

TREFFEN DER BAUMEISTER !!

Architekturtagung in Traun am Mittwoch, den 1. Juni! (S. 1)



356. Ausg. 25. Mai '22
Auflage 100 Stück (!!!)
32. Jg., Abo 15 Euro



TraunCON 2022

Letzter Aufruf: Ab Mittwoch, den 25. Mai 2022 beginnen die oberösterreichischen Spieletage im Traunerhof. Das gesamte verlängerte Wochenende um Christi Himmelfahrt - einschließlich Sonntag, dem 29. Mai) findet traditionell (endlich wieder!) die Traun CON statt. Diesmal gibt es sogar ein Turnier: Die Österreichische Meisterschaft im Kult-Legespiel „Carcassonne“ am 28. Mai 2022 (ab 10:15). Wir hoffen auf rege Teilnahme der Knobelritter!



Liebe Architekten,

Infrastruktur muss erhalten und gegebenenfalls ausgebaut werden. Kein Wunder also, dass uns nach zwei Jahren eingeschränkter Versorgung mit Baumaterialien ein Sommer mit hoher Baustellen-dichte bevor steht. Die Bemühungen von Stadt, Land und den beteiligten Betrieben durch einen ausgeklügelten Zeitplan die unausweichlichen Staus im Zaum zu halten sind lobenswert, ob sie auch erfolgreich sind, wird sich weisen.

Glücklicherweise gibt es ja in der Geschichte viele infrastrukturelle und architektonische Großprojekte von denen wir lernen können. Den Anfang machen wir bei den „**Rajas of the Ganges: The Dice Charmers**“ benutzen den Fluss als Transportweg auf der Suche nach Wohlstand. Weiter gehts nach Portugal, wo es um Fliesen unterschied-

licher Farben geht, nicht nur „**Azul - der Sommerpavillon**“ soll ja schließlich der königlichen Familie gerecht werden.

Eine Nummer farbenfroher wird es bei der Kathedrale des seligen Basilus, deren Zwiebeltürme auf fast jeder Aufnahme des roten Platzes oder der Kremlmauer in Moskau zu sehen sind. „**Die rote Kathedrale**“ benötige dafür auch eine Bauzeit von neun Jahren, die später hinzugefügte Kapelle nicht mit gerechnet. Abschließend begeben wir uns ins Altertum. Denn eines gilt auch für die „**7 Wonders: Architects**“ haben auch diese ausgeklügelte geplant und so die Umsetzung ermöglicht.

In diesem Sinne wünsche ich euch bis zum großen Planungstreffen am 1. Juni im Trauner Bauhof allzeit anstandslose Statik,

Euer Oliver



Ritter der Knobelrunde

Spiel des Jahres

Cascadia (Kosmos)
Scout (Oink Games)
Top Ten (Asmodee)

Kinderspiel des Jahres

Cryptid (Skellig Games)
Dune Imperium (Dire Wolf)
Living Forest (Pegasus)

Die Auszeichnung „Kinderspiel des Jahres“ wird am 20. Juni 2022 vergeben, die beiden anderen Preise - „Spiel des Jahres“ und „Kennerspiel des Jahres“ erst am 16. Juli 2022.

Neues vom Trauner Spielekreis



Die Nominierungslisten zum „Spiel des Jahres“

Die Jury hat am Montag, den 23. Mai 2022 die „Longlist“, sowie die Nominierungen in den drei Kategorien bekanntgegeben. Hier die jeweils 3 nominierten Spiele:

Kinderspiel des Jahres

Auch schon clever (Schmidt)
Mit Quacks & Co nach
Quedlinburg (Schmidt)
Zauberberg (Amigo)

Absage des Turniers

„Austrian Masters“

Leider hat es doch nicht geklappt. Aufgrund zu weniger Teilnehmer muss das „Austria Masters“ vom 26. Mai 2022, welches während der Traun CON hätte stattfinden sollen, abgesagt werden müssen. Es gibt aber bei den Spieletagen noch genug Spielmöglichkeiten, da die Spielesammlung aus fast 5000 Spielen besteht.

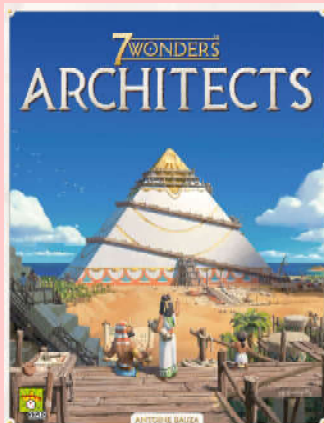
Zwischenwertung

Nach mittlerweile 4 Spieletagen präsentiert sich die Wertung der „Ritter der Knobelrunde“ wie folgt:

1. Herzog Jakob	83,5
2. König Franky	70
3. Herzog Reinhold	62
4. Prinz Roland	54,5
5. Baron Thomas	26
6. Baron Johannes	23,5
7. Knappe Luca	21,5
8. Graf Oliver K.	21
9. Prinzessin Nicole	20
10. Knappe Martin	19,5

Game News - Spielekritik

Wenn schon „Bauen“ das Thema des kommenden Spieleabends ist, dann muss dieses Spiel unbedingt dabei sein, übernehmen die Spieler doch darin die Rollen von Baumeistern...



7 Wonders Architects
Art des Spiels: **Aufbauspiel**
Autor: **Antoine Bauza**
Verlag: **Repos Productions**
Jahrgang: **2021**
Spielerzahl: **2 - 7 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 25 Minuten**
Preis: **ca. Euro 38,-**

Einleitung

Nahezu jeder Leser hier – so unterstelle ich einfach einmal – dürfte das Kennerspiel des Jahres 2011 kennen. Mit „7 Wonders Architects“ liegt nun ein Spin-Off vor, das ich im Vergleich zum Original nicht wirklich kategorisieren kann. Es ist weder das Würfelspiel zum Kartenspiel noch eine Familienversion zum Expertenspiel noch ... sonst was. Es ist lediglich etwas einfacher und nur irgendwie ... anders. Auch hier bauen wir

wieder Weltwunder (allerdings nur eines, nicht mehrere), die Voraussetzungen der Spieler sind wieder leicht asymmetrisch, wir haben Rohstoffe, Wissenschaft und Krieger – aber der Mechanismus ist ein anderer.

Spielbeschreibung

Jeder Spieler erhält ein Spielersetz, bestehend aus einem **5-teiligen Weltwunder** und einem **individuellen Kartenstapel**, wobei es insgesamt 7 Sets gibt, aus denen man wählen kann.

Die Weltwunder unterscheiden sich in der Anordnung ihrer Baustufen, den Siegpunkten, die die einzelnen Stufen liefern und eventuellen Sonderaktionen, in deren Genuss man beim Bau der entsprechenden Stufe kommt. Die Kartenstapel dagegen sind zwar individuell, von ihrer Zusammensetzung her aber so wenig unterschiedlich, dass diese Individualisierung meiner Meinung nach kaum ins Gewicht fällt. Die Stapel bestehen aus grauen **Baustoffkarten** (5 verschiedene sowie gelbes Geld als Joker), blauen **Siegpunktkarten**, grünen **Wissenschaftskarten** (3 unterschiedliche Symbole) und roten **Militärkarten**.



Die Teile seines Weltwunders legt man vor sich mit der ungebauten Seite nach oben aus, den eigenen Kartenstapel legt man zwischen sich und den Spieler zu seiner Linken – und zwar so, dass die jeweils oberste Karte offen sichtbar ist. In die Tischmitte kommen dann noch verdeckt ein **neutraler Kartenstapel** in ähnlicher Zusammensetzung wie die Spielerkartenstapel, **Siegpunktmarker** für die Kriege, grüne **Fortschrittsmarker**, wie man sie in ähnlicher Form aus „7 Wonders Duel“ kennt, **Konfliktmarker** mit einer Friedens- und einer Kriegseite, wobei zunächst auf allen die Friedensseite nach oben zeigt, und ein Marker mit einem Katzenviech.

Und dann geht's los. Wer dran ist – und ja, hier ist man „dran“ (**kein gleichzeitiges Spielen** wie beim Urvater) –, wählt eine von 3 Karten: die zu seiner Linken, die zu seiner Rechten oder eine vom verdeckten Stapel aus der Mitte. Und diese legt er bei sich an. Das war's. Abhängig von der genommenen Kartenfarbe passieren dann unter Umständen Dinge:

Graues Baumaterial oder **gelben Joker** genommen? Nichts passiert, außer es sind genug Baumaterialien für

Fortsetzung von „7 Wonders Architects“

die nächste Stufe des Wunders vorhanden. Die Baumaterialien müssen dann abgegeben und die **nächste Stufe muss gebaut werden**. Dies benötigt zwischen 2 und 4 gleiche oder ungleiche Rohstoffe, bringt Siegpunkte und bisweilen auch eine Bonusaktion – beispielsweise, dass man außer der Reihe die oberste Karte eines beliebigen Stapels nehmen darf.

Blaue Siegpunkt-karte genommen? Nichts weiter passiert, die Siegpunkte zählen schlichtweg für das Spielende. Manchmal ist eine Katze auf den Karten abgebildet, dann nimmt man sich den Katzenviechmarker aus der Mitte oder vom Vorbesitzer. Solange man ihn hat, erlaubt er, die oberste Karte des verdeckten Stapels aus der Tischmitte anzusehen. Hat man ihn am Ende des Spiels, dann erhält der stolze Katzenbesitzer dafür 2 Siegpunkte.

Grüne Wissenschaft genommen? Nichts weiter passiert, außer, man hat 2 gleiche oder 3 verschiedene Symbole. Dann gibt man diese ab und darf einen offenen oder verdeckten Fortschrittsmarker aus der Tischmitte nehmen. Diese bringen entweder während der Partie diverse Vorteile oder Siegpunkte für dies und das.

Rotes Militär genommen? Nichts weiter passiert, außer auf der Karte sind neben den Schilden auch noch 1

oder 2 Hörner abgebildet. Dann müssen entsprechend viele Konfliktmarker in der Tischmitte auf „Krieg“ umgedreht werden, und abhängig von der Spielerzahl löst dies unter Umständen einen Konflikt aus. Wie beim normalen 7 Wonders vergleicht dann jeder seine Schilde mit den Nachbarn – der Sieger erhält Sieg-



punktchips. Alle Schildkarten mit Hörnern wandern aus dem Spiel, Schildkarten ohne Hörner bleiben beim Besitzer und die Konfliktmarker werden wieder auf „Frieden“ umgedreht.

Dies sind kurze, knackige Spielzüge, und selbst in voller Besetzung hält sich die Wartezeit in Grenzen. Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler sein Wunder errichtet hat. **Siegpunkte** erhält dann jeder für die vollendeten Bauabschnitte des eigenen Wunders, blaue Siegpunktkarten, Siegpunktchips aus den Konflikten, Siegpunkte durch Fortschrittsmarker, und eventuell den Katzenviechmarker.

Fazit

Und nun? Wo sortiere ich das Spiel ein? Ist es leichter, schwerer, komplexer, kürzer, länger, interessanter oder langweiliger als das Original? Schwierig. Die **Spieldauer** ist ähnlich, in großer Runde tendenziell etwas länger. Das **Erklären geht schneller**, weil es weniger individuelle Karten gibt. Die **individuellen Eigenschaften der Wunder** fallen etwas weniger ins Gewicht als beim Original, die unterschiedliche Zusammensetzung der einzelnen Kartenstapel überhaupt nicht.

Die **Entscheidungen**, die man im eigenen Zug trifft, sind ok, aber aufgrund der geringeren Auswahl bzw. Variabilität der Karten **tendenziell einfacher**. **Interaktion** ist gegeben – beim Urvater durch das Herumreichen der Karten, hier durch das Nehmen von Karten aus „geteilten“ Töpfen mit dem linken und rechten Sitznachbarn.

Das Fazit meiner Mitspieler war geteilt – von „richtig gut“ bis zu „ich fühle mich gespielt“ war alles dabei. Für mich ist „7 Wonders Architects“ ein **typisches „Nebendran“-Spiel**. Es ist nicht besser als der Vorgänger, nicht schlechter, **nur anders**. Ein bisschen wie ein leichtes Sportcoupé neben einer eleganten Limousine – beides hat seinen Reiz, kommt halt drauf an, was man lieber hat.

Der **Einstieg ist deutlich leichter**, weil es keine

Fortsetzung von „7 Wonders Architects“

Zeitalter und unterschiedliche Karten gibt, über die man sich entwickelt, wodurch im Gegenzug auch aber etwas Komplexität entfällt. Aus Vielspietersicht büßt es dadurch sicherlich einiges an Reiz ein, aber als Absacker ist es auch hier recht tauglich. Es schadet nicht, es zu haben, aber man braucht es nicht wirklich, wenn man das Original hat. So gesehen hinterlässt es mich etwas achselzuckend, aber es ist ein positives Achselzucken.

So gesehen, ist es also eine bedingte Empfehlung.



HALL OF GAME

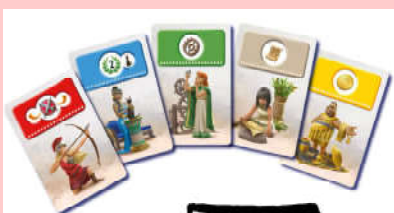
Es hat alles nach einem Durchmarsch von ARCHE NOVA ausgeschaut, es fiel aber ein wenig zurück auf den dritten Platz. Dadurch wurde der Weg frei für DIE CREW - MISSION TIEFSEE, welches sich an die Spitze hievt und nun auf den Spuren seines Vorgängers wandelt. Wenn es so weiter läuft, könnte es bereits in zwei Monaten in unsere Ruhmeshalle aufsteigen. Dahinter liegt NOCH MAL! an der 2. Stelle, welches somit ebenfalls seine Anwärterchaft - allerdings frühestens in 4 Monaten - stellt.

MARACAIBO könnte theoretisch schon im Juli in die „Hall of Games“ aufsteigen, ist aber in der Gunst der Knobelritter zurück- und sogar aus den punkteträchtigen „Top Five“ gefallen. Auf den Rängen befinden sich stattdessen PALEO und Neueinsteiger IMPERIUM KLASIK gleichauf auf dem 4. Platz. Für diese beiden ist es längerfristige Prognosen noch zu früh.

Und zwei Dinge möchte ich **explizit loben** – dies wären zum einen die vorbildliche Anleitung, und zum anderen die ebenso vorbildlichen Aufbewahrungsboxen.

Michael
Andersch

Game News -
Wertung



p.S.: Die Spielerzahl lautet zwar „2 bis 7 Personen“, zu zweit empfiehlt sich aber dennoch „7 Wonders Duel“, für das ja schon 2 Erweiterungen („Pantheon“ und das exzellente „Agora“) erschienen sind.

Es befinden sich momentan viel zu viele Expertenspiele in der Wertung, weshalb sich einige davon schwer tun. Logisch, wenn sich die Stimmen der Fangemeinden auf zu viele Spiele verteilen. So liegen neben MARACAIBO auch noch DUNE IMPERIUM, DIE VERLORENEN RUINEN VON ARNAK, HALLERTAU und DIE INSEL DER KATZEN in der unteren Hälfte der Tabelle. Und es kommt noch ein Vorschlag hinzu: EVERDELL (2 x vorgeschlagen), während DUNGEONS, DICE & DANGER rausfiel.

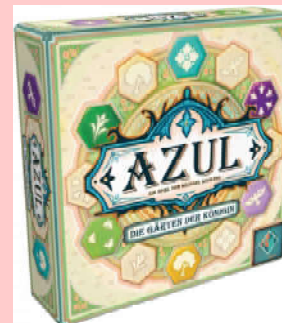
Wertung:

1. Die Crew - Mission Tiefsee	2/+13/-0/15/ +
2. Noch mal!	2/+12/-0/14/ +
3. Arche Nova	5/+ 6/-0/11/ -
4. Paleo	2/+ 7/-0/ 9/ =
Imperium Klassik	*3/+ 6/-0/ 9/ +
6. So Kleever	1/+ 5/-0/ 6/ +
7. Maracaibo	2/+ 2/-0/ 4/ -
Dune Imperium	2/+ 2/-0/ 4/ -
Die Ruinen von Arnak	1/+ 3/-0/ 4/ =
10. Hallertau	1/+ 2/-0/ 3/ -
My Gold Mine	1/+ 3/-1/ 3/ -
12. Die Insel der Katzen	1/+ 1/-0/ 2/ -
13. Dungeons, Dice & D.	*1/+ 0/-1/ 0/ -

Vorschlag: Everdell (2 x)

Game News - Spielekritik

Für den portugiesischen König haben wir schon allerhand gebaut. Diesmal müssen wir uns für seine Gemahlin auch hortologisch betätigen, sprich: garteln...



Titel: Azul - Der Sommerpavillon

Art: taktisches Legespiel

Autor: Michael Kiesling

Verlag: Next Move Games

Vertrieb: Pegasus Spiele

Jahrgang: 2019

Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: 30 bis 45 Minuten

Preis: ca. Euro 39,-

Einleitung

"Repetita non placent!" - meinte einst der römische Dichter Horaz (65 - 8 v. Chr.). Was Spiele anbelangt, gebe ich ihm meistens Recht, denn viele Erweiterungen (also Wiederholungen) kommen qualitativ bei weitem nicht an das Grundspiel heran, weshalb man mit Leichtigkeit darauf verzichten hätte können. Ob dies auch für das vorliegende Spiel gilt, einer Variante von "Azul" (immerhin Spiel des Jahres 2018), wollen wir mit dieser Rezension feststellen.

Diesmal gilt es, einen Auftrag vom König Manuel I. zu erfüllen, der tatsächlich aufgrund des Todes des portugiesischen Monarchen nie verwirklicht wurde: Der Bau eines prächtigen Sommerpavillons. Und wieder einmal sind unsere Künste als Handwerker gefragt, um das Bauwerk mit wunderschönen Fliesen auszustatten.

Spielbeschreibung

Nachdem die Spieler einzeln für sich ihre Fähigkeiten als Fliesenleger unter Beweis stellen müssen, bekommt jeder seinen persönlichen Plan des Pavillon, sprich: seine eigene Spielertafel. Der Plan zeigt sieben sternförmige Muster, wobei die äußeren Sterne in den angegebenen Farben gefliest werden müssen, während der zentrale Stern unbedingt aus verschiedenen Farben bestehen muss.

Die Fliesen - von jeder der sechs Farben gibt es 22 Stück - werden in den Beutel gelegt. Danach werden 10 Fliesen gezogen und auf die Vorratsfelder des Spielplans platziert. Zu Beginn jeder Runde werden dann die im Kreis ausgelegten Manufakturplättchen - ihre Anzahl hängt von der Spielerzahl ab - mit jeweils 4 zufällig gezogenen Fliesen bestückt. Nachdem alle Spiel-

er ihren Punktemarker auf die Zählleiste gestellt, der Startspieler-Stein in die Mitte der Manufakturplättchen gelegt und der Turm bereit gestellt wurde, kann das fröhliche Handwerken losgehen.

Der Spielablauf ist einfach und großteils bekannt. Zuerst werden in Phase 1 Fliesen erworben. Wer an der Reihe ist, wählt ein Manufakturplättchen, nimmt sich alle Fliesen einer Farbe in seinen Vorrat und verschiebt die verbliebenen Fliesen in die Mitte. Alternativ kann er aber auch die Tischmitte wählen und daraus alle Fliesen einer Farbe nehmen. Der erste Spieler, der dies in einer Runde macht, muss ein paar Minuspunkte in Kauf nehmen, wird dafür jedoch neuer Startspieler.

Sind alle Fliesen vergeben, werden in Phase 2 die Fliesen gelegt und gewertet. Reihum legen die Spieler ihre Fliesen auf die Felder ihrer Spielertafel. Auf jedem Feld ist angegeben, wie viele Fliesen welcher Farbe dafür notwendig sind. Eine Fliese davon wird auf das Feld gelegt, die restlichen werden in den Turm geworfen, wo sie wieder in den Beutel wandern, sobald dieser leer ist. Jede gelegte Fliese bringt direkt so viele Punkte ein, wie sich dann im

Fortsetzung von „Azul - Der Sommerpavillon“

entsprechenden Stern benachbart miteinander verbunden befinden. Will oder kann ein Spieler nichts mehr legen, kann er **passen**. Dabei darf er bis zu 4 Fliesen lagern und in die nächste Runde mitnehmen.

Zwei Besonderheiten sollten noch erwähnt werden. Zum einen wird in jeder Runde eine andere Farbe als **Jokerfarbe** definiert. In Phase 1 darf genau 1 Fliese dieser Farbe - sofern dort vertreten - **zusätzlich** genommen werden. Wird hingegen die Jokerfarbe selbst gewählt, darf lediglich 1 genommen werden, auch wenn sich auf dem betreffenden Manufakturplättchen oder der Tischmitte mehrere davon befinden sollten. In Phase 2 fungieren die Fliesen der Jokerfarbe tatsächlich als **Joker**, wobei aber stets mindestens eine Fliese der "echten" Farbe - nämlich zum Platzieren auf der Spielertafel - darunter sein muss.

Die zweite Besonderheit stellen die **Säulen, Statuen und Fenster** auf den Spielertafeln dar. Konnte ein Spieler alle angrenzenden Felder einer Säule mit Fliesen belegen, darf er sich sofort von den Vorratsfeldern des Spielplans eine beliebige Fliese als **Bonus** nehmen. Bei komplett umgebenen Statuen beträgt dieser Bonus schon 2 Fliesen, bei Fenstern - hier genügen bereits 2 Felder - sogar 3 beliebige Fliesen.

Nach sechs Runden endet das Spiel. In einer abschließenden **Wertung** erhalten die Spieler noch Sonderpunkte für komplett fertiggestellte Sterne. Außerdem bekommen sie noch Extrapunkte, wenn es ihnen gelungen ist, alle Einsen, Zweien, Dreien und/oder Vieren abzudecken. Minuspunkte gibt es hingegen für jede am Schluss übriggebliebene Fliese. Wer nun die meis-



ten Punkte hat, gewinnt diesen spannenden Wettbewerb und empfiehlt sich der portugiesischen Königsfamilie als royaler Fliesenleger.

Fazit

"Azul - der Sommerpavillon" weist - was ja zu erwarten war - eine starke Ähnlichkeit zu "Azul" auf, was es auch gar nicht verleugnen will. Im Gegenteil: Die Popularität des "Spiel des Jahres 2018" wurde wohl ganz bewusst genutzt, um die Verkaufszahlen zu steigern. Aus kaufmännischer Sicht ist dies natürlich eine nachvollziehbare Überlegung.

Aber: **Brauchen wir Spieler noch so ein Spiel?**

Dazu müssen wir alle 3 Spiele der (vorläufigen?) Trilogie miteinander vergleichen. Über die Qualität des Grundspiels brauchen wir nicht viele Worte verlieren. Die erlangten Trophäen - sogar wir Knobelfitter haben es mit dem "Knobelpreis" für das unserer Meinung nach beste taktische Spiel des Jahres ausgezeichnet - reichen als Argumente aus.

Aber bereits **über die Fortsetzung scheiden sich die Geister**. "Azul - Die Buntglasfenster von Sintra" weist mit farbigen Glassteinen ebenfalls ein tolles Spielmaterial auf, hat allerdings - trotz ähnlichen Spielgefühls - wegen der zusätzlichen Punktemöglichkeiten einen doch etwas schwierigeren Zugang und spielt sich nicht so geradlinig. Für sich betrachtet ist es zwar ein exzellentes Spiel, jedoch nicht so verschieden vom Original, dass es ein absolutes Muss darstellte.

Dementsprechend **skeptisch** war ich betreffend des neuesten Werks von Michael Kiesling. Das fängt bereits mit dem Thema an, wo es um einen Sommerpavillon geht, der zwar in Planung war, in der Realität aber nie gebaut wurde. Das klingt schon **ein wenig konstruiert und aufgesetzt**. Wurde da intensiv nach irgendeinem halbwegs passenden Gebäude gesucht, um eine Verlängerung der Erfolgsstory zu rechtfertigen?

Obwohl der Grundmechanismus 1:1 von "Azul" übernommen wurde, kann man

Fortsetzung von „Azul - Der Sommerpavillon“

im Detail doch **kleine, aber feine Unterschiede** erkennen. Damit meine ich nicht das Material oder die Aufmachung. Die Verwendung von **rautenförmigen Fliesen** erlaubt zwar neue geometrische Anordnungen, was sich jedoch nicht auf das generelle Spielgefühl auswirkt.



Viel entscheidender ist, dass der **Spielablauf nun in 2 getrennte Phasen gegliedert** wurde. Musste man sowohl bei "Azul 1" als auch bei "Azul 2" die genommenen Spielsteine sofort einbauen, und damit verbundene Nachteile in Kauf nehmen, kann man hier nun in Phase 1 die Fliesen erst sammeln und kann sich dann in Phase 2 überlegen, wie man seinen Vorrat am besten einsetzt. Dies hat zur Folge, dass es sich **weniger gemein, weniger konfrontativ** spielt. Ich konnte feststellen, dass diese Verringerung des Ärgerpotentials in unseren Spielrunden überaus positiv ankam und auch die interessante Regelung mit der Jokerfarbe begrüßt wurde.

Obwohl die meisten Entscheidungen taktischer Natur sind, und man aufgrund der jeweils neuen Auslage an Flie-

sen auf den Manufakturplättchen eher kurzfristig und flexibel agiert, ist es doch möglich, seine **Vorgehensweise auf verschiedene Art** anzulegen. Dies liegt an den Extrapunkten, welche man bei der Schusswertung erzielen kann.

Man kann sich beispielsweise darauf konzentrieren, zwei bis maximal 3 **Sterne zu vollenden**, was zwischen 12 (für den mehrfarbigen Stern) und 20 Punkten (violetter Stern) einbringt. Oder man kann auf die Zusatzpunkte abzielen, die es für die **Abdeckung aller Felder eines Wertes** gibt. Die dafür ausgeschriebenen Belohnungen liegen zwischen 4 (für alle 1er) und 16 (für alle 4er) Punkten.

Wie immer man es aber auch anlegt, ohne die **Bonusfliesen** für Säulen, Statuen und Fenster (bei Belegung aller angrenzender Felder) lässt sich kein Blumentopf gewinnen, weshalb man dies stets in seine Überlegungen mit einbeziehen sollte. Dies wird durch die Tatsache belegt, dass jeder Spieler in den sechs Runden einer Partie zwischen 50 und 60 Fliesen in Phase 1 erhält. Da macht es schon einen großen Unterschied, ob man durch diesen Bonus beim Legen lediglich vereinzelte Fliesen, oder doch 10 oder mehr bekommt.

"Azul - der Sommerpavillon" ist für mich **das beste Spiel der Trilogie**, besser noch als das Original womit

auch die eingangs gestellte Frage beantwortet wäre. Genau so hätte es eigentlich von Anfang an sein müssen. Aber vielleicht hat Autor Michael Kiesling den Erfolg gebraucht, um - zusätzlich mit ein paar weiteren Monaten Reifezeit - das Spiel zu perfektionieren und zu diesem meines Erachtens fast idealen Ergebnis zu gelangen. Ob meine "Knobelfitter" derselben Meinung sind, wird sich spätestens bei der Vergabe des "Knobelpreises 2020" weisen...*

Wally

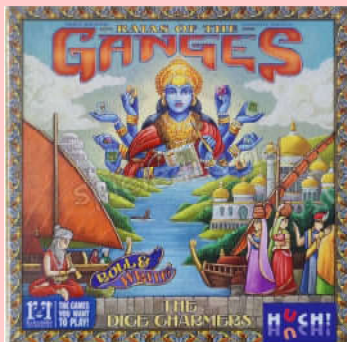
Game News - Wertung



Anm. d. Red.: Diese Rezension wurde vor fast 2 Jahren finalisiert. Wie sich herausstellte, haben die „Ritter der Knobelfrunde“ anders entschieden, sodass nichts aus dem Hattrick für „Azul“ wurde. Der Knobelpreis 2020 ging an das geniale kooperative Kartenspiel „Die Crew“. Aber vielleicht klappt es heuer wieder mit dem neuen „Azul - Die Gärten der Königin“...

Game News - Spielekritik

Okay, auch wenn „Bauen“ beim nachfolgend beschriebenen Spiel nicht im Vordergrund steht, werden doch genug Gebäude - Paläste und so - errichtet, weshalb es gut zum Thema passt...



Titel: Rajas of the Ganges - The Dice Charmers

Art: Roll & Write-Game

Spielauteurs: Inka &

Markus Brand

Verlag: Huch! & friends

Jahrgang: 2020

Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler

Alter: ab 12 Jahren

Dauer: 30 bis 45 Minuten

Preis: Euro 17,90

Einleitung

Fakire - das sind diese heimat- und besitzlos umherwandernden hinduistischen Asketen, die ihre teilweise bizarren Künste vor Publikum demonstrieren. Sie legen sich auf Nagelbetten, bohren sich Metallstifte durch die Haut und beschwören mit ihrem Flötenspiel Schlangen. Was eher unbekannt ist: Es soll dort am Ganges ein paar dieser Gaukler geben, die sogar Würfel beschwören, um die Rajas zu unterstützen, ihre Provinzen

auszubauen, Waren zu sammeln und auf dem Markt zu verkaufen, einflussreiche Persönlichkeiten am Palast für sich zu gewinnen und den Ganges zu bereisen. Nicht zu Unrecht werden diese besonderen Fakire "The Dice Charmers" genannt ;-)

Spielbeschreibung

Bei "Rajas of the Ganges - The Dice Charmers" stellen nicht wirklich überraschend - Würfel den Motor des Spiels dar. Die **8 Würfel** - je 2 pro Farbe - werden zu Beginn jeder Runde gewürfelt. Der Reihenerste wählt jeder Spieler einen Würfel aus, legt ihn auf sein Ablagetableau und führt die entsprechende Aktion aus.

Jede Würfelfarbe steht für die Entwicklung in einem bestimmten Bereich, welche anschließend auf dem eigenen **Spielblock** eingetragen wird. **Violett steht dabei für Waren.** Wer einen violetten Würfel wählt, bekommt die darauf angegebenen beiden Waren, indem er die entsprechenden Symbole auf seinem Block einträgt.

Grüne Würfel dienen zum Ausbau des Wegenetzes. Mit diesen Wegen

schließt man entweder Gebäude (in drei Arten) an und erhält dafür Ruhmespunkte, oder Märkte, auf denen man Waren für Geld verkauft. **Mit blauen Würfeln fährt man auf dem Fluss vorwärts**, und zwar bis zum nächsten übereinstimmenden Symbol, dessen zugehörige Aktion man auch sogleich ausführt. **Gelbe Würfel bringen schließlich eine Palastaktion**, indem die entsprechende Person angekreuzt und der damit verbundene Vorteil genutzt wird.

Alle Entwicklungen und Fortschritte werden ja auf dem Spielblock festgehalten. Viele Felder weisen hierbei besondere Symbole auf, welche **diverse Boni und Belohnungen** repräsentieren. Diese werden dann wirksam, sobald bestimmte Orte erreicht, bestimmte Spalten oder Bereiche komplettiert werden.

Ziel aller Aktionen ist es, sowohl **Ruhmespunkte** als auch **Geld** zu lukrieren. Beides wird auf **gegenläufigen Leisten** notiert. Eine Partie endet nach jener Runde, in welcher sich bei mindestens einem Spieler die Einträge auf seiner Geld- und seiner Ruhmesleiste überschneiden. Am Ende gewinnt jener Spieler, dem schließlich die **weiteste Überschneidung** gelungen ist.



Fortsetzung von „Rajas of the Ganges - The Dice Charmers“

Fazit

Ein Würfelspiel zu einem Würfelspiel? Dies klingt etwas paradox, ist es aber im Grunde genommen, denn bereits bei "Rajas of the Ganges" sind **Würfel der treibende Motor** des Spiels. Der Unterschied zum Brettspiel liegt vor allem in der drastischen Reduzierung des Spielmaterials auf das Wesentliche: Einen Spielblock und ein paar Würfel. Doch obwohl weder Spielplan, noch Spielfiguren oder irgendwelche Plättchen vorkommen, tauchen auch hier fast alle wichtigen Elemente auf.

Vor allem kommt hier fast dasselbe Spielgefühl auf. Dies ist dem **Dice Drafting** geschuldet, welches ähnliche Dilemmata hervorruft wie der Arbeitereinsatz beim Original. Der Startspieler hat dabei nicht nur den Vorteil, aus allen acht Würfeln auswählen zu können. Er legt zusätzlich den zweiten Würfel der gewählten Farbe auf die Elefanten-Figur, welche den Startspieler kennzeichnet, und entzieht diesen Würfel damit fast zur Gänze dem Zugriff der Mitspieler. Gottlob wechselt diese recht starke Funktion des Startspielers jede Runde im Uhrzeigersinn.

Trotzdem bleiben auch den anderen Spielern genug Optionen. **Jeder Würfel**

kann ja irgendwie sinnvoll eingesetzt werden. Waren zu lagern ist stets willkommen, um sie später gewinnbringend verkaufen zu können. Mit Wegen werden die dafür notwendigen Märkte angeschlossen, oder aber auch Gebäude, die auf jeden Fall mindestens einen Ruhmespunkt wert sind. Personen im Palast sorgen auf verschiedenste Art für Verbes-



serungen oder Fortschritte. Und auch das Vorankommen auf dem Ganges ist immer mit einem positiven Effekt verbunden.

Das soll allerdings jetzt nicht heißen, dass es egal oder beliebig wäre, welche Aktion man wann ausführt. Vielmehr kommt es auf das **richtige Timing** an. So ist es beispielsweise sinnlos, den Markt aufzusuchen, wenn die Lager leer sind und man folglich keine Waren verkaufen kann. Bevor man ein Gebäude anschließt, ist es ebenfalls besser, dessen Punktwert vorher zu erhöhen. Und auf dem Fluss sollte man nicht frühzeitig allzu weit voranfahren, da man sich sonst für spätere Runden Optionen beraubt.

Besonders wichtig sind die Überlegungen bezüglich möglicher **Boni**, die es ebenfalls zum richtigen Zeitpunkt zu nutzen gilt. Sobald mit Wegen Randfelder der Provinz erreicht, oder durch Ankreuzen und Abstreichen von Feldern auf dem Spielblock gewisse Spalten oder Bereiche vervollständigt werden, erhält man die angeführte Belohnung. Dies kann zu verblüffenden **Kettenreaktionen** führen, für deren Einhaltung der Reihenfolge man schon sehr konzentriert zu Werke gehen muss.

All dies macht "Rajas of the Ganges - The Dice Charmers" erstaunlich komplex. Es gibt einfach viel zu beachten und bedenken.

Sicher: Von einem strategischen Spiel kann man dennoch nicht sprechen. **Längerfristige Planung ist auf keinen Fall möglich**, dazu besteht durch die Würfel doch ein gewisser Glücksfaktor. Es gilt, sich auf die zur Verfügung stehenden Würfelsymbole einzustellen und die vorteilhaftesten Optionen zu wählen.

Das **Spielmaterial** ist - wie bereits erwähnt - stark reduziert. Neben den 8 schön gestalteten Spezialwürfeln finden sich noch zwei Spielblöcke - Sonnen- und Mondseite -, die sich vor allem in der Anordnung der Boni unterscheiden. Schön, dass die Blöcke beidseitig bedruckt sind, aber die Farbgebung hätte etwas dezenter ausfallen

Fortsetzung von „Rajas of the Ganges - The Dice Charmers“

müssen, um die eigenen Einträge deutlicher erkennen zu können. Wir verwenden deshalb statt eines Bleistifts oder eines Kugelschreibers lieber einen etwas dickeren Filzstift. Dazu gibt es noch 5 Würfelablagetableaus und einen großen 3D-Elefanten zur Kennzeichnung des Startspielers.

Alles in allem bietet das Spiel eine ausgezeichnete Alternative, wenn man mal etwas weniger Zeit oder weniger Platz hat für das große "Rajas of the Ganges". Aber auch jenen, die dieses Spiel nicht kennen und jenen, die auf taktisch anspruchsvolle Würfelspiele

stehen, kann ich "Rajas of the Ganges - The Dice Charmers" wärmstens empfehlen.

Tracy

Game News - Wertung



Anm. d. Red.: Es gibt ja immer wieder Trends und Entwicklungen, auch in der Szene. Momentan sind „Roll & Write-Spiele“ (oder „Pen & Paper“) sehr gefragt, also Spiele, bei denen gewürfelt wird, und die Würfel-ergebnisse auf die eine oder andere Weise in den eigenen Wertungszettel eingetragen werden. Mal schauen, was uns dieser Trend noch alles bringt...



GAMES, TOYS & MORE Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

Vor 5 Jahren hat Daniel - nachdem er schon länger einen **Online-Spieleversand** 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 **Spielen im Geschäft** (übri-

genseitig) zu verbringen. Sollte irgendwas gerade nicht lagernd sein, kann es gerne bestellt werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exoten und

seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

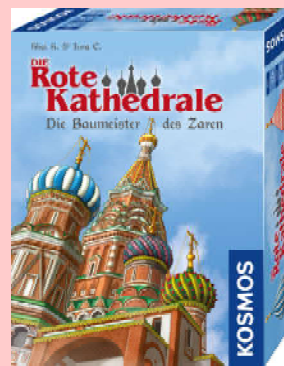
Die Szene in Oberösterreich ist stark am Wachsen, wie auch die zahlreichen Spielefeste in Linz und der näheren Umgebung beweisen, an denen sich auch Daniel engagiert beteiligt.

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

Tracy

Game News - Spielekritik

Beim letzten Spiel zum Thema „Bauen“ geht es um die Errichtung einer Kathedrale, nämlich einer ganz bestimmten...



Titel: Die Rote Kathedrale
Autoren: Shai S & Isra C.
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 1 - 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 30 - 120 Minuten
Preis: ca. Euro 29,-

Einleitung

Als Bautrupps zimmern wir fleißig an der roten Kathedrale und versuchen durch geschickten Einsatz von Würfeln, Bauabschnitte zu errichten und diese mit Verzierungen zu verschönern. Nur wer klug Ressourcen herbeischafft und diese mit dem begrenzten Lager auch verwalten kann, wird am Ende ein Monument für die Ewigkeit im Herzen Moskaus erbauen können.

Spielbeschreibung

„Die rote Kathedrale“ spielt sich in drei sogenann-

ten Basis-Aktionen, von denen jeder Spieler in seiner Runde eine auswählen muss:

(1) Einen Bauabschnitt beanspruchen: Hier nimmt der Spieler eines seiner Banner von seinem Tableau - schaltet dadurch einen weiteren Lagerplatz für eine Ressource frei - und beansprucht einen Bauabschnitt der Kathedrale in einem Turm. Gebaut wird natürlich von unten nach oben, so dass immer nur der nächstmögliche Abschnitt gewählt werden kann. Als Bonus erhält man ein Werkstattplättchen, welches man gegen die Zahlung von Rubel (optional) offen in seine Werkstatt legen kann, damit dies später Boni einbringt. Auf jeden Fall belegt man aber damit einen Bereich der Werkstatt, denn wer sich das Plättchen nicht leisten kann oder möchte, legt es verdeckt ab.

(2) Bauen / Verziern: Wer genügend Ressourcen eingelagert hat, darf maximal 3 davon für den Bau seines Abschnitts oder das Verziern eines fertiggestellten Abschnitts mit einer Tür, einem Fenster oder einem Kreuz verwenden. Vor allem das Verziern bringt dann ordentlich Ruhmespunkte ein, wenn man hier mit einem oder besser noch mit 2 verschiedenfarbigen Edelsteinen bezahlt. Die Ruhmesleiste ist zwar an die Baupunkteleiste (Siegepunkte)



angegliedert, macht aber bis einem gewissen Bereich größere Sprünge und bringt dadurch eine Menge an Siegpunkten.

(3) Ressourcen erhalten: Hier greift der Würfelmechanismus. Bewegt werden darf jeder Würfel um exakt seine Augenzahl um je einen Abschnitt auf dem Markt. Am Ziel erhält der Spieler dann die Ressource so oft, wie Würfel in diesem Abschnitt liegen. Zusätzlich sind immer zwei Abschnitte des Marktes an eine Einflusskarte gebunden, deren Zusatzaktion man ausführen kann. Mit einem passenden Werkstattplättchen lassen sich zudem noch weitere Boni abstauben.

Bei der **Punktwertung** wird der Wert eines Turms der Kathedrale bestimmt. Der Spieler mit den meisten gebauten Abschnitten und Verzierungen erhält diese Punkte als Ruhmepunkte, Spieler die Hälfte davon usw. Gewonnen hat ... na, vervollständigt den Satz mal selbst.

Fazit

Eins vorweg: Ob wir hier an der roten Kathedrale bauen, der Sagrada Familia oder an der Chinesischen Mauer, es wäre unerheblich für das Spiel. Das Thema ist also vollkom-

Fortsetzung von „Die Rote Kathedrale“

men neutral zu werten, mir persönlich gefällt die rote Kathedrale bzw. Basilius-Kathedrale, wie sie bekannterweise auch heißt, sehr gut.

„Die rote Kathedrale“ ist so eins der Spiele, die man auspackt, die **Regeln** recht **schnell verinnerlicht** und dann erst mal nicht genau weiß, was einen erwartet. Praktisch alle **Mechanismen** lesen sich **zunächst altbekannt** an: Würfel benutzen, Ressourcen lagern und zum Bauen verwenden usw.

Doch verwendet man das erste Mal die Aktion "Ressourcen erhalten" wird einem schnell klar, dass das Spiel hier eine teils knifflige Mechanik zum Erhalt des Baumaterials bietet und in der unauffälligen kleinen Box ein schön verzahntes Spiel steckt.

Während Iwan IV. "Der Schreckliche" (1530-1584) die Kathedrale in gut 6 Jahren erbauen ließ (1555-1561), schafft man mit Kenntnis der Regel das Spiel in gut **2 Stunden**. Obwohl wir hier einen klassischen **Würfelmechanismus** verwenden, fängt das Grübeln beim Einsatz eben jener an. Einerseits fehlt gern die notwendige Augenzahl, um den Würfel exakt in den Bereich zu bewegen, den man gerade unbedingt braucht. Andererseits könnte es sich zwar um den weißen Würfel oder den Würfel in Spielerfarbe handeln, den man mit Rubel

weiterbewegen kann, aber dann fehlt das Geld. Spannend wird dieses Zusammenspiel zusätzlich über die Werkstattplättchen, die final genau den Bonus einbringen, der benötigt wird, auch wenn dafür ein Würfel einer Farbe verwendet werden muss, der nicht wirklich zur eigentlichen Planung passt.



Beim **Bau der Kathedrale** haben wir uns bei der **Strafe des Zaren** beim ersten Spiel Ruhmespunkte statt Baupunkte abgezogen. Somit fiel die Strafe deutlich schlimmer aus, als sie es am Ende im Spiel eigentlich ist. Mich würde hier wirklich bei mehr Spielen interessieren, ob das dem Spiel ggf. etwas mehr Konflikt verleiht. Beim Spiel zu dritt kann es durchaus passieren, dass Spieler sich "eigene" Türme suchen und das gegenseitige Wettfeiern an einem Turm recht spät beginnt. Aber wir hatten da durchaus unterschiedliche Partien.

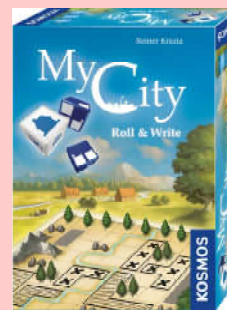
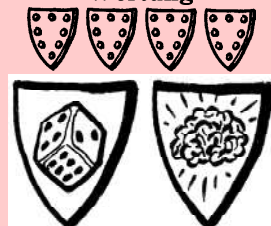
„Die rote Kathedrale“ eignet sich - wenig überraschend - für Spieler von Würfelspielen. Von denen hat man ja bekannterweise nicht nur eines, dennoch empfinde ich gerade den Zugmechanismus hier als erfrischend anders. Als genau richtig

empfinde ich auch den **konstanten Druck**, bestimmte Ressourcen zu sammeln sowie das ständige Würfeln, welches einen bängen lässt, ob man diese Ressourcen überhaupt sammeln darf. Am Ende können zudem nicht unendlich viele Ressourcen gelagert werden, so dass man gut überlegen muss, ob man irgendwie überschüssige Ressourcen nicht besser verkaufen oder umtauschen kann.

Wir haben in der Gruppe täglich teils zweimal gespielt über nahezu 2 Wochen und auch wenn wir kritisch anmerken müssen, dass es deutlich mehr Aufbauarten für die Kathedrale geben sollte, so hat es uns in Sachen **Wiederspielreiz** überzeugt, dass es gut und gern wieder auf den Tisch kommen darf, wenn auch nicht mehr täglich, dafür gibt es dann doch zu viele andere Spiele. „Die rote Kathedrale“ ist dennoch eine klare Empfehlung, ein rundum gut gelungenes Spiel für einen angenehmen Brettspielabend.

*Nick
Bornschein*

Game News -
Wertung



Episodenfilm
Deutschland 2022
Regie: Reiner Knizia
Kosmos Movies
Dauer: ca. 20 Minuten

Impressum

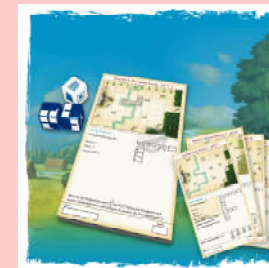
GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@traunerhof.at
Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure 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: Zwölffmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2022 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Reiner Knizias zeigte uns in seinem vielfach prämierten Streifen „My City“ den Aufstieg einer Stadt zu einer wichtigen Metropole. Das einzigartige Projekt ist nicht nur abendfüllend, sondern lockt die Zuseher über mehrere Abende vor die Leinwand.

Nun hat der Kultregisseur ein Remake produziert, dabei die Filmdauer auf einen Bruchteil reduziert, sodass man nun die gesamte Geschichte der Stadt an einem einzigen Abend erleben könnte. Allerdings ist das Schicksal der Stadt nun doch einigen



unvorhersehbaren Wirren und Zufällen ausgeliefert, was dem Kinovergnügen jedoch keinen Abbruch tut. Eine amüsante Überbrückung bis zur Erscheinung von Knizia's nächstem Monumentalfilm „My Island“ im Herbst dieses Jahres.



Ritter der Knobelrunde

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

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

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