EINE INSEL FÜR KNOBELRITTER??

Inselritter haben sich Urlaub am 26. Juli redlich verdient!

370. Ausg. 20. Juli '23
Auflage 100 Stück (!!!)
33. Jg., Abo 15 Euro

„DORFROMANTIK" ist das „Spiel des Jahres 2023" !!!

Die Jury hat am 16./17. Juli 2023 in Berlin das „Spiel des Jahres 2023" gekürt. Nominiert waren „Dorfromantik", „Fun Facts" und „Next Station London". And the Red Pöppel goes to...

„**Dorfromantik**" von Michael Palm & Lukas Zach (Pegasus Spiele). Herzlichen Glückwunsch an den Verlag und die Autoren.

Liebe Weltreisende,

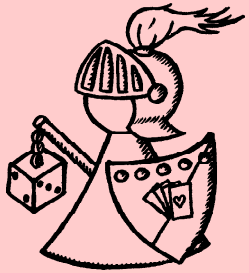
was würdet ihr auf eine einsamen Insel mitnehmen? Ein Handtuch? Surfboards? Oder doch eure Katzen? Oder reicht euer spezielles Talent aus, um eure Kunden auch zur entlegensten Insel zu locken?

Zugegeben, die Antwort richtet sich nach dem Grund des Inselaufenthalts. Beim Badeurlaub auf „**Maui**" ist es sicher wichtiger mit dem Handtuch den perfekt sonnigen Platz zwischen Schirmschatten und Ozean zu reservieren. Wen es nach „**Merchants Cove**" verschlagen hat, legt wesentlich mehr Wert auf Rohstoffe um die Nase im Wettbewerb vorn zu haben.

Die Insel „**Fyfe**" gibt - zumindest dem Klang nach - das Thema vor: fünf Ziffern, fünf Symbole, fünf Farben, ein fünf mal fünf großes Suchgebiet. Warum wir unsere Funde ausgerechnet auf Surfboards präsentieren, kann ich euch nicht beantworten. Ich kann aber verraten, dass ohne weitere Lockdowns „**Die Insel der Katzen: Explore & Draw**" zugunsten des Originals im Regal bleiben darf. Aber schön zu wissen, dass es eine online-Konferenz-taugliche Version auch gibt.

Egal, ob auf der Insel oder anderswo, ich wünsche einen schönen Urlaub und davor noch einen gemütlichen Spieleabend am 26. Juli im Traunerhof,

Euer Oliver



Neues vom Trauner Spielekreis

„Mysterium Kids" ist das „Kinderspiel des Jahres"!

Die Jury hat am 16./17. Juli 2023 in Berlin auch das „Kinderspiel des Jahres" gekürt. Nominiert waren „Carla Caramel", „Gigamon" und „Mysterium Kids". And the Blue Pöppel goes to...

„**Mysterium Kids**" von Antonin Boccara & Yves Hirschfeld (Libellud).

Ritter der Knobelrunde

„Challengers!" ist das „Kennerspiel des Jahres"

Und auch das Kennerspiel wurde zum selben Zeitpunkt am selben Ort gekürt. Nominiert waren „Challengers!", „IKI" und „Planet Unknown". And the Black Pöppel goes to...

„**Challengers!**" von Johannes Krenner & Markus Slawitscheck (Z-Man Games). Herzliche Gratulation!

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games" unter **traunerhof@traunerhof.at** ist Sonntag, der 30. 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 nutzen!

Zwischenstand

Hier der aktuelle Zwischenstand nach 7 punkterelevanten Spieleabende:

1. Prinz Franky	133,5
2. König Jakob	87
3. Herzog Reinhold	83
4. Baron Oliver	65,5
5. Baron Thomas L.	65
6. Baron René	60
7. Königin Nicole	59
8. Ritter Luca	57
9. Prinzessin Ute	40
10. Knappe Ernest	37,5
11. Sir Udo	31,5
11. Sir Johannes	18
Kammerzofe Andrea	18
13. Ritter Simon	16
14. Herzog Roland	15
Knappe Marcel	15
16. Knappe Andrej	13
Kammerzofe Lenka	13

Game News - Spielekritik

Spielmechanisch könnte sich folgendes Spiel an jedem x-beliebigen Strand abspielen. Dem Titel nach passt es jedenfalls ausgezeichnet zum Thema „Inseln“...

Titel: **Maui**
Art des Spiels: **Legespiel**
Grégoire Largey,Frank Crittin & Sébast. Pauchon
Verlag: **Next Move Games**
Jahrgang: **2022**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **Euro 33,90**

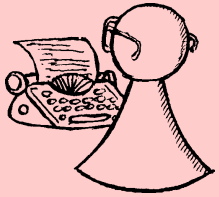
Einleitung

Ich wollte als passende Einleitung für diese Rezi mein Erlebnis auf dem Haleakala'a, dem Vulkan auf Maui erzählen, als mir einfiel, dass ich dies schon für die Spielekritik von "Haus der Sonne" tat. Tja, ich werd' halt doch langsam senil. Macht aber ohnehin nichts, denn das Spiel "Maui" hat mit Hawaii nicht viel gemein. Handtücher an einem Strand auflegen, das kann man nämlich genauso gut am "Hausmeisterstrand" in Bibione, Caorle oder Rimini, dafür braucht es keinen pazifischen Palmenflair mit Hula-Hula und Aloha.

Spielbeschreibung

Jeder von uns hat eine Tafel, welche unseren persönlichen **Strandabschnitt** zeigt. Ein paar Sonnenschirm-Plättchen werden anfangs - verdeckt und zufällig - auf die dafür vorgesehenen Felder platziert. Im Laufe des Spiels legen wir Handtücher auf unserem Strand aus. Die **Handtuchplättchen** weisen jeweils drei unterschiedliche von insgesamt 5 möglichen Mustern auf, in jeder erdenklichen Kombination. Die Plättchen kommen in einen Beutel, aus dem wir dann ein paar herausziehen, um den "Markt" zu bestücken, sowie ein zufälliges Handtuchplättchen, welches wir auf die Startposition legen. Schließlich platzieren wir noch je 1 **Sanddollar** in die beiden Reihen des Marktes und nehmen uns selbst 1 Dollar als Startgeld.

In unserem Spielzug haben wir generell **2 Aktionsmöglichkeiten**: Entweder wir nehmen uns alle Sanddollars einer beliebigen Reihe des Marktes (**A**), oder wir legen ein Handtuchplättchen (**B**). Für Letzteres nehmen wir uns zuerst ein Handtuchplättchen vom Markt. Das äußerst linke Plättchen jeder Reihe ist dabei gratis, für das 2. Plättchen müssen wir schon 1 Sanddollar in den entsprechenden Bereich abgeben, für das 3. sogar 2 Sanddollars.



Anschließend legen wir das Plättchen in die **nächste Spalte** unserer Tafel, und zwar so, dass **mindestens 1 Muster** horizontal mit dem zuletzt gelegten Handtuch übereinstimmt. Danach können wir werten. Für jedes neue, horizontal passende Muster erhalten wir Punkte, indem wir unsere entsprechenden **Wertungssteine** (Muscheln in unserer Spielerfarbe) **auf dem Wertungsplan vorrücken**. Die äußersten Felder - zum Meer oder zu den Bäumen hin - sind dabei vorteilhafter, weil wir dort bis zu 3 Felder vorrücken dürfen, während es in der Strandmitte lediglich ein einziges Feld ist.

Es gibt noch zwei Besonderheiten. Überdecken wir einen **Sonnenschirm**, decken wir ihn auf und erhalten den angeführten Vorteil: Entweder eine Perle, welche uns am Spielende je nach Anzahl gesammelter Perlen zusätzliche Punkte einbringt, oder eine Extra-Wertung, welche uns erlaubt, auf einer der beiden angegebenen Wertungsleisten (Muster) 1 Feld vorzurücken.

Legen wir hingegen ein Handtuchplättchen derart, dass mindestens ein Handtuch außerhalb unserer Felder liegt, müssen wir auf jedes dieser hinausragenden Handtücher einen **Strafchip** legen,

Fortsetzung von „Maui“

welcher uns einen Minuspunkt beschert.

Sobald einer von uns sein 12. Handtuchplättchen gelegt hat, wird die aktuelle Runde nur mehr zu Ende gespielt. In einer **Endwertung** bestimmen wir unsere Siegpunkte, indem wir die Punkte all unserer Wertungssteine zusammenzählen. Dazu kommen noch Punkte für unsere Perlen, sowie 1 Punkt für jeden Sanddollar in unserem Besitz. Von der Summe wird noch je 1 Punkt pro Strafchip abgezogen. Erreichen wir insgesamt die **höchste Punktezahl**, gewinnen wir den heißen Kampf am heißen Strand.

Fazit

Das **Thema an und für sich holt mich nicht ab**. Ich finde es höchst fragwürdig und unrealistisch. Wenn man schon Handtücher ausbreitet, dann höchstens um für sich und seine Familie gute Plätze zu reservieren, und nicht gleich einen ganzen Strandabschnitt zuzupflastern. Da gäbe es doch sicher passendere Sujets für ein Legespiel.

Aber auch spielerisch kann "Maui" meiner Meinung nach nicht ganz überzeugen. Es **engt die Spieler nämlich regeltechnisch ziemlich ein**. Schon beim Nehmen der Handtuchplättchen ist die Auswahl für den aktiven Spieler auf sechs Plättchen - zwei Reihen zu je drei Plättchen - begrenzt. Davon sind nur die beiden äußerst linken Plättchen umsonst zu haben, die Kosten für weiter rechts liegende Plättchen schränken die Auswahl praktisch noch zusätzlich ein. Wenn man Pech hat oder zu wenig Sanddollar, passt gar nichts in die eigene Auslage, woraufhin man einen suboptimalen **Ersatzzug** durchführen muss, der gar keine Punkte bringt.

Die Plättchen dürfen zudem **nicht um 180 Grad gedreht** werden, auch wenn es für die aktuelle Situation vorteilhafter wäre. Eine Markierung gibt vielmehr vor, in welcher Ausrichtung die Plättchen **unbedingt** gelegt werden müssen. Jedes Handtuchplättchen weist drei von 5 verschiedenen Mustern auf. Somit kommen auf den 60 vorhandenen Plättchen alle möglichen Kombinationen vor. Diesbezüglich schaut es fast so aus, als wäre der promovierte Mathematiker Reiner Knizia Patenonkel des Spiels gewesen.

Und schließlich ist man auch beim Legen der Handtuchplättchen recht eingeschränkt. Man darf ein Plättchen **nur in die nächste Spalte** legen, eine doch einigermaßen eindimensionale Aufgabe. Dass "Maui" dennoch einen gewissen Spielreiz bietet, liegt einerseits an den Sonnenschirmen, welche lukrative Boni gewähren, sowie an den **unterschiedlichen Werten der Reihen**. Felder am Rand bringen bei Übereinstimmungen indirekt wesentlich mehr Punkte als die zentralen Felder. Deshalb lohnt es sich, beim Legen die Randfelder anzustreben, und dabei auch as eine oder andere Mal die Minuspunkte durch Strafchips in Kauf zu nehmen.

Wie bei vielen Legespielen nimmt der **Einfluss auf das Spielgeschehen** mit steigender Spielerzahl ab. In Vollbesetzung hat sich der Markt zu viel verändert, bis man wieder an der Reihe ist, sodass anvisierte Plättchen meist nicht mehr vorhanden sind. Die sich ständig wechselnde Auslage verhindert vorausschauende Planung, sondern verlangt flexibles Reagieren und kurzfristiges Denken. Somit sind auch die taktischen Möglichkeiten limitiert.

Für Hobby-Strategen und anspruchsvolle Spieler ist "Maui" aus den genannten Gründen weniger geeignet. Die relativ **kurze Spieldauer** von ungefähr einer halben Stunde steht dafür aber in einem angenehmen Verhältnis zur taktischen Tiefe. So gesehen kann man das Spiel auf dem **Niveau des Familienspiels oder für Gelegenheitsspieler** durchaus empfehlen, auch wenn es etwas **an Interaktion mangelt**.

Für etwas Abwechslung sorgt die in der Spielanleitung angeführte **Krabben-Varian**

Fortsetzung von „Maui“

te, bei der die Rückseite der Spielertableaus zum Einsatz kommt. Die meisten Sonnenschirme werden hierbei durch Krabben-Plättchen ersetzt, welche Minuspunkte (-2 bis -4) bringen, sobald die entsprechend markierten Felder mit Handtüchern belegt werden. Hier gilt es also im Gegensatz zum Grundspiel umzudenken, und nicht bestimmte Felder (die Sonnenschirme) anzupeilen, sondern stattdessen den lästigen Krabben so gut wie möglich auszuweichen. Eine interessante Alternative.

Man könnte sogar beides - Grundspiel plus Krabbenvariante - **miteinander kombinieren**, indem man nach einer Partie des Grundspiels eine Partie Krabbenvariante anschließt. Damit würde "Maui" jedoch deutlich länger dauern und seine Lockerheit verlieren. So gut ist "Maui" nun auch wieder nicht, dass ich freiwillig mehr als eine Stunde dafür aufwenden möchte.

"Maui" wird sicher noch das eine oder andere Mal auf dem Spieltisch landen, im Familienkreis, als lockerer Opener, und so. Und jedes Mal wird da bei mir auch wieder die Erinnerung an den Urlaub auf Hawaii aufflammen, wo es aber weit bessere Beschäftigungen gibt als Handtücher auszubreiten: Golfrunden auf den traumhaften Plätzen von Ka'anapali und Wailea, ein Besuch von Lahaina, der malerischen alten Walfängersiedlung und früheren Hauptstadt Hawaiis, eine abenteuerliche Fahrt mit einem Leihauto nach Hana, ein unvergesslicher Hubschrauberflug über dem

Vulkankrater des Haleakala'a, etc. Ich glaub', ich krieg' schon wieder Fernweh...

Frauly

Game News - Wertung

HALL OF GAME

Jetzt habe ich mich letztes Mal ganz schön blamiert, als ich behauptete, dass CASCADIA „mit 101 %-iger Sicherheit“ diesmal schon in die „Hall of Games“. Ich habe dabei übersehen, dass es länger dauert, wenn ein Spiel - wie CASCADIA! - noch keinen 1. Platz in der Wertung vorweisen kann. Stattdessen schaffte es SCOUT, seine Fans zu mobilisieren und so den Aufstieg zu fixieren. Früher oder später wird aber auch CASCADIA nachfolgen... Die Topplatzierung hält diesmal DISTILLED inne, welches somit auch seine Anwärterschaft auf die „Ruhmeshalle“ stellt, wenn auch erst in ein paar Monaten. DISCORDIA wäre eigentlich deutlich näher dran, verpasste aber als 7. die wichtigen „Top Ten“.

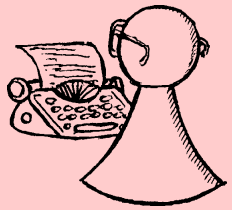
Auch WOODCRAFT (3.) und DUNE IMPERIUM (5.) bringen sich langsam in Stellung. Verabschieden müssen wir uns hingegen von KHÔRA. Dafür gibt es wieder zwei interessante Neuvorschläge: FAMILY INC. und TIWANAKU. Mal sehen, wie sich das so in den nächsten Wochen entwickelt...

Die Wertung:

1. Distilled	**5/+ 13/-0/18/+**
2. SCOUT	**2/+ 11/-0/13/++**
3. Cascadia	**3/+ 8/-0/11/=**
Woodcraft	**3/+ 8/-0/11/=**
5. Dune Imperium	**2/+ 8/-0/10/+**
6. Erde	**2/+ 8/-1/ 9/ +**
7. Discordia	**3/+ 5/-0/ 8/ -**
Fyfe	**3/+ 7/-2/ 8/ -**
9. Planet Unknown	***2/+ 3/-0/ 5/ +**
10. Die wandelnden Türme	**1/+ 3/-0/ 4/ +**
11. Everdell	**1/+ 4/-2/ 3/ -**
12. Khôra	**1/+ 0/-0/ 1/—**

Vorschläge: Family Inc. (2 x), Tiwanaku (1 x)

Game News - Spielekritik



Ob die „Händlerbucht“ tatsächlich auf einer Insel liegt? Ich weiß es nicht, aner zumindest kommen die Händler dort mit Schiffen angereist, was ich als positiven Indiz dafür werte...

Titel: **Merchants Cove**
Art: **Arbeitereinsetzspiel**
Carl van Ostrand, Jonny Pac & Drake Villareal
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2021**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **60 - 90 Minuten**
Preis: **Euro 68,62**

Jede Woche landen in der Merchants Cove (bedeutet so viel wie "Händler Bucht") ein paar Boote, voll beladen mit Kundschaft, die an den Waren interessiert ist, welche die Einwohner der Bucht (Handwerker, Schmiede, Alchemisten, etc.) zu fertigen. Unsere Aufgabe als einer dieser Händler ist es, Waren für die Kunden herzustellen und möglichst gewinnbringend zu verkaufen, wofür wir auch die wechselnde Nachfrage berücksichtigen müssen.

Der große **Spielplan** zeigt die Bucht mit ihren **drei Landungsstegen**. Am Horizont stehen schon sechs **Boote** bereit. Drei Boote werden im Laufe eines Tages (= einer Runde) links vom mittleren Hauptanleger ankommen, die anderen drei Boote steuern die rechte Seite an. Der Rest des Spielplans bietet Platz für diverse Karten (Städterkarten auf dem zentralen **Marktplatz**, sowie Korruptionskarten und eine Schurkenkarte) und Abenteuerfiguren in den vier Gildenhäusern. Rundum verläuft die Einnahmensleiste, und am unteren Rand ist die wichtige **Uhr** zu sehen, auf der wir mit unserem Zeitmarker die für unsere Aktionen verbrauchte Zeit festhalten.

Schließlich bereiten wir unseren **persönlichen Ladenspielplan** und unseren eigenen Verkaufsstand vor. Wir platzieren unseren Goldmarker auf das Feld "0" der Einnahmensleiste, unseren Zeitmarker auf die "1" der Uhr, sowie unsere Figur auf das Startfeld unseres Ladenspielplans. Und dann stürzen wir uns schon in die Arbeit, möglichst viele der gewünschten Waren für die potentiellen Kunden zu produzieren.

Eine Partie "Merchants Cove" verläuft über **drei Runden**, welche wiederum in **vier Phasen** unterteilt sind. In der **Bootsphase (A)** werden aus einem Beutel für jedes Boot zufällig zwei Abenteurer-Figuren gezogen und hinein gestellt. Die Farben stellen die Zugehörigkeit zu einer Gilde dar, so sind die Krieger rot, die Barden grün, die Zauberer blau und die Adligen gelb. Auch ein paar Schurken (grau) befinden sich unter den Abenteurern, welche aber in dieser Phase zurück in den Beutel wandern.

In der **Produktionsphase (B)** stellen wir durch verschiedene Aktionen auf unserem Ladenspielplan hauptsächlich Waren her. Wir können aber auch Städter einstellen und diese neu angeheuerten Mitarbeiter "aktivieren", also die verschiedensten Tätigkeiten durchführen lassen. Fertiggestellte Waren präsentieren wir dann stolz auf unserem Verkaufsstand.

Einige Aktionen bringen uns **Korruptionskarten** ein, welche sich am Spielende nachteilig auf unsere Wertung auswirken. **Jede Aktion verbraucht jedenfalls Zeit**, indem wir unseren Zeitmarker auf der Uhr die angegebenen Stunden (1 oder 2) vorrücken. Erreichen oder überschreiten wir dabei bestimmte Felder der Uhr, werden die Boote weiter **beladen**. Wir ziehen Figur(en) aus dem Beutel und verteilen diese auf Boote unserer Wahl. Volle Boote können wir alsdann zu einer frei

Fortsetzung von „Merchants Cove“

en Anlegestelle bewegen. Sind alle Stege voll sind, wandern die Figuren der übriggeblie-benen Boote in die passenden Gildenhäuser.

Sobald wir alle unsere letzte Aktion durchgeführt haben, welche unseren Zeitmarker über den Marktphasenmarker gebracht hat, findet die **Marktphase (C)** statt. Die Figuren aller Boote auf den Landungsstegen stellen dann unsere Kunden dar. Am linken Steg (Basaranleger) können wir nur große Waren verkaufen. Der Wert jeder unserer hergestellten großen Ware wird mit der Anzahl der farblich passenden Figuren multipliziert. Wir rücken unseren Geldmarker entsprechend des Ergebnisses auf der Einnahmensleiste vor.

Dieselbe Prozedur wiederholen wir am mittleren Steg (Hauptanleger), bloß dass wir hier nur kleine Waren verkaufen können. Dafür ist auch die Anzahl der Figuren doppelt so hoch, weshalb das Ergebnis im Durchschnitt genauso hoch ausfällt. Am rechten Steg (Schwarzmarktanleger) können wir schließlich alle verbliebenen Waren an den Mann bringen, allerdings müssen wir für diese "illegale" Handlung eine Korruptionskarte ziehen.

In der **Aufräumphase (D)** werden die leeren Boote wieder zurückgestellt, die Uhr wieder vorbereitet, sowie auf dem Marktplatz die äußerste rechte Städterkarte entfernt und eine neue angelegt, bevor die nächste Runde wieder mit der Bootsphase beginnen kann.

Die Partie endet nach der der 3. Runde. Für die **Schlusswertung** decken wir noch unsere gesammelten Korruptionskarten auf. Für jedes Gildensymbol unserer Mitarbeiter erhalten wir so viel Gold, wie die Anzahl von Figuren im entsprechenden Gildenhaus. Für jedes Korruptionssymbol (bei den Mitarbeitern als auch auf den Karten) verlieren wir hingegen so viel Gold, wie sich Schurken im Unterschlupf befinden. Besitzen wir schlussendlich **das meiste Gold**, haben wir gewonnen.

Fazit

Der kritische Leser wird sich jetzt verwundert fragen, warum ich die Beschreibung, WIE die Waren genau produziert werden, so vernachlässigt bzw. die diesbezüglichen Formulierungen recht nebulös gehalten habe. Der Grund dafür liegt darin, dass die Warenproduktion für jeden Spieler ein wenig anders abläuft. Das ist ja auch logisch, denn die Spieler nehmen ja auch **unterschiedliche Rollen** ein. Der Schmied stellt schließlich seine Waffen auf andere Weise her als die Alchemistin ihre Tränke, während die Kapitänin vornehmlich durch Schatzsuche, der Zeitreisende durch temporale Portale zu ihren Waren kommen.

Jeder Spieler hat hierfür sein **eigenes Spielmaterial**. Zwar besteht jedes Set aus einem Ladenspielplan, einer Mitarbeiterleiste und einem Verkaufsregal. Die anderen Komponenten sind hingegen völlig unterschiedlich, sodass wirklich **jeder Spieler auf ganz individuelle Weise bei der Warenproduktion vorgeht**. Ich möchte hier nun das Grundprinzip der einzelnen Charaktere vorstellen.

Der **Schmied** verwendet Würfel, mit denen er durch Aktionen die Hauptöfen befüllt, um später - wiederum durch eine entsprechende Aktion - schmieden zu können. Dabei spielen die Würfelaugen und die Farben der Würfel eine Rolle, um Waffen zu schmieden.

Die **Alchemistin** zieht bunte Murmeln aus einem Zutatenbeutel, mit denen sie einen Dekanter befüllt. Durch geschickte und gut getimte Entnahme von Murmeln aus diesem Behälter und dem anschließenden Platzieren in verschiedenen Braukesseln, kann sie dann mit der Aktion "Brauen" diverse Tränke fertigstellen.

Fortsetzung von „Merchants Cove“

Der **Zeitreisende** bewegt seine beiden Figuren (Zeitreisender und Assistent) von Portal zu Portal, um Aktionen durchzuführen, vornehmlich Artefakte und Relikte zu sammeln. Durch das Betreten der Zeitmaschine kann er Portalfragmente austauschen, um somit bessere und/oder weniger zeitaufwändige Aktionen freizuschalten.

Die **Kapitänin** wiederum bewegt mit ihrem Kompass - dank drehbarem Pfeil - ihre Schiffe von Insel zu Insel, um dann durch die Aktionen "Fischen" und "Schätze heben" an Meeresfrüchte und Schätze zu gelangen.

Die Warenproduktion erweist sich also als **komplett asymmetrisch**. Dabei werden Anleihen aus bekannten und beliebten Spielmechanismen genommen, so agiert der Schmied etwa mit einer Art "Dice Placement". Jeder Spieler muss sich daher auf die spezielle Methode einstellen, wie man mit seinem Charakter Waren herstellen kann. Der **Zufall** spielt bei fast jedem Charakter eine gewisse Rolle, wie die geworfenen Würfel des Schmieds, die zufällig aus einem Beutel gezogenen Murmeln der Alchemistin oder die drehbare Kompass-Nadel der Kapitänin.

Dies gestaltet jeden Charakter einzigartig. Der **Nachteil einer längeren Vorbereitung**, da die für ihn gültigen Regeln sorgfältig studiert werden müssen, wird durch einen **hohen Wiederspielreiz** mehr als kompensiert. Für die Autoren und die Redaktion war das Ausbalancieren der Fähigkeiten, das sogenannte "Finetuning" sicherlich eine Monsteraufgabe, damit alle im Endeffekt etwa gleichstark sind, und niemand einen größeren Vorteil genießt.

Ich konnte feststellen, dass es **dennoch ein paar Unterschiede** gibt, dass der eine oder andere Händler in verschiedenen Situationen etwas schwächer wirkt. Dies kann aber auch daran liegen, dass die Spielweise eines Charakters dem einen Spieler nicht besonders liegt, dem anderen im Gegenteil sehr entgegenkommt. Ich konnte zwar schon ein gutes Dutzend Partien absolvieren, was jedoch noch immer zu wenig ist, um ein endgültiges Urteil über die Ausgeglichenheit der Charaktere zu fällen.

Gerade bei **Optimierungsspielen**, als das sich "Merchants Cove" in der Produktionsphase präsentiert, macht die Asymmetrie den besonderen Reiz aus, das Spiel ein weiteres Mal zu spielen. Entweder um dann die Vorgehensweise bei einem Händler zu verbessern, oder gleich einen neuen Charakter auszuprobieren.

Während die Warenherstellung also bei jedem Spieler anders abläuft, und jeder dabei mehr oder weniger mit sich selbst beschäftigt ist, die Abläufe zu optimieren, kommt mit der Ankunft der Kunden die nötige **Interaktion** ins Spiel. Hierbei versuchen die Spieler, ihre Waren sowohl in Größe als auch Farbe entsprechend der aktuellen Wünsche der Kunden zu fertigen.

Gleichzeitig trachten sie danach, durch das Ziehen von Figuren aus dem Beutel und dem anschließenden Platzieren auf den Booten, die **Nachfrage zu ihren Gunsten zu beeinflussen**. Natürlich ist es vorteilhafter, seine Waren erst spät zu produzieren, um sich an den bereits an den Landungsstegen angekommenen Figuren zu orientieren, aber dies ist halt nur bedingt möglich. Manchmal schielt man auch auf die Verkaufsstände der Mitspieler, um sich nach deren Warenangebot zu richten und sozusagen als Trittbrettfahrer davon zu profitieren.

Das **Spielmaterial** ist durch die vier unterschiedlichen Händler recht reichhaltig und üppig. Durch praktische Sortiereinsätze und sogar bildliche Anleitung, wie alles am geschicktesten in der riesigen Schachtel untergebracht wird, ist dennoch ein schneller Aufbau gewährleistet. Sicher finden wir viel Karton vor, so müssen etwa die Boote und die Verkaufsregale vor der ersten Partie zusammengebaut werden. Aber ein dicker Beutel für die Abenteurer, die Abenteurer selbst als bedruck

Fortsetzung von „Merchants Cove“

te Holzfiguren und viele Stellfüße, um die Händlerbanner und die feilgebotenen Waren präsentieren zu können, geben qualitätsmäßig ebenfalls einiges her. Die **Illustrationen** hat Mihajlo "The Mico" Dimitrievski in seiner unnachahmlichen, hier fast schon übertrieben Comic-typischen Art beigesteuert.

Es wird übrigens eine - wenn auch etwas holprig funktionierende - **Solo-Variante** angeboten, bei der man gegen einen "Hausierer" antritt. Dieser "Automa" hat ein eigenes Tableau und wird mit Karten gesteuert. Es gilt, am Ende des Spiels mehr Gold als der Hausierer eingenommen zu haben. Ich habe ein paar Mal diesen "Dummy" genutzt, um die Spielweise diverser Charaktere kennenzulernen und sie so viel besser meinen potentiellen Mitspieler erklären zu können.

"Merchants Cove" hat sich wegen der Abwechslung durch die völlig verschieden zu spielenden Händler zu einem meiner Lieblingsspiele des heurigen Spielejahrgangs gemausert. Das liegt auch daran, dass mittlerweile **einige Erweiterungen erschienen** sind, welche erneut andere Spielmechanismen aufweisen. So agieren beispielsweise die "Drachenzüchterin" mit "Bag Building" und die Wahrsagerin mit "Roll & Write". Ich bin schon neugierig, was da noch alles in zukünftigen Erweiterungen (hoffentlich) in der "Händlerbucht" passiert...

Game News - Wertung

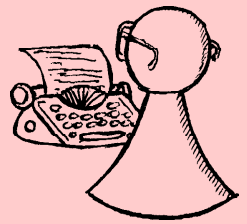
GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

Daniel Wenger’s Laden ist übersiedelt. Seit 1. Dezember 2022 findet sich sein Geschäft „**Games, Toys & More**“ nicht mehr in Ebelsberg, sondern ist in der Wiener Straße einige Hausnummern näher nach Linz gerückt, genauer gesagt in die Wiener Straße Nr. 95. An seinem **Online-Spieleversand** , den er schon lange zuvor betrieben hat, hat sich hingegen nichts geändert, weder an der Riesenauswahl noch unter der bekannten Internetadresse (unter *www.dreamland-games.at*).

Im neuen Geschäft in der Nähe vom Bulgariplatz sind nach wie vor fast alle Artikel des Online-Handels auch in den Regalen zu finden. Und auch auf das Ausprobieren müssen die Kunden nicht verzichten, denn auch hier laden **viele Spieltische** laden zum Testen von Spielen ein, denn von sehr vielen Spielen gibt es Demoexemplare.

Die sehr großzügigen Öffnungszeiten (Montag bis Samstag von 11:00 Uhr bis abends, je nach Wochentag bis 19:00 oder 21:00 Uhr) erlauben es, auch nach der Arbeit ein paar schöne Stunden beim **Spielen im Geschäft** (übrigens in Österreich eine Novität) zu verbringen. Sollte irgendwas gerade nicht lagernd sein, kann es gerne bestellt werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exoten und seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

Game News - Spielekritik



Ich weiß, es wird nicht ausdrücklich erwähnt, dass der Ort der Handlung auf einer Insel wäre. Aber verbinden nicht wir alle die Südsee damit?

Titel: **Fyfe**
Art des Spiels: **Legespiel**
Kategorie: **Familienspiel**
Autor: **Francois Bachelart**
Verlag: **Edition Spielwiese**
Vertrieb: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2022**
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **30 bis 45 Minuten**
Preis: **ca. Euro 38,–**

Einleitung

Ach, herrlich! Traumhafte Strände mit weißem Sand, kristallklares Wasser, Palmen. Unter der milden Sonne hocken ein paar Menschen und legen Blüten, Blätter, Muscheln und Früchte auf ein 5 x 5 Raster, das mit einem Holzstab in den Sand gezeichnet wurde. Was für eine mystische Bedeutung steckt wohl hinter dieser Beschäftigung? Müssen die Götter der Südsee hier auf irgendeine Weise besänftigt oder beschworen werden, oder muss um ihre Gunst geworben werden?

Spielbeschreibung

Der erste Satz der Spielanleitung reißt uns brutal aus unserer Träumerei: "Fyfe ist ein abstraktes Legespiel für 2 bis 5 Personen." Zack! Keine Erklärung, warum wir Spielsteine auf unsere Tafeln legen. Ja, es wird nicht einmal erwähnt, was da so auf den Spielsteinen genau abgebildet ist. Bloß, dass die Spielsteine jeweils **3 verschiedene Informationen** enthalten: 1 Hintergrundfarbe (blau, grün, violett, rot oder gelb), 1 Zahl (zwischen 1 und 5) und 1 Symbol (so ’ne Blüte, ein unbestimmtes Blatt, eine Ananas, eine Schildkröte und irgendein geschnitzter Kopf).

5 Farben, 5 Zahlen, 5 Symbole - das ergibt laut Adam Riese 125 verschiedene Kombinationen. Und tatsächlich finden wir **125 Spielsteine** vor, welche anfangs alle zusammen gut gemischt in den großen Beutel wandern. Zu diesen gesellen sich noch 5 Muscheln, hier "Glücksbringersteine" genannt. Wir erhalten neben unserer persönlichen **Spielertafel** noch den Satz an **15 Wertungstafeln** in unserer Farbe, sowie unsere 7 farblich passenden **Glücksbringerplättchen**. Das restliche Spielmaterial - Bonusplättchen, Joker-Plättchen und 5er-Bonuspunkte - legen wir als offener Vorrat beiseite.

Der **Spielablauf** ist simpel: In der allerersten Runde fischen wir 2 Spielsteine aus dem Beutel und legen diese auf die beiden Vorratsfelder, in allen folgenden Runden dann nur mehr einen Stein. Anschließend legen wir einen der beiden Steine in unserem Vorrat auf ein beliebiges freies Feld unserer Spielertafel. Falls nötig, platzieren wir eine unserer Wertungstafel derart am Spielfeldrand, dass die Spitze auf den soeben gelegten Stein weist. Wir können darauf verzichten, wenn eine bereits vorher platzierte Wertungstafel auf diesen Stein zeigt, dürfen aber - wenn wir wollen - auch mehr Tafeln an beliebigen Stellen des Spielfeldrands anlegen.

Wird die **Bedingung einer Wertungstafel erfüllt**, indem alle 5 Steine der betroffenen Reihe der vorgegebenen Angabe entsprechen, drehen wir sie um, wodurch wir am Ende die darauf vermerkten Punkte bekommen. Schaffen wir eine bestimmte Wertungstafel als Erster, erhalten wir zusätzlich das entsprechende **Bonusplättchen**, was uns weitere 3 Punkte bringt. Gelingt es uns, mehr als bloß eine Wertungstafel auf einmal zu erfüllen, erhalten wir für jede darüber hinausgehende Wertung 5 Extrapunkte.

Fortsetzung von „Fyfe“

Eine Besonderheit stellen die **Muscheln** dar. Wird in einer Runde mindestens eine Muschel gezogen, dürfen alle Spieler eines ihrer **Glückbringerplättchen** nutzen. Dieses wird daraufhin umgedreht, wodurch die auf der Vorderseite sichtbaren Punkte am Ende nicht mehr zählen.

Sobald alle Felder belegt sind, also nach der 25. Runde, endet die Partie. Nun werden die **Punkte berechnet**. Wir addieren die Punkte unserer erfüllten Wertungstafeln, der gesammelten Bonus- und Extrapunkteplättchen, sowie unserer ungenutzten Glücksbringerplättchen. Erzielen wir auf diese Weise die **höchste Gesamtsumme**, haben wir gewonnen.

Fazit

"Fyfe" ist - wie bereits erwähnt - trotz thematischer Südsee-Einkleidung ein **rein abstraktes Legespiel**. Die Zahl 5 kommt gleich öfter vor: fünf Farben, fünf Zahlen, fünf Symbole, fünf Reihen, fünf Spalten, bis zu fünf Spieler können mitmachen, Damit wäre auch der Ursprung des ungewöhnlichen Spieletitels erklärt, der sich wohl aus dem englischen Wort Five" ableitet.

Als Legespiel gestaltet es sich einerseits **recht solitär**, weil jeder seine gezogenen Spielsteine optimal auf seiner eigenen Spielertafel unterbringen und damit möglichst viele und wertvolle Wertungstafeln erfüllen möchte. Man entwickelt mit der Zeit aufgrund der gezogenen Steine Pläne, sollte sich aber nicht zu schnell festlegen, um noch flexibel reagieren zu können.

Andererseits findet aber auch eine gewisse Interaktion in Form eines **Wettrennens um die Bonusplättchen** "Erster" statt, welche doch jeweils 3 Extrapunkte wert sind. Die Belohnungen für mehrere gleichzeitig erfüllte Wertungen sollte man hingegen nicht überbewerten, da man sich sonst verzetteln könnte. Es ist besser, sich aufs Wesentliche zu konzentrieren, und diese Option nur am Rande in seine Überlegungen inkludieren.

Die Grundidee, Steine in allen möglichen Kombinationen aus 3 Aspekten nach punkteträchtigen Mustern in eine eigene Auslage zu legen, ist zwar nicht sonderlich originell, aber reizvoll. Der **eigentliche Geniestreich** sind meiner Meinung nach aber die Wertungstafeln, denn diese strukturieren das Geschehen, indem sie klar definierte Ziele bieten, nach denen man sich richtet. Gäbe man nur Punkte für bestimmte Muster vor, ohne dass diese einer Reihe zugeordnet würden, wäre alles viel zu spekulativ und würde in Grübelorgien ausarten. So aber muss man sich immer wieder für Wertungstafeln entscheiden und seine weiteren Aktionen danach ausrichten.

An dieser Stelle ist es nun angebracht, ein paar Worte zu den **verschiedenen Wertungstafeln** zu verlieren. Die meisten verlangen eine bestimmte Reihenfolge an Informationen, also etwa die Zahlenfolge 1-2-3-4-5 oder die Farbfolge violett-blau-grün-gelb-rot. Andere belohnen, wenn eine Reihe lauter gleiche oder verschiedene Symbole, Farben oder Zahlen aufweist. Dann gibt es noch Wertungstafeln, die ein "Fullhouse" an Symbolen, Farben oder Zahlen erfordern (also beispielsweise 2 gleiche Zahlen und 3 gleiche Zahlen). Für die punkteträchtigste Wertungstafel (immerhin 18 Punkte) müssen in der betreffenden Reihe alle Farben, Symbole und Zahlen unterschiedlich sein. Es gibt also ausreichend Material für die grauen Zellen.

Die Idee mit den **Muscheln** gefällt mir ebenfalls ausgesprochen gut. Sobald mindestens eine Muschel gezogen wird, darf jeder Spieler

Fortsetzung von „Fyfe“

eines seiner **Glücksbringerplättchen** einsetzen, indem er dessen Effekt ausführt. Damit lassen sich auf die eine oder andere Weise "Fehler" korrigieren, etwa durch Tauschen oder Verschieben von Steinen, durch das Schaffen eines "Jokers" oder durch das Werten nicht vollständig erfüllter Reihen.

Ungenutzte Glücksbringerplättchen bringen am Ende Extrapunkte, weshalb deren Einsatz wohlüberlegt sein sollte. Diese Regelung macht durchaus Sinn, kann aber nicht über den wichtigsten **Kritikpunkt** hinwegtäuschen. Werden nämlich zu früh Muscheln gezogen, können diese nicht sinnvoll genutzt werden. Ebenso kann es - vor allem in kleinerer Runde - passieren, dass nur wenige Muscheln zum Einsatz kommen. Suboptimal ist es zudem, wenn in einer Runde gleich mehrere Muscheln aus dem Beutel gegrapscht werden, da dann trotzdem nur ein Glücksbringerplättchen verwendet werden darf.

In diesem Zusammenhang verstehe ich nicht, dass **keine von der Spielerzahl abhängige Anpassung** vorgenommen wurde. Besonders das Spiel zu zweit schreit förmlich nach einer Verbesserung. Ich habe hierfür ein paar geeignete Vorschläge, welche ich im Anschluss an diese Rezension auflisten werde.

Ungeachtet gefällt mir "Fyfe" ganz gut. Vom **Spielgefühl** ähnelt es ein wenig den Spielen "Calico" und "Cascadia", da man auch dort Pläne verfolgt und hofft, dass man sie irgendwie zumindest teilweise erfüllen kann. Ich würde es mit der aktuellen Spielregel aber **nur zu viert oder zu fünft** spielen. Zu zweit oder zu dritt sind es einfach zu viele Unabwägbarkeiten und nur geringe Chance auf Hilfe durch die Glückbringerplättchen.

Das **Spielmaterial** ist dafür "top", mit 125 hölzernen Spielsteinen, einem großen Beutel, hochwertigen Kartonteilen, insbesonders den "double layer"-Spieltafeln, welche das lästige Verrutschen der Spielsteine verhindern. Und auch wenn die thematische Einkleidung mit keinem Wort Erwähnung findet, so verbreitet die grafische Gestaltung doch einen sympathischen Südsee-Flair.

Game News - Wertung

Nachdem das Spiel meiner Meinung nach ein paar kleinere Schwächen aufweist, hier meine **Hausregeln** für ein besseres Spielgefühl:

1. Die Muscheln kommen erst nach der 10. Runde in den Beutel.

2. Wird mehr als 1 Muschel pro Runde gezogen, kommen überzählige zurück in den Beutel.

3. Zu zweit wird jede Runde 1 Spielstein für einen imaginären Spieler gezogen und offen ausgelegt.

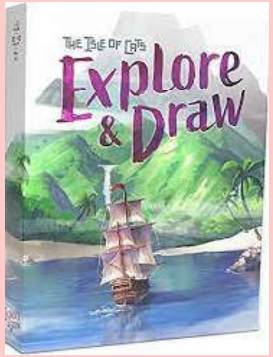
Notenskala

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

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

Game News - Spielekritik

Die folgende Insel ist allerdings nicht real, sondern nur fiktiv. Oder hat irgendwer schon von der „Insel der Katzen“ gehört?



Titel: **Die Insel der Katzen - Explore & Draw**
Art: **Flip & Write**
Autor: **Frank West**
Verlag: **Skellig Games**
Jahrgang: **2022**
Spielerzahl: **1 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **30 bis 45 Minuten**
Preis: **Euro 29,90**

Einleitung

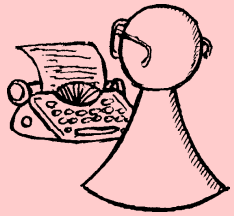
Es ist ganz einfach: Manche Menschen sind Hundefreunde, andere hingegen Katzenliebhaber. Frank West scheint eindeutig zu Letzteren zu gehören. Nicht nur, dass er den schnurrenden, samtpfotigen Haustigern ein eigenes Spiel widmet, er hat seine Liebe zu Katzen sogar dezent im Spieletiel versteckt. "Isle of Cats" klingt laut ausgesprochen nämlich wie "I love cats". Im Schachteldeckel hat er explizit einen Spot markiert, wo man seine eigene Katze deponieren kann, während man eine Partie spielt.

Er dürfte auch nicht der einzige Katzenfreund sein, denn jede Menge Exemplare seines Werkes sind schon über den Ladentisch gegangen. So viele, dass bereits einige Erweiterungen und verbesserte Neuauflagen erschienen sind. Die vorliegende Neuheit ist hingegen ein eigenständiges Spiel, das sich nur einiger Mechanismen des Originalspiels bedient. Nach wie vor müssen die Spieler Katzen (in Form von Polyominos) von einer Insel retten und möglichst punkteträchtig auf ihrem eigenen Schiff unterbringen, bevor - laut Hintergrundstory - der böse Lord Vesh eintrifft.

Spielbeschreibung

Im Spiel "Die Insel der Katzen" kamen die besagten Tiere der Gattung *felidae* noch auf "Tetris"-förmigen Plättchen vor. Nun sind es allerdings **Karten**, auf denen diese abgebildet sind. Eine Karte gibt sowohl die Farbe als auch die Form vor, wobei wenigstens beliebig gedreht oder gespiegelt werden darf.

Neben **Katzen** (auf Karten mit grünem Rand) finden wir aber auch noch andere - ebenfalls aus dem Grundspiel bekannte - Elemente vor: **Lektionen** (blauer Rand), welche für die Erfüllung der darauf angegebenen Bedingungen



Extrapunkte bringen, gewöhnliche und seltene **Schätze** (gelber Rand), sowie **Oshax-Katzen** (brauner Rand), welche wie "Joker" fungieren und eine beliebige Katzenfarbe annehmen können.

Alle Karten werden grundsätzlich in 2 Stapel (mit unterschiedlicher Rückseite) sortiert und getrennt gemischt. Zu Beginn jeder Runde werden dann von diesen beiden Stapeln nach einem bestimmten Schema 12 Karten ausgelegt, nämlich 3 Reihen zu je 4 Spalten. Diese Auslage wird als die "**Insel**" bezeichnet.

Jeder Spieler kann davon **eine Spalte auswählen** und alle drei Karten auf seinen Tafeln eintragen. Katzen, Schätze und Oshax überträgt er mit den passenden Farbstiften auf seinen persönlichen **Bootsbogen**, Lektionen wiederum kreuzt er auf seinem eigenen **Lektionsbogen** an. Danach werden alle Karten abgeräumt.

Nach sieben Runden endet die Partie. In einer **Endwertung** bekommt jeder Spieler Siegpunkte für seine Katzenfamilien (ab 3 benachbarte Katzen gleicher Farbe), für seltene Schätze auf seinem Boot (je 3 Punkte), sowie für erfüllte Lektionen. Abzüge gibt

Fortsetzung von „Explore & Draw“

es hingegen für noch sichtbare Ratten (je - 1) und für nicht vollständig gefüllte Räume (je - 5) auf dem Schiff. Wer schluss-endlich die **höchste Punktezahl** aufweist, gewinnt das Spiel.

Fazit

Man sieht also: Das meiste ist **bereits aus dem Grundspiel bekannt**. Wer dieses kennt, braucht sich nicht großartig einarbeiten und kann eigentlich recht schnell loslegen. Vor allem der Legemechanismus, das Puzzeln, Tüfteln und Zusammenfügen mit den "Tetris"-artigen Katzenteilen ist gleichgeblieben. Sogar die Schatzkarten in fünf Farben, für die man bei farbgleicher Überdeckung Bonus-Schätze erhält, kommen wieder vor.

Was ist dann anders als bei der "Insel der Katzen"? Der augenscheinlichste Unterschied ist, dass die Katzen nun nicht mehr auf Plättchen, sondern **auf Karten vorkommen**. Der haptische Aspekt, nämlich dass man die Plättchen händisch drehen, wenden und in Lücken einzufügen kann, fällt somit weg. Stattdessen werden die Katzen - wie auch die Schätze - mit Farbstiften auf den abwischbaren Bootsbögen eingezeichnet.

Die Karten haben noch eine weitere, viel entscheidendere Konsequenz. Durch die "Insel", also die offene Auslage von 12 Karten in jeder Runde entfällt das gewohnte "Draften". Vielmehr **wählen jetzt alle Spieler gleichzeitig aus der Auslage**, wobei die Karten nicht physisch, sondern nur virtuell genommen werden. Es können sich daher ohne weiteres mehrere Spieler für dieselbe Spalte entscheiden.

Und eine **weitere Vereinfachung** hält "Explore & Draw" parat: Es braucht keine Körbe, um die Katzen von der Insel aufs Boot zu transportieren, und es werden auch keine Fische zum Bezahlen benötigt. Somit entfällt das anstrengende Haushalten mit dieser "Währung". Das Spiel ist daher wesentlich weniger komplex, dadurch auch **familienfreundlicher**. Außerdem ist es nun für bis zu sechs Spieler geeignet und nimmt weniger Platz auf dem Spieltisch ein.

Eine kleine Sonderregel gibt es aber dennoch zu erwähnen. Unten auf dem Bootsbogen sind fünf **Spezialaktionen** angeführt. Damit kann man beispielsweise 1 zusätzliche Karte aus einer anderen Spalte wählen, die nächste Katze doppelt eintragen oder eine Reihe statt einer Spalte wählen. Drei Mal pro Partie darf so eine besondere Aktion durchgeführt werden, allerdings keine mehr als einmal, und pro Runde ist auch höchstens eine einzige erlaubt. Geschickt eingesetzt lässt sich damit so mancher Engpass vermeiden, so manche Schwierigkeit meistern.

Wie bei vielen Spielen heutzutage wird auch hier eine **Solo-Variante** angeboten, bei der man gegen seine "Schwester" agiert. Die Solo-Farbkarten und Solo-Lektionen, die für sie aufgedeckt werden, beziehen sich interessanterweise auf alles, was sich am Ende auf dem Boot des Solo-Spielers befindet. Die Schwester erhält nämlich einerseits Punkte für jede Katze auf dem Bootsbogen, wobei die Informationen, welche Farbe wie viele Punkte wert ist (zwischen 1 und 5), erst nach und nach offenbart werden. Die Anzahl der Solo-Lektionskarten legt wiederum den Schwierigkeitsgrad fest, von leicht (3 Karten) bis Expertenlevel (7 Karten). Der Solist muss also neben seiner eigenen Aufgabe, möglichst viele Punkte zu erzielen, auch darauf achten, seiner Schwester nicht allzu viele Punkte zu verschaffen. Recht reizvoll, aber ich spiele doch lieber gegen reale Gegner aus Fleisch und Blut.

Zum **Spielmaterial**: Durch den Wegfall der Plättchen ist die Schachtelgröße doch deutlich kleiner. In der

Fortsetzung von „Explore & Draw“

kompakten Box finden sich neben den beschriebenen Karten und abwischbaren Bögen noch vier Sets Farbstifte in sechs Farben und eine Bootsfigur als Rundenzähler. Die Spielanleitung ist gut gegliedert und lässt keine Fragen offen. Da gibt es hier also nichts zu meckern, im Gegensatz zu "Nachzügler", der ersten Erweiterung zum Grundspiel, welche ich persönlich als verzichtbar und unnötig empfunden habe.

"Explore & Draw" ist etwas direkter als "Die Insel der Katzen", und etwas weniger verkopft, sodass es besser für Familien und Gelegenheitsspieler geeignet ist. **Allerdings gefällt das Spiel nicht jedem**! Die gemeinsame Auslage sorgt für weniger Konkurrenzkampf, also weniger Interaktion. Man spielt eher nebeneinander, was doch **relativ solitär** wirkt.

Auch hat man wenig Überblick, was die Mitspieler so treiben. Diese **fehlende Kontrolle** birgt die Gefahr des Schummelns, was einigen Spielern gar nicht behagt. Strategen und Taktiker fühlen sich daher weniger wohl. Für die beabsichtigte Zielgruppe passt es jedoch gut, schließlich will "Explore & Draw" ohnehin ein eher lockeres "Flip & Write"-Game sein. Und wer schummelt, disqualifiziert sich meiner Meinung nach sowieso als Spieler.

Quo vadis, Spielerezension?

Den Printmedien geht’s nicht gut. Die elektronischen Nachrichtenmedien (e-News, Twitter, etc.) machen ihnen mächtig Konkurrenz. Immer weniger Leute lesen morgens noch analog und blättern in Tageszeitungen.

Dies wirkt sich auch auf uns Spielerezensenten aus. Euer Pöpperl kennt fast keinen Kritiker mehr, dessen Spielerezensionen in periodisch erscheinenden Blättern (Tages- oder Wochenzeitung) erscheinen.

Euer Pöpperl ist deshalb auch seit langem auf elektronische Medien ausgewichen, seine Kritiken findet man seither in Online-Spielemagazinen und auf Websites. Dies stört Euern Pöpperl an und für sich auch gar nicht, solange es sich noch um objektive Spielekritiken handelt. Objektiv heißt in diesem Fall: Nicht von Verlagen oder Herstellern bezahlte oder initiierte Rezensionen, sondern tatsächlich von neutralen Stellen, die - wenn auch aus ihrer subjektiven Warte aus - ihre Expertise über das eine oder anbdere Produkt ausdrücken.

Genau dies findet man heutzutage immer seltener. Oft erblickt man erst bei genauem Hinsehen bei so manchem Blog oder e-Artikel einen Hinweis, dass es sich um eine Anzeige handelt oder eine von einem Verlag unterstützte Information. Es war niemals so leicht, eine größere Leserschaft zu erreichen, ohne über die dafür erforderlichen fachlichen und moralischen Kompetenzen zu verfügen. Der Wildwuchs im Internet und den sozialen Medien ist einfach unüberschaubar.

Dies geht leider sehr zu Lasten der interessierten Konsumenten, welche sich doch auf objektive Rezensionen verlassen können sollen,

meint

Euer Pöpperl

Der Film-Tipp des Monats

Jurassic Park - Danger!
Abenteuerfilm
Deutschland 2022
Regie: Prospero Hall
Ravensburger Studio
Dauer: ca. 45 Minuten

Sie ist wohl eine der bekanntesten Inseln der Filmgeschichte: Die „Isla Nublar“ mit ihrem weltberühmten Dinosaurier-Park, in dem gentechnisch erschaffene prähistorische Kreaturen zu bewundern sind. Bis durch einen Stromausfall die Dinos ausbrechen können und Jagd auf die Menschen machen. So gilt es für die bekannten Charaktere, den Strom wieder in Gang zu setzen und mit dem Hubschrauber von der Insel zu entkommen, bevor sie den Urzeitmonstern zum Opfer fallen.

Der mittlerweile bereits x-mal verfilmte Stoff (neben 3 Teilen „Jurassic Park“ gibt es noch 3 Teile „Jurassic World“) wurde vom routinierten Regie-Team „Prospero Hall“ gekonnt in Szene gesetzt. Ein spannendes Duell zwischen Mensch und Bestie, äußerst sehenswert!

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.

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 Spieletreffen im Hotel Traunerhof (jeden Mittwoch)
* Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
* Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielezeitschrift (Game News) für Mitglieder
* Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.:“Intergame“)
* Organisation von Fahrten zu diversen Spieleveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener Spielefest, ...)
* Entwicklung neuer Spieleideen
* Eigene Homepage im Internet:**www.knobelritter.at**
* Spielebestellservice für die Mitglieder
* auch in **facebook** vertreten

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