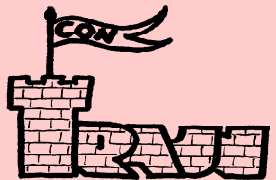


EXPEDITIONEN INS UNGEWISSE !

Knobelritter versuchen sich am 4. Mai als Entdecker! (S. 1)



355. Ausg. 28. April '22
Auflage 100 Stück (!!!)
32. Jg., Abo 15 Euro



TraunCON 2022

Die letzten zwei Jahre sind ja die Oberösterreichischen Spielertage (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 Mineralogen,
die große Zeit der Entdecker ist vorbei, zumindest so lange die Besiedelung des Mars noch in der Planungsphase steckt. Vielleicht ergibt sich da aber eine Chance an die große österreichische Tradition internationaler „Explorers“ anzuknüpfen.

Als Beispiel sei der „Anno 1800“ in Zell am Ziller geborene Johann Carl Hocheder genannt, der das Naturhistorische Museum in Wien um eine in Brasilien angelegte umfangreiche Gestein- und Mineralien-Sammlung bereicherte.

Während wir also noch auf die nächste Gelegenheit warten müssen, „the Border“

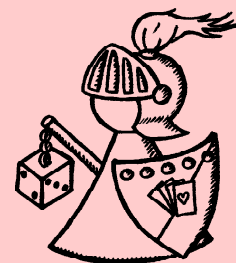
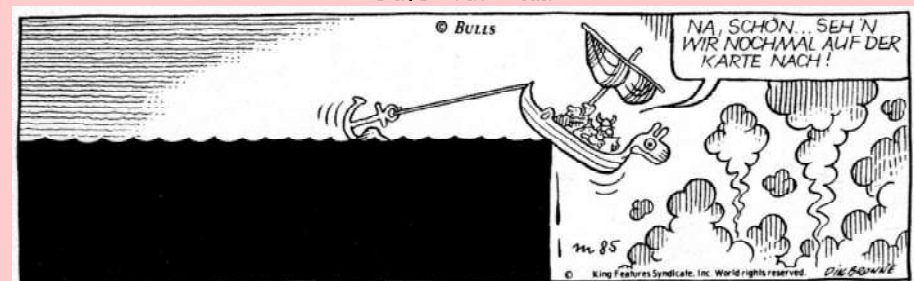
in neue unbekannte Welten überschreiten zu können, bleibt uns nur alte Legenden auf das sprichwörtliche Körnchen Wahrheit zu untersuchen um vielleicht „Die verlorenen Ruinen von Arnak“ wieder zu entdecken.

Die Knobelritter sind somit eingeladen am Planungstreffen unseres Expeditionsleiters Franco da Gama im Basislager Traunerhof am 4. Mai 2022 ab 18:00 Uhr teilzunehmen.

safe travels,
Oliver



HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis



LinzCON 2022

Nach zweijähriger Pause findet die KULTUR & SPIEL Convention - abgekürzt: LinzCON - endlich wieder für die ganze Familie und für alle Spielefans von 0 bis 99+ statt. Ihr findet uns wieder im Volkshaus Keferfeld Oed! Landwiedstraße 65, 4020 Linz

In der Zeit von **Freitag, 20.05.2022, bis Samstag, 21.05.2022**, könnt ihr euch jeweils von 14:00 bis 21:00 Uhr treffen!

ritter der knobelrunde

Wir entführen euch mit KULTUR & SPIEL in eine spielerische Zeitreise von LINZ "DIE GESCHICHTE VON LINZ und die Spiele der Zeit".

Turniere während der TraunCON 2022

Christian Capricornus aus St. Pölten sorgt für ein weiteres Zuckerl für das verlängerten Wochenende um Christi Himmelfahrt.

So wird am Donnerstag, den 26. Mai 2022 ab 10:00 Uhr das **Austrian Masters** - eine Art Teammeisterschaft - veranstaltet. Folgende Spiele werden dabei gespielt: „Hadara“, „Flügel Schlag“, „Ambrosia“ und „Die Tavernen im Tiefen Thal“.

Am Sonntag, den 28. Mai 2022 findet dann ab 10:15 Uhr die 3. Österreichische Meisterschaft in „Carcassonne“ statt. Bitte um fristgerechte Anmeldung bei Christian Capricornus.

Zwischenwertung

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

1. Herzog Jakob	61,5
2. Herzog Reinhold	49
König Franky	49
4. Prinz Roland	31,5
5. Sir Christoph	18
6. Sir Udo	15,5
7. Baron Johannes	12,5
8. Graf Oliver K.	10,5
9. Baron Thomas	9,5
10. Knappe Luca	7
Prinzessin Nicole	7
12. Königin Ute	6

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 15. Mai 2022 um 12:00 Uhr. Es ist auch neuerdings auch möglich, über die Whats App-Gruppe der Knobelritter abzustimmen!

Game News - Spielekritik

Thema „Entdecker“ - das bedeutet, dass jemand was finden will, meist etwas, was irgendwann mal verloren, gegangen oder in Vergessenheit geraten ist. Wie z.B....



Titel: **Die verlorenen Ruinen von Arnak**
Art : **Arbeitereinsatz- und Deckbauspiel**
Autoren: **"Mín" & "Elwen"**
Verlag: **Czech Games Edition**
Jahrgang: **2021**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **30 Minuten/Spieler**
Preis: **Euro 61,90**

Einleitung

El Dorado, Cibola, Karuba, Eschnapur, Angkor - ich kenne alle diese mystischen Ausgrabungsorte. Als Archäologe, Forscher, Relic Hunter und Schatzjäger war ich überall dort zur Stelle, wo es unermessliche Schätze zu finden gab. Aber Arnak? Hmm, noch nie gehört. Dabei soll es dort in den verlorenen Ruinen auch sagenhafte Reichtümer und Artefakte von unschätzbarem Wert geben.

Ganz sicher bin ich mir da aber nicht, denn das franzö-

sische Wort "arnaque" bedeutet auf deutsch so viel wie Nepp, Betrug, Abzockerei. Was wenn die Juwelen bloß rote Glasperlen sind, sich die Pfeilspitzen und Steintafeln als billige Imitate aus Plastik herausstellen, und auch die Münzen nur aus simplem Karton bestehen?

Spielbeschreibung

Nun, gut! Spekulationen nützen mir nichts. Ich werde mich unverzüglich auf den Weg nach Arnak machen. Meine Ausrüstung ist dabei jedoch auf ein Minimum beschränkt: Ein paar Münzen, der eine oder andere Kompassmarker und ein **Startdeck** aus gerade mal 6 Karten: 2 Finanzierungskarten für weiteres Bargeld, 2 Erkundungskarten für bessere Orientierung, sowie 2 Furchtkarten, die nicht sehr hilfreich sind. Diese Karten kommen, ebenso wie meine beiden Archäologenfiguren und meine Startressourcen auf mein **Spielertableau**, welches mein Lager darstellt.

Jede der **fünf Runden** beginnt, indem ich von meinem Kartendeck 5 Karten ziehe. Anschließend führen ich und meine Konkurrenten (ja, ich bin nicht der Einzige auf der Suche nach den verlore-



nen Ruinen von Arnak!) reihum eine Hauptaktion aus, bis alle gepasst haben. Danach wird die nächste Runde vorbereitet.

Aus folgenden **Aktionen** kann ich dabei wählen:

* **An einem Ort graben**, indem ich zuerst mit meinen Karten die angegebenen Bewegungskosten bezahle, einen meiner Archäologen auf das entsprechende (freie) Feld des Plans stelle und dann den abgebildeten Effekt nutze. In den meisten Fällen finde ich so Ressourcen, wie Münzen, Kompass, Steintafeln, Pfeilspitzen und Juwelen.

* **Einen neuen Ort entdecken**, indem ich neben den Bewegungskosten auch die auf dem Spielplan angegebenen Kosten (je nach Position auf dem Plan 3 oder 6 Kompass) entrichte, einen Archäologen dorthin stelle und zur Belohnung die Ressourcen der daraufhin aufgedeckten Ortstafel, sowie das dort befindliche Totem erhalte. Meine Anwesenheit scheucht allerdings einen Wächter auf, weshalb ein entsprechendes Plättchen vom Wächterstapel offen an den Ort platziert wird.

* **Einen Wächter besiegen**, indem ich mit einem Archäo-

Fortsetzung von „Die verlorenen Ruinen von Arnak“

logen an einem Ort mit Wächterplättchen die darauf vermerkten Ressourcen abgebe und daraufhin das Wächterplättchen als Belohnung bekomme.

* **Einen Gegenstand kaufen**, indem ich gegen Abgabe von Münzen einen Gegenstand aus der offenen Auslage nehme und unter mein Deck lege.

* **Ein Artefakt kaufen**, indem ich gegen Abgabe von Kompass-Markern eines der ausliegenden Artefakte nehme und sofort nutze.

* **Eine Karte spielen**, indem ich die Hauptaktion einer Karte aus meiner Hand nutze.

* **Forschen**, indem ich einen meiner beiden Forschungsmarker (Notizblock oder Lupe) auf dem Forschungspfad vorwärtsbewege, die dafür notwendigen Kosten bezahle und den entsprechenden Bonus erhalte.

* **Passen**, womit die Runde für mich endet.

Nach der fünften Runde endet meine Forschungs-expedition, und der Erfolg der Unternehmung wird - in Form von **Ruhmespunkten** - festgestellt. Dabei zählen alle gesammelten Totems und Tempelplättchen, besiegte Wächter, erworbene Artefakt- und Gegenstandskarten, so wie der Fortschritt meiner

beiden Forschungsmarker auf der Forschungspfad. Konnte ich dadurch mehr Ansehen als meine Widersacher erlangen, habe ich den Forscherwettbewerb gewonnen.



Fazit

Thematisch bin ich also auf der Suche nach Hinweisen nach den verlorenen Ruinen von Arnak. Diese Hinweise werden durch **Ressourcen** dargestellt: Steintafeln, Pfeilspitzen und Juwelen, mit denen ich dem Geheimnis näher komme. Die Ressourcen erlange ich hauptsächlich dadurch, dass meine Archäologen an Orten graben bzw. neue Orte erkunden, allesamt Aktionen auf der linken Seite des Spielplans.

Der Einsatz, sprich: die **Erforschung** dieser archäologischen Fundstücke bringt mich dem verschollenen Tempel immer näher. Dies wird durch die Forschungstafel auf

der rechten Seite des Spielplans repräsentiert. Dazu muss allerdings stets zuerst untersucht, dann erst die gewonnenen Erkenntnisse aufgeschrieben werden. Dies bedeutet in der Praxis, dass auf dem Forschungspfad der "Notizblock"-Marker nie weiter vorrücken darf als der "Lupe"-Marker.

Beides - das Sammeln von Ressourcen, sowie deren geschickter Einsatz - ist **gleichermaßen wichtig**. Der Forschungspfad bringt mir am Spielende die meisten Siegpunkte, allerdings ist ein Vorankommen dort ohne die entsprechenden Rohstoffe nicht möglich, weshalb ich keinen der beiden Bereiche vernachlässigen darf.

Vom spielerischen Standpunkt gesehen verbindet "Die verlorenen Ruinen von Arnak" zwei beliebte Spielmechanismen: **Deckbau und Arbeitereinsatz**. Beides jedoch in nicht sehr ausgeprägter Form, dafür aber in geschickter Weise miteinander verwoben.

Zum **Deckbuilding**: Mein Anfangsdeck ist - wie von diesem Genre gewohnt - recht dürrig und besteht hier aus gerade mal sechs Karten: Neben 2 Erkundungskarten, welche mir jeweils 1 Ressource "Kompass" bringen können, und 2 Finanzierungskarten (je 1 x Münze) befinden sich darin noch 2 Furchtkarten, welche 1 Minuspunkt wert sind und lediglich einen simplen Bewegungswert tragen.

Fortsetzung von „Die verlorenen Ruinen von Arnak“

Dieses ineffiziente Startdeck kann ich durch den **Zukauf von Gegenstands- und Artefaktkarten** verbessern. Beide bringen mir neben einem Effekt, der umso stärker ist, je mehr ich für die Karte bezahlen musste, auch noch den einen oder anderen Ruhmespunkt. Der Unterschied zwischen den beiden Kartentypen liegt einerseits in den dafür notwendigen Ressourcen - Gegenstandskarten kosten Münzen, Artefakte hingegen Kompass - , andererseits im Zeitpunkt ihrer Wirksamkeit. Während Gegenstände unter den Nachziehstapel kommen und mir somit meist erst ab der nächsten Runde zur Verfügung stehen, darf ich ein erworbenes Artefakt sofort (und sogar kostenlos) einsetzen.



Da eine Partie aber nur über fünf Runden geht, ist im Normalfall jede Karte höchstens fünf Mal in Verwendung, recht wenig für ein Deckbauspil. Trotzdem sind gerade diese Karten das **"Tüpfelchen auf dem i"**, denn sie können recht hilfreich sein, meine gewählte Vorgehensweise zu unterstützen, oder meine eigene Strategie mit passenden Mitteln zu verfolgen.

Auch das **Worker Placement** kommt viel weniger zum Tragen als in reinen Arbeitereinsatzspielen. Nur 2 Archäologen-Figuren pro Spieler werden in jeder Runde eingesetzt, und im Gegensatz zu den klassischen Vertretern dieses Genres besteht keine Möglichkeit, an mehr Figuren heranzukommen. Der Einsatz der Archäologen beschränkt sich auf das Graben an, sowie das Erkunden von Orten zum Zwecke der Ressourcengewinnung.

Für beides muss ich Karten ausspielen, um deren **Bewegungssymbole** zu nutzen. Für die Küstenregionen reichen einfache "Stiefel", im Hinterland werden "Schiff" oder "Kutsche" benötigt, bei weiter entfernten Orten sogar je zwei entsprechende Symbole. Einige Karten weisen ein "Flugzeug" auf, welches als Joker fungiert. Will ich einen neuen Ort erkunden, brauche ich zusätzlich noch Kompass, dafür winkt eine höhere Belohnung, sowie ein praktisches **Totemplättchen**, das am Schluss 3 Siegpunkte wert ist.

An neu erkundeten Orten taucht zudem ein **Wächter** auf. Dieser muss - durch Abgabe der darauf angegebenen Rohstoffe - besiegt werden, will ich es vermeiden, eine der lästigen Furchtkarten zu erhalten. Jeder besiegte



Wächter bringt mir eine kleinen, einmaligen Vorteil während der Partie, und zählt am Ende noch 5 Siegpunkte.

All diese beschriebenen Elemente - Deckbau, Arbeitereinsatz, Ressourcenmanagement - sind auf gelungene Weise miteinander verzahnt. Alles ist logisch aufeinander aufgebaut und - trotz der vielen Details, die hier in dieser Rezension keine Erwähnung finden - relativ einfach zu verstehen, weshalb ich es in die Kategorie **"gehobenes Familienspiel"** einordnen würde. Und obwohl der Spielablauf eher von Taktik geprägt ist, bleibt dennoch ein gewisser Glücksanteil bestehen, was dem Spiel aber insgesamt gut tut.

Für den **Wiederspielreiz** sorgen ein paar Variationen, wie etwa eine alternative Rückseite ("Der Schlangentempel"). Auch eine **Solo-Variante** wird angeboten. Sie funktioniert ganz gut, aber ich bevorzuge nach wie vor den Mehrspielermodus, und messe mich lieber mit meinen Mitspielern als mit einem anonymen, kartengesteuerten Gegner. Für alle begeisterten Solisten finden sich auf einer eigenen Website aber noch einzigartige Szenarien und neue

Fortsetzung von „Die verlorenen Ruinen von Arnak“

Herausforderungen für ein Solo-Kampagnenspiel.

Die Jury hat "Die verlorenen Ruinen von Arnak" ja heuer auf die **Nominierungsliste zum "Kennerspiel des Jahres"** gesetzt, eine Entscheidung, die ich aufgrund der attraktiven Herausforderung durchaus nachvollziehen kann. Aber auch das **Spielmaterial** rechtfertigt diese Auszeichnung, man kann bei der Qualität und der Menge an Bestandteilen hier auf keinen Fall von Nepp ("arnaque") sprechen...



HALL OF GAME

Tja, es bleibt dabei, der große Besuch an unserem „großen“ Spieleabend bleibt (noch) aus. Daher wurde auch nur wenige Stimmzettel abgegeben. Nachdem auch das Online-Voting per E-Mail noch ausbaufähig ist, habe ich die What's App-Gruppe der Knobelritter ausgenutzt und alle aufgefordert, ihre Stimmen abzugeben. Dies hat nun endlich geklappt, weshalb wir hier nun eine aussagekräftige Abstimmung präsentieren können. Ich empfehle allen, diese Möglichkeit der Stimmabgabe zu nutzen, wenn sie den Spieleabend verpassen. Ich werde sowieso immer eine Erinnerung ausschreiben.

Zur Wertung: Nach dem Aufstieg gleich zweier Spiele ist etwas Ruhe eingekehrt. So wie es scheint, dürfte es mindestens drei Monate dauern, bis das nächste Spiel in die „Hall of Games“ kommt. Hier die aussichtsreichsten Kandidaten: ARCHE NOVA (überlegene Führung) und MARACAIBO (endlich auch Top 2!).

Wally

Game News - Wertung



p.S.: Nach dem Erfolg des Spiels hat der Verlag - selbstverständlich! - bereits eine Erweiterung herausgebracht. Der Untertitel verrät schon, dass dabei Expeditionsleiter mit einzigartigen Fähigkeiten und Startkarten zum Einsatz kommen, ebenso wie neue Tempel, Artefakte, Gehilfen und Wächter...

Auch DIE CREW - MISSION TIEFSEE, NOCH MAL! und neuerdings DUNE IMPERIUM sammeln fleißig Punkte, ob es für die Ruhmeshalle ausreicht, wird sich weisen. Die anderen tümpeln eher dahin und werden über kurz oder lang wohl aus der Wertung fliegen. Interessant wird, wie sich unsere beiden Neuvorschläge schlagen werden. Sowohl IMPERIUM KLASSIK, als auch DUNGEONS, DICE & DANGER haben das Zeug, weit zu kommen. Es bleibt auf jeden Fall spannend...

Wertung:

1. Arche Nova	5/+	11/-0/16/	+
2. Dune Imperium	2/+	6/-0/	8/ +
Maracaibo	3/+	5/-0/	8/ +
4. Die Crew - Mission Tiefsee	3/+	3/-0/	6/ +
Noch mal!	2/+	5/-1/	6/ +
Paleo	1/+	5/-0/	6/ +
7. Die Ruinen von Arnak	2/+	3/-0/	5/ -
8. So Kleeber!	*1/+	3/-0/	4/ +
9. Die Insel der Katzen	2/+	1/-0/	3/ -
Hallertau	1/+	2/-0/	3/ +
My Gold Mine	0/+	3/-0/	3/ +

12. The Loop	1/+	0/-2/	-1/ -
--------------	-----	-------	-------

Vorschläge: Imperium Klassik (3 x), Dungeons, Dice & Danger (2 x)

Game News - Spielekritik

Das nächste „Entdecker“-Spiel bewegt sich etwas im Grenzbereich, schließlich lautet der Titel ja...



Titel: The Border
Art: Roll & Write-Spiel
Autoren: Michael Kiesling & Reinhard Staupe
Verlag: NSV Spiele
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: ca. Euro 19,-

Das eigene Gebiet, sein eigenes Revier abzugrenzen, meist durch Duftmarkierungen, ist in der Tierwelt gang und gäbe. Der Mensch hat dieses Absichern des persönlichen Besitzes aber zur Perfektion hochstilisiert: Zäune, Wälle, Gräben, Hecken, Mauern, oft noch durch bewaffnete Einheiten geschützt. Auch im Spiel "The Border" setzen wir unsere Grenzen, um Gebiete zu umschließen. Denn nur vollständig umschlossene Gebiete bringen uns wichtige Siegpunkte.

Spielbeschreibung

Jeder von uns hat sein eigenes **Spielertableau**. Dieses zeigt 9 unterschiedlich große Gebiete, welche von farbigen Grenzfeldern umgeben sind. Die Felder bilden Farb-

segmente, die sich in jeder Farbe aus 2 bis 5 Feldern zusammensetzen. Auch wenn die Anzahl der Gebiete und der sie umgebenden Felder bei jedem Spieler identisch sind, differiert doch die farbliche Anordnung dieser Segmente. Nur die beiden neutralen weißen, bereits mit einem Kreuz versehenen Felder befinden sich bei allen an derselben Stelle.

Als Motor des Spiels dienen **5 Farbwürfel**. Sie weisen sechs verschiedene Farben auf, aber keinen Joker. Wer an der Reihe ist, wird **aktiver Spieler** genannt. Dieser hat bis zu drei Würfelversuche (1. Aktion), bei denen er völlig frei entscheiden kann, welche Würfel er raus legt oder nachwürfelt. Ist er fertig, darf der aktive Spieler pro Würfel ein farblich passendes Feld ankreuzen, aber nur wenn ein Farbsegment dadurch **komplett abgeschlossen** wird! Nicht verwendete Würfel bleiben für die Mitspieler liegen.

Diese dürfen nun - als nicht-aktive Spieler - beliebig viele jener Würfel zum Ankreuzen nutzen, die der aktive Spieler übriggelassen hat (2. Aktion). Jedes angekreuzte Feld **muss** dabei allerdings zwingend an (mindestens) ein bereits angekreuztes Feld **angrenzen**. Ein Vervollständigen von Farbsegmenten ist dafür hingegen nicht notwendig. Danach endet die Runde, und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist mit Würfeln dran.



Hat ein Spieler ein Gebiet **vollständig** mit angekreuzten Feldern umschlossen, wertet er dieses. Der erste Spieler, dem dies mit einem bestimmten Gebiet gelingt, erhält die höhere Zahl an Siegpunkten. Alle anderen streichen diese Zahl auf ihrem Tableau durch und können in einer nachfolgenden Aktion oder Runde nur mehr die niedrigere Zahl an Punkten erhalten.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler **6 (oder mehr) Gebiete** vollständig umschlossen hat. Die Runde wird noch zu Ende gespielt, anschließend addieren alle Spieler ihre erzielten Punkte. Wer insgesamt die **höchste Punktesumme** erreicht, gewinnt das Spiel.

Fazit

Zu allererst möchte ich mal das **Spielmaterial** loben. Abwischbare Tafeln ermöglichen unzählige Partien. Einfach abwischen, und schon kann's wieder losgehen. Zwar hat man so keine Möglichkeit zum Festhalten abgehaltener Partien, aber erstens: Wer hebt sich schon ausgefüllte Wertungszettel auf? Und zweitens kann, wer will, ja die Spielertableaus abfotografieren. Auch die Stifte funktionieren ausgezeichnet, kein Wunder, sind ja auch von "Faber Castell". Die Würfel sind Standardware, welche NSV gerne verwendet, eine geschickte Vorgehensweise, um Kosten zu sparen. Und schließlich bietet die mit

Fortsetzung von „The Border“

Filz belegte Innenseite des Deckels eine geräuscharme Würfelunterlage. Viel besser geht's eigentlich nicht.

Spielerisch ist "The Border" ja unverkennbar ein richtiges **"Roll & Write"-Game**, eine momentan sehr beliebte Spieleattung. Würfelergebnisse werden dabei auf Wertungszettel eingetragen. Der aktive Spieler hat bis zu 3 Würfelversuche, mit denen er sein Ergebnis - unter Berücksichtigung der Wahrscheinlichkeiten - zu optimieren versucht.

Bei vielen "Roll & Write"-Spielen tragen alle Spieler das gleiche erwürfelte Ergebnis ein. Bei "The Border" wird dies etwas anders gehandhabt, dennoch sind auch die Mitspieler daran beteiligt. So entstehen - wie auch ausdrücklich auf der Schachtelrückseite erwähnt - **keine Wartezeiten**. Aber auch wenn es angenehm ist, wenn ein Spiel nur wenig Downtime besitzt, muss ich dennoch ein paar Bemerkungen hierzu loswerden.

Nachdem der aktive Spieler Würfel zum Vervollständigen von Farbsegmenten eingesetzt hat, dürfen die Mitspieler **alle übrigen Würfel** verwenden. Im Extremfall sind dies dann fünf Würfel, wenn der aktive Spieler - meist wegen großen Würfelpechs! - keinen einzigen Würfel entsprechend verwenden konnte.

Für mich persönlich geht dies doch ein bisschen zu weit. Zu ausgesprochenem Pech

kommt dann auch noch unverhofftes Glück für die Mitspieler hinzu. Die Schere geht also sehr weit auseinander, was sich in vielen unserer Partien in **sehr krassen Resultaten** ausgewirkt hat. Ich kann mich besonders an eine Partie erinnern, als mein Kontrahent das Spielende mit sechs gewerteten Gebieten ausgelöst hat, während ich noch kein einziges Gebiet umschließen konnte. Das Endergebnis lautete somit 42:0! Ich konnte zwar ebenfalls schon richtige Kantersiege feiern, was ich aber nicht wirklich befriedigend finde.



Sicher, ein **Würfelspiel folgt immer eigenen Gesetzen**, und den Zufall kontrollieren zu wollen, klappt nun mal nicht. Meiner Meinung nach hätte man dem aber regeltechnisch etwas entgegenwirken können, etwa mit einer Beschränkung auf beispielsweise höchstens 3 Würfel für die passiven Spieler.

Andererseits weiß man ja, auf was man sich einlässt, also auf ein sehr **glücksabhängiges Würfelspiel**, bei dem man halt das Beste herauszuholen versucht. "The Border" dauert ohnehin nicht allzu lange, sodass sich der Frust bei einer deutlichen Niederlage in Grenzen hält. Apropos **Spieldauer**: Hier scheint

man sich seitens des Verlages nicht ganz einig zu sein, denn auf der Schachtel sind 30 Minuten Spielzeit angegeben, in der Spielregel jedoch bloß 20 Minuten. Meiner Erfahrung nach liegt sie eher bei Letzterem.

Mir gefällt übrigens "The Border" **zu dritt oder zu viert ein wenig besser**, da jeder öfter nicht-aktiver Spieler ist. Diese Rolle ist wichtig, um die größeren Farbsegmente Feld für Feld anzukreuzen und damit kleiner zu machen, was es dann als aktiver Spieler einfacher gestaltet, sie zu vollenden. Zu zweit kommt es hingegen mehr auf das eigene, möglichst gute Würfelergebnis an.

Trotz der erwähnten Nachteile bin ich jederzeit gerne dabei, auch wenn ich damit rechnen muss, sang- und klanglos und vor allem chan-cenlos unterzugehen. Deshalb bekommt "The Border" von mir eine - wenn auch bedingte - Empfehlung. Wer nichts mit den Unabwägbarkeiten des Zufalls anfangen kann, sollte besser die Finger davon lassen.

Wally



Game News - Spielekritik

„Entdecken und Erforschen“ - welches Spiel passte da besser dazu als folgendes, welches das Thema bereits im Titel trägt...



Titel: Explorers
Art des Spiels: Flip & Write
von: Phil Walker-Harding
Verlag: Ravensburger
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: Euro 21,90

Einleitung

"Endlich hast du sie gefunden! Eine neue Welt, unberührt und noch nicht erkundet."

Mit diesen Worten fängt die Spielregel des neuesten Ravensburger-Spiels "Explorers" an. Unwahrscheinlich also, dass die Handlung auf der Erde des 21. Jahrhunderts spielt. Mit Google Earth und zahlreichen Spionage-Satelliten wurde schließlich bereits jeder Quadratmillimeter unseres schönen blauen Planeten kartographiert. Außerdem soll es dort schwebende Felsen

geben, ein untrügliches Zeichen, dass das Ganze wohl eher im Reich der Phantasie anzusiedeln ist. Egal, machen wir uns auf den Weg, die Landschaft zu erkunden!

Spielbeschreibung

Wir bekommen alle unsere eigene Spielertafel. Die **Landschaft** muss zuerst aber mal aufgebaut werden. Dazu werden zufällig vier der acht vorhandenen **Landschaftsplättchen** beliebig in die große Aussparung der Tafel platziert. Jedes Plättchen ist in 64 Felder (ein 8 x 8 Raster) mit vier unterschiedlichen Geländetypen unterteilt: Gewässer (blau), Wüsten (gelb), Gebirge (grau) und Grasland (grün). Die Anordnung der Landschaftsplättchen muss übrigens bei uns allen **exakt gleich** sein. Jenes Dorf, das am nächsten zur Mitte liegt, wird zum **Startdorf**. Dieses markieren wir mit einem Kreuz und wählen einen angrenzenden Geländetyp, auf den wir ebenfalls 3 Kreuze setzen.

Die Expedition geht über **4 Runden zu jeweils 7 Zügen**. In jeder Runde werden zu diesem Zweck die 8 **Erkundungskärtchen**, welche jeweils 2 Optionen bieten, gemischt und eines davon unbeschrieben zur Seite gelegt. Jeder Spielzug ist dann in 2 Phasen



gegliedert. In **Phase 1** deckt der aktive Spieler das oberste Erkundungskärtchen auf und wählt seinen Geländetyp. In **Phase 2** setzen wir alle anschließend **Kreuze**. Der aktive Spieler setzt 3 Kreuze auf den von ihm gewählten Geländetyp. Alle anderen Spieler können wählen, ob sie 2 Kreuze auf denselben oder lieber 3 Kreuze auf den anderen auf der Karte angegebenen Geländetyp setzen.

Die **Regeln für das Ankreuzen** sind einfach. Selbstverständlich muss jedes Kreuz orthogonal neben einem bereits angekreuzten Feld sein und dem gewählten Geländetyp entsprechen. Einige Felder tragen zusätzlich **Symbole**, welche sich entweder sofort, im weiteren Spielverlauf oder am Rundenende auswirken.

Ein **Pferd** erlaubt uns beispielsweise, sofort ein weiteres Kreuz auf einen beliebigen Geländetyp zu setzen. Äpfel, Karotten und Fische gelten als **Proviant** und bringen uns am Ende einer Runde Punkte ein. **Schlüssel** brau



Fortsetzung von „Explorers“

chen wir, um überhaupt **Tempel** erkunden zu dürfen, welche dann auch wertvolle Siegpunkte wert sind. **Landkarten** ermöglichen es uns, einen vorgegebenen Geländetypen zu ignorieren und stattdessen 4 Kreuze auf einen Geländetyp unserer Wahl zu setzen. **Edelsteine** schließlich werden gesammelt und sorgen am Ende jeder Runde für Extrapunkte.



Nach dem siebten Spielzug endet eine Runde, und wir notieren uns Punkte abhängig vom angekreuzten Proviant und den gesammelten Edelsteinen. Am Ende der vierten Runde kommt es zur **Endabrechnung**, bei der zusätzlich noch die Punkte für die erkundeten Tempel und die besuchten Dörfer vergeben werden. Haben wir insgesamt die meisten Punkte erzielt, haben wir uns als der größte Entdecker erwiesen.

Fazit

Von der Beschreibung her dürfte schon klar sein: Wir haben es hier bei "Explorers" mit einem typischen Vertreter des Genres "**Flip & Write-Game**" zu tun, einer Spielegattung also, bei der eine auf

gedeckte Karte vorgibt, welche Felder auf dem eigenen Wertungsblatt angekreuzt werden können. Eine Spielgattung zudem, welche einen **schnellen Einstieg** ohne stundenlanges Regelstudium ermöglicht.

Im Gegensatz zu vielen "Flip & Write"-Spielen sind es hier aber nicht einfache Karten und dünne Blätter aus Papier, sondern ziemlich **stabile Kartonteile**. Der **modulare Aufbau** aus Landschafts-

plättchen und Wertungsplättchen, welche in einen praktischen Rahmen gesteckt werden, schafft zudem viel Abwechslung.

Durch Folienbeschichtung und abwischbare Stifte **kann alles wiederverwendet werden**, was ich persönlich sehr begrüße. Allerdings waren in meinem Exemplar gleich drei der vier Stifte von Beginn an fehlerhaft, weshalb wir uns mit Stiften aus anderen Spielen aushelfen mussten. Die **schlechte Qualität der Stifte** passiert nicht zum ersten Mal bei Ravensburger, der Verlag sollte sich schleunigst nach einer besseren Quelle umsehen. "Explorers" bekommt von mir daher - trotz der umweltfreundlichen Grundidee - vom Material her einige Abzüge.

Die variable Anordnung der Landschaftsplättchen gestaltet das Spiel schon von vorneherein recht **abwechslungsreich**. Zusätzlich bietet "Explorers" aber noch eine **Experten-Variante**, bei der die anspruchsvolleren Rückseiten der Wertungsplättchen, sowie die nicht verwendeten Landschaftsplättchen zum Einsatz kommen. Je nach gewünschten Schwierigkeitsgrad werden 1 bis 3 Landschaftsplättchen umgedreht. Die Erfüllung der darauf angegebenen Aufgaben bringt zusätzliche Siegpunkte. Diese Aufgabenplättchen sorgen doch für einen gesteigerten **Wiederspielreiz**, da man seine Spielweise nach den geforderten Kriterien anpassen muss.

Die **Interaktion** erfolgt - wie bei den meisten Spielen dieses Genres - eher indirekt, da ja jeder hauptsächlich mit der Erkundung seiner eigenen "Welt" beschäftigt ist. So wird der jeweilige Startspieler bei der Wahl seines Geländetyps nur selten die Tafeln seiner Mitspieler berücksichtigen. Relevante Überschneidungen gibt es lediglich bei den Tempeln und bei einigen Aufgabenplättchen, bei denen wichtig ist, sie möglichst vor seinen Mitspielern zu erkunden bzw. zu erfüllen, um mehr Punkte zu kassieren.

Beschränkte interaktive Möglichkeiten mit anderen Spielern, das ist zur gleichen Zeit ein positives Kriterium für Solo-Spiele. Und so verwundert es keineswegs, dass auch

Fortsetzung von „Explorers“

für "Explorers" eine **Solo-Variante** angeboten wird. Die Grundregeln bleiben gleich, mit Ausnahme der Geländewahl des Erkundungskärtchens, sowie der Punktevergabe für Tempel und besondere Aufgabenplättchen. Eine **Erfolgsskala** verrät dann, wie gut man sich geschlagen hat, von "Hast du den Kompass vergessen?" (unter 80 Punkte) bis "Größter Entdecker aller Zeiten!" (über 120 Punkte). Allerdings muss ich hier einen kleinen Kritikpunkt anbringen: Spielt man mit der Rückseite des Edelstein-Wertungsplättchens, erhält man im Schnitt um 25 bis 30 Punkte weniger als mit der Vorderseite, was in der Erfolgsskala aber nicht berücksichtigt wird. Beim ersten Mal

habe ich mich deshalb gewundert, dass ich von einem erfolgreichen Entdecker plötzlich zu so einem Loser mutiert bin...

Auch wenn man mit der Zeit Erfahrung gewinnt und immer mehr Tricks kennenlernt, seinen Score zu verbessern und sich an die jeweils geforderten Aufgaben anzupassen, bleibt doch ein **gewisser Glücksfaktor** bestehen. Wenn partout nicht die richtigen Geländetypen auftauchen wollen oder die Erkundungskärtchen vom Startspieler stets unvorteilhaft (höchstens 2 Kreuze) ausgelegt werden, wird man kaum oder nur mit Mühe ein besseres Ergebnis erzielen können als seine Mitspieler. Die **angenehm kurze Spieldauer** von ungefähr 20 Minuten relativiert dies je-

doch ausreichend. Aufgrund der positiven Resonanz in meinen Spielrunden (und auch wegen des ungebrochenen Reizes der Solo-Variante) kann man es als **gelungenes "Flip & Write"-Spiel** betrachten, dessen kleiner Materialfehler bei den Stiften hoffentlich bald ausgemerzt sein wird.

Truly

Game News -
Wertung



Grübler am Tisch - schneller als gedacht, wobei ich zum Spielende noch etwas im Fazit sagen werde. Ein Spieler am Zug hat im Grunde nur **eine Aktion aus den folgenden** zur Verfügung:

- * **Ausbauen:** Bau einer Industrie, Werft oder eines Schiffs
- * **Bevölkerungskarte** spielen oder bis zu 3 Karten austauschen
- * Bis zu **3 Arbeiter** im Wohnviertel einziehen lassen
- * **Aufsteigen** (max. 3 Upgra-

Game News - Spielekritik

Auch beim letzten Spiel geht's ein wenig ums Entdecken. Aber nicht nur...



Titel: **Anno 1800**
Art des Spiels: **Aufbauspiel**
Spielauteur: **Martin Wallace**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2020**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **ca. 120 Minuten**
Preis: **ca. Euro 49,-**

Baue auf deiner Insel Industrien und Werften, schaffe Produktionsketten zum Erreichen deiner Ziele, locke Besucher in deinen Zoo und ins Museum und hole edle Ressourcen aus der Neuen Welt, um noch erfolgreicher zu werden. In "Anno 1800" bist du der Herr deines Glücks und musst mit Hilfe unterschiedlicher Bevölkerungsschichten den meisten Einfluss erlangen.

Spielbeschreibung

„Anno 1800“ spielt sich nach kurzer Zeit - ohne ewige

Fortsetzung von „Anno 1800“

des zwischen Bevölkerungsstufen)

- * Alte oder Neue Welt **erschließen**
- * **Expeditionskarten** nehmen
- * **Stadtfest**

Der Clou dabei ist, dass das eigentliche **Ressourcen-Management nicht als Aktion** dient, so dass die Produktion von Gütern in den Industrien, Handel mit Mitspielern (mit Hilfe von Handelsplättchen, die durch Schiffe ins Spiel kommen) und das Schichtende (Ausbezahlen arbeitender Bevölkerung zum erneuten Einsatz) beliebig durchgeführt werden können. Die Aktionen 1 bis 4 kosten immer eine oder mehrere Ressourcen, für Expeditionen in die Alte oder Neue Welt sowie den Kauf von Expeditionskarten benötigt ein Spieler Erkundungsplättchen, die man durch den Bau bestimmter Schiffe erhält. Beim Stadtfest kommen alle Plättchen (Handel und Erkundung) sowie Bürger in die Wohnhäuser zurück und dürfen ab der nächsten Runde wieder verwendet werden.

Da die eigene Insel zu Spielbeginn **nur Basis-Güter** produzieren kann, ist der **Bau neuer Industrien essentiell**, da höherwertige Produkte wie zum Beispiel Taschenuhren eine Reihe von Zwischenprodukten benötigen, die man

entweder selber herstellen möchte oder durch den - teils auch notwendigen - Tausch mit Mitspielern erhandeln muss. Außerdem ist es unbedingt notwendig, seltene Rohstoffe, die nicht in der Alten Welt verfügbar sind (z. B. Tabak, Baumwolle ...), in der Neuen Welt zu finden.



Zusätzlich gibt es im Spiel fünf zu Beginn gezogene **Ereigniskarten**, die entweder während des Spiels Extra-Aktionen bieten; meistens aber beziehen sich diese Karten auf Ziele, die zum Spielende erreicht werden müssen.

Das Spiel endet - auch mal was Neues -, wenn ein Spieler alle seine Handkarten abgelegt hat.

Fazit

Wie schafft man es, ein PC-Spiel, welches bereits in seiner Grundversion als komplex gilt und durch zahlreiche Erweiterungen noch deutlich komplexer geworden ist, als Brettspiel dem PC-Spiel nahe umzusetzen? Gar nicht! Was sollte man stattdessen versu-

chen: das Beste daraus zu machen. Und das tat Martin Wallace mit „Anno 1800“.

Ich bin ein Uralt-Fan des PC-Spiels und mochte die bisherige Umsetzungen als Brettspiel („Anno 1503“ bzw. „Anno 1701“) einfach nicht. Die eine hat schlimme Erinnerungen an „Catan“ geweckt, die andere war einfach zu langweilig. „Anno 1800“ versprach da auf den ersten Blick doch etwas mehr, was nicht zuletzt daran liegt, dass einem als PC-Spieler alle Grafiken sofort bekannt sind.

Hinsichtlich der Regeln entpuppt sich „Anno 1800“ nicht als zu komplexes Spiel. Kosmos selbst vertreibt es als **„Strategie-spiel ab 12“** unter dem Label "Er-wachsenenspiele". Ich denke, das Alter ist durchaus gerechtfertigt, da die Warenketten nicht so ausufernd sind wie bei der digitalen Variante. Der Begriff **Warenkette** trifft es aber dennoch ganz gut, denn um die höherwertigen Produkte des Spiels herzustellen, bedarf es oftmals guter Planung, und tatsächlich ist man als Spieler auch zum Handel gezwungen, da es einfach nicht möglich ist, alle Industrien verschiedener Warenketten zu bauen, zu viel Zeit geht dafür verloren. Somit ist der **Handel ein essentieller Bestandteil** des Spiels, den man auf jeden Fall einplanen muss. Das schafft man alles gut und gerne ab 12 Jahren.

Fortsetzung von „Anno 1800“

Etwas unglücklich ist, dass das Cover des PC-Spiels ein schickes Dampfschiff zeigt und das Brettspiel dieses Bild - welches ich als sehr schön



empfinde - als Box-Cover ebenfalls verwendet. So kann der Eindruck entstehen, im Spiel gehe es vorrangig um Schiffe bzw. es würde Schiffen eine größere Bedeutung beigemessen werden. Die aufkommende Kritik dazu kann ich jedoch nicht nachvollziehen. Die Verknüpfung der Entdeckerplättchen mit der Alten bzw. Neuen Welt kommt mir gut gelungen vor, ebenso die Handelsplättchen, die man oftmals nicht ausreichend zur Verfügung hat.

Für absolute Strategen ist das Spiel sicherlich nicht vollständig ausbalanciert, könnte man meinen: Da bekommt jemand eine Kohlemine, für die (blaue) Arbeiter eingesetzt werden müssen, ein anderer muss (rote) Handwerker dazu verwenden. In unserem Fall war es aber tatsächlich so, dass ich mehr (rote) Handwerker besaß und somit glücklich über letztere Mine war.

Zum Spielende habe ich

ebenfalls so manche Kritik gelesen, dieses sei aufgrund der Tatsache, dass das Spiel dann endet, wenn ein Spieler alle Handkarten abgelegt hat, zu unvorhersehbar und vor allem lang. Ich verbinde diese

Kritik direkt mit der Spieleranzahl. Zu zweit spielt sich Anno 1800 in ca. 1.5 Stunden, während der auch komplexe Produktionsketten zum Laufen und

eigene Ziele in trockene Tücher gebracht werden können. Mit zunehmender Spieleranzahl wird die Spielzeit nicht zwingend deutlich länger, da die anderen Mitspieler oftmals andere Produktionswege einschlagen, so dass ein anderer Spieler durch Handel - welcher so eine zentrale Rolle erhält - **Zeit sparen** kann und damit ebenfalls zum Ziel kommt. Irgendwann stellt sich das Bedürfnis, alle Karten von der Hand zu haben, automatisch ein, und selbst wenn dann noch 7 oder mehr vorhanden sind, glaubt man nicht, wie schnell plötzlich alle weggespielt sein können.

Zufällig gezogen werden die Inseln für die Alte und Neue Welt, ebenso die Expeditionskarten mit Tieren für den Zoo bzw. Artefakten für das Museum. Bei den Inseln bedeutet dies, dass Ressourcen der Neuen Welt nicht immer planbar sind und ein Spieler gegebenenfalls weiter umhersegeln muss, um den dringend benötigten Tabak zu

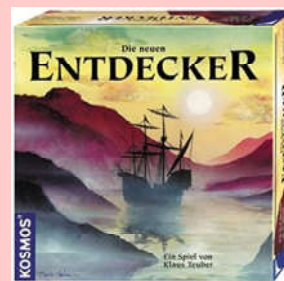
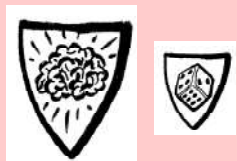
erhalten, aber das ist ja auch im PC-Spiel ähnlich. Die **Expeditionskarten** enthalten Siegpunkte (Einfluss) in Höhe von 2 bis 10 Punkten und können daher (bei Erfüllung!) schon unterschiedlich stark gewichtet sein, allerdings werden für mehr Siegpunkte auch Ingenieure oder Inventoren benötigt, von denen man nie zu viele im Spiel als Bewohner vorhanden hat.

Schlussendlich bleibt zu sagen, dass wir „Anno 1800“ sehr gern zu zweit spielen und es bei 3 oder 4 Spielern seinen Reiz nicht verliert und uns auch nicht zu lange dauert. Gegenüber anderen Ressourcen-Management-Spielen sticht das Spiel insofern hervor, dass man hier nicht einfach stupide irgendetwas hin- und hertauscht, sondern einer Produktionskette folgt, bei der man ein konkretes Ziel hat.

In Summe ist „Anno 1800“ eine gelungene Umsetzung des PC-Spiels.

Nick Bornschein

Game News -
Wertung



Die neuen Entdecker
Abenteuerfilm
Deutschland 2001
Regie: Klaus Teuber
Kosmos Filme
Dauer: ca. 75 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.

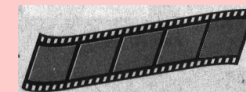
Film-Tipp des Monats

Klaus Teuber ist ja einer der renommiertesten Regisseure der Gegenwart, ja seit seinem vielgefeierten Monumentalfilm „Die Siedler von Catan“ sogar eine Legende. Bevor er seine Zusammenarbeit mit dem „Kosmos Studio“ besiegelte, drehte er viele Streifen für „Goldsieber“. 2001 überarbeitete er seinen erfolgreichen Film „Die Entdecker“ und brachte das Remake bei seinem neuen Vertragspartner heraus. Das Resultat ist nach wie vor ein sehr gelungener Film, im Prinzip eine Art „Prequel“ zu seinem Jahrhun-



dertfilm „Catan“, welcher zeigt, wie die bekannte, sechseckige Insel überhaupt entdeckt und erstbesiedelt wurde.

Prädikat: Auch in der Neuverfilmung absolut 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:

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

Spielefest, ...)

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