

IN TRAUN GEHT'S NUN TIERISCH AB

Animalischer Abend am Mittwoch, den 7. Februar 24 (S. 1)

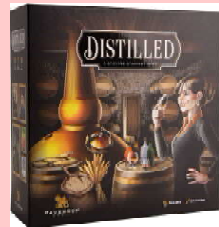


376. Ausg. 01. Feb. '24
Auflage 100 Stück (!!!)
34. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Tierrechtler,

Thinktank zur Diskussion stellt.



„DISTILLED“ gewinnt
den Knobelpreis '24

Die „Ritter der Knobelrunde“ haben entschieden. In einem spannenden letzten Wahlgang setzte sich „DISTILLED“ (von Dave Beck/Paverson Games bzw. Giant Roc Games) gegen die anderen Nominierten („Discordia“, „Djinn“, „Erde“ und „Sae Salt & Paper“) durch und gewann den Knobelpreis 2024 für das beste taktische Spiel des Jahres. Gratulation an den Autor und den Verlag!

spätestens seit David Brins „Uplift“-Trilogie ist es im kollektiven Bewusstsein angekommen, dass wir Menschen die anderen Primaten in erster Linie nur in einer Eigenschaft übertreffen: in der Grausamkeit gegenüber anderen Spezies.

In der Beziehung hat sich zwar schon einiges getan, aber es wäre vermessen zu behaupten, wir hätten nicht noch einen langen Weg vor uns. Wie üblich hat unser Tausendsassa Franky, seines Zeichens auch Ethikkommissar der Knobelritter, auch hier seinen Finger am Puls der Zeit und hat für den 7. Februar verbesserungswürdige Aspekte unseres Zusammenlebens mit der Tierwelt ausgearbeitet, die er ab 18:00 Uhr im Trauner

Das Ziel soll sein, Bedingungen zu schaffen, die eine feindliche Übernahme von Kufstein durch Fleckvieh samt folgerichtiger Umbenennung in „Kuhfstein“ ebenso verhindern, wie die Naturdo „ku ZOO-Ka“ nalisierung als Fluchtweg überflüssig machen und obendrein im Wildreservat „Caldera Park“ die Tiere nicht im Regen stehen lassen.

Als Ausklang gibt es noch ein Gedankenexperiment zum Thema 'wir brauchen den Planeten, aber der Planet uns nicht': Wie schnell kann „After Us“ die Erde zum Planet der Affen werden?

Aufangeregte Diskussionen,

Euer Oliver

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner
Spielekreis

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 11. Februar 2024 um 12:00 Uhr. Es ist auch neuerdings auch möglich, über die Whats App-Gruppe der Knobelritter abzustimmen! Wer nicht zum Spieleabend kommen kann, bitte diese Möglichkeiten nutzen.

Zwischenwertung

nach dem ersten Spieleabend:

1. Sir Roland	22
2. Graf Ernest	18
3. Earl Jakob	16
4. Earl René	15
5. Prinz Reinhold	13
6. König Franky	7



Hall of Games

Jetzt hat es endlich auch DUNE IMPERIUM geschafft, in unsere „Hall of Games“ aufzusteigen. Schön langsamlichtten sich die Reihen, denn auch WOODCRAFT und DISCORDIA (ex aequo 3.) nähern sich

Die Wertung:

1.	DUNE IMPERIUM	5/+ 10/- 0/15/ +++
2.	Djinn	5/+ 7/- 0/12/ +
3.	Woodcraft	4/+ 7/- 0/11/ +
	Discordia	4/+ 7/- 0/11/ +
5.	Everdell	2/+ 8/- 0/10/ +
6.	Sea Salt & Paper	5/+ 2/- 0/ 7/ -
7.	After Us	3/+ 2/- 0/ 5/ +
8.	Redwood	*1/+ 3/- 0/ 4/ +
9.	Family Inc.	3/+ 0/- 0/ 3/ =
	Kuhfstein	*1/+ 2/- 0/ 3/ +
11.	Fyfe	4/+ 0/- 2/ 2/ -
	Die wandelnden Türme	2/+ 0/- 0/ 2/ =

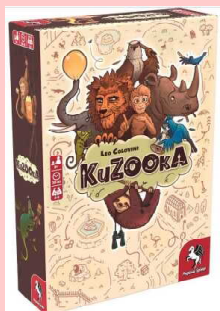
Vorschlag: Iki (2 x)

mit Riesenschritten der Ruhmeshalle. Der fehlende Sieg für beide dürfte auch nur mehr Formsache sein. Die Abwesenheit von Oliver & Co. wirkt sich negativ auf einige Spiele aus (Family Inc. Die wandelnden Türme), vielleicht erholen diese sich nun wieder.

Es bleibt abzuwarten, welche Spiele von den Aufstiegen profitieren. DJINN (diesmal 2.) setzt sich schon in Position, IKI wurde neu vorgeschlagen, und jetzt kommen ja auch ständig Herbst- und Frühjahrsneuheiten herein...

Game News - Spielkritik

Wenn das Thema „Tiere“ lautet, kommt man an einem Spiel über einen Zoo nicht vorbei, befinden sich dort doch meist ein paar Tiere...



Titel: **KuZOOka**

Art des Spiels: **kooperatives Kartenspiel**

Autor: **Leo Colovini**

Verlag: **Pegasus Spiele**

Jahrgang: **2022**

Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**

Alter: **ab 10 Jahren**

Dauer: **ca. 45 Minuten**

Preis: **Euro 27,90**

Einleitung

Wir Zootiere sind unzufrieden. Ständig werden wir begafft, wir haben keine Privatsphäre, und zu allem Überduss verwechseln die Zoo-besucher noch unsere Gehege mit Müllcontainern und schmeißen ihren ganzen Unrat rein. Und mal ehrlich: Wer ist schon gerne eingesperrt? Also fassen wir den Beschluss auszubrechen.

Aber wie soll das funktionieren, wenn wir keine vier Pinguine mit raffinierten Fluchtplänen zur Hand haben? Ganz einfach: Aus den weggeworfenen Dingen lässt sich mit



bescheidenen Anzahl an Gegenstandskarten jedoch kaum zu bewältigen sein. Glücklicherweise haben wir **7 Tage (= 7 Durchgänge) Zeit**, um uns ausreichend Erfahrung anzueignen und die Anzahl der Karten, und somit auch unserer Chancen zu erhöhen.

Um möglichst weit auf dem Weg durch den Zoo voranzukommen, gilt es für uns **herauszufinden, welche Gegenstände alle so auf ihrer Hand halten**, und mit welchem Gegenstand wir den größtmöglichen Vorteil erzielen. Leider ist es uns wegen der erwähnten Verständigungsschwierigkeiten nicht möglich, einfach über unsere Handkarten zu plaudern oder sonstwie Hinweise auf unsere Farben zu geben.

Das einzige Mittel zur Kommunikation stellt der Spielplan dar, der den Weg durch den Tierpark zeigt. Die Felder des Weges weisen eine Farbe, sowie einen Wert auf. Wenn wir an der Reihe sind,

Sicherheit irgendwas basteln, was uns zur Flucht verhelfen kann. Wenn nur nicht die Kommunikation zwischen den verschiedenen Spezies so schwierig wäre, denn brüllende Löwen, kreischende Affen, zischende Schlangen und wiehernde Zebras sprechen nun mal nicht dieselbe Sprache...

Spielbeschreibung

Die genannten weggeworfenen Sachen finden sich bei "KuZOOka" auf **Gegenstandskarten**. Sechs verschiedene Gegenstände sind es, der Übersicht halber in sechs Farben dargestellt. Diese sind aber recht unterschiedlich unter den insgesamt 51 Karten verteilt. So kommt etwa das "Popcorn" (gelb) lediglich 6 Mal vor, während beispielsweise die "Luftballons" (grün) als anderes Extrem gleich 11 Mal vorhanden sind. Zu Beginn jeder Runde wird je nach Erfahrungsstufe eine bestimmte Anzahl an Karten - in der allerersten Runde sind es bloß 20 - gleichmäßig unter uns Spielern verteilt.

Für einen erfolgreichen Ausbruch benötigen wir eine **bestimmte Anzahl von Gegenständen**, zum Beispiel 7 Eislöffel oder 9 Münzen, welche wir alle **gemeinsam** vorweisen müssen. Dies wird mit der anfangs



Fortsetzung von „KuZOOka“

schlagen wir einen Ausbruchsplan vor, indem wir eine unserer Tierkopf-Figuren auf ein Feld des Weges setzen. Das Feld muss sich weiter vorne zur "Ausbruchszone" befinden als das Feld des bislang am weitesten vorne liegenden Kopfes. Außerdem muss das Feld im selben oder im direkt darauf folgenden Abschnitt des Weges sein.

Auf diese Weise werden unsere Gebote immer höher. Wenn wir glauben, nicht mehr höher bieten zu können, dass also insgesamt nicht mehr Gegenstände vorhanden sind als das zuletzt gebotene Feld zeigt, können wir alternativ **den Ausbruchsversuch beenden**. Daraufhin decken wir alle unsere Handkarten auf. Der am weitesten vorne liegende Tierkopf legt die **Fluchtfarbe** und den **Fluchtwert** fest.

Besitzen wir zusammen **mindestens so viele passende Gegenstandskarten** wie das Feld vorgibt, gewinnen wir die angegebene Zahl an **Erfahrungssternen**. Sind es exakt so viele Karten wie der Fluchtwert, erhalten wir für nachfolgende Runden sogar ein **Universalwerkzeug**, eine Art Joker. Haben wir hingegen weniger Karten in der Fluchtfarbe, gehen wir leider ganz leer aus.

Mit den gewonnenen Erfahrungssternen können wir **Erfahrungsstufen frei-**

schalten, was uns für folgende Runden nicht nur mehr Handkarten bringt, sondern auch die eine oder andere offene Karte, welche beim Ausbruchsversuch zu unseren Handkarten dazu gezählt wird.



Spätestens in der **siebten Runde** muss es uns gelingen, eines der 6 Felder in der **Ausbruchszone** zu belegen und anschließend ausreichend viele Gegenstände der gewählten Fluchtfarbe vorzuweisen. Dann haben wir das Spiel sofort gemeinsam gewonnen. Anderenfalls ist der Ausbruch gescheitert und wir haben als Team verloren.

Fazit

"KuZOOka" ist fast schon ein Alptraum für Erklärbaren. Das **ungewöhnliche Spielprinzip** lässt sich nämlich nicht so leicht in zwei, drei Sätzen rüberbringen. Deshalb gibt es bei Neulingen ständig Stirnrünzeln, wird dauernd nachgefragt, müssen die Zusammenhänge mehrmals durchgekaut werden. Eigentlich ist der Spielmechanismus, dass man auf einem Spielplan Felder markiert, um eine vermutete Gesamtsumme an bestimmten Dingen anzuzeigen, bereits

aus dem Würfelspiel "Bluff" bekannt, welches immerhin 1993 (damals unter FX Schmid) zum "Spiel des Jahres" gekürt wurde.

Während das Würfelspiel aber kompetitiv ausgerichtet ist, und gerade das Element des Bluffens oft eingesetzt wird, um die Mitspieler auf eine falsche Fährte zu bringen, spielt sich "KuZOOka" hingegen rein **kooperativ**. Und als Teamspiel wären Tricksen und Hinters-Licht-führen eher kontraproduktiv beim Versuch, eine gemeinsame Aufgabe zu bewältigen.

Das Setzen von Tierköpfen sollte also mit dem Ziel erfolgen, den Mitspielern **möglichst wertvolle Hinweise zu geben**. Vor allem die ersten Züge jedes Durchgangs sollten genutzt werden, um Informationen über die eigene Kartenhand zu übermitteln. Es versteht sich von selbst, dass sich hierbei nur wahrheitsgetreues "Bieten" als zielführend erweist. Im weiteren Spielverlauf wird dann mehr oder weniger spekuliert, wie hoch - aufgrund aller bis dato gemachten Gebote - die Gesamtzahl in einer bestimmten Farbe sein könnte.

Ebenfalls für Anfänger schwer zu begreifen ist die Tatsache, dass man in den ersten Durchgängen nur mit viel, viel Glück tatsächlich schon einen erfolgreichen Ausbruch schaffen kann. Deshalb sollte in diesen Vorbereitungs- runden hauptsächlich versucht

Fortsetzung von „KuZOOka“

werden, die **Voraussetzungen zu verbessern und die Chancen zu erhöhen**. Dies gelingt nur, wenn man zwar ein Feld möglichst weit vorne erreicht, um ein Maximum an Erfahrungssternen zu erhalten, dabei aber nicht zu hoch pokert. Mit den Erfahrungssternen kann man *peu à peu* neue **Erfahrungsstufen** freischalten, welche neben mehr Handkarten auch noch zusätzliche offene Karten bringen, die zur Gesamtzahl hinzugerechnet werden.

Je besser die Gruppe die Hinweise der Mitspieler zu deuten vermag, umso weiter kommt sie voran. Im Idealfall stimmt die Gesamtzahl der Fluchtfarbe exakt mit dem Fluchtwert überein, was mit einem **Universalwerkzeug** belohnt wird. Für die Ausbruchsfelder ganz am Ende des Weges sind diese ein wichtiges, in den meisten Farben sogar notwendiges Instrument für einen gelungenen Ausbruch.

Ein weiteres Hilfsmittel können die **Sonderfähigkeiten der einzelnen Tiere** sein. Auf den Tierkarten ist genau angegeben, welche spezielle Aktion das entsprechende Tier durchführen kann. Dabei kann jede Fähigkeit **ein Mal pro Durchgang** eingesetzt werden, was durch das Umdrehen der Tierkarte angezeigt wird. So kann beispielsweise der Löwe eine Karte verdeckt in die nächste

Runde mitnehmen, der Adler eine andere Person fragen, ob sie mindestens X Karten einer bestimmten Farbe hat, oder die Schlange alle Karten abwerfen und danach um eine Karte weniger vom Stapel ziehen. Geschickt und zum richtigen Zeitpunkt verwendet kann jede Rolle einen gewissen Vorteil bringen.



"KuZOOka" bietet **mehrere Schwierigkeitsstufen** an. Zum einen beeinflusst der Schwierigkeitsgrad für die Erfahrungsstufen, wie schnell man die Anzahl der Karten erhöhen kann. Auf Stufe 1 ("leicht") genügen 8 Erfahrungssternen, um das nächste Level freizuschalten, bei Stufe 3 ("schwer") braucht man schon 12 Sterne pro Level. Auf der Rückseite des Spielplans gibt es zudem einen alternativen Weg. Zwar kann man darauf unterwegs mehr Erfahrungssternen sammeln, dafür sind die Werte in der Ausbruchszone höher. Ohne ausreichend Universalwerkzeuge wird dort ein Ausbruch wohl kaum gelingen.

Das **Spielmaterial** ist guter Standard, der Spielplan und die Gegenstandskarten vielleicht eine Spur zu bunt und knallig. Die Tierköpfe aus Holz sind dafür aber relativ klein

geraten, außerdem lassen sich die einzelnen Köpfe nicht unmissverständlich den entsprechenden Tieren zuordnen. Hierfür hätte die passende Form unbedingt auf den Tierkarten angegeben werden müssen. Die Tierkarten sind übrigens auch das einzige Material (neben der Spielregel), welches nicht sprachneutral gestaltet wurde, weshalb auch die englische Version beiliegt.

Die **Story** selber ist ja leicht schräg. Wenn man sich aber die Illustrationen in der Ausbruchszone genauer anschaut, erfährt man, auf welche Weise die Tiere mit den Gegenständen ausbrechen beabsichtigen: Mit Luftballons über die Mauer schweben, mit Eislöffeln einen Tunnel graben, mit Münzen den Wärter bestechen, aus Eisstielen einen Schlüssel schnitzen, etc. Insgesamt finde ich "KuZOOka" **erfrischend neu und originell**, es ist auch bis jetzt in jeder meiner Spielrunden sehr gut angekommen.

Tracy

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Okay, die Fauna im alpinen Raum ist - zumindestens in diesem Spiel - etwas reduzierter und beschränkt sich eigentlich auf die domestizierte Form des eurasisches Auerochsen, im Volksmund kurz „Rindviech“ genannt...



chen, die ich verdeckt vor mir ablege.

Bin ich an der Reihe, führe ich **genau 2 Aktionen** aus. Dabei ist völlig egal, ob ich zwei verschiedene oder zwei Mal dieselbe Aktion wähle, und auch die Reihenfolge spielt keine Rolle. Vier Zugmöglichkeiten stehen mir zur Auswahl:

A. Landschaftsplättchen anlegen. Ich nehme ein offenes Plättchen aus der Auslage und lege es - mit Ausnahme des allerersten Plättchens - mit mindestens einer Kante an ein Plättchen meines Spielfelds an. Bilde ich dadurch ein Quadrat aus 4 unterschiedlichen oder 4 gleichen Landschaften, darf ich in die Mitte der 4 Plättchen einen Baum stellen, der mir augenblicklich 5 Punkte auf der Punkteleiste bringt.

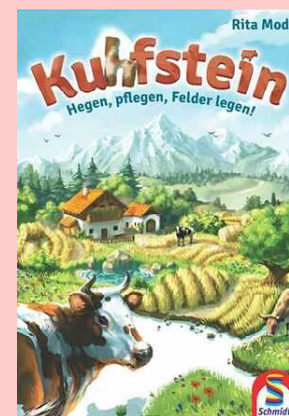
B. Karte auf die Hand nehmen. Ich nehme eine der ausliegenden Karten auf die Hand. Sollten vier Karten mit derselben Landschaft ausliegen (leicht erkennbar an der farblichen Markierung am linken oberen Rand), dürfte ich vorher die gesamte Auslage austauschen.

Der Titel des Legespiels "Kuhfstein" bezieht sich wohl auf die im Spiel recht wichtige Rolle der Wiederkäuer, wenn ich meine Landschaft mit Wiesen, Seen, Häusern, Wäldern und Feldern geschickt ausbaue, um für Karten Punkte zu erzielen. Deshalb will ich bei der seltsamen Rechtschreibung etwas kuhlant sein...

Spielbeschreibung

Die erwähnten Wiesen, Seen, Häuser, Wälder und Felder kommen auf **Landschaftsplättchen** vor. Vom gut gemischten Stapel decke ich fünf auf, welche eine offene Auslage bilden. Auch die **Karten**, welche eine Art "Auftrag" darstellen, werden durchgemischt. Nachdem ich vom Nachziehstapel vier Karten offen ausgelegt habe, darf ich eine Karte ziehen, welche ich auf die Hand nehme.

Von den sechs **Kühen** in meiner Farbe lege ich 4 vor mir aus, meine verbliebenen zwei Kühe platziere ich auf die markierten Felder (15 und 25) der Punkteleiste. Meinen Zählstein stelle ich auf das Startfeld ("0"). Schließlich lege ich noch pro Spieler zwei **Bäume** in den allgemeinen Vorrat bereit und ziehe zufällig zwei der neun **Wertungsplätt-**



Titel: **Kuhfstein**
Art des Spiels: **Legespiel**
Autorin: **Rita Modl**
Verlag: **Schmidt Spiele**
Jahrgang: **2022**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 45 Minuten**
Preis: **ca. Euro 29,-**

Einleitung

"Kennst du die Perle, die Perle Tirols?"

Natürlich, als Halbtiroler (mütterlicherseits) wird einem das Kuhfsteinlied ja praktisch in die Wiege gelegt. Dabei kenne ich die Tiroler Grenzstadt eigentlich nur vom Vorbeifahren auf dem Weg zu meiner Tiroler Oma oder zurück. Aber eines weiß ich ganz gewiss, dass im Wort kein "h" drin ist!

Fortsetzung von „Kuhfstein“

C. Karte aus der Hand ausspielen. Um diese Aktion ausführen zu können, muss ich unbedingt alle der folgenden Bedingungen erfüllen: Mein Spielfeld muss die auf der Karte abgebildete Form beinhalten. Die auf der Karte dunkler hervorgehobenen Landschaften müssen sich dabei an den richtigen Stellen befinden, außerdem darf auf diesen Feldern keine Kuh stehen. Und schließlich müssen sich in meinem Vorrat ausreichend viele Kühe befinden, um sie auf die geforderten Landschaften stellen zu können. Passt all dies, erhalte ich die auf der Karte angegebene Anzahl an Punkten, um die ich meinen Zählstein auf der Punkteleiste vorrücke. **D.**



Herde zurücknehmen. Eine gesamte Herde - eine Gruppe aus Kühen, welche direkt waagrecht oder senkrecht benachbart stehen - lege ich zurück in meinen Vorrat.

Durch das Vorrücken auf der Punkteleiste bei einer Wertung (Aktion C) kann es passieren, dass ich **Bonusfelder** erreiche oder überschreite. Dann erhalte ich den angegebenen Bonus, wie etwa

eine zusätzliche Kuh oder die Möglichkeit, entweder eine Karte, eine Landschaft nehmen oder eine Herde zurücknehmen zu können. Auf jeden Fall fülle ich erst am Ende meines Zuges die Auslage wieder komplett auf.

Sobald jemand am Ende seines Zuges mindestens 65 Punkte erreicht hat, wird das **Spielende** eingeleitet. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, danach wähle ich eines meiner zwei Wertungsplättchen. Habe ich die darauf angegebene Bedingung erfüllt, erhalte ich noch die entsprechenden Extrapunkte. Habe ich danach die **meisten Punkte** erzielt, habe ich gewonnen und darf stolz das Kuhfsteinlied anstimmen.

Fazit

Ein **Legespiel**, wie toll (gääähnl!). Ja, tatsächlich lege ich - wie bei ach so vielen anderen Spielen - Plättchen in meine eigene Auslage, um damit auf die eine oder andere Weise zu punkten. Hier sind es - dem alpenländischen Thema geschuldet - Landschaften wie Häuser, Seen, Wälder, Wiesen und Heufelder, die meine Auslage bilden. Aber wieso lege ich eigentlich unterschiedliche Landschaften aus?

Karten erfordern, dass ich **bestimmte Landschaften**

in einer fixen Anordnung in meinem Spielfeld aufweise, um sie überhaupt ausspielen zu dürfen. Die Karten kann ich dabei beliebig drehen, aber keinesfalls spiegeln oder wenden. Meine Punkteausbeute richtet sich dann an der Anzahl der erforderlichen Landschaften.



Dies ist aber noch kein Alleinstellungsmerkmal. Für den besonderen Kniff sorgen die **Kühe**, welche ich auf die offen abgebildeten Landschaften platzieren **muss**. Da einerseits bereits besetzte Felder tabu sind, und andererseits der Vorrat an eigenen Kühen stark limitiert ist, wird es daher öfters mal notwendig sein, dass ich Kühe von besetzten Feldern wieder abräume.

Dafür hat sich die bayrische Autorin Rita Modl eine simple, aber wirkungsvolle Regel einfallen lassen. Mit der Aktionsmöglichkeit D kann ich nämlich nur **genau 1 Herde** zurücknehmen. Eine Herde wiederum besteht aus 1 oder mehreren Kühen auf orthogonal benachbarten Feldern.

Die Konsequenz dieser Maßnahme besteht darin, dass ich versuche, solche Karten zu sammeln, die gut zusammenpassen. Ich verbinde sozusagen die Karten und die darauf

Fortsetzung von „Kuhfstein“

abgebildeten Landschaften geschickt miteinander, sodass sich **größere Herden bilden**, die ich dann mit einer einzigen Aktion zurücknehmen kann.

"Kuhfstein" ist im Grunde genommen ein **Wettrennen** auf die erforderlichen 65 Punkte, weshalb das Zurücknehmen kleinerer, einzelner Herden einem Zugverlust gleichkäme. Ich werde also alles unternehmen, um mit einem Minimum an Aktionen ein Maximum an Punkten herauszuholen. Einen kleinen Anhaltspunkt auf die Vorgehensweise in meinen ersten Spitzügen liefern die Startkarte, die ich zu Beginn erhalte (zufällig oder in späteren Partien bewusst aus der offenen Auslage gewählt), sowie die beiden Wertungsplättchen, von denen ich am Ende der Partie eine auswähle und deren Punkte - falls erfüllt - erhalte.

Es steckt also wesentlich mehr in diesem unscheinbaren Legespiel, als ich anfangs vermutete. Sicher bin ich stets etwas abhängig davon, welche Karten und welche Landschaften ich gerade in der offenen Auslage vorfinde. Dies wird aber ein wenig minimiert, indem die Plättchenauslage komplett erneuert wird, wenn sich dort mal 4 oder 5 gleiche Landschaften befinden. Dasselbe gilt ebenfalls - wie bereits beschrieben - für die Kartenaus-

lage. Der **Glücksanteil** lässt sich zwar auch dadurch nicht verleugnen, im Vordergrund steht jedoch sorgfältige Planung und taktisch geschicktes Agieren.



Das **Spielmaterial** macht einen recht ordentlichen Eindruck, sowohl grafisch als auch von der Materialqualität. Die Plättchen sind stabil und die Kühe schöne Holzfiguren. Die Punkteleiste weist sogar Aussparungen auf, um die rechteckigen Bonusplättchen nach Gutdünken oder per Zufall zu verteilen. Auf den Karten sind am linken oberen Rand sogar Farbfelder abgebildet, um auf den ersten Blick die darauf vorkommenden Landschaften zu erkennen.

Ein paar Dinge hätte der Verlag hingegen **besser hinkriegen** können. Die Symbolik auf den Wertungsplättchen ist nicht auf den ersten Blick verständlich, sodass man zu Spielbeginn die Beschreibung in der Spielanleitung zu Rate ziehen muss. Auch vermisste ich einen Beutel für die Landschaftsplättchen, dies hätte deutlich mehr Stil gehabt als das umständliche Bilden von

mehreren Stapeln.

Spielerisch allerdings weiß "Kuhfstein" zu überzeugen. Es ist ein **schönes, reizvolles Legespiel**, bei dem sich Glück und Taktik die Waage halten, sodass es Gelegenheitspieler und Spielexperten - für Letztere als lockeres Spiel für Zwischendurch - gleichermaßen gefällt.

Wally

Game News - Wertung



Notenskala

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

Spitze!

sehr gut

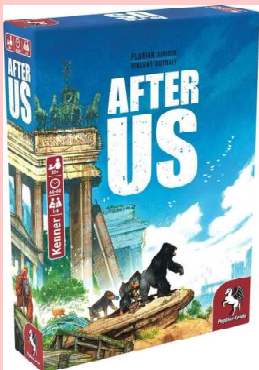
gutes Spiel

so lala

schwach

Game News - Spielekritik

Auch beim nächsten Spiel geht's um Tiere. Gezwungenermaßen, denn die Menschheit kommt in dieser Story nämlich überhaupt nicht mehr vor...



Titel: After Us
Art: Deckbauspil
Autor: Florian Sirieix
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2023
Spielerzahl: 1 bis 6 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: ca. Euro 39,-

Einleitung

"Nach uns die Sintflut!", sagt man salopp, wenn einem die Konsequenzen des eigenen Handels völlig egal sind. Aber was passiert tatsächlich einmal "nach uns", wenn wir weiterhin so gewissenlos die Erde ausbeuten, ohne Rücksicht auf das Klima, die Natur, die knappen Ressourcen und die Umwelt unseres Planeten weitermachen und uns so vielleicht selbst vernichten?

Das Spiel "After Us" versetzt dich in eine mögliche,

postapokalyptische Zukunft, in der die Menschheit seit einigen Jahrzehnten ausgestorben ist. Die Menschenaffen entwickeln sich allmählich weiter, schließen sich zu Horden zusammen und lernen die Gegenstände zu verwenden, die wir hinterlassen haben. Willkommen auf dem Planet der Affen!

Spielbeschreibung

Zu Beginn besteht deine **Affenhorde** allerdings bloß aus Tamarinen (*Saguinini*), eine Gattungsgruppe aus der Primatenfamilie der Krallenaffen (*Callitrichidae*). Deren Intelligenz ist nicht gerade hochentwickelt, sodass du damit nicht wirklich das Erbe des *Homo Sapiens* antreten kannst. Acht Tamarinen-Karten bilden dein **Startdeck**, welches du sorgfältig mischst und verdeckt links neben dein Spielertableau legst.

Ein **Spielzug** besteht aus folgenden 3 Phasen:

Phase 1: Die Horde versammeln.

Du deckst vier Karten deines Nachziehstapels auf und ordnest diese dann von links nach rechts in einer Reihenfolge deiner Wahl unterhalb deines Tableaus an. Die Karten weisen geschlossene,



aber auch offene "Boxen" auf, also Boxen, die sich links oder rechts am Kartenrand befinden und somit keinen geschlossenen Rahmen besitzen. Da du aber lediglich die Vor- teile komplett **geschlossener Boxen** nutzen kannst, versuchst du, die Karten so anzuordnen, dass du möglichst viel davon profitierst.

Anschließend handelst du alle geschlossenen Boxen von oben nach unten und innerhalb einer Zeile von links nach rechts ab. Dadurch erhältst du hauptsächlich **Ressourcen**, wie Früchte, Blumen, Körner oder Batterien, oder gleich Siegpunkte, die du auf der Zählleiste des Spielplans festhältst. In der zweiten und dritten Zeile kannst du oft Ressourcen gegen Siegpunkte umtauschen oder Spezialfähigkeiten nutzen.

Phase 2: Neue Primaten anlocken.

Deine verbliebenen Ressourcen kannst du nun nutzen, um eine neue Primatenkarte zu kaufen. Für einen Mandrill benötigst du Blumen, für einen Orang-Utan Früchte, und einen Gorilla lockst du mit Körnern an. Schimpansen hingegen kannst du mit jeder Art von Futter anlocken, solange alles von derselben Art ist. Ein Primat der Stufe 1 kostet dir 3

Fortsetzung von „After Us“

Ressourcen, ein Primat der Stufe 2 schon deren 6. Die so erworbene Primatenkarte legst du sofort auf deinen Nachziehstapel, sodass sie dir bereit in der nächsten Runde zur Verfügung steht.

Mit einer verdeckten **Aktionsscheibe** legst du deine Wahl eines neuen Primaten fest. Nach dem Aufdecken der Scheibe erhältst du zusätzlich den darauf abgebildeten Vorteil, etwa 2 Siegpunkte bei einem Mandrill. Gegen Abgabe von 2 gleichen Ressourcen kannst du zudem den Vorteil einer Scheibe von einem dir benachbarten Spieler nutzen.



Phase 3: Ausruhen.

Abschließend legst du die Karten deiner Primatenhorde auf den Ablagestapel rechts von deinem Tableau und nimmst deine Aktionsscheibe wieder zurück.

Das **Spielende** tritt nach der Phase ein, in der die erste Person 80 oder mehr Siegpunkte erreicht. Konntest du die **höchste Gesamtpunktzahl** erzielen, gewinnst du die Partie und leitest mit

deiner Primatenhorde als "Dominant Species" eine neue Ära ein.

Fazit

"After Us" ist unmissverständlich ein **Deckbauspil**, denn mit den Anfangskarten - lässt sich kein Blumentopf gewinnen. Mit diesen kannst du in der Phase 1 (Horde versammeln) höchstens ein paar Ressourcen einsammeln, mit denen du dir in Phase 2 (Neue Primaten anlocken) Primatenkarten mit starken (Stufe 1) oder noch stärkeren (Stufe 2) Effekten leisten kannst.

Aus diesem Grund läuft eine Partie in den ersten Runden auch recht gemächlich an, weil du nur vereinzelt Siegpunkte erhältst. Dies steigert sich jedoch mit

Fortdauer des Spiels, sodass du später mehr als 10 Punkte pro Runde erzielen kannst. Dies liegt weniger daran, dass du mehr Boxen schließen kannst, sondern vielmehr an den **besseren Effekten der Boxen**. Erlauben dir etwa die Startkarten bloß, den einen oder anderen Siegpunkt gegen Abgabe von 2 oder mehr Ressourcen zu erlangen, sodass du dich öfters lieber dagegen entscheidest, verschaffen dir die stärkeren Primaten mehr Sieg-

punkte zu deutlich geringeren Kosten oder sogar ganz umsonst.

Jede Primatenart bringt dir eine eigene **Spezialfähigkeit**. So verhelfen dir **Orang-Utans** generell zu jeder Menge Batterien, die du hauptsächlich dazu verwenden kannst, **Gegenstände** zu aktivieren. Vor jeder Partie werden nämlich zufällig drei der 7 Gegenstandsplättchen ausgelegt, welche von jedem Spieler während der angegebenen Phase genutzt werden dürfen. So kannst du etwa in Phase 1 für 4 Batterien eine zusätzliche Karte ziehen ("Flipper") oder jederzeit 5 Batterien in 5 Siegpunkte umwandeln ("Computer").

Mandrille wiederum sind richtige Siegpunkt-Lieferanten, denn ihre Boxen bieten dir sowohl häufiger die Gelegenheit, Punkte zu erhalten, als auch in größeren Mengen. **Schimpansen** ahmen die anderen Primaten nach. Dies ermöglicht dir, Boxen ein weiteres Mal während einer Spielrunde abzuhandeln, allerdings musst du - falls angeben - nochmals die dafür erforderlichen Kosten in Form von Ressourcen bezahlen.

Die **Gorillas** schließlich erzeugen Zorn. **Zorn** liefert dir eine besondere Fähigkeit, die in Deckbauspil sehr geschätzt wird, nämlich schwächere Karten, vornehmlich Startkarten, aus deinem Deck ganz entfernen, sprich: "**entsorgen**" zu können. Zorn hältst du mit deinem

Fortsetzung von „After Us“

Zornmarker auf der Zornleiste fest. Du kannst jederzeit 4 Zorn abgeben (den Marker auf der Zornleiste 4 Felder zurück-schieben), um eine der Karten deiner Primatengruppe ganz aus dem Spiel zu nehmen, was dir nicht nur Vorteile im weiteren Spielverlauf bringt, sondern auch den rechts oben angeführten Zorn-Bonus (Rohstoff oder Siegpunkte).

Mit den verbesserten Karten versuchst du, eine gut geölte, reibungslos funktionierende Maschine herzustellen, welche dir immer mehr Siegpunkte einbringt. Man kann also schon fast von einer **Art "engine builder"** sprechen. Aber eben nur beinahe, denn die neuen Karten erhalten wir **zufällig** und können uns nicht schon vorab bestimmte, gut passende Karten zulegen. Die Entscheidungen sind aus diesem Grund eher taktischer, denn strategischer Natur.



Insgesamt ist "After Us" ein recht **flottes, lockeres Spiel**, welches selten länger als eine dreiviertel Stunde dauert. Dies sogar ziemlich unabhängig von der Spielerzahl, denn alle spielen gleichzeitig an ihrer "Maschine", re-

lativ unbeeinflusst von ihren Mitspielern. Wo sonst findest du ein Spiel, das allen Spielern selbst zu sechst ohne große Downtime die gleichen Voraussetzungen bietet?

Dies hat jedoch einen großen Nachteil: Du bekommst recht wenig mit, was deine Mitspieler so treiben. Die **Interaktion ist dürftig** und einzig und allein auf das verdeckte Ausspielen der Aktionsscheiben beschränkt. Unehrlichen Spielern - solche sollte es eigentlich bei deiner liebsten Freizeitbeschäftigung gar nicht geben! - wird das Schummeln durch das Nebeneinanderspielen erleichtert. Einigen Spielern meiner Spielrunden sagt diese Art von Spielen deshalb von Haus aus überhaupt nicht zu.

Spiele mit geringer Interaktionsmöglichkeit eignen sich indes zum Ausgleich dafür recht gut für **Solo-Varianten**. Und so gibt es auch bei "After Us" ein Solo-Spiel, bei dem du gegen den "König der Primaten" antrittst, der automatische Entscheidungen trifft. Funktioniert recht gut, ist aber

doch relativ schwer zu besiegen, weil meiner Meinung nach die Boni für die Primatenkarten des "Bots" ein wenig zu hoch sind.

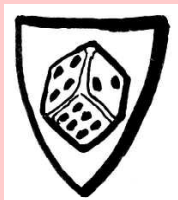
Mir gefällt - trotz der erwähnten Mankos - "After Us"



recht gut, vor allem weil es sich flott spielt und schnell mal zwischendurch ausgepackt werden kann, egal ob zu zweit, zu dritt oder gar in voller Besetzung. Es wurde in einigen meiner Runden zwar der Ruf nach mehr Einfluss durch offenen ausliegende Primatenkarten laut, dies würde jedoch meiner Meinung nach - ohne nennenswerte Verbesserung - für eine Erhöhung der Spieldauer sorgen. So wie es jetzt ist, geht es schon absolut in Ordnung, und ich kann für ein paar unterhaltsame Runden durchaus eine Empfehlung aussprechen.



Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Wenn die Erde mal - Gott bewahre! - nicht mehr bewohnbar ist, bleibt der Menschheit bei einer Apokalypse wohl nur mehr die Flucht in die Tiefen des Alls...



Spielbeschreibung

Viele Regeln sind von "Savannah Park" bereits bekannt: Es geht darum, die **Plättchen möglichst punktetragend auf dem eigenen Tableau zu positionieren**. Dabei macht bei der Auswahl des Plättchens jeweils einer der Spieler eine Vorgabe, die auch von den Mitspielern eingehalten werden muss. Am Ende wird pro Tierart die jeweils **größte zusammenhängende Gruppe gewertet**: Dazu multipliziert jeder die Anzahl der zueinander benachbarten gleichen Tiere mit den auf diesen Plättchen abgebildeten Wasserstellen.

Es gibt aber auch einige **neue Elemente**: Beispielsweise erhält der Spieler zusätzliche Punkte, wenn es ihm gelungen ist, alle Flussfelder abzudecken oder einen Geysir komplett mit Plättchen einzukreisen.

Darüber hinaus verläuft insbesondere die **Wahl der zu platzierenden Plättchen etwas anders**: Jeder Spieler hat ein leeres Tableau und 35 Tierplättchen, von denen er sieben aufdeckt. Wer an der Reihe ist, wählt auf der **Aktionstafel** eins der noch zur Verfügung stehenden sechs Tierplättchen (oder die Wasserstelle) und schiebt es auf eins der noch

freien Landschaftsfelder. So gibt er beispielsweise vor, dass ein Plättchen, auf dem mindestens ein Elch zu sehen ist, auf ein Waldfeld gelegt werden muss. Jeder Spieler muss nun eins seiner offenen Plättchen wählen, auf dem mindestens ein Elch zu sehen ist, und es auf ein Waldfeld seines Tableaus legen. Nur wenn keins der eigenen sieben Tierplättchen passt, darf man ein beliebiges nehmen.

Runde für Runde wird die Auswahl für diese Vorgaben **eingeschränkter**, denn erst wenn alle Plättchen der Aktionstafel jeweils einem Landschaftsfeld zugeordnet sind, gibt es wieder freie Auswahl unter allen Kombinationsmöglichkeiten.

Auch das **Wetter** spielt bei "Caldera Park" eine Rolle (und erinnert an das Feuer in "Savannah Park"): Zu Beginn jeder Runde muss jeder Spieler eins seiner verfügbaren Wetterplättchen auf eins der dafür vorgesehenen Felder seines Tableaus legen. Dadurch müssen am Ende daran angrenzende Plättchen mit bestimmten Tieren umgedreht werden, bringen also keine Punkte. Allerdings kommen nicht alle Wetterplättchen ins Spiel, sodass keine echte Planbarkeit gegeben ist.

Titel: Caldera Park
Autoren: Michael Kiesling & Wolfgang Kramer
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2022
Spelerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 30 bis 40 Minuten
Preis: Euro 32,90

Einleitung

Aus der Savanne nach Nordamerika!

Das schöne "Savannah Park" des erfolgreichen Autoren-Duos Kramer-Kiesling hat ein „Geschwister-Spiel“ bekommen: "Caldera Park".

Auch hier handelt es sich um ein Legespiel mit Tieren, und wieder sind sechs Tierarten auf den sechseckigen Plättchen abgebildet. Da das Geschehen aus der Savanne nach Nordamerika verlegt wurde, bekommen die Spieler es hier allerdings mit anderen Landschaften und neuen Tieren zu tun.

Fortsetzung von „Caldera Park“

So füllen sich die Tableaus immer weiter, und die **Entscheidungsmöglichkeiten werden limitierter**. Doch gerade die letzten Züge können sehr entscheidend sein ... Sind alle Tierplättchen im Park untergebracht, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten die **Schlusswertung**.

Fazit

Wie bei allen Spielen dieser Art gilt: **Bitte nicht schummeln!** Da jeder für sich spielt und höchstens einen Blick auf die Tableaus der anderen wirft, wenn er selbst auf der Aktionstafel etwas auswählen, also eine Vorgabe für alle machen darf, muss man darauf **vertrauen** können, dass jeder bei der Wahl und Positionierung der Plättchen die Regeln einhält.

"Caldera Park" ist **kein Abklatsch des Vorgängerspiels**, sondern spielt sich schon anders. Die Mechanismen aus "Savannah Park" werden verändert, aber nicht unbedingt verbessert.

Wer "Caldera Park" spielt, sollte unbedingt denken wollen. Im Vergleich zu dem ebenfalls kniffligen "Savannah Park" ist es **weniger intuitiv**, nicht so geradlinig, **anspruchsvoller und anstrengender**. Obwohl die Spieler

durch das zu Spielbeginn leere Tableau zunächst freier sind, fühlt man sich vor allem im späteren Spielverlauf eingeschränkter in seinen Möglichkeiten. Es gibt mehr, worauf man achten muss. Die Denkanforderung ist höher als bei "Savannah Park", doch zugleich bringt das Grübeln oft nichts, wenn ein Mitspieler „unpassende“ Vorgaben macht oder ein Wetterplättchen die Pläne durchkreuzt.



Vom **Anspruch** her ist "Caldera Park" zwischen einem sehr gehobenen Familienspiel und einem Kennerspiel angesiedelt – aber die meisten Familien wären damit wohl eher überfordert. Es ist eine **große Portion Konzentration erforderlich**, die auch zur „Analyse-Paralyse“ führen kann. Doch trotz alles Grübelns kann es vorkommen und ziemlich entscheidend sein, dass man aufgrund fremder Vorgaben mal ein Tierplättchen so legen muss, dass es eigentlich gar nicht passt – und dann fragt man sich, ob sich das ganze Denken wirklich lohnt ...

Die Abbildungen von Bison und Bär lassen sich (insbesondere bei schlechter

Beleuchtung) leider nicht gut unterscheiden, aber davon abgesehen ist die **grafische Gestaltung funktional**, schön und ansprechend. Besonders hervorzuheben sind die **tollen Pappschachteln**, in denen man das Material nach Spielern getrennt aufbewahren kann.

"Caldera Park" ist gut konzipiert und **durchaus kein schlechtes Spiel**, hinterlässt aber leider kein rundum befriedigendes und angenehmes Gefühl. Gäbe es "Savannah Park" nicht, hätte "Caldera Park" möglicherweise eine bessere Note verdient. So ist das schlankere Spiel meiner Ansicht nach aber dem verkopfteren Nachfolger vorzuziehen.

Birgit Jrgang

Game News - Wertung



Arche Nova
Zoo-Dokufilm
Deutschland 2021
Regie: Mathias Wigge
Feuerland Filme
Dauer: ca. 120 Minuten

Impressum

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

Erscheinungsweise: Zwölffmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2024 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Wir müssen mit unserer Natur, mit unserem schönen Planeten besser umgehen!" So lautet die eindringliche Botschaft dieses Streifens. Regisseur Mathias Wigge demonstriert in seinem Erstlingswerk, dass es beileibe nicht reicht, Tiere in Zoos zu stecken, um ihre Art zu erhalten. Es geht um Artenschutz, der nur durch viele ambitionierte Projekte erzielt, gewährleistet werden kann. Und so erweisen sich in seinem Meisterwerk, welches schon diverse Auszeichnungen einheimen konnte, auch nur jene Zoodirektoren als würdig,



welche Wirtschaftlichkeit und Artenschutz am besten unter einen Hut bringen.

„Arche Nova“ ist ein absolut sehenswerter Film, ein richtiges Highlight für Cineasten, welches mit „Wasserwelten“ bereits eine (recht gelungene) Fortsetzung erfahren 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