ein wenig rügen: die vielen Fernsehabe-

ende mit englischen Serien haben wohl meinen deutschen Wortschatz schrumpfen lassen. „Match 5“ Wörter in nur einer Sprache ist scheinbar schon zur Herausforderung geworden. Ich hoffe halt spät am Abend ist noch jeder in der Lage to „decipher“ die halbsätze in denglish.

Ich freue mich auf den 6. April in Franky's Partykeller.

see you,
Euer Oliver



ritter der knobelrunde

Als Kennerspiel wurde „Living Forest“ von Aske Christianen (Ludonaute) ausgezeichnet und den Expertenspielpreis erhielt „Dune: Imperium“ von Paul Dennen (Dire Wolf).

Zwischenwertung

Nach zwei Spieleabenden ist die Tabelle noch nicht sehr aussagekräftig, zumal der Besuch auch noch zu wünschen übrig ließ. Hier schon mal der Zwischenstand:

TraunCON 2022

Wie bereits angekündigt, finden heuer endlich wieder die Oberösterreichischen Spielstage im Traunerhof statt. Einige unserer treuesten Besucher haben bereits zugesagt, wir hoffen, dass noch viele weitere kommen. Christian Capricornus aus St. Pölten sorgt für ein weiteres Zuckerl, indem er zwei Turniere (Austrian Masters, Carcassonne) zum selben Zeitpunkt nach Traun verlegt. Weitere Informationen in den nächsten Wochen. Es lohnt sich auf jeden Fall, sich den Termin (25. bis 29. Mai 2022, also das verlängerte Wochenende um Christi Himmelfahrt) im Kalender dick und rot anzustreichen!!!

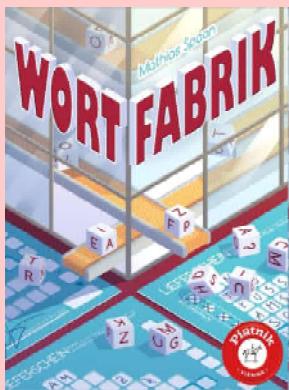
1. Herzog Jakob	43
2. Herzog Reinhold	36
3. König Franky	33
4. Prinz Roland	31,5
5. Sir Christoph	18
6. Sir Udo	15,5
7. Baron Thomas	9,5
8. Graf Oliver K.	8,5
9. Knappe Luca	7
Prinzessin Nicole	7
11. Königin Ute	5

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 10. April 2022 um 12:00 Uhr. Bitte wenn möglich alle abstimmen, die nicht zum 1. Spieleabend des Monats kommen können. Infos unter www.knobelritter.at

Game News - Spielekritik

Fabrik - das klingt so ganz und gar nicht nach Party. Habe ich etwa ein Spiel erwischt, welches nicht zu diesem Thema passt? Lasst euch überraschen...



Titel: Wortfabrik
Art: Würfel-Wortspiel
Autor: Matthias Spaan
Verlag: Piatnik Spiele
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 1 bis ? Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: 10 bis 15 Minuten
Preis: Euro 7,90

Einleitung

Produktion, Ersatzteile, Fabrik, Überschussvermeidung, Mangelware - das sind alles Begriffe der Arbeitswelt nach der industriellen Revolution. Nicht unbedingt ein Thema, was mich als Spieler gleich anspricht. Meine Begeisterung, in dieser Umgebung "Fachkraft der Woche" zu werden, hält sich in engen Grenzen.

Aber halt! Sind dies nicht Würfel in der kleinen, kompakten Schachtel? Und stehen

da nicht Buchstaben statt Zahlen auf den Würfelseiten? Mich dünkt, ich habe da etwas vor-schnell geurteilt. Ich muss mir dies wohl doch näher anschauen...

Spielbeschreibung

Tatsächlich "produzieren" wir mit Würfeln Buchstaben, aus denen wir Wörter zu bilden versuchen. **5 Buchstaben-Würfel** kommen im Spiel vor: 2 Würfel erzeugen Vokale, wobei auf jedem Würfel alle 5 Selbstlaute und ein Joker ("?",) verteilt sind. Die anderen 3 Würfel stellen ausschließlich Konsonanten her, nämlich jeden davon - mit Ausnahme der Mitlaute Q, X und Y - genau 1 x.

Jeder Spieler (hier: "Fachkraft") hat seinen eigenen "**Lieferschein**", in den er in jeder Runde mindestens 4 der 5 gewürfelten Buchstaben eintragen muss. Jeder Buchstabe füllt dabei genau 1 Feld, entweder eines der Felder der **5 unterschiedlich langen Wort-Reihen**, der Bonus-Reihe, des Ersatzteillagers oder suboptimal - der Mangelware.

Nach dem sechsten Arbeitstag ist Schluss, und es wird überprüft, wie gut wir uns in der Produktion von Wörtern bewährt haben. Jedes vollständige, passgenaue Wort gibt



uns **1 Punkt pro Buchstaben**, ebenso ein beliebig langes, aber vollständiges Wort der Bonusreihe. Unvollständige oder unerlaubte Wörter geben keine Punkte. Zusätzlich bringt uns jedes freie Feld im Ersatzteillager 1 Punkt, während jeder Buchstabe bei den Mangelwaren mit 1 Minuspunkt bestraft wird. Wer insgesamt auf das **höchste Endergebnis** kommt, gewinnt und wird befördert.

Fazit

Die **thematische Eingliederung** in eine Fabrik - die maschinelle Erzeugung von Teilen (die Buchstaben), um daraus Endprodukte (die Wörter) herzustellen - ist originell und zudem sehr gut umgesetzt mit der Verwendung genre-typischer Begriffe, wie Lieferscheine, Ersatzteillager, etc.

Spielerisch handelt es sich um ein sogenanntes "**Roll & Write**", bei dem die Spieler das Ergebnis eines für alle gültigen Würfelwurfs bestmöglich auf ihrem eigenen Wertungsblatt eintragen, um schlussendlich eine möglichst hohe Punktesumme zu erzielen.

Durch die Verwendung von Würfeln ist der **Glücksanteil** naturgemäß recht hoch,

Fortsetzung von „Wortfabrik“

wobei dies insofern relativiert wird, dass ein Wurf schließlich für alle Spieler gleich ist. Es kommt dann halt darauf an, was man daraus macht. Wortartisten und Sprachgenies sind hier sicher etwas im Vorteil und werden sich im Regelfall - vor allem über mehrere Partien hinweg - auch durchsetzen können

Hier bieten sich erfahrungsgemäß **zwei mögliche „Strategien“** an. Man kann versuchen, mit jedem Wurf ein Wort fertigzustellen, was das lästige und absolut nicht garantierte spätere Komplettieren unnötig macht. Oder man kann gezielt Lücken lassen, aber derart, dass es mehrere Möglichkeiten zur Wortbildung offenlässt. Welche Vorgehensweise man wählt, ist dann aber doch meist situationsbedingt und vom jeweiligen Wurf abhängig.

Logischerweise erweitern sich **Joker** ("?",) durch ihre universelle Einsetzbarkeit als sehr vorteilhaft. Am wirkungsvollsten sind sie im Ersatzteillager, wenn sich gegen Ende herausstellt, welche Buchstaben schlussendlich fehlen und nicht mehr erwürfelt werden konnten. Es gibt die Möglichkeit, zusätzliche Joker zu erschaffen, indem man im Ersatzteillager 2 identische Buchstaben in einen beliebigen umwandelt, allerdings ist diese Option eher theoretischer Natur, denn in unseren Partien konnten wir dies sehr selten nutzen.



"Wortfabrik" kommt in einer kleinen, für Kartenspiele vorgesehenen Schachtel daher. Der Verkaufspreis liegt dadurch deutlich unter 10 Euro, weshalb man von einem wirklich **tollen Preis-Leistungsverhältnis** sprechen kann. Allerdings ist der Block mit Lieferscheinen trotz beidseitiger Bedruckung viel zu dünn, denn so oft, wie ich das Spiel in letzter Zeit (auch solo auf der Jagd nach dem "Highscore") gespielt habe, wird er wohl kaum eine weitere Woche ausreichen. Ja, "Wortfabrik" **kann richtig süchtig machen**. Mir wird wohl nichts anderes übrigbleiben, als Lieferscheine selbst zu kopieren oder eventuell sogar zu laminieren...

Wacky

Game News - Wertung



Zielgruppen-Wegweiser

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



Familien, Gelegenheits-spieler, Glücks-ritter, Anfänger



Spielerexperten, erfahrene Spieler Strategen, Taktiker

Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Zwei Personen, Partner, Paare



Kinder, jüngere Spieler



GAMES, TOYS & MORE Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

Vor mehr als 5 Jahren hat Daniel - nachdem er schon länger einen **Online-Spieleverband** mit Riesenauswahl unter www.dreamland-games.at betrieben hat, auch einen **richtigen Spiel Laden** 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 **Spiele im Geschäft** (übrigens in Österreich eine Novität) zu verbringen. Sollte irgendwas gerade nicht lagernd sein, kann es gerne bestellt werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exoten und

seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

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

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

Weekly



HALL OF GAME

Na ja, viele Besucher waren's ja nicht beim letzten „großen“ Spieleabend am 1. Mittwoch. Aber wenigstens konnte ich ein paar Stimmzettel austreten, sodass es mit der „Hall of Games“ endlich mal wieder weiter geht, wenn auch noch recht zaghaft und mühsam.

Wie erwartet, konnten gleich zwei Spiele den Aufstieg in die Ruhmeshalle schaffen: TEOTIHUACAN genügte ein 3. Platz, während LETTER JAM schon den Spitzenplatz in der Wertung brauchte um aufzusteigen. Diese beiden Spiele hinterlassen jetzt eine große Lücke, denn alle anderen Spiele haben noch einen weiten Weg vor sich. ARCHE NOVA hat sich zwar auf Anhieb auf den 2. Platz gesetzt, aber es sind dies die ersten Punkte für dieses Spiel, dem aber mit Sicherheit noch viele folgen werden.

MARACAIBO und DIE CREW - MISSION TIEFSEE haben zwar schon mehr gesammelt, waren aber noch nie - auch dieses Mal - in den Top 3. Viele zum Teil ausgezeichnete Spiele (PALEO, HALLERTAUE, etc.) warten überhaupt auf die ersten Punkte. Es wird halt ein bisschen dauern, bis sich alles einrenkt. Und dann werden hoffentlich auch wieder mehr Neuverschlüsse gemacht, diesmal gab's nur einen einzigen, weshalb kein Spiel rausfallen musste.

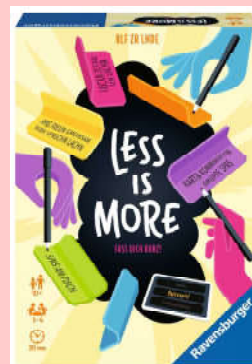
Wertung:

1. LETTER JAM	6/+	7/-0/13/	++
2. Arche Nova	*4/+	6/-0/10/	+
3. TEOTIHUACAN	5/+	3/-0/ 8/	++
Maracaibo	4/+	4/-0/ 8/	+
5. Die Crew - Mission Tiefsee	5/+	2/-0/ 7/	-
6. Die Ruinen von Arnak	4/+	1/-0/ 5/	-
7. Dune Imperium	3/+	2/-1/ 4/	-
Die Insel der Katzen	2/+	2/-0/ 4/	+
Noch mal!	0/+	4/-0/ 4/	+
10. Paleo	3/+	0/-0/ 3/	-
Hallertau	1/+	2/-0/ 3/	-
12. The Loop	0/+	2/-0/ 2/	-
13. My Gold Mine	1/+	0/-0/ 1/	-

Vorschlag: So Kleevers! (1 x)

Game News - Spielkritik

Das nächste Spiel passt dafür aber super zum Thema „Party“, wie auf dem Cover auch vielfach „HNGWISN“ wird...



Titel: **Less is More**
Art: **Party-Wortspiel**
Autor: **Ralf zur Linde**
Verlag: **Ravensburger**
Jahrgang: **2021**
Spielerzahl: **3 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **20 bis 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 19,-**

ZT IS GLD - das war schon immer so. Schon in der guten alten Zeit der Telegramme musste man sich auf ein Minimum an Wörtern bzw. Buchstaben beschränken, um die Kosten für die Übertragung niedrig zu halten. Dass bei dieser Kürzung aber auch alle wichtigen Informationen weitergegeben werden, ist eine Kunst für sich. Den Weltrekord hält übrigens Oscar Wilde, der seinem Verleger in Großbritannien ein Telegramm mit dem Text "!" sandte, um zu erfahren, wie sich sein neuestes Buch verkauft, und als Antwort den Text "!!" erhielt. Kurz, prägnant und vollkommend ausreichend.

RLF ZR LNDE hat aus diesem interessanten Dilemma zwischen Kürze und Informationsgehalt ein Partyspiel gemacht. Die Spieler versuchen, einem Rater einen Begriff mit möglichst wenigen Buchstaben zu beschreiben, in der Hoffnung, dass ihr reduzierter Hinweis auch tatsächlich verstanden wird.

In jeder Runde übernimmt ein Spieler die Rolle des **Raters**. Eine Begriffskarte gibt den Begriff vor, den er erraten muss. Alle anderen Spieler schreiben nun mit abwischbaren Stiften einen Hinweis auf ihre persönliche **Schreibtafel**.

Dabei gilt es, ein paar **simple Regeln** zu beachten, etwa, dass nur die 29 Buchstaben des deutschen Alphabets (inklusive der Umlaute Ä, Ö und Ü) verwendet werden dürfen, aber weder Zahlen, noch Satz- oder Sonderzeichen. Fremdsprachige Übersetzungen sind ebenso verboten wie Wörter oder Abkürzungen, die mit dem zu erratenden Begriff oder dessen Wortstamm identisch sind. Es ist aber ausdrücklich erlaubt, ja sogar empfehlenswert, Buchstaben wegzulassen oder die Rechtschreibung zu missachten.

Abschließend drehen alle Spieler ihre Schreibtafel um und notieren vorne die Anzahl



der verwendeten Buchstaben. Der Spieler mit der **niedrigsten Zahl** darf zuerst seine Tafel umdrehen und der Rater hat **genau einen Rateversuch**. Stimmt dieser, bekommen sowohl er als auch der erfolgreiche Hinweisgeber Punkte entsprechend der Spielerzahl. Anderenfalls ist nun der Spieler mit der nächsthöheren Zahl an der Reihe, allerdings verringert sich die mögliche Punktausbeute um 1 pro Hinweis. Wird der Begriff auch mit dem letzten Spieler nicht erraten, erhalten alle außer dem gescheiterten Rater noch 1 Punkt.

Nachdem jeder Spieler einmal der Rater war, endet die Partie. Es gewinnt klarerweise, wer mit seinem **Punktemarker** am weitesten vorgeht.

Die Aufgabe der Hinweisgeber gestaltet sich bei "Less is More" als ein **richtiger Balanceakt**. Einerseits sollte man sich so kurz wie möglich fassen, um noch vor den Mitspielern die Chance auf Punkte zu erhalten, andererseits sollte das Geschriebene noch lösbar sein und unmissverständlich auf den gesuchten Begriff hinweisen.

Damit dies auch gelingen kann, ist **Kreativität gefordert**. Zwar dürfen keinesfalls Teile des gesuchten Begriffs

Fortsetzung von „Less is more“

oder Wörter des gleichen Wortstammes verwendet werden, ein Umstand, den nicht jede meiner Spielgruppen auf Anhieb verstanden hat, wohl gestattet sind jedoch Abkürzungen und Reduzierungen. Es verlangt aber einiges an Gespür, zu entscheiden, welche Buchstaben man weglassen kann und welche nicht, um den Rater nicht zu verwirren oder auf eine falsche Spur zu bringen. Ich persönlich drücke mich gerne im Dialekt aus, denn im Österreichischen kann man auf diese Weise elegant ein paar Buchstaben einsparen.

Ist dann die Reihe an den Rater, müssen die Mitspieler **unbedingt Ruhe bewahren**. Sie dürfen keinerlei Bemerkung machen, nicht umsonst ist es laut Spielregel für jeden Hinweisgeber sogar untersagt, den Hinweis laut vorzulesen. Ja, nicht einmal Fragen des Raters, wenn er irgendetwas nicht entziffern kann, dürfen beantwortet werden. Es empfiehlt sich daher, wirklich leserlich und mit Großbuchstaben zu schreiben.

In der Praxis hat sich herausgestellt, dass es **nicht von Vorteil ist, als Erster dran zu sein**. In den wenigsten Fällen reicht die anfängliche Information für den Rater aus, um den gesuchten Begriff eindeutig und exakt benennen zu können. Ab dem zweiten Hinweis wird's leichter, da ja zum neuen Hinweis alle vorherigen mit bedacht werden



können, was dann doch meist zu einem "Aha"-Moment und in Folge zur richtigen Lösung führt. Man ist also bestrebt, möglichst als Zweiter dranzukommen, um die größten Erfolgchancen zu haben.

Der Rater hat auf der Begriffkarte übrigens die Wahl zwischen **3 Schwierigkeitsstufen**, von einfach (grün) bis schwierig (rot), wobei er natürlich nicht die Begriffe selbst sehen darf. Tatsächlich sind die roten Begriffe deutlich schwerer darzustellen. Allerdings steigt die Anzahl der notwendigen Buchstaben erfahrungsgemäß bei allen Spielern, ein Faktor, den es zu berücksichtigen gilt. In unseren Runden wurden nach anfänglichem Herantasten schließlich nur mehr die anspruchsvollen Begriffe gewählt, um die willkommenen Zusatzpunkte (1 Punkt für gelb, 2 Punkte für rot) zu erhalten.

Das **Spielmaterial** verdient lobende Erwähnung. Die abwischbaren Stifte funktionieren sehr gut (was sich leider nicht in allen Ravensburger Spielen behaupten lässt). 102 beidseitig bedruckte Begriffkarten bieten insgesamt 612 Begriffe. Dies ist nach ausreichend für ein paar Dutzend Partien, kommt das Spiel jedoch übermäßig oft auf den Spieltisch, wird man bald Nachschub brauchen. Schön finde ich, dass die **Punkteleiste in die Schachtel integriert**

wurde, und die Punktestände mit Markern festgehalten werden. Allerdings sind damit auch die Farben positionsmäßig vorgegeben, was bei so manchem Teilnehmer Unmut hervorruft, wenn er aus diesem Grund nicht seine Lieblingsfarbe zugeteilt bekommt.

Die etwas knappe Spielidee mit knappen Hinweisen hat sich in unseren Spielrunden als **sehr partytauglich** herausgestellt. Gelächter, Jubel, Schadenfreude, hitzige Diskussionen - gute Unterhaltung ist jedenfalls garantiert. Und natürlich macht es umso mehr Spaß, je **mehr Spieler teilnehmen**. In der Minimalbesetzung von gerade mal 3 Spielern nimmt "Less is More" dann doch zuwenig Fahrt auf. Mein Kurzfazit daher: GFÄLT GT



Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Für ein Partyspiel bewegt sich die Spielerzahl bei folgendem Spiel eher im unteren Bereich. Aber es wird gezoxt, es wird gewürfelt, es macht Spaß, also geht die Kategorisierung in Ordnung...



Spielbeschreibung

Sieben Würfel befinden sich in der Schachtel. Von dieser Anzahl wird im gesamten Spiel jedoch nicht abgewichen. In jeder Runde kommen also stets alle 7 Würfel zum Einsatz. Die eigentlichen Änderungen finden sich auf sogenannten "**Challengekarten**", welche vorgeben, nach welchen Regeln die aktuelle Runde gespielt wird. Jede Challengekarte enthält drei verschiedene Informationen:

1. Wert des Wirbels

Jeder Würfel weist auf einer Seite statt der "6" einen **Wirbel** auf. Der Wert dieses Wirbels variiert von Karte zu Karte. Mal zählt er 0 Punkte, mal 5, dann wieder 10 Punkte. Manchmal bringt ein Wirbel sogar Minuspunkte. Und einige Karten lassen geworfene Wirbel sogar "einfrieren", sodass sie nicht mehr nachgewürfelt werden dürfen.

2. Art des Würfels

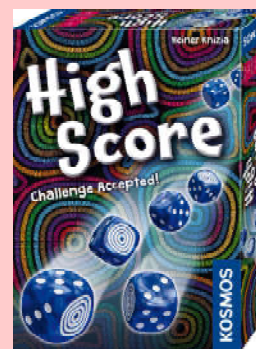
Es gibt prinzipiell 3 Arten. Etwa klassisch 3 x Würfeln wie bei "Kniffel", wobei Würfel beliebig herausgelegt oder wieder aufgenommen werden dürfen. Oder vier volle Würfe, also höchstens vier Mal mit allen sieben Würfeln zusammen. Oder schließlich mit Herauslegen nach jedem Wurf, bei dem man nach je-

dem Wurf mindestens einen Würfel beiseitelegen muss, der damit unveränderlich feststeht.

3. Wertung der Würfel

Nicht immer werden alle Würfel gewertet. Hier wird bestimmt, nach welchen Kriterien Würfel in die Wertung gelangen. Mal zählen nur die geraden Würfel, oder nur Würfelseiten, von denen es mindestens zwei Gleiche gibt, ein andermal zählen nur solche, die sich zum Wert 10 gruppieren lassen. In manchen Fällen werden restliche Würfel abgezogen und reduzieren so das Ergebnis.

Eine **Partie geht über 7 Runden**, wobei für jede Runde eine zufällige Challengekarte aufgedeckt wird. Jeder würfelt nach den so bestimmten Regeln und markiert seinen "Score" mit seinem Spielstein auf der Zählleiste. Am Ende der Runde werden **Punktechips** in Gold (3 Punkte), Silber (2 Punkte) und Bronze (1 Punkt) für die Spieler mit den höchsten Ergebnissen vergeben. Nach 7 Runden gewinnt schlussendlich der Spieler mit den **meisten Punkten**.



Titel: **High Score**
Art: **Würfelzockerspiel**
Spieleautor: **Reiner Knizia**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2021**
Spielerzahl: **2 - 5 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **Euro 14,90**

Einleitung

"High Score" - wortwörtlich "hohes Ergebnis", meist wird dieser Begriff aber für "Höchstwertung" verwendet. Beim Würfeln mit 5 normalen Sechseitern wären also 30 Punkte (bzw. Augen) der High Score. Dieser simple Sachverhalt alleine wäre als Grundlage für ein Würfelspiel viel zu einfach. Kultautor Reiner Knizia, der schon über 700 Spiele herausgebracht hat, erweitert diese banale Grundidee um ein paar Facetten, und schon kann er seinem imposanten Opus eine weitere Veröffentlichung hinzufügen.

Fortsetzung von „Highscore“

Fazit

Reiner Knizia erweist sich einmal mehr als **Meister der einfachen Idee**. Er variiert gekonnt - nahezu virtuos - alle möglichen Spielelegattungen, so hat zum Beispiel niemand mehr Variationen in das etwas verstaubte Genre der Versteigerungsspiele eingebracht als er.

Mit "High Score" ist er nun dem Wesen der Würfelzockerspiele auf der Spur. Das Resultat seiner Bemühungen ist, dass man **Änderungen am altbekannten Muster** an 3 Punkten vornehmen kann: an den Würfeln selbst, an der Art des Würfels und daran, welche Würfel tatsächlich gewertet werden.

Das größte Potential besteht natürlich bei den Würfeln, denn hier gibt es ja schon eine Vielzahl an Alternativen: Spezialwürfel, Würfel in anderen Formen (Dodekaeder, Oktaeder, etc.). Knizia hat sich jedoch entschieden, es bei normalen Sechsseitern zu belassen und nur eine einzige Würfelseite durch den **Wirbel** variabel zu gestalten.

Nun hätte man ja ohne weiteres für jede der drei möglichen Kriterien eigene Karten machen, und die gültigen Regeln für jede Runde durch das zufällige Ziehen von je 1 Karte jeder Kategorie festlegen können. Dies hätte wesentlich

mehr mögliche Kombinationen, und damit noch mehr Varianz ergeben. Ich bin mir sicher, dass Reiner auch damit experimentiert hat, als studierter Mathematiker muss er ja förmlich alle sich bietenden Möglichkeiten durchprobieren. Aber nicht jede Karten-



kombination wäre auch wirklich prickelnd gewesen, so manche hätte vielleicht auch gar nicht funktioniert.

Und so sind es nun **21 Challengekarten**, auf denen er die seiner Meinung nach besten Kombinationen vereint hat. Diese bieten **ausreichend Abwechslung**, noch dazu da jedes Mal bloß 7 Karten zum Einsatz kommen und in keiner Partie dieselbe Reihenfolge auftaucht. Dass das **Startrecht** stets zu jenem Spieler wechselt, welcher die letzte Runde gewinnen konnte, passt recht gut, da dieser dann vorlegen muss, während sich die nachfolgenden Spieler ein wenig an den bereits erzielten Scores orientieren können.

Das Resultat ist ein **gelingen Würfelszockerspiel**, das vor allem zu viert

oder in Vollbesetzung enormen Spaß macht. Zu zweit ist es jedoch ziemlich sinnbefreit. Eine Punktevergabe ist bei lediglich 2 Spielern sinnlos, es reicht, wenn auf "Best of 7" gespielt wird, also wer zuerst 4 Challenges für sich entscheidet. Der **Spielreiz** wächst bei "High Score" auf jeden Fall mit steigender Spielerzahl.

Wie schon erwähnt, ließe sich aus der Spielidee noch mehr herausholen, vor allem was unterschiedliche Würfel angeht. Nachdem "High Score" allerdings bloß ein "kleines" Spiel, ein **unterhaltsames Spiel für Zwischendurch** darstellt, schätze ich die Chancen auf eine Erweiterung bei fast "Null" ein. Macht aber auch nichts, das vorliegende Spiel macht so schon viel Spaß in lockeren, lustigen Runden.

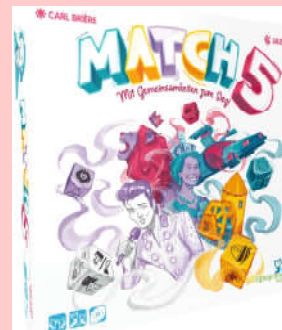


Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Ein Partyspiel ist ja umso lustiger, je mehr Spieler teilnehmen. Bei nachfolgendem Spiel können bis zu 8 Personen mitmachen, womit es schon mal ein wichtiges Kriterium erfüllt...



Titel: **Match 5**

Art des Spiels: **Partyspiel**

Spielauteur: **Carl Brière**

Verlag: **Synapses Games**

Jahrgang: **2021**

Spielerzahl: **2 bis 8 Spieler**

Alter: **ab 10 Jahren**

Dauer: **ca. 20 Minuten**

Preis: **Euro 19,90**

"Match 5" - das klingt nach dem 5. Spieltag in der deutschen Bundesliga, also nach dem 5. Match in dieser Saison. "Match" hat aber im vorliegenden Fall nichts mit einer Partie zu tun, sondern mit der englischen Bezeichnung für eine Übereinstimmung. Die "5" wiederum bezeichnet fünf farbige Symbolwürfel. Unsere Aufgabe: Für alle Farbkombinationen von fünf gewürfelten Symbolen passende Begriffe finden.

Spielbeschreibung

10 **Symbolwürfel** - je 2 in fünf Farben - liegen dem

Spiel bei. Für eine Partie wird von jeder Farbe zufällig ein Würfel genommen und die dazugehörigen **Thementableaus** ausgelegt. Nach dem Werfen der Würfel werden diese dann dem entsprechenden Symbol-Feld zugeordnet. Auf diese Weise werden fünf Themen bestimmt.

Die Aufgabe der Spieler ist es nun, zu jeder der 10 möglichen **Würfelkombinationen** einen passenden Begriff zu finden und auf dem eigenen Blatt zu notieren. Nach Ablauf der Sanduhr, also nach 3 Minuten, endet die Runde. Die Spieler lesen nacheinander ihre gefundenen Begriffe vor, über deren Gültigkeit im Zweifelsfall abgestimmt wird.

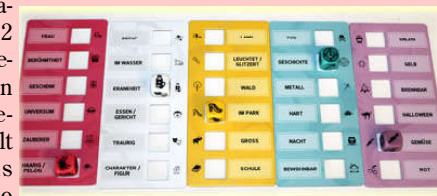
In der anschließenden **Auswertung** zählt jeder gültige Begriff 1 Punkt, abgelehnte Begriffe hingegen bringen nichts ein. Haben jedoch 2 oder mehr Spieler denselben Begriff aufgeschrieben, zählt dies als **"Match"**. So eine Übereinstimmung ist sogar 2 Punkte wert. Das Rundenergebnis wird in das dafür vorgesehene Feld des eigenen Blatts eingetragen.

Auf dieselbe Weise wird noch eine zweite Runde ge-

spielt. Die Summe aus beiden Runden ergibt das Endresultat. Es gewinnt natürlich der Spieler mit der **höchsten Punktesumme**, bei Gleichstand jener der daran Beteiligten mit den meisten Matches.

Fazit

Das **Spielprinzip** von "Match 5" ist ja eigentlich ein alter Hut. Unter Zeitdruck passende Begriffe finden, dies kennen wir bereits seit Kindheitstagen unter dem Titel "Stadt, Land, Fluss". Nur dass hier halt nicht Städte, Länder, Flüsse, Vornamen, Schauspiel, Berufe, Tiere, Pflanzen oder ähnliches mit bestimmten Anfangsbuchstaben gesucht werden, sondern Begriffe, die jeweils Themen geschickt miteinander verbinden.



Außerdem gilt es hier im Gegensatz zum Party-Quiz-Klassiker nicht möglichst einzigartige Wörter zu finden, die kein anderer Mitspieler gewählt hat. Bei "Match 5" zählen - wie der Titel subtil suggeriert - **Übereinstimmun-**

Fortsetzung von „Match 5“

gen. Man wird also danach trachten, möglichst offensichtliche Begriffe aufzuschreiben, um wertvolle Zusatzpunkte zu erhalten.

Ob dies gelingt, hängt zu einem großen Teil auch von den erwürfelten Themen ab. Wir konnten überhaupt feststellen, dass es manchmal leichter zu sein scheint, und alle Spieler zügig geeignete Assoziationen notieren. Es kann aber genauso gut passieren, dass generell der Wurm drin ist, und zu der einen oder anderen Kombination keinem einzigen Spieler was einfallen will.

Auch wenn es meistens recht klar ist, ob ein Begriff gültig ist oder nicht, kann es trotzdem ab und an zu Diskussionen kommen. Genau in solchen Fällen sollte man sich an die Spielregel halten, welche eine **Abstimmung** vorschreibt. Findet die Mehrzahl an Spielern, dass ein Begriff nicht passt, zu allgemein oder zu weit hergeholt ist, ist er eben nicht gültig.



Obwohl ja hauptsächlich Übereinstimmungen zählen, haben wir dennoch in unserem Kreis noch eine spezielle **Hausregel** eingeführt. Beson-

ders gelungene Assoziationen und originelle Begriffe werden hierbei - ebenfalls nach Voting - mit einem Zusatzpunkt belohnt. Auf diese Weise sucht man nicht nur nach Offensichtlichem, sondern kann auch mit Umgedenken punkten.

Was das **Spielmaterial** angeht, stellte sich uns die Frage, warum die Themen mit Würfeln ermittelt werden. Man hätte genauso gut Karten verwenden können, die man ebenfalls farblich in verschiedene Kategorien einteilen hätte können. Dies wäre einerseits billiger von den Produktionskosten als die aufwändigen Spezialwürfel samt Thementableaus, andererseits hätte man sogar noch viel mehr Themen, unterschiedliche Kategorien, und damit auch noch mehr Abwechslung bringen können. Wahrscheinlich wollte man sich aber gerade mit diesen farbigen Spezialwürfeln von der Masse ähnlicher Mitbewerber hervorheben und hofft vielleicht auch noch auf die Möglichkeit von zukünftiger Erweiterung mit zusätzlichen Würfeln.

Auf jeden Fall macht "Match 5" Spaß. Ich persönlich finde es als wirklich **unterhaltsames Partyspiel**, weshalb es auch unser liebstes Familienspiel in diesem Sommer wurde. Selbst meine Frau machte mit Begeis-



terung mit, und das will schon was heißen!



Game News - Wertung



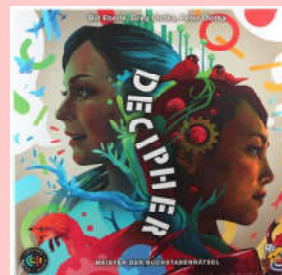
Notenskala

Die Anzahl der Schilde bestimmt die - rein subjektive - Beurteilung der Redaktion

★★★★★★	Spitze!
★★★★	sehr gut
★★★	gutes Spiel
★★	so lala
★	schwach

Game News - Spielekritik

Auch beim letzten Spiel geht's um das Herausfinden von Wörtern, aber auf etwas grüblerische, weniger partymäßige Weise...



Titel: **Decipher**
Art: **Letter Piece Game**
Autoren: **Bill Eberle, Greg Olotka & Peter Olotka**
Verlag: **HeidelBÄR Games**
Jahrgang: **2020**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **Euro 29,90**

Einleitung

Jedes Jahr gibt es Tausende Spiele-Neuerscheinungen. Gerade ich als Rezensent frage mich, wie man das alles bewältigen oder zumindest einigermaßen den Überblick über die interessantesten Neuheiten bewahren kann. Und vor allem sinkt die "Halbwertszeit" eines Spieles, denn nach spätestens 2 Jahren sind die meisten Spiele schon "Schnee von gestern". Doch haben sich nicht einige Spielideen eine Beschäftigung weit nach ihrem Erscheinen verdient?

Dies bringt uns zu "Decipher". Diese Neuheit aus dem Hause "HeidelBÄR Games" hat eigentlich schon eine längere Vergangenheit. Be-

reits 1981 wurde es unter dem Namen "Runes" in den USA veröffentlicht. 1994 brachte es dann "franjos" im deutschsprachigen Raum heraus. Der Titel "Buzzle" (für "Buchstaben-Puzzle") beschreibt dabei ganz gut, worum es geht.

Spielbeschreibung

"Decipher" beruht auf dem Prinzip der "**Letter Piece Games**", d.h. die Buchstaben werden dabei in Teile zerlegt. Aus **vier verschiedenen Teilen**, welche sich hier zudem farblich unterscheiden, lässt sich jeder Buchstabe darstellen: lange Geraden (rot), kurze Geraden (gelb), lange Kurven (blau) und kurze Kurven (grün). Der Buchstabe "R" beispielsweise besteht auf diese Weise aus einer langen Geraden, einer kurzen Kurve und einer kurzen Geraden.

Eine Partie geht über so viele Runden, bis jeder Spieler einmal (zu zweit: zwei Mal) der **Rätselsteller** war. Dieser sucht sich ein geheimes Wort in der anfangs gewählten Wortlänge (3 bis 6 Buchstaben) aus, setzt hinter dem Sichtschirm die entsprechenden Buchstaben in die Wortklappe und legt alle dafür benötigten Buchstaben in den Wortvorrat. Die anderen Spieler agieren dann reihum als **Wortsucher**.

Ein **Spielzug** besteht darin, dass der Rätselsteller



dem aktuellen Wortsucher eines der Buchstabenstücke aus dem Wortvorrat überreicht. Dieser rät, an welcher Stelle des Wortes dieses Teil passen könnte. Bei einer negativen Antwort wird zur Kennzeichnung ein **Nein-Marker** auf die entsprechende Stelle des Buchstabenfeldes platziert, und der Wortsucher probiert ein anderes Feld aus. Passt hingegen das Teil, bleibt es an dieser Stelle liegen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Befinden sich nur mehr 3 Buchstabenstücke im Vorrat, beginnt der **Bonus-Modus**. Will ein Spieler weiterraten, muss er dies mit einem der drei ausliegenden Bonusmarker (je 2 Punkte) "bezahlen". Jederzeit können die Wortsucher - auch außerhalb der Reihe! - gegen Abgabe eines ihrer drei **Rate-Chips** einen Rateversuch für das geheime Wort unternehmen. Ist die Lösung falsch, wird das Spiel einfach fortgesetzt, anderenfalls endet die Runde und es wird gewertet.

Bei der **Wertung** werden Punkte sowohl für den Rätselsteller als auch für die Wortsucher vergeben. Der Rätselsteller erhält je 1 Punkt für jeden platzierten Nein-Marker, 2 Punkte für jeden eingesetzten Bonusmarker und 1 Punkt pro erhaltenem Ratemark. Während die üb-

Fortsetzung von „Decipher“

rigen Wortsucher bloß 1 Punkt für jeden ihrer verbliebenen Ratemarken bekommen, wird jener, der das geheime Wort erraten hat, zusätzlich noch mit den Punkten für jeden nicht verwendeten Bonusmarker und den Decipher-Marker (5 Punkte!) belohnt. Alle Punkte werden auf einem Wertungsblatt notiert, und natürlich gewinnt am Ende der Spieler mit der **höchsten Gesamtsumme**.

Fazit

Die **Grundidee** - nämlich das Erraten von Wörtern nur anhand von vorhandenen Buchstabenteilen - ist wirklich gut. Dies erklärt auch, warum sie nach wie vor verkauft wird. Es macht einfach Spaß, Wörter aufgrund dieser Hinweise zu raten, Möglichkeiten auszuschließen und passende Buchstaben-Kombinationen zu überlegen. Klar, dass dabei geübte Wortkünstler etwas im Vorteil sind.

Auch als Rätselsteller lädt das Spielprinzip zum **Experimentieren** ein. Die Länge eines Wortes kann ja zwischen 3 und 6 Buchstaben variieren, wobei in einer Runde jeder Spieler natürlich dieselbe Wortlänge wählen muss. Es macht aber einen Unterschied aus, ob man sich Wörter mit nur wenigen Buchstabenteilen aus sucht (dies könnte vermehrt Fehlversuche und damit Extrapunkte für die "Nein-Marker" bringen), oder lieber welche mit recht vielen Teilen (was die Raterunde länger und schwieriger gestalten könnte).

Das Problem der **Perspektive** - die verkehrte Reihenfolge der Buchstaben aus Sicht des Rätselstellers zu jener der Wortsucher - dürfte bei Testspielen oder in den vorherigen Versionen so eklatant gewesen sein, dass viel Mühe in eine Regelung gesteckt wurde, um dies zu verhindern. So steht dem Rätselsteller nun eine **Wortklappe** zur Verfügung, in die er zuerst das Wort aus Buchstaben bildet, sie danach zusammenklappt und umdreht. Das Geheimwort erscheint dadurch für die Wortsucher nun in der für sie richtigen Ordnung, während der Rätselsteller die Positionen der Buchstaben aus seiner Sicht richtig sehen kann.

In meiner alten "Buzzle"-Version konnten alle Spieler gleichzeitig die beiden Rollen spielen, weil es ausreichend Buchstabenteile und Spielertafeln enthielt. Allerdings war das Spielmaterial doch sehr, sehr einfach gehalten, und auch wertungstechnisch machte es einen Unterschied, da lediglich für das Erraten von Wörtern Punkte vergeben wurden (Anzahl noch offener Buchstabenteile plus 5).

Die neue Ausgabe ist hingegen materialmäßig **wesentlich besser und attraktiver ausgestattet**. Die Buchstabenteile sind handliche, durchsichtige Plastikteile in vier Farben, die Punktemarker aus stabilem Karton, der Wertungsblock für mehr als 60 Partien ausgelegt. Das Deci-

pher-Spielbrett ist doppelseitig für unterschiedliche Wortlängen, und das Schachtel-Inlay sehr praktisch zum Einsortieren der einzelnen Bestandteile, sowie zur Stabilisation des Sichtschirms für den Rätselsteller.



Zwar kann mit dem vorhandenen Material nur mehr ein Spieler gleichzeitig den Rätselsteller mimen. Dies wird durch die Regelung, dass dieser aber nun ebenfalls Punkte für seine Tätigkeit erhält, mehr als aufgewogen.

Alles in allem eine gute Entscheidung der Autoren und des Verlags, das Spiel in dieser schönen Fassung neu aufzulegen, sodass heutzutage Spieler die Möglichkeit haben, dieses Kleinod der Wortratespiele kennenzulernen.

Trainerhof

Game News -
Wertung



**Partyfilm
Belgien 2020
Regie: Francois Romain
Repos Productions
Dauer: ca. 30 Minuten**

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schloss-Straße 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.

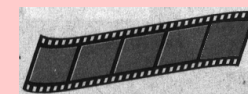
Film-Tipp des Monats

Vierblättriger Klee bringt Glück, heißt es. In dem neuesten Partyfilm der belgischen Filmgesellschaft „Repos Production“ brauchen die Protagonisten aber eher Grips, wie schon der plakative Filmtitel verrät. Der Regisseur Francois Romain zeigt auf sehr unterhaltsame Weise, wie mehrere Personen versuchen, Begriffe für Hinweiskarten zu finden, um den anderen möglichst unmissverständliche Spuren zu hinterlassen. Dass sie dafür Kleeblätter verwenden, soll wahrscheinlich zum originalen Filmtitel passen.



Die Art und Weise, wie die Zuseher zum Mitraten animiert werden, kommt sowohl bei der Kritik als auch beim Publikum gut an. Auch die gelungene Ausstattung verdient lobenswerte Erwähnung.

Prädikat: Sehr unterhaltsam!



Ritter der Knobelrunde

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

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

- ner Spielefest, ...)
- * Entwicklung neuer Spieleideen
- * Eigene Homepage im Internet: **www.knobelritter.at**
- * Spielebestellservice für die Mitglieder
- * auch in **facebook** vertreten