

KNOBELRITTER ZU ANTIQUIERT??

Knobellegionäre beschäftigen sich am 5. Juli mit der Antike



369. Ausg. 29. Juni '23
Auflage 100 Stück (!!!)
33. Jg., Abo 15 Euro



Die Nominierungen zum InnoSPIEL 2023

Für den Sonderpreis für das
innovativste Spiel 2023 wur-
den drei Spiele nominiert:

MYSTERIUM KIDS
Antonin Boccara & Yves
Hirschfeld / Libellud

Q.E. QUANTITATIVE EASING
von Gavin Birnbaum /
Strohmann Spiele

SPACESHIP UNITY
von Ulrich Blum & Jens
Merkel / Pegasus Spiele



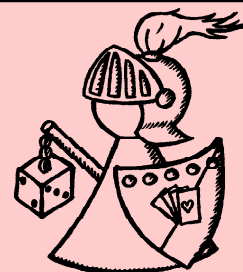
Liebe Antiquare,
zur Einleitung des heu-
tigen Vortrags dient uns das
Beispiel von „**Khôra**: (der)
Aufstieg eines Imperiums“
übt schon immer eine beson-
dere Faszination aus. Das Zu-
sammenspiel verschiedenster
gesellschaftlicher Bereiche
und eine gute Portion Glück
gehören schon dazu, dass
nicht die Göttin der Zwietracht
„**Discordia**“ die ausgefeilten
Pläne zur Weltmacht durch-
kreuzt.

Dass der Aufstieg den-
noch gelingt erschien schon
im Antiken Griechenland man-
chen Autoren so unglaublich,
dass sie ihre Mythen um die
Entstehung besonders ein-
flussreicher Stadtstaaten mit
dem legendären Metall
„**Orchialkum**“ anreicherten.
Das alte Griechenland ist aber

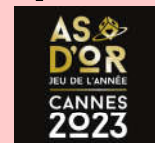
nicht das einzige „**Imperium**:
Klassik“ begründet haben un-
ter anderen auch Karthager,
Kelten, Mazedonier, Perser,
Römer, Skythen und Wikinger.

Ich bitte vielmals um
Entschuldigung, falls ich den
einen oder anderen Anhänger
alter Bücher mit meiner Anre-
de zum Lesen dieses Artikels
verleitet habe, aber manche
Worte haben eben mehr als
eine Bedeutung. Buchhändler
und ambitionierte Anwender
von Archaismen sind am Mitt-
woch, dem 5. Juli jedenfalls
ebenso in Frankys Antiquari-
at zu Traun
willkommen,
wie die ei-
gentlich ange-
sprochenen
Altertumsfor-
scher.

Oliver



Neues vom Trauner Spielekreis



Die Gewinner des „As d'Or 2023“

Der französische Spiele-
preis wurde heuer bereits ver-
geben. Hier sind die Sieger in
den vier Kategorien:

Kinderspiel:

Flashback Zombie Kidz
Baptiste Derrez & Marc-An-
toine Doyon/Scorpion Masqué

Familienspiel:

Akropolis
Jules Messaud
Kobold Spieleverlag

ritter der knobelrunde

Kennerspiel: Challengers!

Johannes Krenner & Markus
Slawitscheck / Z-Mangames

Expertenspiel:

Arche Nova
Mathias Figge
Feuerland Spiele

Jogo do Anno 2022

Normalerweise ist die
Verleihung des portugiesi-
schen Spielepreises nur eine
Randnotiz, weshalb hier auch
auf den Gewinner des letzten
Jahres vergessen wurde. Gro-
ßer Fehler, denn die Auszeich-
nung „Jogo do Anno“ ging 2022
an einen Linzer, nämlich an
Alexander Huemer für sein Ex-
pertenspiel „**Imperial Steam**“.
Herzlichen Glückwunsch!

Hall of Games

Stichtag für das Online-
Voting der „Hall of Games“ unter
traunerhof@traunerhof.at ist
Sonntag, der 16. Juli 2023 um
12:00 Uhr. Es ist neuerdings

auch möglich, über die **Whats
App-Gruppe** der Knobelritter
abzustimmen! Wer nicht zum
Spieleabend kommen kann,
bitte diese Möglichkeiten nut-
zen!

Zwischenstand

Hier der aktuelle Zwi-
schenstand nach genau der
Hälfte aller punkterelevanten
Spieleabende:

1. Prinz Franky	112,5
2. König Jakob	64
3. Herzog Reinhold	61
4. Baron Oliver	55,5
5. Baron Thomas L.	54
6. Baron René	49
7. Königin Nicole	47
8. Ritter Luca	46
9. Prinzessin Ute	31
10. Sir Udo	23,5
11. Sir Johannes	18
Kammerzofe Andrea	18
13. Knappe Ernest	16,5
14. Herzog Roland	15
Knappe Marcel	15
16. Knappe Andrej	13
Kammerzofe Lenka	13

Game News - Spielekritik

Der Titel verrät: Es geht - passend zum Thema „Antike“ um Völker des klassischen Altertums...



Titel: Imperium Klassik
Art: Deckbauspiel
Autoren: Nigel Buckle & David Turczi
Verlag: Osprey Games
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 14 Jahren
Dauer: ca. 40 Min./Spieler
Preis: Euro 34,90

Einleitung

In meinen 35 Jahren Spielerfahrung habe ich schon unzählige Völker - historische und phantastische - geführt, zivilisiert und entwickelt. Meist geschah dies auf großen Spielplänen mit Figuren, welche mein Volk und dessen (oft kriegerische) Einheiten darstellten. Oft wurde der Fortschritt meines Volkes durch irgendwelche Leisten (für militärische Stärke, Technologie, Kultur, u. ä.) festgehalten.

Von alledem müssen wir bei dem hier vorliegenden Spiel Abschied nehmen, denn

alles was es braucht, um bei "Imperium: Klassik" ein Volk zur Hochblüte zu bringen, sind Karten, Karten, Karten...

Spielbeschreibung

Wir haben also unser eigenes Völkchen, bestehend aus einem **persönlichen Kartendeck**. Dieses muss zu Beginn erst richtig sortiert werden. Symbole am linken unteren Rand geben an, wo die Karten anfangs hinkommen: Ein offener Stapel bildet das "Entwicklungsdeck", ein verdeckter, gemischter Stapel den "Volksstapel", welcher quer über die "Aufstiegskarte" gelegt wird. Alle anderen Karten bilden unser aktuelles Deck, das als Zugstapel bereit gelegt wird. Von diesem nehmen wir 5 Karten auf die Hand. Außerdem beginnen wir mit ein paar Markern, welche Bevölkerung, Rohstoffe und Fortschritt darstellen.

Neben diesen Karten, die nur zu unserem Volk gehören, gibt es noch andere, die eine **allgemeine Auslage** bilden. An eine Marktleiste werden - nach einer genauen Vorgabe abhängig von der Spielerzahl - oberhalb verschiedene Kartens Stapel gebildet: Gebietsstapel, Unzivilisiert-Stapel, Zivilisiert-Stapel, Hauptstapel und Ruhmstapel. Anschließend werden ein paar Karten aufgedeckt und unterhalb der Marktleiste ausgelegt. Unter diese Karten (mit Ausnahme von Gebietskarten)



wird je eine Aufstandskarte vom separaten Stapel geschoben.

Wenn wir an der Reihe sind, können wir eine von **drei Aktionsmöglichkeiten** wählen. Die bei weitem am öftesten durchgeführte Aktion ist die **Aktivierung**. Hierbei spielen wir nacheinander bis zu drei Karten aus unserer Hand aus und führen ihre jeweilige Aktion aus. Zum Beispiel legen wir eine Gebietskarte vor uns aus oder erhalten eine neue Karte aus der allgemeinen Auslage. Zusätzlich können wir die Effekte ausliegender permanenter Karten nutzen. Abschließend werfen wir beliebig viele Handkarten ab und ziehen wieder auf unser Handkartenlimit nach.

Alternativ können wir auch die Aktion "Innovation" durchführen, welche uns eine beliebige Karte aus der allgemeinen Auslage bringt, oder die Aktion "Frieden", mit der wir beliebig viele Aufstandskarten aus unserer Hand loswerden können. Diese beiden Aktionen sind jedoch suboptimal, da wir sonst keine andere Karte ausspielen und auch keine Effekte dauerhafter Karten nutzen dürfen.

Wenn durch das Nachziehen von Karten unser Kartensstapel aufgebraucht ist, kommt es zu einem **Fortschritt**. Die oberste verdeckte Karte un-

Fortsetzung von „Imperium Klassik“

seres Volksstapels wird mit dem Ablagestapel gemischt und daraus der neue Zugstapel gebildet. Nach der letzten Karte des Volksstapels folgt die Aufstiegskarte, welche bewirkt, dass wir vom Barbarentum zum **Imperium** aufsteigen. Auch danach ist ein weiterer Fortschritt möglich, wobei wir uns dann sogar eine beliebige Karte aus dem Entwicklungsstapel aussuchen dürfen. Allerdings kostet uns jede Karte vom Entwicklungsstapel die darauf angegebenen Kosten an Rohstoffen und/oder Bevölkerung.



Das **Spielende** wird eingeläutet, wenn der Hauptstapel in der allgemeinen Auslage leer ist, wenn die letzte Ruhm-Karte ausgeführt wird, oder wenn ein Spieler die letzte Karte seines Entwicklungsstapels zieht. Die aktuelle Runde wird noch zu Ende, und danach noch eine allerletzte Runde gespielt. Bei der abschließenden **Wertung** zählen alle unsere Karten, mit Ausnahme jener, die sich noch in unserem Volks- und im Entwicklungsstapel befinden. Die meisten Karten bringen uns fixe, manche aber auch

variable, von anderen Karten oder Ressourcen abhängige Punkte. Erzielen wir die **höchste Gesamtpunktzahl**, haben wir uns als die erfolgreichste Zivilisation erwiesen.

Fazit

Ein eher schwaches Startdeck, das durch den Erwerb "stärkerer" Karten kontinuierlich verbessert werden kann - dieses Prinzip ist uns schon als "**Deckbau**" hinlänglich bekannt. Ist "Imperium - Klassik" daher nur ein Aufguss bereits existierender Spielmechanismen? Würde ich so auf keinen Fall unterzeichnen, denn die Art und Weise, wie das "Deckbuilding" in dieses Spiel eingebaut ist, erweist sich doch als recht originell.

Das Deck kann nämlich **zwei unterschiedlichen Quellen** verbessert werden. Da sind zum einen die **volkspezifischen Karten**, mit denen man sein Deck aufrüstet. Im Volksstapel, aus dem man beim "Fortschritt" automatisch die oberste verdeckte Karte pro Kartendurchlauf erhält, können sich durchaus auch weniger starke, sogar lästige Karten wie Aufstände, befinden. Als Imperium kann man sich schließlich aus dem wesentlich stärkeren Entwicklungsstapel bedienen, dies sogar gezielt, dafür aber mit Kosten verbunden.

Die **allgemeine Auslage** hingegen steht für alle Spieler offen. Naturgemäß entsteht dadurch ein Konkurrenzkampf um die (vermeintlich) effektiveren Karten, somit also eine Art Interaktion. Allerdings haben viele Karten für verschiedene Völker eine unterschiedliche Gewichtung, da eine Zivilisation eventuell nach mehr Gebieten strebt, eine andere vielleicht nach mehr technischem und kulturellen Fortschritt. Interessant in diesem Zusammenhang: Jede aus der allgemeinen Auslage erstandene Karte wird gleich auf die Hand genommen und kann sogar noch im selben Zug ausgespielt werden, falls noch Aktionen übrig sind.

Es gibt einen kleinen, aber feinen Unterschied zwischen "**erwerben**" und "**erforschen**". Ersteres ist von den Kosten her billiger, dafür muss eine damit verbundene "Aufstandskarte" ebenfalls aufgenommen werden. Beim kostspieligeren Erforschen hingegen wird nur die gewünschte Karte genommen, ganz ohne "Aufstand". Liegt in der offenen Auslage keine Karte der gewünschten Art, darf sogar der entsprechende Nachziehstapel durchforstet werden.

Die erwähnten **Aufstände** sind ziemlich lästig, blockieren sie nicht nur die Kartenhand, sondern zögern zudem auch die Entwicklung des Volkes hinaus und zählen bei der Schlusswertung auch je 2 Minuspunkte. Wenn zu viele Aufstände ins Spiel kommen, wächst außerdem die Gefahr eines **Zusammen-**

Fortsetzung von „Imperium Klassik“

bruchs, eines alternativen Spielendes. Man sollte daher trachten, weniger Aufstandskarten zu erhalten (etwa durch Erforschen statt Erwerben), oder die eine oder andere von Zeit zu Zeit loszuwerden.

Eine besondere Art von Karten sind die **Ruhmeskarten**. Diese erhält man üblicherweise nur durch eine spezielle Karte ("Ehre"), indem man gleichzeitig drei Gebiete "aufgibt", also auf den persönlichen Ablagestapel legt. Sie bringen viele Siegpunkte und/oder recht starke Effekte, weshalb man versuchen sollte, dies möglichst oft herbeizuführen.

"Imperium: Klassik" ist im Grunde genommen ein **Wettrennen**, denn je schneller man sein eigenes Volk entwickelt, umso mehr Punkte winken auf die eine oder andere Weise als Belohnung. Ein **schneller Durchlauf des eigenen Decks** stellt sich deswegen als recht vorteilhaft heraus, wofür das Deck möglichst schlank gehalten werden sollte. Das Spiel bietet hierfür neben dem Abwerfen von Aufständen und Ausspielen von permanenten Karten noch weitere Möglichkeiten, wie das "Unterschieben" von Karten, das Ablegen von Karten in die "Geschichte", u. ä.

Allein das bis jetzt Beschriebene reichte schon aus, um ein interessantes, spannendes Spiel zu gewährleisten. Aber waren nicht alle Völker der menschlichen Zivilisationshistorie verschieden? Gab

es nicht solche, die kriegerischer vorgingen, und andere, die mehr auf Handel setzten? Völker, die auf kulturelle Entwicklung bauten, oder aber auf die Errichtung großer Monumente?



Genau diesem Umstand haben die beiden Autoren Rechnung getragen und alle Völker etwas **"individualisiert"**. Dies fängt schon bei der Zusammensetzung der einzelnen Stapel (Zugstapel, Volksstapel, Entwicklungstapel) an, die bei allen Völkern unterschiedlich ist, sowohl in ihrer Anzahl als auch in den darin enthaltenen Karten. Durch variable Siegpunkte ist aber auch die Gewichtung der Spielanlage bei allen ein wenig verschieden. Bei den normalen, eher "straight forward" zu spielenden Kulturen, wie Römer, Perser und Makedonier sind es eher marginale Differenzen.

Bei den komplexeren, anspruchsvolleren Völkern, wie etwa den Griechen oder den Wikingern sind es hingegen **zum Teil komplett andere Herausforderungen**. In der bereits erschienenen Erweiterung "Imperium: Legenden" kommen noch weitere, völlig verschiedene Elemente hinzu, sodass wirklich

jedes Volk eine andere Vorgehensweise verlangt. Die Folge sind viel Abwechslung und ein sehr **hoher Wiederpielreiz**, weil man ja möglichst jedes Volk zumindest einmal ausprobieren möchte.

Der Nachteil dieser Varianz liegt in den doch recht **komplizierten Regeln**, welche eine genaue, ja penible Einhaltung des Spielablaufs erfordern. In der Spielregel, die übrigens auch schon die Sonderregeln für die Völker der Erweiterung beinhaltet, gibt es deswegen eine detaillierte Erklärung aller Begriffe. Es war sicher eine Monsteraufgabe, die einzelnen Völker zu entwickeln und alles durchzutesten und abzustimmen, sodass für alle trotz aller Verschiedenheit doch eine gewisse Chancengleichheit besteht.

"Imperium: Klassik" bietet auch eine **Solo-Variante** an. Eine eigene Solo-Anleitung erklärt, wie der "Automa" zu spielen ist. Eine Tabelle gibt für jedes Volk an, welche Auswirkung jede "gespielte" Karte hat, sowohl im unzivilisierten Zustand als auch als Imperium. Das funktioniert recht gut, weil so die Spielweise jedes Volkes einigermaßen realistisch simuliert wird. Laut meiner Erfahrung ist jedoch nicht jedes Duell ausgeglichen. Es gibt Völker, welche gegen einen Gegner stärker, gegen einen anderen schlechter agieren. Auf jeden Fall eignet sich das Solo-Spiel ausgezeichnet, um die Spezifikationen der

Fortsetzung von „Imperium Klassik“

unterschiedlichen Kulturen kennenzulernen.

Die **grafische Gestaltung** stammt - unverwechselbar! - von Mihajlo "The Mico" Dimitrievski. Auch er hatte eine Monsteraufgabe, denn fast jede Karte (von insgesamt über 400!) wurde einzeln illustriert. Sicher, der Grundaufbau der verschiedenen Kartentypen ist bei allen Völkern gleich, was ich als Vorteil empfinde, da man sich so schneller umstellen kann. Trotzdem gibt es überall kleine Varianzen. So zeigt etwa die Karte "Eroberung" bei den Kelten einen mit blauer Farbe tätowierten Arm, bei den Makedoniern hingegen einen Arm mit goldenem Armreif. Viele historische Per-

sönlichkeiten und Orte mussten wiederum ganz individuell gezeichnet werden.

Die **Spieldauer** beträgt in etwa eine dreiviertel Stunde pro Spieler, beim Solo-Spiel ungefähr 90 Minuten, da man ja gleichzeitig auch den Automa abwickeln muss. Der Glücksanteil ist für ein Kartenspiel relativ gering, kommt es doch mehr auf die Entscheidungen an, welche die Spieler in ihren Spielzügen treffen. Mir gefällt "Imperium: Klassik" **am besten zu zweit**, da hält sich die Spieldauer in einem angenehmen Rahmen. Zu dritt oder zu viert steigt zudem die Gefahr des Ungleichgewichts. Da kann es passieren, dass einige Karten übermächtig werden, oder dass Spieler öfter von Bedrohungen ihrer Mit-

spieler betroffen und daher in ihrer Entwicklung übermäßig behindert werden.

"Imperium: Klassik" ist momentan in meinem Spielklub sehr beliebt und wird immer wieder aufgetischt. Ein Beweis für den hohen Wiederpielreiz und für die gelungene Balance für ein doch kartengesteuertes Zivilisationsspiel. Ich bin mir sicher, dass es nicht bei den zwei bis jetzt erschienenen Schachteln "Imperium: Klassik" und "Imperium: Legenden" - mit insgesamt 16 (!) Völkern blieben, und bald schon die nächste Erweiterung auf den Markt kommen wird.

Game News - Wertung



Wie es mit den anderen Anwärtern - DUNE IMPERIUM, DISTILLED, EVERDELL - ausschaut, wird die Zukunft weisen. Für MARACAIBO ist jetzt endgültig Schluss, es ist sich knapp nicht ausgegangen. Schauen wir mal, wie es den anderen Spielen in der Wertung (inklusive dem Neuverschlager PLANET UNKNOWN) ergehen wird...

Die Wertung:

1. DIE ROTE KATHEDRALE	7/+	12/-	0/19/+
2. Distilled	3/+	13/-	0/16/+
3. Cascadia	6/+	5/-	0/11/-
Discordia	3/+	8/-	0/11/+
Woodcraft	3/+	8/-	0/11/+
6. Fyfe	3/+	8/-	1/10/-
7. Dune Imperium	3/+	5/-	0/8/-
Scout	3/+	5/-	0/8/+
Erde	*2/+	6/-	0/8/+
10. Everdell	3/+	2/-	0/5/-
11. Die wandelnden Türme	1/+	3/-	0/4/-
12. Khôra	2/+	1/-	0/3/-

13. Maracaibo	1/+	0/-	0/1/-
---------------	-----	-----	-------

Vorschlag: Planet Unknown (2 x)



HALL OF GAME

Peu r' peu werden sich die Reihen lichten, wird ein Spiel nach dem anderen in unsere „Hall of Games“ aufsteigen. Den Anfang macht jetzt einmal, welches mit einem Sieg gehührend in unsere „Ruhmeshalle“ stürmte. Als nächstes erwarte ich - mit 101 %-iger Wahrscheinlichkeit - CASCADIA, das ja nur mehr ein einziges Pünktchen braucht, also nur mehr irgendeine Platzierung in den „Top Five“. SCOUT fehlen zwar auch nur mehr 2 Punkte, es verfehlte aber bereits die letzten 2 Male den notwendigen 4. Platz deutlich. Aber wer weiß, jetzt wo voraussichtlich viele Spiele rausfallen, nach oben oder nach unten? DISCORDIA (3.) bringt sich auch langsam in Position. Wenn es die Stimmen der Vielspieler sammeln kann, ist in den nächsten 3 Monaten einiges möglich.

Game News - Spielekritik

Kurze Kontrolle. Römer? Check! Zeitraum etwas nach Christi Geburt? Check! Okay, das folgt zu „Antike“...

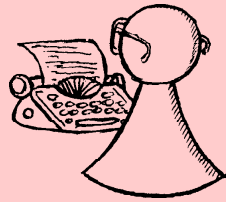


Titel: **Discordia**
Art: **Würfelauswahlspiel**
Autor: **Bernd Eisenstein**
Verlag: **Iron Games**
Jahrgang: **2022**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **ca. 70 Minuten**
Preis: **Euro 54,90**

Einleitung

Vor 2000 Jahren näherte sich das Römische Reich dem Höhepunkt seiner Macht. Im Norden entwickelten sich an der Grenze zu Germanien aus militärischen Außenposten am Rhein erste größere Siedlungen. Du übernimmst die Rolle eines Statthalters einer dieser aufstrebenden Städte und wett-eiferst mit anderen Statthaltern darum, Seeleute, Soldaten, Händler und Bauern geschickt für deine Ziele einzusetzen. Wirst du nach dem Ablauf von nur vier Jahren von der Kaiserin Agrippina als der erfolgreichste Statthalter geehrt?

Die Möglichkeiten zum Ausbau deiner Siedlung findest du auf und unterhalb des zentralen **Spielplans**. In jeder der sechs Spalten - den Würfelaugen von 1 bis 6 zugeordnet - zeigt ein **Aktionsplättchen**, welche Aktionen du dort durchführen kannst. Dies kann das Entsenden von Figuren auf ein bereits errichtetes Gebäudeplättchen (Schiff, Kaserne, Marktstand oder Bauernhof) sein, das Nehmen eines Stadtausbaus, die Entwicklung auf der Entwicklungsleiste oder das Nehmen eines Sterns. Unterhalb jeder Spalte werden aber



auch zufällige **Gebäudeplättchen** platziert, welche du statt einer der Aktionen des Aktionsplättchens wählen und auf einem passenden Stadtausbaubau legen kannst.

Zum Abschluss der **Vorbereitungsarbeiten** werden noch - abhängig von der Spielerzahl - ein paar Stadtausbauten, Handels- und Militärtürme, Dekrete, Privilegien, Manipulatoren und Sterne neben dem Spielplan bereitgelegt, sowie die Stapel der Germanenplättchen präpariert. Nachdem du einen Manipulator und sechs Sterne erhalten, 15 **Spielfiguren** zufällig aus dem Beutel gezogen und einen Versorgungsring auf das erste Feld deines Aquäduktes gelegt hast, kann die Partie losgehen.

Jedes Jahr gliedert sich in **5 Jahreszeiten**, da die Römer zwischen Herbst und Winter die Saturnalien feierten. Die Position einer kleinen Schiffsfigur auf dem Fluss zeigt dir die aktuelle Jahreszeit an. Die drei farbigen Würfel werden geworfen und der jeweiligen Spalte des Spielplans zugeordnet. Als Startspieler nimmst du einen der Würfel und legst diesen auf deinem Stadttableau ab. Danach nutzt du eine der auf diesem Aktionsplättchen möglichen Aktionen oder nimmst dir ein Gebäudeplättchen dersel-

Fortsetzung von „Discordia“

ben Spalte. Alle anderen Spieler können auf dieselbe Weise einen beliebigen der beiden anderen Würfel nutzen. Danach wechselt der Startspieler im Uhrzeigersinn.

Nach der fünften Jahreszeit werden einige **Ereignisse zum Jahresende** durchgeführt. Zuerst wird überprüft, ob du ausreichend gegen

Germanenüberfälle gerüstet bist. Erreichen die Figuren all deiner vollbesetzten Kasernen und Militärtürme mindestens die durch 2 Germanenplättchen bestimmte Gesamtstärke der Germanen, konntest du den Überfall abwehren, und du erhältst die Belohnung des einen Plättchens, anderenfalls musst du den aufgedruckten Schaden des anderen Plättchens erleiden.

Danach wird der Wert des **Infrastrukturmangels** deiner Siedlung festgestellt. Hierzu zählst du alle Figurensymbole, welche auf deinem Stadttableau zu sehen sind, sowie die Felder deiner Gebäude und Türme, auf denen du keine Figuren stehen hast. Von dieser Summe wird der Wert des Aquädukt-Feldes abgezogen, auf dem sich dein Versorgungsring befindet. Das Ergebnis entspricht dann der Anzahl der Figuren, welche du aus dem Beutel ziehen und deinem Vorrat hinzufügen musst. Anschließend kommen

alle Figuren von deinen komplett belegten Gebäuden zurück in den Beutel.

Du gewinnst augenblicklich, wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt **keine Figuren mehr im persönlichen Vorrat** hast. Ansonsten gewinnst du, wenn du nach dem Ende des 4. Jahres (einschließlich der beiden Ereignisse) die wenigsten Figuren vorweisen kannst.



Fazit

Grundsätzlich ist "Discordia" ein **Würfelauswahlspiel**. Ähnlich wie bei den deutlich weniger komplexen Spielen "Noch mal!" und "Ganz schön clever" hat dabei der Startspieler die volle Auswahl aus den drei Würfeln, während die Mitspieler nur einen der verbliebenen Würfel wählen dürfen. Die Werte der Würfel bestimmen die zur Verfügung stehenden Aktionen. Die entsprechenden Aktionsplättchen werden hierfür zu Beginn zufällig auf die 6 Würfelwerte verteilt.

Auch die **Gebäudeplättchen** werden anfangs zufällig in sechs Spalten ausgelegt. Wie viele Reihen dabei

gebildet werden, hängt wiederum von der Spielerzahl ab. Zu Beginn jeder vierten Jahreszeit werden leere Plätze aufgefüllt. Ein kontinuierlicher Wechsel der Auslage wird dadurch gewährleistet, dass am Ende jedes Jahres die oberste Reihe entfernt und neue Gebäude nachgeschoben werden.

Der Spielmechanismus ist also - wenn auch wunderbar gut funktionierend - nicht unbedingt innovativ. Das

Spielziel hingegen finde ich neuartig, **erfrischend originell** und auch gegenüber allen herkömmlichen Spielen recht ungewohnt. Statt zum wiederholten Mal auf die eine oder andere Weise Siegpunkte anzuhäufen, gilt es hier, die Spielfi-

guren im eigenen Vorrat - blaue Seeleute, rote Soldaten, weiße Händler und gelbe Bauern - loszuwerden, wofür das Spiel verschiedene Möglichkeiten bietet.

Hauptsächlich sind es die drei Aktionen "Stadtausbau", "Stadtplättchen nehmen" und schließlich "Figuren entsenden", mit denen Figuren auf Gebäude eingesetzt werden können. Dadurch wird man nicht nur kurzfristig Figuren los, sondern überdeckt gleichzeitig noch Felder mit Infrastruktursymbolen, sowie leere Felder auf Gebäuden, was dazu führt, dass man am Jahresende beim Ereignis "Infrastrukturmangel" weniger Figuren nachziehen muss*, ein wesentliches Element des Spiels.

Fortsetzung von „Discordia“

Für ein möglichst frühzeitiges Erreichen des Spielziels spielen aber auch die **Nebenaktionen** eine wichtige Rolle. Diese darf ein Spieler unter gewissen Voraussetzungen **zusätzlich** zur gewählten Hauptaktion nutzen. So darf man etwa die angegebene Nebenaktion durchführen, wenn man einen Würfel wählt, welcher der aktuellen Jahreszeit entspricht, beispielsweise im Frühjahr ein Fortschritt auf dem Expeditionspfad.

Manche Bauplätze, Gebäudeplättchen, sowie einige Felder des **Expeditionspfad**s und der **Entwicklungsleiste** bieten ebenfalls eine Nebenaktion, welche sofort und einmalig auszuführen ist. Und nimmt man sich seinen 4. oder 6. Stadtausbau, darf man eines der ausliegenden **Privilegien** nehmen und - je nach Art - sofort oder dauerhaft nutzen.

Die mit Abstand wichtigste Nebenaktion bieten allerdings die Würfel selbst. Stimmen nämlich **Farbe und Wert des gewählten Würfels** mit einem eigenen Gebäudeplättchen überein, darf als Nebenaktion, also ohne dass dafür eine Hauptaktion verbraucht werden muss, ein Feld des entsprechenden Plättchens mit Figur(en) belegt werden. Strategisch ist es sinnvoll, mehrere Gebäude mit gleichen Würfelwerten zu er-

richten, damit dieser immense Vorteil öfters eingesetzt werden kann.

Um die Chancen auf passende Würfelzahlen und Würfelwerte zu erhöhen, gibt es gleich mehrere Instrumente. Mit jedem **Manipulatoren** Plättchen lässt sich - einmal pro Jahr - der Würfelwert eines gewählten Würfels um 1 nach oben oder unten verändern. Jeder Spieler startet bereits mit einem Manipulator, an weitere kommt man auf entsprechenden Feldern des Expeditionspfad und der Entwicklungsleiste.



Ebenso erlauben es manche Privilegien, eine bestimmte Figurenfarbe als **Joker** einzusetzen. Gelingt es, haargenau denselben Privilegien-Joker ein zweites Mal zu erhalten, spielt die Farbe der eigenen Figuren sogar fortan überhaupt keine Rolle mehr. Und schließlich ermöglichen die obersten 3 Felder der Entwicklungsleiste, die Farbe des gewählten Würfels auch für andere Gebäudefarben zu nutzen. All dies hilft, etwas **weniger vom Würfelglück abhängig** zu sein.

Dekrete sind ein weite-

res probates Mittel, sich dem Spielziel zu nähern. Zu Beginn werden zufällig ein paar Dekret-Plättchen ausgelegt. Sobald es einem Spieler gelingt, die Bedingung eines Dekrets zu erfüllen (zum Beispiel 5 verschiedene Stadtausbauten, eine volle Entwicklungsleiste oder eine bestimmte Anzahl an Figuren in einer bestimmten Gebäudefarbe), darf er augenblicklich das entsprechende Dekret auf sein Stadtableau legen und den abgebildeten Vorteil nutzen. In fast all meinen Partien erwies sich das frühzeitige Erfüllen von Dekreten als **Schlüssel zum Sieg**.

Und schließlich können sich auch die **Germanenüberfälle** am Ende jedes Jahres auf die eine oder andere Weise positiv (aber auch negativ) auf den Figurenstand auswirken. Die Strafe für unzureichende Verteidigung kann der Verlust von Gebäuden, von Sternen oder von Versorgung sein, als Belohnung können Türme, das Einsetzen von Figuren, Stadtausbauten oder ähnliches winken.

Summa summarum steckt in "Discordia" viel mehr drin, als es auf den ersten Blick den Anschein hat. Sicher, auch der **Glücksfaktor spielt eine gewisse Rolle**, denn wer öfters passende Würfel Farben und -werte vorfindet, wird seine Figuren schneller los. Da kann es schon passieren, dass bei einem die Partie vollkommen daneben läuft, während beim anderen alles wie am

Fortsetzung von „Discordia“

Schnürchen klappt. Dennoch kommt es insgesamt stark darauf an, wie man sich auf die gegebenen Situationen (unter anderem auf die ausliegenden Privilegien und Dekrete) einstellt.

Aufgrund des ungewöhnlichen Spielziels, sowie der ebenfalls ausgezeichnet funktionierenden **Solo-Variante**, stellt "Discordia" für mich **eines der Highlights des aktuellen Spielejahrgangs**

Maely

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Wieder bildet die Antike den Rahmen für ein Spiel, diesmal ist das Ganze aber eher in das reich der Sagen und Legenden einzuordnen...



Einleitung

Man lernt nie aus. Ursprünglich dachte ich, der Spieletitel "Orichalkum" wäre eine reine Phantasiebezeichnung. Doch dann googelte ich, und siehe da: Den Begriff gibt es tatsächlich! Er stammt aus dem Griechischen "oreichalkos", was so viel wie "Bergerz" bedeutet, und steht für eine Legierung aus Kupfer und Zink, bei uns besser bekannt als Messing. Der griechische Philosoph Platon berichtet in seinem Dialog Kritias, dass Oreichalkos ein „feurig schimmerndes Metall“ sei, das die Bewohner einer legendären, untergegangenen Insel nach Gold am meisten schätzten.

Und da sind wir mit der sagenumwobenen Insel Atlantis auch schon mitten im Spielgeschehen. Wir wurden von den Atlantiden ausgesandt, um eine neue Heimat für das dem Untergang geweihten Atlantis zu finden. Nur wer zuerst auf einer geeigneten Insel Orichalkum abbaut, dort Gebäude und Tempel errichtet, Hopliten rekrutiert und damit monströse Kreaturen besiegt, wird seinem Volk ein neues Zuhause finden.

Spielbeschreibung

Wir haben auch schon eine vielversprechende Insel gefunden, welche durch eine



Titel: Orichalkum
Art des Spiels: Aufbau- und Legespiel
Autoren: Bruno Cathala & Johannes Goupy
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2022
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 45 bis 60 Minuten
Preis: Euro 44,90

Fortsetzung von „Orichalkum“

(doppelseitige) **Inseltafel** dargestellt wird. Unsere Hauptstadt - der Ausgangspunkt unserer Inselerkundung - wird allerdings erst knapp vor unserem allerersten Spielzug festgelegt. Wenigstens beginnen wir bereits mit einem Hopliten (eine Art Krieger) und einem Stück Orichalkum.

Die allgemeine offene Auslage bildet einerseits eine **Bautafel**, auf die aus einem Beutel vier **Gebäudeplättchen** (je eines für die vier Landschaftstypen Gebirge, Lagune, Wüste und Wald) platziert werden, und andererseits eine **Aktionstafel**. Auf jedes Feld dieser Tafel wird eine zufällige Aktionskarte gelegt, mitsamt einem passenden **Landschaftsplättchen**, welches sich je nach Karte aus 1 bis 3 Feldern zusammensetzt. Für jeden so aufgedeckten Vulkan ziehen wir eine zufällige Kreatur aus einem Beutel.

Unser **Spielzug besteht aus 4 Phasen**:

1. Aktionskarte auswählen (verpflichtend)
2. Neue Landschaft platzieren (verpflichtend)
3. Aktionskarte abhandeln (optional)
4. Zusatzaktion ausführen (optional)

Ad 1.: Die Position der **Aktionskarte** auf der Tafel gibt die Kosten vor. So sind die

beiden äußerst linken Karten kostenlos zu haben, während wir für die weiter rechts liegenden Karten 1 bis 2 Hoplitens aus unserem Vorrat abgeben müssen. Nachdem wir eine Karte genommen haben, werden alle Karten rechts davon nachgerückt.



Ad 2.: Danach müssen wir das auf der Karte liegende **Landschaftsplättchen** auf unsere Insel legen, und zwar angrenzend an ein bereits vorhandenes Plättchen. Kreaturen auf Vulkanfelder nehmen wir dabei mit. Erreichen wir mit einem Plättchen einen **Hafen**, erhalten wir den angegebenen Vorteil (Orichalkum und/oder Hopliten).

Gelingt es uns, ein Areal mit mindestens 3 Landschaftsfeldern der gleichen Art zu bilden oder zu erweitern, erregen wir die Aufmerksamkeit eines der vier **Titanen**. Wir dürfen den entsprechenden Titan mit der aktiven Seite oberhalb unserer Inseltafel anlegen. Einmal in unserem Zug dürfen wir die damit verbundene Gunst des Titanen nutzen, woraufhin dieser auf die inaktive Seite gewendet wird.

Ad 3.: Die gewählte Aktionskarte bietet uns eine von 4 Aktionen. So können wir je nach Aktionskarte entweder

A) Orichalkum produzieren (wir erhalten 1 Orichalkum pro Mine auf unserer Insel), **B) Hoplitens rekrutieren** (pro Trainingslager auf unserer Insel heuern wir einen neuen Hopliten an), **C) Kreaturen bekämpfen** oder **D) Bauen**.

Um **Kreaturen bekämpfen** zu können, brauchen wir Würfel. Für jeden Hopliten, den wir für den Kampf einsetzen, dürfen wir einen Würfel werfen. Erreichen wir die für diese Kreatur notwendige Zahl (zwischen 4 und 12) oder zeigt zumindest ein Würfel das "Totenkopf"-Symbol, haben wir die Kreatur besiegt. Wir erhalten die darauf angegebene Belohnung und stellen die Kreatur auf das entsprechende Feld unserer Inseltafel. Wenn wir wollen, dürfen wir anschließend gegen eine weitere Kreatur auf die gleiche Weise kämpfen. Bei einer Niederlage endet unsere Aktion jedoch, die dafür eingesetzten Hoplitens bleiben bei der Kreatur-Figur auf dem Vulkan stehen.

Beim **Bauen** dürfen wir zwischen drei verschiedenen Möglichkeiten wählen. So können wir eines der **Gebäude** von der Bautafel auf die angegebene Landschaft stellen und fortan seinen Vorteil nutzen. Haben wir vier unterschiedli

Fortsetzung von „Orichalkum“

che Landschaften in einer Rautenform auf unserer Insel (von Kreaturen befreite Vulkanfelder zählen hierbei als Joker), dürfen wir einen **Tempel** errichten, indem wir ein Tempelplättchen über die dafür genutzten Landschaften legen. Oder wir geben 5 Orichalkum ab, um eine **Medaille** zu erhalten, welche wir oberhalb unserer Inseltafel anlegen.

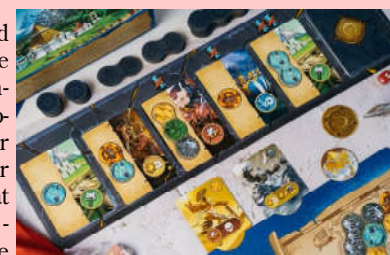
Ad 4.: Abschließend können wir genau eine **Zusatzaktion** durchführen, indem wir zuerst 2 Hoplitens, 2 Orichalkum oder 2 Kreaturen von unserer Tafel zurück in den Vorrat geben. Dabei stehen uns - bis auf wenige logische Beschränkungen - die oben genannten Aktionsmöglichkeiten (A bis D) zur Auswahl.

Sobald wir alle unseren Spielzug ausgeführt haben, werden die Aktionstafel und die Bautafel wieder **aufgefüllt**, sowie der neue Startspieler - jener mit den meisten Hoplitens - für die nächste Runde ermittelt.

Jeder Tempel, jede Medaille und jeder Titan unter unserer Kontrolle (üblicherweise dürfen wir jedoch höchstens einen Titanen besitzen) ist einen Siegpunkt wert. Gelingt es uns, mindestens **5 Siegpunkte** oberhalb unserer Inseltafel zu haben, und gleichzeitig keine unbesiegten Kreaturen mehr auf unserer Insel, haben wir augenblicklich gewonnen.

Fazit

"Orichalkum" richtig einzuordnen fällt mir schwer. Eigentlich ist es eine interessante **Verbindung aus Lege-spiel und Aktionswahl**. Die Karten auf der Aktionstafel bieten unterschiedliche Kombinationen aus Landschaftsplättchen zusammen mit einer Aktionskarte an. Es liegt in der Natur der Sache, dass das Angebot nicht immer zu den ei-



genen Bedürfnissen, zur momentanen Situation passt. Das war aber auch schon bei "Cascadia" so. Während man aber beim letztjährigen "Spiel des Jahres" durch die Zapfen einen - wenn auch beschränkten - Einfluss auf die Kombination hatte, sind Plättchen und Aktion hier fix aneinander gekettet. So muss man halt nehmen was kommt.

Dafür ist die **gewählte Aktion optional**, muss also nicht zwingend durchgeführt werden. Natürlich bringt einem jede durchgeführte Aktion etwas Positives, mal mehr, mal weniger. Dies können Hoplitens sein, Orichalkum, ein Gebäude oder ein Kampf gegen eine Kreatur. Leider ist so manche Aktion **nicht immer sinnvoll**. Wenn beispielsweise nur die Aktionen "Bauen" und

"Kreatur bekämpfen" verfügbar und/oder leistungsfähig sind, aber weder Kreatur auf der Insel noch passende Bauplätze vorhanden, muss man wohl oder übel auf die Aktion verzichten.

Dem **Startspieler** kommt deshalb eine wichtige Rolle zu, da ihm eine größere Auswahl auf der Aktionstafel zur Verfügung steht. Die Anzahl der Hoplitens im Vorrat entscheidet am Ende jeder Runde, wer neuer Startspieler wird, bei einem Gleichstand kommt es auf jeden Fall zum Startspielerwechsel. Zum Ausgleich erhält der letzte Spieler in der neu ermittelten Spielerreihenfolge einen Hopliten vom allgemeinen Vorrat.

Abwechslung erfährt "Orichalkum" einerseits durch die **verschiedenen Landschaftsplättchen**, die sich nicht nur in der Anzahl der Felder (1 bis 3), sondern auch in den darauf vorkommenden Landschaften unterscheiden. Hier stehen die Spieler öfters vor dem kniffligen **Dilemma**, dass mehrere benachbarte Felder der gleichen Landschaftsart zwar einen Titanen mitsamt seinem Effekt bringen können, für das Errichten eines Tempels aber vier unterschiedliche Landschaften in Rautenform benötigt werden.

Aber auch die **unterschiedlichen Gebäude bringen Varianz ins Spiel**. Da gibt es welche, die bei bestimmten Aktionen mehr Ein

Fortsetzung von „Orichalkum“

kommen bringen, wie etwa zusätzliche Minen und Trainingslager (für Orichalkum und Hopliten). Andere Gebäude helfen beim Kampf gegen Kreaturen (Belagerungsmaschinen). Ein paar hebeln die Regeln ein wenig aus, um beispielsweise mehr als eine Titanen gleichzeitig besitzen (Oratorium) oder ein Gebäude neben einer Kreatur bauen zu dürfen (Schutzkristall).

Besonders vorteilhaft sind die Statuen, mit deren Hilfe die Kosten für eine Zusatzaktion um die Hälfte reduziert werden, und die Schmiede, welche eine 2. Zusatzaktion erlaubt. Leider ist die Kombination der beiden letztgenannten Gebäude (Statue + Schmiede) **viel zu stark** und lässt eine Partie aus dem Gleichgewicht geraten. Hier hätte sich der Verlag unbedingt eine einschränkende Regelung einfällen lassen müssen.

Die **Kämpfe werden mit Würfeln ausgetragen**, wodurch naturgemäß das Glück eine gewisse Rolle spielt. Es gibt aber mehrere Möglichkeiten, dem Zufall ein Schnippchen zu schlagen. So erhöht man mit mehreren eingesetzten Hopliten die Chancen auf einen Erfolg, im Falle einer Niederlage können diese zudem im nächsten Versuch wieder eingesetzt werden. Und einige Gebäude können - wie erwähnt - ebenfalls recht hilfreich sein, weshalb der verbliebene **Glücksfaktor zu verkraften** ist.

Ein paar Bemerkungen noch zu den **Titanen**. Wie man einen Titanen erwirbt, ist etwas ungewohnt, denn man muss **nicht das größte Areal** einer Landschaftsart besitzen, um den entsprechenden Titanen zu erhalten, sondern bloß ein Gebiet aus 3 oder mehr Landschaftsfelder der gleichen Art bilden oder vergrößern. Jeder Titan verleiht dem Spieler einen Vorteil ("Gunst"), den er einmalig nutzen kann. So verdoppelt etwa Hyperion, der Titan der Gebirge, die Produktion von Orichalkum, oder erlaubt Kronos, der Titan der Wüsten, eine Kreatur automatisch zu besiegen.

Jeder Titan ist übrigens je 1 Siegpunkt wert, genauso wie jeder Tempel und jede Medaille. Während Letztere aber dauerhaft sind, können Titanen ihren Besitzer wechseln. Manchmal kommt es so zu einem Gerangel um bestimmte Titanen, was aber dadurch entschärft wird, dass jeder Spieler üblicherweise ohnehin bloß einen Titanen haben darf. Das **Rennen um Siegpunkte** ist trotzdem recht spannend, und wie ich finde auch durch die Aussparungen am oberen Rand der Inseltafel sehr ansprechend gelöst.

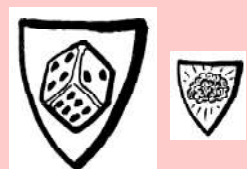
Überhaupt muss ich "Orichalkum" ein großes Lob aussprechen. Das **Spielmaterial ist vorbildlich**: Stabile Plättchen und Tafeln, großformatige Karten, Kunststofffüße für die Kreaturen, Plastikedelsteine als Orichalkum, die Hopliten als Holzfi-

guren, Beutel für die Gebäude und die Kreaturen, Spezialwürfel. Die Spielanleitung gut gegliedert, ausreichend bebildert und fehlerfrei, dazu ein praktisches Übersichtsblatt. Alles zudem von Paul Mafayon sehr ansprechend illustriert.

Aber auch das Spiel selbst ist gut durchdacht und **eigentlich perfekt komponiert**. Ich würde "Orichalkum" als gehobenes Familienspiel oder auf niedrigem Kennerniveau einstufen. Aber obwohl es (bis auf die erwähnte Ausnahme) ausgezeichnet funktioniert, abwechslungsreich ist und wunderschön gestaltet, kann es mich nicht hundertprozentig begeistern. **Irgendwas fehlt mir** zu einem wirklich tollen Spiel, ohne dass ich es genau benennen könnte. So ordnet es sich ein in die lange Liste der interessanten Neuerscheinungen, aber leider hält nicht zu den absoluten Highlights.

Windy

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Besser als das nachfolgende kann eigentlich gar kein Spiel zum Thema „Antike“ passen...



Titel: **Khôra**
Klassifizierung: **Kennerspiel**
Autoren: **Head Quarter**
Simulation Game Club
Verlag: **Iello Games**
Jahrgang: **2021**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren**
Dauer: **ca. 75 Minuten**
Preis: **Euro 45,90**

„Mein Staat, dein Staat“

Wie viele antike Imperien hat man auf dem eigenen Spieltisch schon auf- und absteigen sehen? Ich schätze: Mehr, als es in Wirklichkeit gab. Aber sie stehen immer wieder aufs Neue auf und dieses Mal ist es „Khôra: Aufstieg eines Imperiums“ und wir versuchen, das Imperium zu erschaffen, das auf alle anderen mit Siegerlächeln herabblickt.

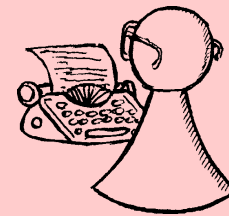
Spielbeschreibung

Auf dem Weg zum Siebertreppchen gibt uns das **Ta-bleau** unseres eigenen Stadt-

staates einen guten Überblick, worauf man sich vielleicht konzentrieren sollte, denn wir können unseren Staat drei Mal weiterentwickeln und jede Stufe lockt natürlich mit Siegpunkten und/oder sonstigen Boni.

Dafür braucht man natürlich Zeug und das ist bei „Khôra: Aufstieg eines Imperiums“ meistens Münzen und Marker. Die wandern in unseren Besitz durch **geschickte Aktionsauswahl**. Wir haben alle dieselben sieben **Aktionskarten** (durchnummeriert von 0-6) auf der Hand und würfeln alle zu Beginn einer Runde **zwei Würfel**. Mit jedem suchen wir uns eine Aktion aus, müssen aber etwas dafür bezahlen, wenn der Würfelwert niedriger ist als der Kartenwert. Allerdings kein Geld, sondern Bevölkerung von unserer Bevölkerungsleiste (die arbeitet sich dann anscheinend für uns kaputt ... keine Ahnung).

Aktionen reichen von „Geld bekommen“, „Sonderkarten bekommen“ über „den eigenen Staat aufleveln“ bis hin zu „Marker bekommen“. Da sind sie wieder, die **Marker**. Ungemein wichtig, denn man braucht sie auch, um Sonderkarten ausspielen zu können. Ganz klassisch geben die einen einmaligen Bonus oder eine permanente Fähigkeit oder Siegpunkte zum Ende.



Aber wir geben sie, im Gegensatz zu Geld, nicht permanent aus, wir müssen sie lediglich haben. Da macht sich schon mal eine große Erleichterung am Tisch breit, denn wir alle wissen: Was man an Markern hat, das hat man ... wenn nicht eines der Ereignisse, die am Anfang einer Runde aufgedeckt werden, uns diesen schönen Traum kaputt machen. Da aber nur ein Teil der Ereignisse im Spiel sind, kann es durchaus sein, dass das nie passieren wird.

Dafür wird mit großer Wahrscheinlichkeit etwas anderes passieren (muss nicht, aber die Chancen sind hoch): Die **Ereigniskarten** zwingen uns, die Anzahl unserer Truppen auf der Truppenleiste zu vergleichen und dann gibt's natürlich eine Belohnung für die größte und eine Strafe für die kleinste Truppe. Ein paar Truppen sollten wir also immer auf Halde haben.

Truppen sind sowieso gut (wir sind schließlich in der Antike), denn auch mit ihnen können wir Marker abgreifen und manche davon haben einen Lorbeerkranz. Diese Marker bringen eventuell massig Siegpunkte, wenn man auf der Lorbeerleiste ebenfalls nach oben steigt.

Ja, noch 'ne Leiste. Da-

Fortsetzung von „Khôra“

von gibt es einige von bei „Khôra: Aufstieg eines Imperiums“. Auf dem allgemeinen Spielplan und auch auf den eigenen Tableaus. Überall steigt man nach oben, entweder weil wir müssen (Bevölkerung, um schwache Würfel zu bezahlen) oder weil wir sollten (Steuer-einnahmen und Truppen) oder weil sie den Staat verbessern und uns vielleicht sogar einen dritten Aktionswürfel freischalten. Und neben diesen ganzen Sachen gibt's noch mehr Marker und noch mehr Stellschrauben, die man bei „Khôra: Aufstieg eines Imperiums“ entdecken kann. Viel mehr.



Aber trotz dieser ganzen vielen Details, die uns bei der ersten Partie vielleicht ein bisschen erschlagen, ist die **Übersichtlichkeit** von „Khôra: Aufstieg eines Imperiums“ erste Sahne. Der Rundenaufbau steht auf dem eigenen Tableau, die Sonderkarten haben Codes, in welcher Phase sie aktiv sind, überall tauchen die Symbole an der richtigen Stelle wieder auf, damit man nicht den Überblick verliert. Man sollte sich ein bisschen Zeit nehmen, das alles zu entdecken und zu verstehen, umso schneller und flüssiger geht die Partie dann von der Hand.

Spielt man gerne im Kenner- und Expertenbereich, gibt es hier genug alte Bekannte, die einem einen **schnellen Einstieg** ermöglichen. Aktionsauswahl, Sonderkarten, das alles kennt man bereits aus unzähligen anderen Spielen, aber **die Mischung macht's** und die stimmt bei „Khôra: Aufstieg eines Imperiums“.

Gerade wegen der Übersichtlichkeit, aber auch wegen des **Materials**, denn die Spieltableaus sind super gemacht, die Markierungssteine passgenau gearbeitet, Grafik stimmt, die Regel auch.

Das einzige Stirnrunzeln erzeugt die Regel, dass man einen Ausgleich zahlen muss, wenn man mit einem niedrigen Würfel eine hohe Aktionskarte spielen will. Das heißt, dass man **immer auf seine Bevölkerung achten** muss, denn man weiß nie, ob man sie nicht als Zahlungsmittel braucht. Heißt aber auch: Wenn man permanent und ohne eigenes Verschulden kacke würfelt, ist man einen Teil des Spieles stark damit beschäftigt, Bevölkerung zu generieren. Denn nur durch die hohen Aktionskarten bekommt man Sonderkarten und kann seinen Staat aufleveln. Und wenn man beides ignoriert, hat man kaum eine Chance auf den Sieg.

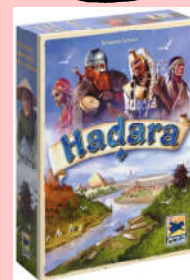
Dahingegen können die Spieler, die permanent hoch

würfeln, ihre Bevölkerung außer Acht lassen, sich ganz auf den Spielsieg konzentrieren und alle ihre Ressourcen darauf ausrichten. Das fühlt sich, selbst nach etlichen Partien, immer noch merkwürdig an bei einem Spiel, was ansonsten viel Wert auf Ausgewogenheit legt.

Auch die eventuell kriegerischen Ereignisse zwingen Spieler in eine bestimmte Richtung. Und wenn man einen Staat bei Spielbeginn bekommt, dem es leichter fällt, Truppen zu bekommen, hat man da auch einen Vorteil, ohne, dass man etwas dafür konnte.

Zwei Kritikpunkte, die aber das Gesamtbild nur ein bisschen ankratzen. Je öfter es auf den Tisch kommt, desto mehr macht „Khôra: Aufstieg eines Imperiums“ Spaß, denn es gibt selbst nach 10, 15 oder 20 Partien immer noch ein bisschen was zu entdecken. Dafür kann man gerne mal wieder seine alte Toga aus dem Schrank holen und sie sich umwerfen.

*Christoph
Schlewinski*



Hadara
Monumentalfilm
Deutschland 2019
Regie: Benjamin Schwer
Hans im Glück 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, donnerstags am Monatsende.

© 2023 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Die Entwicklung ganzer Völker über einen längeren Zeitpunkt (hier drei Epochen): Das ist der Filmstoff, aus dem Monumentalfilme gemacht sind. Regisseur Benjamin Schwer wollte jedoch keinen schwermütigen, abendfüllenden Streifen, sondern einen lockeren Film für eine breite Scherschicht schaffen, weshalb er sich in seinem „Hadara“ auf die wesentlichen Punkte konzentriert hat. So will sich jede Zivilisation in den vier Bereichen verbessern: Handel, um wirtschaftlich erfolgreich zu sein, militärische Stär-



ke, um sich ausreichend zu verteidigen und ausbreiten zu können, Kultur und natürlich auch die Ernährung, um Hungersnöte zu vermeiden. Herausgekommen ist ein äußerst kurzweiliger Film, der das Prädikat „sehenswert“ verdient hat.



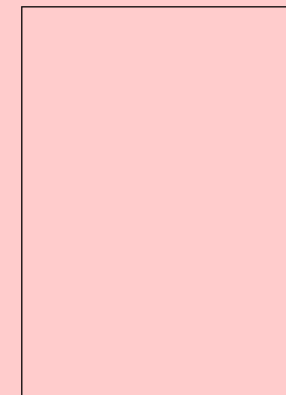
Ritter der Knobelrunde

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



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