

TRAUN: TREFFEN DER ZWERGE !!!

Tiefschürfende Diskussionen am Mittwoch, den 7. 9.! (S 1.)



359. Ausg. 1. Sept. '22
Auflage 100 Stück (!!!)
32. Jg., Abo 15 Euro



„Wonderbook“ ist das
„Spiel der Spiele“!

Die Wiener Spieleakademie hat die besten Spiele des Jahres gekürt. Die wichtigste Auszeichnung zum „Spiel der Spiele 2022“ bekam „Wonderbook“ von Martino Chiacchiera & Michele Piccolini (daVinci Games bzw. Abacus Spiele). Die Begründung der Spielekommission sowie die Gewinner aller Kategorien auf Seite 2.



Liebe Literaturkritiker,

keine Angst, ihr seid nicht in einer Zeitschleife gefangen, aber nach dem Science Fiction Fest des letzten Monats muss diesmal einfach das Genre Fantasy gefeiert werden. Im Speziellen widmen wir uns kleingewachsenen Bergbauspezialisten, vulgo Zwerge.

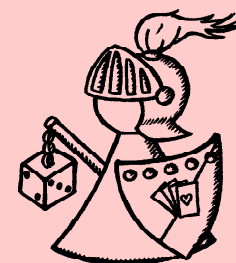
Dazu begeben wir uns ins Königreich „Nidavellir“, das von einem Drachen bedroht wird und von einer mutigen Armee verteidigt werden muss. Dumm nur, dass die erst angeheuert, sprich durch Versprechen von reichlich Gold aus diversen Tavernen losgeeist werden muss.

Zum Glück wurde erst kürzlich in Runedar eine neue

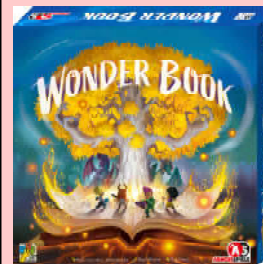
Goldader entdeckt. Da ein Unglück aber selten allein kommt, haben diese Neuigkeit auch schon die Orks erfahren. Wir kommen also nicht umhin auch noch „die Schlacht von Runedar“ zu schlagen. Gierigen Orks muss man als Zwerg halt hin und wieder mit Nachdruck sagen: Des is „my Gold Mine“.

Sobald wieder etwas Ruhe im Königreich eingekehrt sein wird, hört die Arbeit aber noch lange nicht auf. Nach all der Zerstörung „in der Halle des Bergkönigs“ ist Aufräumen angesagt. Immerhin soll die Produktion reibungslos weiter laufen und nicht unter den Überfällen auf unser Land leiden.

Glückauf, Euer Oliver



Neues vom Trauner
Spielekreis



„Wonderbook“ ist das
„Spiel der Spiele 2022“

Die Begründung der Jury heißtes: „Ein grandioses, hochwertig verarbeitetes, mit teils höchst spektakulären Pop-Up-Kartonage-Effekten ausgestattetes, gemeinsam zu bewältigendes, fantastisches Abenteuerspiel, das auch spielerisch und Story-technisch überzeugt

ritter der knobelrunde

und zudem mit etlichen originalen Ideen aufwartet: Ein wahrlich einzigartiges gemeinsames Spielerlebnis.“

Doe weiteren Preisträger

Die Spieleakademie zeichnete noch andere Spiele in sechs weiteren Kategorien aus:

SpieleHit für Kinder:

„Quacks & Co.“ von Wolfgang Warsch (Schmidt Spiele)

SpieleHit für Familien:

„Kipp mir Saures“ von Emmanuel Albisser (Zoch Verlag)

SpieleHit mit Freunden:

„Dreadful Circus“ von Bruno Faidutti (Pegasus Spiele)

SpieleHit für Experten:

„Gutenberg“ von Katarzyna Coich & W. Wisniewski (Huch!)

SpieleHit mit Karten:

„Raise“ von Peter Prinz (Piatnik Spiele)

SpieleHit für Trendspiele:

„Gravitrax - The Game Impact“ (Ravensburger Spiele)

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 18. September 2022 um 12:00 Uhr. Es ist auch neuerdings auch möglich, über die WhatsApp-Gruppe der Knobelritter abzustimmen! Wer nicht zum Spieleabend kommen kann, bitte diese Möglichkeiten nutzen.

Zwischenwertung

Hier der Zwischenstand nach 7 Spieleabenden:

1. Herzog Jakob	137,5
2. König Franky	127
3. Herzog Reinhold	107
4. Prinz Roland	89,5
5. Knappe Martin	57,5
6. Sir Udo	42,5
7. Baron Thomas	34
8. Graf Oliver K.	33
9. Sir Christoph	30
10. Knappe Luca	27,5

Game News - Spielekritik

„Zwerge“ ist das Thema des nächsten Spieleabends. Und was machen diese kleinwüchsigen Wesen am liebsten? Richtig: Gold schürfen! Na, da passt das nachfolgende Spiel ja super...



Titel: My Gold Mine
Art des Spiels: Zockerspiel
Autoren: Dr. Hans Joachim Höh, Michael Loth & Christof Schilling
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 2 bis 6 Spieler
Alter: ab 7 Jahren
Dauer: ca. 25 Minuten
Preis: ca. Euro 13,-

Einleitung

Regel # 1 aus dem Zwerghandbuch: "Je tiefer, desto WOW!"

Soll heißen, je weiter du in die Stollen der Goldmine vordringst, umso größer deine Goldfunde, umso wertvoller die Nuggets, die du dort vorfindest. Was hindert dich also dran, gleich frohen Mutes voranzuschreiten?

Nun, vergiss ja nie Regel # 2: "Je weiter, desto AU!"

Wie jedes Kind weiß, wird Gold stets von einem schrecklichen, feuerspeien- den Drachen bewacht, dessen größtes Vergnügen darin besteht, die Allerwertesten von allzu wagemutigen Zwerge- n zu grillen. Willst du dich also gegen die anderen 3 Fuß hohen Konkurrenten durchsetzen und mehr Gold aus der Mine holen, musst du wohl die richtige Mischung aus Risiko und Vorsicht finden.

Spielbeschreibung

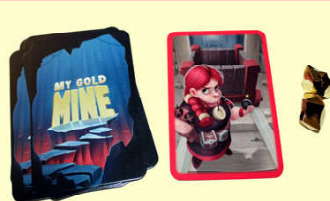
Die Goldmine ist nicht sonderlich groß. Der Stollen ist gerade mal **neun Felder lang**. Du startest mit der Holz- scheibe in deiner Farbe auf halber Strecke bei der prall gefüllten Lore. An einem Ende des Stollens befindet sich der Ausgang, während am hinteren Ende der Drache Dragobert lauert. Über **drei Runden** versuchst du, möglichst viel Gold aus der Mine zu schaf- fen.

Risiko und Vorsicht wer- den durch **2 separate Kar- tenstapel** dargestellt. Bist du an der Reihe, wählst du einen der beiden Stapel und ziehst die oberste Karte. **Schürfkarten** bil- den einen **offenen** Stapel und bringen dir Gold ein. Bei den meisten Karten

bleibst du an Ort und Stelle stehen und heimst 1 Nugget ein. Einige Karten bringen dir sogar 2 Nuggets ein, lassen dich jedoch ein Feld Richtung Drachen rücken.

Im erbitterten Wettkampf um die Nuggets wären 2 Nug- gets eigentlich nicht schlecht. Allerdings befinden sich unter den Schürfkarten auch ein paar, welche den Drachen **Dragobert** näherkommen las- sen. Und hast du das Pech, vom Drachen **gebrutz**..., äh erwischt zu werden, scheidest du leider aus und nimmst an der Rundenwertung nicht teil.

So ist es manchmal bes- ser, wenn du auf "Nummer si- cher" gehst und lieber eine Karte vom Stapel der verdeck- ten **Exitkarten** ziehst. Diese erlauben dir, dich ein wenig dem Ausgang zu nähern. Meistens hast du sogar die Wahl zwischen zwei Möglic- keiten. So besteht bei einigen die Option, die Position mit einem anderen Zwerg zu tau- schen, oder gleich alle verblie- benen Zwerge ein Feld Rich- tung Ausgang zu bewegen.



Fortsetzung von „My Gold Mine“

Schaffst du es nach draußen, wartest du dort auf die ande- ren Zwerge, bevor es zur **Wer- tung** kommt.

In den ersten beiden Runden werden **Nuggets** an jene drei Zwerge vergeben, welche jeweils die meisten Gold- klumpen aus der Mine schaffen konn- ten. 3 Nuggets für den Zwerg mit den meis- ten Goldklumpen, 2 Nuggets für den zweitbesten und 1 Nugget für den dritt- besten Zwerg. In der allerletzten Runde hingegen zählt der

Wert aller in dieser Runde aus der Höhle geretteten Gold- klumpen plus die zuvor ge- sammelten Nuggets. Bist du schlussendlich der Spieler **mit dem meisten Gold**, gewinnt du klarerweise den Zwergen- wett- kampf.

Fazit

Ein gemeinsames Vor- dringen in eine Mine mit der Hoffnung, möglichst lange drinbleiben zu können, um möglichst viele Schätze mit möglichst wenigen Konkur- renten teilen zu müssen: **Hat- ten wir dies nicht schon mal?** Richtig! Im Spiel "Dia- mant" (von Bruno Faidutti & Alan R. Moon, Schmidt Spiele 2005 bzw. iello Games 2017) versuchen die Spieler, auf ähn- licher Weise in fünf Runden die meisten Klunker einzuheim-

sen. Allerdings entscheiden bei "Diamant" die Spieler gleichzeitig und verdeckt, ob sie weiter riskieren und in der Höhle bleiben, oder lieber aus- steigen und die gesammelten Edelsteine absichern wollen.

Bei "My Gold Mine" sind die Spieler hingegen **nach-**



einander im Uhrzeigersinn an der Reihe und müssen sich entscheiden, ob sie die offene Schürfkarte nehmen oder eine verdeckte Exitkarte ziehen. Die Schürfkarte steht dabei für Risiko, die Exitkarte für Sicherheit. Beides ist natürlich relativ, denn wer noch weit genug von Drachen ent- fernt steht, kann fast unbesorgt weiterschürfen. Steht hinge- gen der Drache unmittelbar vor einem Zwerg, kann auch eine Exitkarte vielleicht nur kurzfristig helfen.

Meist ist die Entschei- dung jedoch banal und situa- tionsgemäß fast schon vorge- geben. "My Gold Mine" will aber auch kein Taktik- ge- schweige denn Strategiespiel sein, sondern ein **lustiges Zockerspiel mit spannendem "Push Your Luck"-As- pekt**. Als solches weiß es aus-

gezeichnet zu unterhalten, und sorgt immer wieder für witz- ige Situationen, von denen das Spiel lebt.

Vordergründig scheint das Sammeln von Nuggets wichtig zu sein. Von weit grö- ßerer Bedeutung ist es jedoch, **möglichst lange in der**

Goldmine zu ver- weilen. Zu weit drinnen zu sein gilt es selbstverständlich zu vermeiden, denn wenn einen Drago- bert erwischt, schei- det man mit null Gold ganz aus der Runde aus. Zu viel Vorsicht kann aber auch schlecht sein, denn muss man die Mine vorzeitig verlassen (was häu- fig durch das Ziehen aller Zwerge erzwungen wird), kann man nur mehr abwarten, was den anderen Zwerge- n gelingt.

Mit jedem Zwerg weni- ger wird das Risiko für die ver- bliebenen Zwerge nämlich **überschaubarer, kalkulier- barer**. Schon wenn sich nur mehr 2 Zwerge in der Mine befinden, können diese ganz schön viel Gold zu scheffeln. Und einer allein kann über- haupt völlig ungestört zusam- menraffen und die Wertung locker für sich gewinnen.

"My Gold Mine" ist ein **ausgesprochenes Fun- Spiel**, kurzweilig und flott ge- spielt. Es kommt daher sowohl in geselligen Runden als auch zum gemütlichen Ausklang ei- nes anstrengenden Spiele-

Fortsetzung von „My Gold Mine“

abends zum Einsatz. Der Kosmos-Neuheit gelingt es sogar, Wenigspieler zu begeistern und zum Spielen anzuregen, was es dann auch als sogenanntes **"Gateway"-Spiel** auszeichnet.

Zum Spielvergnügen trägt ebenfalls das **tolle Spielmaterial** bei. Großformatige Minentafeln, mit Sticker versehene Holzscheiben für die Zwerge, schöne Illustrationen und vor allem 12 wirklich schöne, funkelnde Nuggets. Und alles untergebracht in einer kleinen, handlichen Box mit Magnetverschluss.



HALL OF GAME

Es bestand ja die Möglichkeit, dass es ein Spiel in unsere „Hall of Games“ schaffen könnte. Das hat jedoch nicht geklappt. Aber aufgeschoben ist nicht aufgehoben. Schon nächsten Monat könnte es zwei Spielen gelingen: ARCHE NOVA müsste nur noch einmal von der Spitze lächeln, und DIE CREW - MISSION TIEFSEE wieder in die „Top Five“ kommen (derzeit nur 7.), mindestens auf den 3. Platz. Auch für NOCH MAL! (diesmal 3.) schaut's gut aus, allerdings erst beim übernächsten Mal. Die Überraschung gelang diesmal aber eindeutig EVERDELL, welches sich auf den zweiten Platz vorschob und seine Anwärtschaft untermauert. MARACAIBO konnte sich auch wieder verbessern, und hält somit seine Chancen auf einen Aufstieg in unsere „Ruhmeshalle“ aufrecht. Bei allen anderen bleibt noch abzuwarten, wie es sich weiter entwickelt.

"My Gold Mine" hat uns bereits etliche Runden Spielspaß beschert, weshalb ich eine uneingeschränkte Empfehlung für angebracht halte. Und dass es gerade aus der aktuellen Wertung unserer Ruhmeshalle - der „Hall of Games“ - rausgefallen ist, finde ich persönlich wirklich schade und sogar unverdient...

Maely



Game News - Wertung



Verabschieden müssen wir uns hingegen von MY GOLD MINE und IMPERIUM KLASIK, welche nicht genug Fans mobilisieren konnten. Dafür rücken die beiden Neuvorschläge FREIE FAHRT und HADRIANSWALL in die Wertung. Ich bin gespannt, was sich in den nächsten Monaten tut, wenn allmählich die Herbstneuheiten eintrudeln...

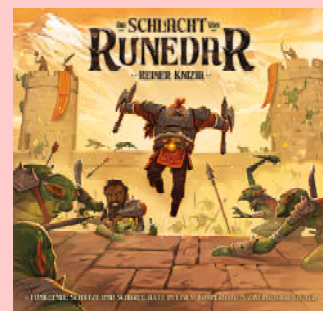
Wertung:

1. Arche Nova	5/+11/-0/16/ -
2. Everdell	3/+ 9/-0/12/ +
3. Noch mal!	5/+ 6/-0/11/ -
4. Maracaibo	2/+ 5/-0/ 7/ +
Die wandelnden Türme	2/+ 5/-0/ 7/ +
Die Ruinen von Arnak	1/+ 6/-0/ 7/ +
7. Die Crew - Mission Tiefsee	4/+ 2/-0/ 6/ -
So Kleevers	2/+ 4/-0/ 6/ =
Scout	*1/+ 5/-0/ 6/ +
10. Paleo	3/+ 2/-0/ 5/-
11. Dune Imperium	2/+ 2/-1/ 3/-
Hallertau	1/+ 2/-0/ 3/ =
13. Imperium Klassik	2/+ 0/-0/ 2/-
14. My Gold Mine	1/+ 0/-0/ 1/-

Vorschläge: Freie Fahrt (1 x),
Hadrianswall (1 x)

Game News - Spielekritik

Nein, man kann nicht behaupten, dass Zwerge großzügig bzw. freigiebig wären. Das erklärt auch, wie verbissen sie ihre Schätze gegen feindliche Angriffe verteidigen...



Die Schlacht von Runedar
Art: **Kooperatives Spiel**
Spieleautor: **Reiner Knizia**
Verlag: **Ludonova**
Jahrgang: **2021**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **60 bis 90 Minuten**
Preis: **Euro 46,90**

Einleitung

Nein, ich werde jetzt nicht den Angriff einer wilden Orkhorde auf die Festung Runedar, in der die Zwerge ihre hart verdienten Goldvorräte aufbewahren, mit aktuellen politischen Ereignissen vergleichen. Es handelt sich schließlich erstens um ein reines Fantasy-Abenteuer mit nicht-realen Protagonisten (neben Zwergen und Orks gibt es noch Kobolde und Trolle), und zweitens um ein Spiel, welches uns entspannte Unterhaltung bieten sollte, wenn wir kooperativ durch unsere Aktionen den Ansturm aufzuhalten

und rechtzeitig einen Fluchttunnel zu graben versuchen, bevor all unser Gold den Orks zum Opfer fällt.

Spielbeschreibung

Der **Aufbau der Festung** geht recht rasch vonstatt, denn der Großteil befindet sich schon fix fertig im Schachtel-Inlay. Wir müssen bloß noch die Rohstoffe und Materialien in die passenden Räume legen: Gold in die zentrale Schatzkammer, Holz in die Schreinerei, Leder in die Gerberei und Metall in die Gießerei. Am Tunnaleingang werden ein paar Geröllsteine platziert. Der Tunnel dahinter besteht aus 5 Tunnelabschnitten, unter jedem davon kommen zwei verdeckte Koboldplättchen. Unsere Zwergenfiguren starten in der Schatzkammer.

Vor die Festung kommt das Aufwertungstableau mit **Aufwertungskarten** in drei verschiedenen Stufen. Fünf gelbe Karten werden aufgedeckt an die dafür vorgesehenen Stellen des Tableaus gelegt. Schließlich werden noch der Stapel an **Belagerungskarten**, die fünf Trollplättchen und die 5 Katapultkarten (allesamt verdeckt) vorbereitet, sowie die Kampfwürfel und alle Aufsteller der

Belagerer (Orks, Trolle, Kobolde, Katapult und Belagerungsturm) als Vorrat bereitgelegt.

Bevor es losgeht, müssen wir noch unser persönliches **Kartendeck** richten. Wir mischen die 12 Startkarten und legen dann verdeckt zwei davon unter unser Abwurfplättchen. Die restlichen 10 Zwergenkarten bilden unseren Nachziehstapel, von dem wir 5 Karten auf die Hand nehmen.

Sind wir an der Reihe, müssen wir zuerst alle **Ork-Karten** in unserer Hand ausspielen. Für jede Ork-Karte wird die oberste Karte von den Belagerungskarten aufgedeckt und abgehandelt. Auf diese Weise kommen neue Orks ins Spiel (vor die angegebene Festungsmauer), werden alle Orks ein Feld Richtung Zentrum bewegt, und tauchen Belagerungstürme und Katapulte auf. All dies verheißt nichts Gutes, denn erreichen Orks die Schatzkammer, rauben sie daraus ein Gold und



Fortsetzung von „Die Schlacht von Runedar“

verschwinden wieder. Belagerungstürme bringen unangenehme Trolle ins Spiel, wenn wir uns nicht rechtzeitig darum kümmern. Und Katapulte können das Aufwertungstableau angreifen, was den Nachschub an besseren Karten erschwert.

Erst danach können wir **selbst tätig** werden. Jede unserer verbliebenen Zwergenkarten kann nun genutzt werden, um unsere Zwerge zu bewegen (normalerweise 2 Felder pro Karte). Darüber hinaus weisen alle Karten 1 bis 4 Symbole für alternative **Aktionen** auf. So können wir etwa in einer Werkstatt den entsprechenden Rohstoff verarbeiten (alle so erzeugten Rohstoffe können auf ausliegende Karten des Aufwertungstableaus gelegt werden), einen oder mehrere auf demselben Feld befindlichen Gegner im Nahkampf angreifen, auf einem der drei Türme der Festung Fernkampfangriffe durchführen oder beim Tunneleingang graben.

Jederzeit während unseres Spielzugs können wir eine Zwergenkarte aus der Hand aus dem Spiel entfernen, um eine **Aufwertungskarte** zu nehmen, auf der bereits alle erforderlichen Rohstoffe lagern. Diese Karte können wir sogar noch in diesem Spielzug ausspielen und nutzen. Am

Ende unseres Spielzugs legen wir die ausgespielten Karten unter unser Abwurfplättchen und ziehen fünf Karten nach. Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, werden alle Karten unter dem Abwurfplättchen gemischt, erneut 2 verdeckt darunter geschoben, der Rest bildet den neuen Nachziehstapel.



Sobald ein **Tunnelabschnitt vollständig freigelegt** wurde, tauchen 2 Kobolde auf, die entweder im Kampf besiegt oder mit einigen Rohstoffen bestochen werden wollen, bevor wir am nächsten Tunnelabschnitt zum Graben anfangen können. Wird auch der letzte Koblin des letzten Tunnelabschnitts erfolgreich bekämpft, ist uns gemeinsam die Flucht in die Freiheit gelungen.

Während es für uns also lediglich eine Möglichkeit gibt, das Spiel zu gewinnen, sind die **Gefahren einer Niederlage mannigfaltig**. So verlieren wir die Partie augenblicklich, wenn sich alle Ork-Figuren in oder vor der Festung befinden, wenn der Stapel an Belagerungskarten aufgebraucht ist, wenn das letzte Katapult oder das letzte Troll-

plättchen ins Spiel kommen oder wenn alle Goldstücke aus der Schatzkammer entfernt wurden.

Fazit

Will man "Die Schlacht von Runedar" kurz charakterisieren, könnte man es als eine Art kooperatives "Tower Defence Game" mit Deckbau-Elementen bezeichnen. Befassen wir uns also zuerst einmal um die thematische Einkleidung, nämlich um die **Verteidigung einer Festung**. Von außen her dringen - karten-gesteuert - Orks in die Burg ein, und die Zwerge als Verteidiger der Feste müssen auf die eine oder andere Weise gegen die Widersacher kämpfen, um zu verhindern, dass allzu viel wertvolles Gold entwendet wird.

Für alle Aktionen dienen die **Zwergenkarten**. Jede Karte kann zur **Bewegung** herangezogen werden, wobei ein Zwerg mit einer Karte im Normalfall bloß 2 Felder weit gezogen werden kann. Auch wenn es natürlich notwendig ist, dass sich ein Zwerg dorthin bewegt, wo er sinnvoll agieren kann, sollten nicht allzu viele Karten für die Bewegung verschwendet, sondern eher ihre alternativen **Aktionsmöglichkeiten** (je nach Karte stehen 1 bis 4 Aktionen zur Auswahl) genutzt werden.

Hier stellt man bald fest, dass man mit den **schlechten**

Fortsetzung von „Die Schlacht von Runedar“

Eigenschaften der Startkarten nicht weit kommt, denn mit diesen kann höchstens 1 Rohstoff verarbeitet, 1 Geröll am Tunneleingang beiseite geräumt, 1 Nahkampf- oder 1 Fernkampfwürfel gewürfelt werden. An dieser Stel-



le kommt der **Deckbau** ins Spiel. Jederzeit kann man eine eigene Zwergenkarte aus dem Spiel entfernen und gegen eine der ausliegenden Aufwertungskarten tauschen, sofern bereits alle dafür erforderlichen Rohstoffe auf der Karte liegen.

Die **Aufwertungskarten** gibt es in drei verschiedenen Stufen. Die "billigen" gelben Karten benötigen recht wenig Rohstoffe, dafür sind sie aber längst nicht so effektiv wie die teuren grauen oder die noch kostspieligeren roten Aufwertungskarten. Mit Letzteren kann man beispielsweise schon 3 Rohstoffe auf einmal verarbeiten, oder 3 x graben oder gleich 4 Kampfwürfel werfen. Wie bei allen "Deckbuilding Games" gilt auch hier das Motto: Je früher man eine Karte erwirbt, umso öfter kann sie auch eingesetzt werden, umso besser also.

Alle **Kämpfe werden mit Würfeln ausgefochten**. Die Würfelseiten zeigen entweder 1 bis 3 Schadenspunkte oder 1 Armbrust. Im **Nahkampf** gilt es, möglichst viele Schadenspunkte zu erzielen, schließlich braucht es alleine 2 Schaden, um einen Ork zu besiegen. Es empfiehlt sich, mehrere Karten gleichzeitig auszuspielen, um die Wahrscheinlichkeit eines Treffers zu erhöhen, während ein einziger mit nur einem Würfel erzielter Schadenspunkt wirkungslos verpufft.

Anders der **Fernkampf**. Hierbei zählen bloß die "Armbrust"-Symbole, die sofort einen Treffer bewirken. Der Fernkampf ist daher ein probates Mittel, um starke Monster wie Trolle zu bekämpfen. Außerdem stellt dies die einzige Möglichkeit dar, um das Katapult oder den Belagerungsturm auszuschalten, bevor diese wirksam werden.

Belagerungsturm und Katapult zu bekämpfen, ist nicht nur wegen der drohenden Bedingungen für eine Niederlage wichtig. Das Katapult wird dann aktiv, wenn bereits ein Katapult vor einem Spieler steht und dann entweder eine zweite entsprechende Karte aufgedeckt wird, oder dieser Spieler erneut an der Reihe ist. In beiden Fällen zerstört das Katapult dauerhaft einen der fünf Slots für Aufwertungskarten. Der Belagerungsturm wird auf diesel-

be Weise aktiviert, allerdings kommt daraufhin ein lästiger Troll vor den Tunneleingang und hindert die Zwerge am Weitergraben. Es ist also vorteilhaft, diese Gefahren bereits im Vorfeld zu vermeiden.

Vor allem Trolle sind kontraproduktiv, denn das Graben am Tunnel, also das Freiräumen des Gerölls vor dem Tunneleingang stellt schließlich die Hauptaufgabe der Spieler dar. Der **Fortschritt** wird quasi darin gemessen, wie viele Tunnelabschnitte die Zwerge bereits freilegen konnten. Die Zeit, die ihnen dafür zur Verfügung steht, ist wiederum durch die Anzahl der Belagerungskarten limitiert, denn die Aufgabe muss unbedingt erfüllt werden, bevor der Stapel von 50 Karten aufgebraucht ist.

Es gibt jedoch etwas, das den Spielern bei ihren Unterfangen helfen kann: Söldner. Fünf verschiedene **Söldnerkarten** liegen dem Grundspiel bei, mit sehr positiven



Effekten, wie der Beseitigung eines unliebsamen Trolles, dem augenblicklichen Besiegen aller Orks, welche die Werkstätten bereits erreicht haben, und ähnlichem. Wie der Name aber schon verrät, wollen die Söldner für ihre Diens-

Fortsetzung von „Die Schlacht von Runedar“

te entlohnt werden. So müssen für jeden dieser einmaligen Effekte 2 Gold abgegeben werden. Nachdem ich noch fünf zusätzliche Promo-Karten erhalten habe, haben wir in unseren Spielrunden die



Hausregel eingeführt, dass vor jeder Partie fünf zufällig gezogene Söldnerkarten zum Einsatz kommen.

Der **Glücksanteil** ist bei "Die Schlacht von Runedar" schon recht hoch. Dies fängt schon beim Mischen der eigenen Zwergenkarten an, ob sich unter den zwei Karten unter dem Abwurfplättchen Orks befinden oder nicht. Passiert dies allzu häufig, wird's relativ einfach, da man kaum gestört wird. Auch die Reihenfolge, in der die Belagerungskarten aufgedeckt werden, spielt - trotz der Vorsortierung in 5 Stapel - eine große Rolle. Vor allem beim Belagerungsturm und dem Katapult kommt es aufs richtige Timing an. Weiters sorgen noch die Kampfwürfel und das Auftauchen der Aufwertungskarten dafür, dass doch relativ viel Zufall das Geschehen bestimmt. Spielmechanisch macht dies aber durchaus Sinn, man muss sich

eben stets drauf einstellen, was daher kommt, und wenn notwendig flexibel auf Bedrohungen reagieren und Prioritäten neu bewerten.

Gerade dafür ist **Kooperation**, eine gute Zusammenarbeit unbedingt notwendig. Es ist zwar untersagt, seine Handkarten vorzuzeigen, aber nur Absprachen, wer sich wann am besten wohin begeben soll und welche Aktionen er durchführen kann oder beabsichtigt, können zu Erfolg führen. In unseren Runden hat es

sich eingebürgert, dass sich die Spieler spezialisieren. Einer sorgt für Rohstoffe, ein anderer entwickelt sich zum Kämpfer, der nächste sammelt Karten für den Fernkampf, der letzte konzentriert sich aufs Freibuddeln.

Apropos: Buddeln. Der **Schwierigkeitsgrad** einer Partie wird durch die Anzahl der Geröll-Steine definiert, welche pro Tunnelabschnitt aus dem Weg geräumt werden müssen. Für Anfänger werden 6 Geröll empfohlen. Mit 8 Geröll wird's schon deutlich anspruchsvoller, und man muss wesentlich gezielter vorgehen. Mit 10 Geröll ist es dann aber schon wirklich knifflig, und man braucht auch etwas Glück. 12 Geröll ("episch") kann ich mir gar nicht vorstellen, wie man das noch schaffen könnte.

Das **Spielmaterial** ist 1 A. Die Schachtel dient hierbei

als perfekte Burg in 3D-Aufbau, deren Schachtelseiten die Außenmauern darstellen. Im Inneren befinden sich die drei Werkstätten zur Fertigung der Rohstoffe (Holzteile), der Tunnelleingang und ganz in der Mitte die Schatzkammer mit den Goldvorräten. Alles ist schön gestaltet, auch wenn ich mir für die Zwergenfiguren ebenfalls Holzfiguren gewünscht hätte, um sie besser unterscheiden zu können.

Mein Fazit lautet daher, dass **einfach alles für ein kooperatives Spiel passt**. Es ist spannend, herausfordernd und super ausgestattet. Die Regeln sind gut durchdacht und in der Spielanleitung auch vorbildlich erklärt und bebildert. "Die Schlacht von Runedar" ist somit ein weiteres tolles Koop-Spiel vom eigentlichen Erfinder dieses Genres ("Der Herr der Ringe", Kosmos 2000) und deswegen ganz klar zu empfehlen.

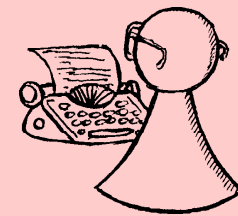
Franky

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Zwerge sind ja nicht gerade sensible Wesen. Ihre Lieblingsbeschäftigungen sind dementsprechend rau: Schürfen, saufen, prügeln, kämpfen. In Tavernen werden Kollegen für die Mithilfe bei diesen Hobbies rekrutiert...



Spielbeschreibung

"Nidavellir" ist ein **relativ einfaches Sammelspiel**. Die Spieler **sammeln Heldeninnenkarten in fünf verschiedenen Farben**. Am Ende zählt dann jede Farbe auf unterschiedliche Art Punkte, entweder nach Anzahl Karten, Punktwert der Karten oder eine Kombination aus beidem.

Das hört sich jetzt zugebenermaßen noch nicht besonders spannend an, aber natürlich ist das noch nicht alles. Vor allem geht es noch um die Frage: Wie komme ich an die Karten?

Dazu gibt es zunächst mal eine Auslage von **drei Tavernen**, in jeder Taverne sitzen jede Runde so viele Helden wie Mitspieler - jeder bekommt später einen davon.

Die Spieler haben zu **Beginn je einen identischen Satz aus 5 Münzen**, mit dreien bietet man zunächst verdeckt auf die Tavernen.

Wer die höchste Münze gelegt hat, darf als Erster einen Helden von dieser Taverne aussuchen. Abgeben muss man seine gebotene Münze nicht, aber:

Jeder Spieler hat eine Münze mit dem Wert 0. Wenn man diese bei einer Taverne einsetzt, ist man zwar meist Letzter bei der Auswahl, darf dafür aber seine zwei nicht eingesetzten Münzen eintauschen - gegen eine neue Münze die der Summe der zwei Münzen entspricht. Für eine 3 und eine 5 erhält man also eine 8, muss die 5 dafür allerdings abgeben. Relativ schnell haben also nicht mehr alle die gleichen Münzen zur Auswahl, und das Setzen auf die Tavernen wird zunehmend spannender.

Da der Wert der eigenen Münzen am Ende auch noch als Punkte zählt, ist das Aufwerten der eigenen Münzen nicht nur für das Bieten, sondern auch grundsätzlich lukrativ.

Fazit

Spielen sie auch gerne **Set-Collection**? Passende Karte sammeln und immer weiter beobachten, wie der Wert der eigenen Auslage steigt? Kritischer Blick zum



Fortsetzung von „Nidavellir“

Nachbarn, welche Farben macht er mir streitig, ist seine Sammlung womöglich schon weiter als die eigene? Wobei Karten, nein, hier geht es um Helden, die man sammelt – warum auch immer. Na ja, das Thema. Wie so häufig kommt dies außer auf den Bildern der Karten im Spiel nicht wirklich vor. Aber macht nichts: Hauptsache, die Karten sehen gut aus.



Also zurück zu den Karten: Da jeder Spieler aus jeder Auswahl immer genau eine Karte erhält, müssten ja eigentlich alle Spieler immer die gleiche Anzahl Karten haben. Aber ganz so einfach ist das natürlich nicht. Denn **nicht nur gleiche Karten** sammeln lohnt sich, **auch Sets aus fünf verschiedenen Karten** werden belohnt.

Für jedes solcher Sets darf man sich eine **zusätzliche Karte aus einem Bonusstapel** aussuchen. Hier gibt es dann so schöne Karten, die gleich dreifach zählen, alle Karten einer Sorte um 2 Punkte aufwerten sowie noch Spezialkarten, die ganz eigene Punkte oder Wertungen auslösen. Die **Auswahl ist groß** (zumindest am Anfang), und die Boni sind durchaus stark. Auch Kettenzüge sind möglich, wenn eine Bonuskarte gleich noch ein Set vervollständigt und so noch eine weitere Bonuskarte einbringt.

Kritiker könnten jetzt anmerken, dass es fast egal ist, was man macht, da eh alles irgendwie gut ist und Punkte zählt. Also alles nur ein bunter Punktesalat ohne viel Taktik? Ja, möchte ich sagen, aber nicht nur.

Im Verlauf des Spiels ergeben sich über die unterschiedlichen Münzen **durchaus taktische Entscheidungen**. Eigentlich fast jede Runde muss man sich entscheiden: Welche Taverne ist mir egal, da setze ich meine 0, um meine Münzen zu tauschen. Bei den anderen zwei: Wo braucht es wie viel Einsatz, kann ich meine zwei höchsten Münzen behalten, um effizient tauschen zu können, oder will man irgendwo unbedingt gewinnen, dann lohnt vielleicht der Einsatz der höheren Münzen?

Natürlich ist auch noch eine **Portion Glück dabei**. Kommen die Karten passend, und bieten meine Mitspieler auf die gleiche Taverne hoch und vielleicht etwas höher als man selbst? Aber so oder so ist das Frustrationspotenzial nicht zu groß, weil man immer irgend-etwas bekommt, wenn auch nicht immer das Gewünschte.

In der Summe sind es viele kleine Entscheidungen, die hier ein lockeres Spielchen mit gutem Glücksanteil ergeben. Man ist ständig involviert und kann mitfiebert, ob die eigenen Wünsche in Erfüllung gehen oder genau nicht. Die Interaktion ist hoch, und die Spieldauer von rund 45 Minuten gefällt mir für diesen **Mix aus Glück, Taktik und etwas Zocken** ganz gut.

Auch dass man hier endlich mal wieder zu fünft spielen kann, find ich eigentlich gut, es gibt ja sonst fast nur noch 4-Spieler-Spiele. Wirklich empfehlen kann ich diese Spielerzahl aber nicht. Eher würde ich das Spiel für 3 Spieler empfehlen, dann dauert es eine Runde länger (als zu viert), und es ist doch etwas besser abzuschätzen, welche Karten man ergattern kann. Zu fünft fand ich es zu beliebig bzw. zu zufällig. Auch das Material braucht sich nicht zu verstecken, die Aufmachung, beson-



Fortsetzung von „Nidavellir“

ders mit den Münzen, ist ansprechend und hebt es etwas über ein reines Kartenspiel hinaus.

Für einen Absacker ist "Nidavellir" mit rund 45 Minuten schon fast etwas zu lang, aber als Aufwärmer kann es noch gerne ein paar Mal auf den Tisch kommen. Es erfindet das Rad der Sammelspiele nicht neu, aber ist eine durch-

aus gelungene Kombination aus bekannten Mechanismen, die man immer wieder gerne spielt.

Nur das Thema - ich glaub', um Zwerge geht es. Aber was soll's: Fantasy geht immer.

Michael Timpe



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 Spieleladen** eröffnet.

In **Linz-Ebelsberg** (Wiener Straße 499) gibt es nun das Geschäft „**Games, Toys & More**“, wo fast alle Artikel des Online-Handels auch in den Regalen zu finden sind. Und nicht nur das: **Viele Spieltische** laden zum Ausprobieren ein, denn von sehr vielen Spielen gibt es Demoexemplare. Die sehr großzügigen Öffnungszeiten (Montag bis Samstag von 10:00 Uhr bis 21:00 Uhr) erlauben es, auch abends nach der Arbeit ein paar schöne Stunden beim **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

Game News - Wertung



Notenskala

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

seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

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

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

Timpe

Game News - Spielekritik

Auch beim nächsten Spiel wird tief unter dem Berge gegraben und geschürft. Allerdings sind die Protagonisten diesmal - zum Thema des nächsten Spieleabend nicht ganz passend - Trolle...



Titel: In der Halle des Bergkönigs
Autoren: Jay Cormier & Graeme Jahn
Verlag: Skellig Games
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 1 bis 5 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: 75 bis 90 Minuten
Preis: Euro 57,90

Einleitung

"Tolle Trolle tunneln tapfer"

Vorsichtig schnuppert die Trolltruppe durch die Tunnelöffnung und ... nichts! Kein Zwergengestank kommt mehr aus dem Berg. Also kann man ihn wieder in Besitz nehmen, nachdem die kleinen, bärtigen Mistkerle:innen ihn den Trolle vor Jahrzehnten abgenommen hatten.

anlegen, um diese und deren Sonderfähigkeiten dadurch nutzen zu können. Sie wollen **Statuen freilegen** und diese durch den Berg möglichst nah an die Mitte bringen, weil das mehr Punkte gibt. Sie wollen **Sockel finden**, um die Punkte von Statuen zu verdoppeln. Und sie wollen die **alten Hallen ihrer Vorfahren finden** – wenn man dafür genug Grundfläche mit Tunnelplättchen geschaffen hat.

Was Trolle besonders gerne machen: Auf Trolle, die hierarchisch unter ihnen stehen draufprügeln, damit sie Dinge produzieren, die beim Tunnel graben etc. helfen können. Jede Trollmannschaft besteht zu Beginn aus vier Karten, die nebeneinander liegen. Neue Karten werden im



Spielbeschreibung

Pyramidenprinzip immer auf zwei andere unter ihnen gelegt und diese zwei Karten produzieren wieder Dinge. Und die vier Karten unter diesen zwei produzieren ebenfalls wieder. **Kaskadenartig** wird nach unten gepeitscht, bis der letzte Troll an der Spitze der Pyramide noch mal alle Karten aktiviert. Was auch gleichzeitig das Spielende auslöst, denn wenn zwei Spieler so eine Pyramide fertig haben, geht's in die **Endphase**.

Trolle können auch Magie nutzen, einen von drei **Zaubersprüchen**, die sich aber im Laufe des Spieles auflösen und durch neue ersetzt werden. Und mithilfe dieser Zauberei können Trolle die Regeln brechen und viele unerlaubte Dinge tun ... oft sehr zum Ärger der Mit-Trolle.

Fazit

Trolle sind „In der Halle des Bergkönigs“ arg beschäf



Fortsetzung von „In der Halle des Bergkönigs“

tigt und je länger das Spiel dauert, desto stärker wird die Beschäftigung. Schüttet das Kaskadensystem anfangs nur wenig Zeugs aus, wird es mit dem Wachsen der Pyramide natürlich immer mehr. Mehr Zeug heißt aber auch, mehr Möglichkeiten und mehr Möglichkeiten heißt: Mehr nachdenken, gucken, analysieren, sich trotzdem irgendwie verrechnen und alles noch mal rückgängig machen. Man nimmt die Gangplättchen, dreht sie, wendet sie, probiert aus ... „In der Halle des Bergkönigs“ kann **von Analysierern stark in die Länge gezogen werden**. Weshalb ich es maximal zu dritt spielen wollen würde. Aber nicht mehr zu fünft.



Interaktion gibt es auch, aber die findet eher im Bereich „wegschnappen“ statt. Ein letztes Mal den tollen Zauber aus-

lösen, bevor er verschwindet. Den Troll aus der Auslage nehmen, den jemand wollte. Den Gang dahin bauen, wo er die Gegner stört. Letzteres klingt brutal, kommt aber relativ selten vor, denn alle sind eher darin bemüht, ihre Gänge zur Bergmitte auszurichten, wo verlockende Punkte hausen.

„In der Halle des Bergkönigs“ suggeriert ja eigentlich, dass „Hallen“ ein wichtiger Aspekt sind. Aber die, die wir hier freilegen können, sind ein eher **nettes Beiwerk**, mehr nicht. Man muss sich viel mehr auf die Statuen und Sockel konzentrieren, denn die geben ordentlich Punkte, je näher sie der Bergmitte kommen. Für deren Transport braucht man aber Schubkarren, die man natürlich wieder produzieren muss ... dieses **Spiel steht und fällt mit der Trollpyramide**, die man sich aufbaut.

Die **Idee dieser Kaskadenausschüttung** ist mal was anderes und es macht Spaß, immer wieder und wieder was zu bekommen. Aber außer durch spezielle Zauber darf man an seiner Pyramide nichts mehr ändern. Merkt man also irgendwann, dass die eigenen Trolle gar nicht das nach Hause bringen, was man braucht ... muss man halt damit leben. Und kann sich unter Umständen schon relativ früh selber aus dem Spiel kicken, ohne es bemerkt zu haben.

Deshalb ist „In den Hallen des Bergkönigs“ eher **im Expertenbereich anzusie-**

deln ... finde ich. Es gibt viele kleine Stellschrauben, viele kleine Details. Fast schon ein bisschen zu viele, damit interessierte Neulinge anspruchsvollerer Spiele sich sofort wohl fühlen. Also regeltechnisch ... und was die Siegchancen angeht.



Ansonsten fühlt man sich schon wohl „In der Halle des Bergkönigs“, denn die Geschichte ist **trotz der vielen Details sehr stimmig**. Man sieht die Trollgänge wachsen, man birgt alte Trollstatuen, alle sind irgendwie Bergleute bzw. Trolle geworden, die sich in den Berg reingraben. Alles versprüht eine wunderschöne, fantastische Atmosphäre und bringt eine runde Welt auf den Tisch.

Aber es kann sich halt auch ziehen bei zu vielen Denkern am Tisch. Besonders die **Endphase** kann durchaus fast 1/3 bis 1/2 des gesamten Spieles sein. Manche bringt das

Fortsetzung von „In der Halle des Bergkönigs“

zur Weißglut, andere gehen darin richtig auf. Und man kann es dem Spiel eigentlich nicht vorwerfen, dass es sich nach hinten zieht. So es ist halt konzipiert worden. Man muss nur überlegen, ob man auf so was steht. Denn gut ist In der Halle des Bergkönigs unbedingt... ich persönlich spiel's halt nur lieber maximal zu dritt, denn da werden die 90 Minuten Spieldauer schon oft erreicht oder überschritten.

Christoph
Schlewinski

Game News -
Wertung



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



Familien,
Gelegenheits-
spieler, Glücks-
ritter, Anfänger



Spielexperten,
erfahrene Spieler
Strategen, Taktiker

Funspieler,
Partyspieler,
größere
Gruppen



Zwei Personen,
Partner, Paare



Kinder,
jüngere
Spieler



Die Grenzen des Wachstums

In den 70er-Jahren veröffentlichte der „Club of Rome“ einen Bericht, dass unsere Erde nicht grenzenloses Wachstum verträgt. Euer Pöpperl hat jetzt so ziemlich dasselbe Problem. Es wäre zwar genug Platz vorhanden, aber irgendwann wird die unglaubliche Anzahl an 5.000 Spielen in seiner Sammlung dann doch zu viel. Wohin damit, wenn es mal nicht mehr die Heimstätte der Knobellritter - den Traunerhof - gibt? Und vor allem: Wer spielt das ganze Zeug?

Euer Pöpperl ist da ein bisschen in der Zwickmühle. Einerseits will er den Input etwas reduzieren, damit ihm das Ganze nicht über den Kopf wächst, auf der anderen Seite stehen die Verpflichtungen, stets über die besten Neuerscheinungen hier in den Game News, aber auch auf „H@ll 9000“ und in der Broschüre „Spiel mit!“ zu berichten. Vielleicht gelingt ihm ja ein Mittelweg, indem er sich tatsächlich nur mehr auf die interessantesten Neuheiten konzentriert. Dies wünscht sich jedenfalls

Euer Pöpperl



Fantasy-Epos
Deutschland 2021
Regie: Michael Palm
und Lukas Zach
Pegasus Movies
Dauer: ca. 90 Minuten

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@traunerhof.at
Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muß aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knobelrunde".

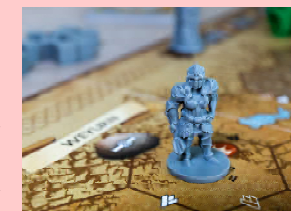
Erscheinungsweise:
Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2022 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Die Romanverfilmung von Markus Heitz' „Die Zwerge“ kam beim Publikum im Jahre 2013 sehr gut an, weshalb einige Sequels folgten. Nun ist für die beiden Regisseure anscheinend die Zeit, das ultimative Erlebnis auf der Leinwand zu präsentieren: Den Director's Cut, der mit opulenter Ausstattung daherkommt.

Die Story ist gleichgeblieben: Das „Geborgene Land“, die Heimat der Zwerge, wird von allen Seiten bedroht von Armeen von Orks, Trollen und den gefährlichen



Albae. Nur wenn alle zusammenhalten und kooperieren, können sie gemeinsam die Feinde aufhalten, bevor sie das Land überfluten, und nebenbei die wichtigen Aufgaben erledigen.

Prädikat: Äußerst sehenswert und für Fans ein absolutes Muss!



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 Zeitschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener

Spielfest, ...)

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