

JA, IM WALD, DA SIND DIE RITTER!

Informationsabend am Mittwoch, den 6. März 2024 (S. 1)



377. Ausg. 29. Feb. '24
Auflage 100 Stück (!!!)
34. Jg., Abo 15 Euro



21. Weißkirchner Spielefestival 2024

Am 16. und 17. März 2024 findet wieder das Weißkirchner Spielefestival im Pfarrheim Weißkirchen/Tr. statt. Beginn: 16.3.24 ab 15:00 Uhr mit langer Nacht (open end!), 17.3.24 10:30 bis 17:00 Uhr. Rund 200 Spiele (inklusive der Neuheiten aus Nürnberg) stehen bereit. Der Eintritt ist wie gewohnt frei. Auf zahlreiches Erscheinen freuen sich Roland Rankl und sein Team.



Liebe Waldforscher,

der Erhalt unserer Wälder ist immens wichtig. Wälder schützen fruchtbare „Erde“ vor Erosion. Wälder speichern CO² und regulieren das Klima. Wälder bieten Lebensraum für eine artenreiche Flora und Fauna.

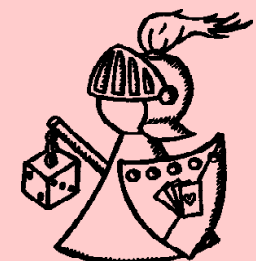
Leider scheinen wir uns dieser Bedeutung nicht bewusst zu sein. In Europa verschwindet immer mehr „Mischwald“ zugunsten von Monokulturen, die höheren Ertrag versprechen. In Südamerika hat der Raubbau am „Rainforest“ etwas nachgelassen, aufgehalten ist die zerstörerische Praxis jedoch noch lange nicht.

Es ist also an der Zeit, dass Oberförster Franky im Forsthaus Traunerhof Aufklärungsarbeit leistet, damit auch folgende Generationen noch in den Genuss eines „Living Forest“ kommen. Merkt euch dafür den 6. März ab 18:00 Uhr vor.

bis dahin gut Holz,
Euer Oliver



HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis



TraunCON 2024

Die oberösterreichischen Spieletage - aka „TraunCON“ - werfen bereits ihre Schatten voraus. Traditionell findet dieses „Gathering of Friends“, diese Zusammenkunft spielbegeisterter Menschen aus ganz Oberösterreich, aus Wien, Niederösterreich und dem benachbarten Ausland am verlängerten Wochenende um Christi Himmelfahrt statt. Beginn ist somit am Mittwoch, den 8. Mai 2024 ab 18:00

Uhr, Ende voraussichtlich am Sonntag, den 12. Mai 2024 am späten Nachmittag. Den Spielern bleiben auf diese Weise brutto etwa 95 Stunden Zeit, und es wird tatsächlich nicht so wenige geben, die auf eine Nettospielzeit von fast 50 (!) Stunden kommen werden. Die ersten Reservierungen (unsere Freunde aus Wien und aus München) sind übrigens schon eingetroffen. Wir hoffen auf zahlreiches Erscheinen und freuen uns auf viele, viele tolle Stunden Spielvergnügen mit zahlreichen Neuheiten!

Zwischenwertung

Nach zwei (Wertungs-) Spieleabenden ergibt sich folgender Zwischenstand:

1. Sir Roland	38
2. Earl Jakob	35
3. Earl René	25
4. Prinz Reinhold	24
5. König Franky	19
6. Graf Ernest	18
7. Sir Johannes	13
8. Graf Thomas L.	12
9. Königin Nicole	11
10. Graf Oliver K.	9
11. Prinzessin Ute	6

Spiel-Termine im März

Hier eine kurze Aufstellung der Spielveranstaltungen in diesem Monat:

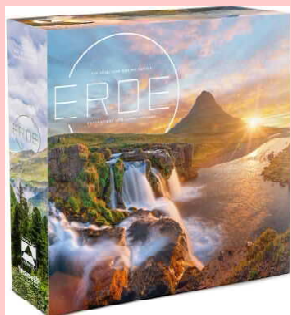
2.3.	Würfelschänke Ried
6.3.	Knobelritter Traun
9.3.	Franckviertel
9.+10.3.	Innvierthaler Spieletage
12.3.	Spieleabend Marchtr.
13.3.	Knobelritter Traun
16.3.	Brettsp. Grieskirchen
16.+17.3.	Spielefestival Weißk.
20.3.	Knobelritter Traun
21.3.	Stammtisch Oftering
22.3.	Auwiesen
23.3.	Pichling
23.3.	Otelo Vöcklabruck
27.3.	Knobelritter Traun

Klubmeisterschaft

Das mit einem Extra-Termin nur für die Durchführung der Klubmeisterschaft hat ja in letzter Zeit nie geklappt. Deshalb plane ich, die Meisterschaft im Rahmen der TraunCON mit Interessierten durchzuführen. Meisterschaftsspiel ist **DISTILLED** (von Dave Beck/ Paverson Games bzw. Giant Roc). Ich habe da einige Malt Whiskies zur Begleitung der Partien...

Game News - Spielerekritik

Das folgende Spiel heit zwar „Erde“, meint damit aber nicht unseren Planeten, sondern den fruchtbaren Boden, der auch die Grundlage fr Wlder - Thema dieser Ausgabe - darstellt.



Titel: **Erde**
Art: **Engine Builder & Aktionswahlspiel**
Autor: **Maxime Tardif**
Verlag: **Skellig Games**
Jahrgang: **2023**
Spielerzahl: **1 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren**
Dauer: **60 bis 90 Minuten**
Preis: **ca. Euro 59,-**

Einleitung

Eigentlich komisch. Wieso heit unser Planet "Erde"? 70 % seiner Oberflche sind von Wasser bedeckt, weshalb der blaue Planet in Wirklichkeit vielmehr "Wasser" heien msste. Aber wir Menschen als Landsugetiere sind halt eher auf das Leben an Land fixiert, weshalb der Untergrund, auf dem wir uns bewegen, auch seinen Namen bestimmt. brigens ist dies in den meisten Sprachen ("earth", "terra", "terre", etc.) so.

Erde bildet auch die Grundlage fr fast alle irdi-

schen Pflanzen, welche im Laufe von Hunderten Millionen Jahren eine erstaunliche Vielfalt entwickelt haben. Im Spiel "Erde" finden wir insgesamt ber 200 Pflanzen vor, die wir einpflanzen, bewssern, kultivieren, wachsen und gedeihen lassen wollen, um schlussendlich mit unserer Auslage die meisten Siegpunkte zu erzielen.

Spielbeschreibung

Die sogenannten "**Florkarten**" stellen auch den berwiegenden Teil aller im Spiel vorkommenden Karten dar. Sie weisen neben ihrer Bezeichnung, einem Foto und einem Infotext mit interessanten Fakten ein paar **Merkmale** auf: die Kosten (in "Erde"), den Siegpunktwert, ihre Klassifizierung in eine von 4 Kartenarten (Baum, Kraut, Pilz oder Busch), Habitat-Elemente (also die klimatischen Bedingungen, wie sonnig, feucht, steinig oder kalt), Felder fr Sprossen, Platz fr Wachstum, sowie eine oder zwei Fhigkeiten (farblich gekennzeichnet).

Im Hauptstapel befinden sich noch zwei weitere Typen von Karten. **Terrainkarten** gewhren whrend des Spiels Boni oder Gelegenheiten, bei Spielende Punkte zu generie-

ren. **Ereigniskarten** hingegen drfen jederzeit - auch whrend des Zugs eines Mitspielers - gespielt werden, um von einem sofortigen Effekt zu profitieren. All diese Karten werden gemischt und bilden einen riesigen Nachziehstapel.

Fr die Vorbereitung werden jedoch noch weitere Karten bentigt. Jeder Spieler erhlt nmlich neben seinem eigenen **Spielertableau** noch eine zufllige **Inselkarte**, welche ihm Startressourcen (Startkarten und ein paar Einheiten "Erde") und eine Startfhigkeit gewhrt, eine **Klimakarte** mit einer Startfhigkeit, sowie eine **kosystemkarte**, die ihm bei Erfllung des Ziels Siegpunkte bringt.

Zuletzt wird noch das **Faunatableau** vorbereitet, indem es mit 4 Faunakarten und 2 kosystemkarten bestckt wird, die den Spielern zustzliche Mglichkeiten zu Siegpunkten bieten. Das restliche Spielmaterial - Erde (= die "Whrung"), Sprossen, Stmme und Kronen - bildet einen allgemeinen Vorrat.

Wer an der Reihe ist, whlt **eine aus 4 Aktionen** und fhrt alle fr den aktiven Spieler geltenden Optionen durch. Die entsprechende Aktion fr die anderen, passiven Spieler ist deutlich schwcher.



Fortsetzung von „Erde“

Dies sind die vier mglichen Aktionen:

Mit der Aktion "**Pflanzen**" (grn) kann der aktive Spieler bis zu 2 Karten aus seiner Hand in seine Auslage spielen, indem er ihre Kosten in Form von "Erde" bezahlt. Die Auslage ist auf ein 4 x 4-Raster beschrnkt. Anschließend zieht er vier Karten vom Nachziehstapel, von denen er eine auf die Hand nehmen kann. Die anderen Spieler drfen blo 1 Karte ausspielen und 1 Karte ziehen.

Die Aktion "**Kompostieren**" (rot) erlaubt es dem Spieler, 5 "Erde" vom Vorrat zu erhalten und 2 Karten vom Nachziehstapel verdeckt auf seinen Kompoststapel zu legen. Die passiven Spieler knnen entweder 2 "Erde" bekommen oder 2 Karten "kompostieren".

Auch mit der Aktion "**Wssern**" (blau) gibt es fr den aktiven Spieler Nachschub von 2 "Erde", zustzlich darf er auf beliebige seiner ausliegenden Florakarten "Sprossen"-Wrfel platzieren. Die anderen Spieler mssen sich zwischen 2 "Erde" und 2 Sprossen entscheiden.

Und schlielich erlaubt es die Aktion "**Wachsen**" (gelb) dem aktiven Spieler, sowohl vier Karten zu ziehen, als auch 2 "Wachstum" auf beliebigen Florakarten seiner Auslage zu legen, whrend

whrend die passive Aktion darin besteht, zwischen 2 neuen Karten und 2 "Wachstum" whlen zu drfen.

Die erwhnten Farben haben eine Bedeutung. Jeder Spieler - aktiver und passiver! - darf anschließend die **farblich passenden Fhigkeiten** all seiner Karten - sowohl seines Rasters als auch seines Spielertableaus - nutzen. Dies kann ihm - manchmal gegen Abgabe bestimmter Elemente - zustzliche Ressourcen, wie Karten, Erde, Sprossen, Wachstum, etc. bringen.



Das Spiel endet nach jeder Runde, in der ein Spieler sein Raster aus 4 x 4 Karten (insgesamt 16) vervollstndigt hat. In einer **Schlusswertung** zhlen alle Spieler ihre Siegpunkte fr folgende Kategorien: die Grundsiegpunkte aller ausliegenden Karten (in ihrer gesamten Auslage), 1 Punkt pro Karte in ihrem Kompost, 1 Punkt pro Spross in ihrem Raster, die Punkte fr Wachstum (1 Punkt pro Stamm bzw. den Wachstumswert bei vollendetem Wachstum), Bonuspunkte fr Terrains mit Wertungsbonus in ihrem Raster, Punkte fr erfllte kosystemziele (sowohl fr das

eigene als auch fr die beiden allgemeinen Karten) und die Siegpunkte der Marker auf den Faunakarten. Wer schlussendlich die **meisten Siegpunkte** auf dem Wertungsblock erzielt hat, gewinnt die Partie.

Fazit

Momentan scheint es einen Trend zu Spielen zu geben, welche aus vielen unterschiedlichen Karten bestehen, mit diversen Effekten, Fhigkeiten und Verzahnungen. Und auch das **Thema "Natur"** ist zur Zeit "in", also Spiele mit Tieren, Pflanzen, Vgel, etc. So ist etwa "Arche Nova" eines der beliebtesten Spiele des vergangenen Jahres und gewann vllig zurecht den Deutschen SpielePreis 2022.

So muss sich auch "Erde" einen Vergleich mit "Arche Nova" gefallen lassen. Thematisch schneidet es aber deutlich schlechter ab, denn obwohl die Spieler Pflanzen kultivieren, mit allem was dazu gehrt (einpflanzen mit Erde, wssern, Sprossen, Wachstum, kompostieren), wirkt es dennoch ziemlich mechanisch. Dies liegt vor allem daran, dass die Florakarten zu einem **abstrakten Raster** aus 4 x 4 Karten ausgelegt werden, whrend etwa bei "Arche Nova" doch einigermaen realistischer Gehege in einem Gelnde angelegt werden, worin Tiere untergebracht werden.

Fortsetzung von „Erde“

Auch viele Effekte beziehen sich auf die **Position der Karten** in diesem Raster. So kann man mit manchen Fähigkeiten Elemente, wie Sprossen oder Wachstum nur auf benachbarte Karten oder Karten in derselben Reihe oder Spalte platzieren. Oder bringen einige Terrainkarten lediglich Punkte für bestimmte Karten in derselben Reihe oder Spalte. Und auch die Bonuspunkte vieler Ökosystemkarten nehmen Bezug auf Spalten, Reihen oder Diagonalen. Dies macht "Erde" intuitiv schwerer erfassbar.

Die Hauptaufgabe der Karten ist es, am Bau einer funktionierenden "Maschine" mitzuwirken. Die Fähigkeiten der Karten verhelfen einem ja - wenn die passende Aktionsfarbe gewählt wird - zu mehr Ressourcen, wie Sprossen, Wachstum, Karten, Erde, etc. Man kann sich hierbei auf eine Aktionsfarbe konzentrieren oder breiter streuen, um von jeder Aktion profitieren zu können. Wichtig ist, die Karten so zu wählen (und auch geschickt zu platzieren), dass ihre Fähigkeiten möglichst gut zueinanderpassen, sich optimal ergänzen, ein Maximum an "Ertrag" bringen. Man kann "Erde" also als einen richtigen **"Engine Builder"** bezeichnen.

Eine "Maschine" klingt aber eben doch sehr "künstlich". Man hat nicht das Gefühl, wirklich einen Lebensraum für Pflanzen (und Tiere) zu schaffen, sondern ist vielmehr um

eine effektive Anordnung und Platzierung geeigneter Karten bemüht. Es geht um **Optimierung, um Effizienz**, alles Begriffe, die man nicht mit natürlichem Wachstum, ökologischen Lebensbedingungen in Verbindung setzt.

Abgesehen von diesem **thematischen Stilbruch** weiß "Erde" durchaus zu gefallen. Es gibt viel zu beachten, vom ausreichenden Kartennachschub über passende Fähigkeiten bis hin zu den Anforderungen der Ökosystemkarten, der Terrainkarten und der Faunakarten. Es gilt, die vielen Möglichkeiten, an Punkte zu gelangen, zu berücksichtigen, unter einen Hut zu bringen, das Beste daraus zu machen. Diese **Optimierungsaufgabe** empfinde ich als sehr attraktiv und immer wieder von Neuem herausfordernd.

Die vielen Karten bringen aber naturgemäß doch einen beträchtlichen **Glücksanteil** ins Spiel. Wer öfter die für seine gewählte Strategie passenden Karten vorfindet, kann üblicherweise mehr Punkte machen. Deshalb ist ein regelmäßiger Kartennachschub wichtig, sodass man nicht ständig selbst auf die entsprechenden Aktionen zurückgreifen muss.

Die **Interaktion** spielt hingegen nur eine untergeordnete Rolle. Man sollte zwar

stets ein Augenmerk auf das Raster der Mitspieler legen, um nicht Aktionen zu wählen, von denen die anderen dummerweise mehr profitieren als man selbst. Ansonsten hat die eigene Auslage aber kaum Auswirkung auf die Konkurrenz. Lediglich bei den



Faunakarten kommen sich die Spieler ins Gehege. Die Punkte für die Erfüllung der Bedingung einer Faunakarte - beispielsweise mindestens 4 "Bäume" oder 8+ Karten mit feuchtem Habitat - richten sich nämlich nach der Reihenfolge. Wer es geschafft hat, legt seinen Marker auf den höchsten noch zur Verfügung stehenden Punktwert.

Ansonsten präsentiert sich "Erde" eher als sogenanntes **Mehrpersonen-Solitärspiel**, ein Spiel also, bei dem man vor sich her werkt und nur wenig von den Aktionen der Mitspieler mitbekommt. Diese Art von Spielen gefällt nicht jedem und birgt außerdem die Gefahr des Schummelns, weshalb sie von einigen Mitgliedern meines Spieleklubs strikt abgelehnt wird.

Dafür eignet sich "Erde" vorzüglich als Solo-Spiel. Im **Solo-Modus** spielt man alleine

Fortsetzung von „Erde“

gegen eine "Künstliche Intelligenz", deren Aktionen mit einem eigenen Deck aus 6 Solo-Karten gesteuert werden, und welche auch auf die Aktionen des Solospielers reagiert. Es gilt, mehr Punkte zu erzielen als die KI, was sich natürlich im höheren der beiden Schwierigkeitsgrade als wesentlich herausfordernder gestaltet.

Noch ein paar Worte zum (umfangreichen) **Spielmaterial**: Neben den über 360 Karten, allesamt individuell gestaltet und in einigen Fällen (Insel-, Klima-, Ökosystem- und Faunakarten) sogar doppelseitig für mehr Abwechslung, den Tableaus und den Plättchen gibt es noch jede



HALL OF GAME

Zwei Spiele haben sich mit der letzten Wertung in eine gute Ausgangslage für die „Hall of Games“ gebracht. DISCORDIA fehlt durch die Spitzenposition nur mehr ein mickriges Pünktchen, und WOODCRAFT nähert sich ebenfalls unaufhaltsam unserer Ruhmeshalle.

Erst wenn diese beiden Spiele aufgestiegen sein werden, kann man absehen, welche Spiele anschließend die besten Aussichten haben. Momentan liegen SEA SALT & PAPER und FYFE (gleichauf mit WOODCRAFT) an der zweiten Stelle, dahinter DJINN (5.), FAMILY INC und KUHFFSTEIN ex aequo an der 6. Stelle. Für EVERDELL, IKI (beide 8.), REDWOOD(10.) und DIE WANDELNDEN TÜRME (gerade noch 11.) wage ich allerdings keine Prognosen.

Menge Holzteile, allen voran die Stämme und Kronen, welche die Pflanzen dreidimensional in die Höhe wachsen lassen. Alles wirkt ein bisschen bunt, macht aber - mit Ausnahme der viel zu fizzleigen Spielermarker - insgesamt einen guten Eindruck.

So bleibt abschließend zusammenzufassen: "Erde" kann zwar thematisch nicht überzeugen und lässt auch nur wenig Interaktion zu, weiß aber mit Abwechslung durch die Vielzahl unterschiedlicher Karten und als attraktives "Engine Builder"-Spiel zu gefallen.

Game News - Wertung



Aber jetzt kommen ja erst die Herbst- und Frühjahrsneuheiten in die Läden und auf unsere Spieltische, also heißt es abwarten, was passiert.

Ausgeschieden ist hingegen AFTER US, welches zu wenige Fans mobilisieren konnte. Die beiden Neuvorschläge sind RAINFOREST (2 x) und THE SAME GAME (2 x).

Wertung:

1. Discordia	3/+11/-0/14/+
2. Woodcraft	3/+ 6/-0/ 9/ +
Sea Salt & Paper	2/+ 7/-0/ 9/ +
Fyfe	0/+10/-1/ 9/ +
5. Djinn	4/+ 4/-0/ 8/ -
6. Family Inc.	1/+ 6/-0/ 7/ +
Kuhfstein	1/+ 6/-0/ 7/ +
8. Everdell	3/+ 3/-1/ 5/ -
Iki	*2/+ 3/-0/ 5/ +
10. Redwood	1/+ 3/-0/ 4/ -
11. Die wandelnden Türme	0/+ 3/-0/ 3/ =
12. After Us	1/+ 0/-0/ 1/ -

Vorschläge: Rainforest (2 x),
The Same Game (2 x)



Game News - Spielekritik

Na, wenn dieses Spiel nicht super zum Thema „Wald“ passt, dann wahrscheinlich kein einziges anderes...



Titel: Mischwald
Art des Spiels: Kartenspiel
Spielauteur: Kosch
Verlag: Lookout Spiele
Jahrgang: 2023
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 60 Minuten
Preis: ca. Euro 28,-

Einleitung

Momentan sind ja Anglizismen sehr beliebt. Fast jeder Filmtitel ist auf englisch, kaum ein Brettspiel weist noch einen deutschsprachigen Titel auf. Meist ist der Originaltitel ohnehin treffender, und besonders in der Filmbranche wurden Kinohits mit zum Teil lächerlichen Titeln versehen, was der Qualität des Streifens oft nicht gerecht wird. Man denke nur an den Western-Klassiker "The Good, the Bad and the Ugly", bei dem man im deutschen Titel "Zwei glor-

reiche Halunken" schlichtweg auf den dritten Protagonisten vergessen hat.

In ganz, ganz seltenen Fällen ist der deutsche Titel aber besser. Wie hier beim Kartenspiel "Mischwald". Bezeichnet dies doch einen Wald, der sowohl aus Nadel- als auch aus Laubbäumen besteht. Die Karten, aus denen wir im Spiel einen möglichst punktreichsten Wald samt Tieren und Pflanzen gestalten, müssen natürlich gemischt werden, weshalb man hier von einem gelungenen Wortspiel sprechen kann.

Spielbeschreibung

Das Spielmaterial besteht tatsächlich - bis auf einen länglichen Spielplan (die "Lichtung") und einen Wertungsblock - aus **Karten**. Mehr als ein Drittel davon sind Bäume, von denen es acht verschiedene Arten gibt: Ahorn, Birke, Buche, Douglasie, Eiche, Kastanie, Linde und Tanne.

Auf den restlichen Karten sind Tiere (Paarhufer, Amphibien, Schmetterlinge, Insekten, Vögel, etc.), Pflanzen und Pilze abgebildet. Das Besondere an diesen Karten: Sie sind **in zwei Hälften geteilt**, nämlich in ungefähr gleicher Häufigkeit entweder in oben und unten oder in links und rechts.



Bevor die Partie losgeht, mischen wir alle Karten gründlich und fügen nach einem bestimmten System die drei Winterkarten, welche für das Spielende sorgen sollen, in das letzte Drittel des Nachziehstapels ein. Danach wird reihum gespielt. Sind wir an der Reihe, führen wir **genau eine** von zwei möglichen Aktionen durch:

A) Zwei Karten nachziehen

Wir ziehen 2 Karten nach, wobei wir für jede Karte entscheiden, ob wir sie vom Stapel oder aus der Lichtung nehmen.

B) Eine Karte ausspielen

Um eine Karte aus unserer Hand ausspielen zu können, müssen wir ihre Kosten bezahlen. Die Zahl auf der Karte links oben (von 0 bis 3) gibt an, wie viele Handkarten wir dafür in die Lichtung auslegen müssen. **Bäume** zeigen immer genau eine Baumart und bilden die Grundlage unseres Waldes. Wir legen sie mit ausreichend Abstand rundum vor uns aus, weil sie an ihren vier Seiten Platz für Tiere, Pflanzen und Pilze bieten.

Alle anderen Karten müssen wir hingegen **an einen Baum anlegen**. Senkrecht zweigeteilte Karten schieben wir entweder links

Fortsetzung von „Mischwald“

oder rechts halb unter einen Baum, während waagrecht zweigeteilte Karten auf ähnliche Weise entweder oben oder unten an einen Baum angelegt werden. Nach dem Anlegen wird nur die noch sichtbare Seite einer Karte als im Wald befindlich betrachtet.



Manche Karten weisen einen **Effekt** auf, entweder einen Soforteffekt, den wir einmalig zum Zeitpunkt des Ausspielens nutzen können (meist ein Nachschub vom Nachziehstapel), oder - bei sämtlichen Pilzen! - ein Dauereffekt, der in einer bestimmten Situation ab dem nächsten Spielzug gilt.

Auf einigen Karten ist zudem ein Symbol - ein mit einer Farbe hinterlegtes Fernglas - abgebildet, welches auf einen möglichen **Bonus** hinweist. Diesen Bonus erhalten wir allerdings nur dann, wenn wir **"passend"** bezahlen, wenn also alle Karten, die wir für die angegebenen Kosten abgeben, das gleiche Baumsymbol aufweisen.

Nach dem Ausspielen einer Karte wird die **Lichtung überprüft**. Befinden sich zu

diesem Zeitpunkt 10 oder mehr Karten in der Lichtung, wird diese geleert, indem alle Karten aus dem Spiel kommen.

Die **Winterkarten** leiten das Spielende ein. Sobald die 3. Winterkarte aufgedeckt wird, endet das Spiel sofort. In einer **Wertung** erhalten wir nun Punkte für unsere gesamte Auslage, also alle Bäume, alle daran angelegten Tiere und Pflanzen, sowie Karten, die wir in unsere Höhle legen konnten. Erzielen wir insgesamt die höchste

Punktezahl, können wir uns über den wertvollsten Mischwald freuen.

Fazit

Als Kartenspiel besteht natürlich das gesamte Spielmaterial fast ausschließlich aus Karten. **180 Karten** befinden sich in der Schachtel. Wenn man die Hilfekarten, die Höhlenkarten (jeder Spieler bekommt eine davon) und die Winterkarten abrechnet, bleiben dennoch 158 Karten übrig, welche für das Spiel von Relevanz sind.

Etwas mehr als ein Drittel davon sind die **Bäume**, von denen es acht verschiedene Arten gibt. Sie sind jedoch nicht gleichmäßig verteilt. Einige kommen häufiger vor, andere weniger oft. So gibt es beispielsweise bloß 6 Tannen,

von den Kastanien aber gleich 11 Stück. Jede Baumart hat ihr eigenes Wertungsschema. Sinnvollerweise gibt es von jenen Bäumen, von denen man mehr Stück einer Sorte benötigt, um ordentlich zu punkten, deutlich mehr.

Die restlichen 92 Karten sind hingegen alle verschiedenen. Zwar gibt es insgesamt 49 unterschiedliche "Lebewesen", welche aber derart auf die zweigeteilten Karten verteilt sind, dass **keine Kombination doppelt** vorkommt und somit keine Karte der anderen gleicht.

Jedes Lebewesen bietet uns ebenfalls auf völlig unterschiedliche Weise Möglichkeit zu punkten. Manchmal ähnelt es **"Set Collection"**, wenn beispielsweise Schmetterlinge umso wertvoller sind, je mehr wir davon sammeln konnten. Es gibt aber auch **viele Querverbindungen** zwischen den einzelnen Tier- und Pflanzenarten. Die Punkte für Füchse hängen beispielsweise davon ab, wie viele Feldhasen wir in unserer Auslage haben. Ein Hirsch benötigt viele Bäume und Pflanzen, und ein Gimpel ist 2 Punkte pro Insekt in unserem Wald wert.

Zusammen mit den unterschiedlichen Effekten und Boni ergibt dies ein insgesamt etwas **unübersichtliches Konstrukt**, was den Einstieg ins Spiel erschwert. Anfänger tun sich hart zu bewerten, was auf welche Weise wie viele Punkte bringt. Da hilft auch die eigentlich gelungene Symbo-

Fortsetzung von „Mischwald“

lik recht wenig, muss sie doch auch erst verstanden und verinnerlicht werden.

Bei einer so großen Varianz, so vielen verschiedenen Karten stellt sich natürlich auch die Frage nach der **Spielbalance**. In fast allen unseren Partien gab es zum Teil **riesige Punkteabstände**. Einmal punktete jemand mit einer großartigen Fuchs-Hasen-Kombination, ein andermal gelang der Sieg mit einer Menge an Hirschen und gut dazu passenden Karten, oder einer gewann mit seinen vielen unterschiedlichen Bäumen.

Ob da irgendeine Vorgehensweise erfolgsversprechender ist als die anderen, lässt sich von mir - trotz fast eines Dutzends Partien - leider nicht beantworten. Ich hoffe aber doch, dass eine ausreichend hohe Zahl an Testspielen geholfen hat, dass alles einigermaßen gerecht ist, dass keine Strategie von Haus aus einen Vorteil bietet.

Ohnehin spielt der Zufall ebenfalls eine große Rolle. Ob wir die für eine mächtige Kombo wichtigen Karten tatsächlich bekommen, hängt schon stark vom **Glück** ab. Mehrere Faktoren beeinflussen dies. So kommen - außer in Vollbesetzung - von vorne herein stets ein paar Karten aus dem Spiel, je weniger mitspielen, umso mehr. Außerdem hat man Pech, wenn ein Mitspieler dasselbe sammelt wie wir, wodurch für jeden von

uns weniger bleibt. Es gilt also auch, zu beobachten, was unsere Mitspieler auslegen und gegebenenfalls auf etwas anderes umzuschwenken.

Unseren Mitspielern Karten vorzuenthalten, welche diese dringend benötigen, ist hingegen nicht so einfach. Karten, welche wir für das "Bezahlen" verwenden, kommen nämlich auf die **Lichtung**, von



wo sie leicht wieder aufgenommen werden können. Spielen wir sie nicht aus, blockieren sie unsere Kartenhand. Es funktioniert nur mit gutem Timing, indem wir die Karten zum richtigen Zeitpunkt auf die Lichtung legen, wenn sie gleich daraufhin geleert wird.

Ein wichtiges Mittel, um bei "Mischwald" erfolgreich zu sein, sind die Effekte und Boni auf den gespielten Karten. **Effekte** handeln wir - falls vorhanden - augenblicklich ab, meist bestehen sie im Ziehen einer oder mehrerer Karten vom Nachziehstapel. Ein **Bonus** wird hingegen nur dann geltend, wenn wir diese Karte passend bezahlen, wenn also **alle** Karten, die wir hierfür ausgegeben werden, das farblich entsprechende Symbol

aufweisen. Die Belohnung bringt in den meisten Fällen auf irgendeine Weise einen Zuggewinn, ob wir gleich wieder an der Reihe sind, sofort eine weitere Karte ausspielen dürfen oder ähnliches. Dies bewirkt, dass wir ab und zu länger mit dem Ausspielen einer Karte warten, um passende Karten für deren Kosten auf die Hand zu bekommen.

Das **Spielmateriale** besteht - wenig überraschend und bereits öfters erwähnt - vorwiegend aus Karten. Und eigentlich wären die Lichtung als reine Kartenablage und der Wertungsblock, auf dem die Ergebnisse eher schlecht als recht eingetragen werden können, nicht notwendig gewesen. Die grafische Gestaltung ist hingegen durchaus gelungen.

Die **Spielregeln** sind ja im Grunde genommen nicht so kompliziert und werden von der Spielanleitung gut und verständlich erklärt. Gewöhnungsbedürftig sind allerdings die 14 **Hilfekarten**, auf denen nähere Erklärungen zu den einzelnen Pflanzen und Tieren zu finden sind. Ich hätte mir dafür lieber eine **komplette** Aufstellung in der Spielan-

Fortsetzung von „Mischwald“

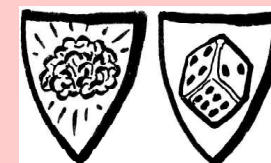
leitung selbst oder als Beiblatt gewünscht, inklusive jener Bäume und Tiere, die nicht auf diesen Hilfekarten vorkommen.

Naturthema, unzählige verschiedene Karten mit unterschiedlichen Effekten, eher solitäres Spielgefühl - "Mischwald" reiht sich in eine Kategorie mit "Arche Nova" und "Flügelschlag" ein. Allerdings bietet es doch deutlich weniger Herausforderung. Wer solche Spiele liebt, wird auch an "Mischwald" seinen Gefallen finden. Mit einer Spieldauer von ungefähr einer Stunde kann es durchaus auch Gelegenheitsspieler ansprechen und somit eine andere Zielgruppe als die anderen genannten Spiele.



Truly

Game News -
Wertung



p.S.: Mittlerweile ist schon die erste Erweiterung mit dem Untertitel „Alpin“ erschienen.



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).

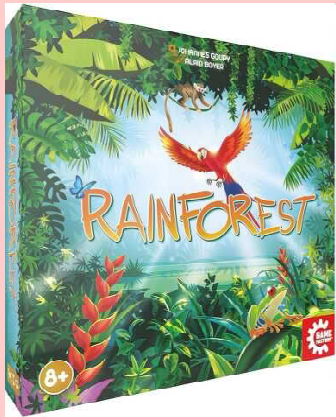
Im neuen Geschäft in der Nähe vom Bulgaripplatz sind nach wie vor fast alle Artikel des Online-Handels auch in den Regalen zu finden. Und auch auf das Ausprobieren müssen die Kunden nicht verzichten, denn auch hier laden **viele Spieltische** laden zum Testen von Spielen ein, denn von sehr vielen Spielen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

Truly

Game News - Spielekritik

Beim Thema „Wald“ darf ein bestimmter Wald auf keinen Fall ignoriert werden, nämlich der Regenwald, der den Großteil des von uns produzierten CO² bindet. Beim nachfolgenden Spiel geht es allerdings nicht um Ökologie...



Titel: Rainforest
Art: Sammelspiel
Autor: Johannes Goupy
Verlag: Game Factory
Jahrgang: 2023
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 28,-

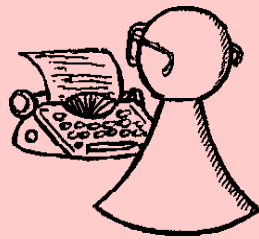
Einleitung

Gestalte Deinen eigenen Regenwald mittels Dschungel-Plättchen und verschiedenen dort lebenden Tieren. Lege dabei möglichst auch Naturschutzgebiete an, d.h., größere Flächen gleicher Vegetation. Zum erfolgreichen Gelingen kommt es auch darauf an, hochwertige Bepflanzungen vorzunehmen und das eigene Totem-Tier oft im Dschungel vorzufinden.

Spielbeschreibung

Zum Bebauen Deines Regenwaldes stehen Dir **5 Plättchen-Stapel** in einer Reihe zur Verfügung, die farblich nach dem Farbschwerpunkt der jeweiligen Dschungel-Plättchen sortiert sind. Manche Plättchen zeigen zweifarbige Vegetation, wobei eine der Farben jeweils hervorsticht. Die obersten Plättchen sind stets aufgedeckt. Nun kommen noch je Stapel 2 bis 6 zufällig aus dem Beutel gezogene **hölzerne Tierartmarker** hinzu, die jeweils unterhalb der Stapel ausliegen. Es gibt nur vier Tierarten - je gleich oft und in vier Farben - im Spiel: Affe, Schmetterling, Papagei, Frosch. Jeder Spieler erhält ein zufälliges Tableau mit einem der vier Tiere abgebildet als sein persönliches Totemtier. Zu guter Letzt werden noch einige Naturschutzgebiet-Plättchen zufällig gewählt und ihrer Farbe entsprechend unterhalb der Stapel ausgelegt. Bestimmt einen Startspieler.

Es wird solange im Uhrzeigersinn reihum immer je 1 Zug ausgeführt, bis das Spielende eintritt. In Deinem Zug führst Du **2 Schritte in Folge** aus:



1) **WÄHLE 1 Stapel mit Dschungel-Plättchen** und **NIMM das oberste Plättchen** zur Ablage auf Deiner Lichtung.

Die Lichtung ist der Bereich unterhalb Deines Tableaus mit 3 Plätzen. Du kannst somit bis zu 3 Plättchen in Bauplanung halten. Weitere Plättchen, die Du nimmst, müssen ggf. bei Vollbelegung hier unter ihren Herkunftsstapel zurück gelegt werden. Generell darfst Du immer das gewählte Plättchen ablehnen und unterschieben. Auf jedem Plättchen ist ein Punktwert von 1 bis 6 abgedruckt.

Anschließend **WÄHLST** Du aus den unterhalb des soeben genutzten Stapels liegenden **Tierartmarkern** einige aus. Dabei hast Du die Wahl: **ENTWEDER** nimmst Du alle Marker derselben Tierart **ODER** alle Marker derselben Farbe. Beachte, daß fast alle Dschungel-Plättchen einige Anforderungen an bestimmte Tierarten und/oder Farben der Tierartmarker haben, die später auf diese Plättchen platziert werden.

BONUS: Solltest Du dadurch den letzten Marker dort fortgenommen haben, darfst Du einen Deiner unge-

Fortsetzung von „Rainforest“

nutzten Tierartmarker gegen einen beliebigen aus allen vorhandenen Markern unterhalb der Stapel mit den Dschungel-Plättchen austauschen.

2) **PLATZIERE Deine TIERARTMARKER** (optional):

LEGE keinen oder mehrere der unplatzierten MARKER von Deinem Tableau (ggf. auch der Reserve) auf beliebige Dschungel-Plättchen auf Deiner Lichtung. Farbe bzw. Tierart müssen passen, viele Felder haben jedoch keine spezielle Anforderung. Du mußt kein Plättchen in einem einzigen Zug komplettieren. Platzierst Du Marker mit Deinem Totemtier, bringt jeder solche Marker bei der Wertung des Plättchens 1 Punkt mehr (vor evtl. Vervielfachung durch Boni). Die nun schon vollständig bestückten Plättchen mußt Du in beliebiger Reihenfolge (wenn es mehrere sind) in Deinen Regenwald einsetzen, wobei ein festes Muster zu beachten ist. Der Regenwald hat neun markierte Felder, die alle in aufsteigender Ziffernfolge von 1 bis 9 mit Plättchen besetzt werden.

BONUS-Plättchen: Hast Du jetzt 3 oder 4 orthogonal farblich zusammenhängende Dschungel-Plättchen in Deinem Regenwald, dann darfst Du eines der evtl. noch verfügbaren und farblich passenden Naturschutzgebiet-Plättchen nehmen und auf einem Plättchen Deiner Wahl im betreffenden Naturschutzge-

biet platzieren. Jedes Dschungel-Plättchen nimmt maximal 1 Naturschutzgebiet-Plättchen auf (relevant, wenn dort 2 Farben vertreten sind). Der erzielte Punktwert errechnet sich wie folgt: (Wert des Dschungel-Plättchens + 1 Punkt je Totemtier) mal Faktor des Naturschutzgebiet-Plättchens ("2" für 3 Plättchen in Gruppe, "3" für 4 Plättchen in Gruppe). Sobald Du in Deinem Regenwald alle 5 möglichen Farben vertreten hast, bringt jedes weitere Plättchen dort einen Bonus von 2 Punkten mit dem Dir zugeteiltem Vielfalt-Plättchen.

Regenwalds belegt hat, wird nur noch die aktuelle Runde beendet. Notiert jetzt die Punkte: Jedes Plättchen im Regenwald bringt seine aufgedruckten Punkte plus je 1 Punkt für jedes eigene Totemtier dort. Jedes Naturschutzgebiet-Plättchen darauf verdoppelt bzw. verdreifacht den auf diese Weise erzielten Wert. Zuletzt addiere noch je 2 Punkte für jedes Dschungel-Plättchen, das nach Platzierung des Vielfalt-Plättchens in den Regenwald kam.

Es gewinnt - wie gewohnt - der Spieler mit den meisten Punkten.



ENDE Deines SPIELZUGS: Du darfst max. 2 Tierartmarker in Deine Reserve legen. Überzählige kommen in den Beutel zurück. Hat nun ein Bereich der Tierartmarker unterhalb der Auslage der Dschungel-Plättchen keine Marker mehr, werden von links nach rechts alle Felder aus dem Beutel aufgefüllt. Gemäß Aussage des Autoren gilt das auch für Bereiche ohne Plättchen.

SPIELEND: Sobald jemand alle 9 Plätze seines

Fazit

Spiele mit dem Thema Natur sind immer angesagt und bei "Rainforest" vermutet man zunächst auch eine politische Botschaft dahinter. Weit gefehlt, denn hier geht es ausschließlich um das Planen und Bauen eines persönlichen bunten Regenwaldes. Dazu stehen eine Menge ordentlich großer Dschungel-Plättchen zur Verfügung (je circa 5 mal 5 cm), sowie bunte Holzscheiben mit dem jeweiligem Abbild einer Tierart des Dschungels.

Fortsetzung von „Rainforest“

Die Dschungel-Plättchen sind **farbenfroh gestaltet** und erzeugen im Verbund mit weiteren Plättchen ein **ansprechendes Bild eines Regenwaldes**.

Die mir vorliegende englische **Spielregel** aus dem Internet (im Spielkarton meines Exemplares ist nur die französische) ist **gut bebildert und verständlich aufgebaut**. Es fehlt nur der Hinweis, dass man auch Tierartmarker bei leeren Stapeln von Dschungel-Plättchen nehmen kann, was durchaus vorkommt. Inzwischen gibt es auch eine deutschsprachige Version von Game Factory.

Das **Spielgeschehen** **vermag permanent zu fesseln**, denn bei jedem Zug sind viele Möglichkeiten zu checken. Nehme ich ein hochwertiges Dschungel-Plättchen oder sollten die Tierarten darauf eher einfach erfüllbar sein? Oder ist es mir wichtig, viele Tierartmarker einer Art zu erhalten? Und diese gerade genannten Fragen sind nur ein kleiner Teil der möglichen Fragekombinationen.

So ist **ständiges taktisches Handeln erforderlich**, dabei Chancen nutzend und doch größere Ziele verfolgend, wie die Möglichkeit auf Beanspruchung eines Naturschutzgebiet-Plättchens. Man verzeihe mir das Wortmonster, aber so heißt es nun mal.

Eine schöne Gelegenheit zu Extrapunkten bieten die **Totemtiere**, deren Beitrag zu Siegpunkten recht hoch sein kann. Nicht zu vernachlässigen sind daher auch die Pläne der



Mitspieler und deren Farbschwerpunkte beim Bebauen ihres Waldes sowie deren Totemtiere. Da muss man den Mitspielern auch mal einen Strich durch die Rechnung machen und ggf. mehrere ihrer Totemtiere selbst verwenden.

Dank der eigenen Lichtung, also der Planungsebene mit bis zu 3 Plättchen, kann man den Zeitpunkt des Einbaus in seinen Dschungel steuern. Das ist auch erforderlich, da ja eine Reihenfolge der Felder bei der Bebauung einzuhalten ist. **Bei cleverer Planung** ist es also möglich, in einem einzigen Spielzug 3 Dschungel-Plättchen zu bauen und dazu in gewünschter Reihenfolge, die bekanntlich für

zusammenhängende Plättchen (Naturschutzgebiete) relevant ist.

Trotz der diversen zu beachtenden Aspekte **spielt sich "Rainforest" angenehm entspannt und flott**, da alle relevanten Informationen für alle Spieler stets gut erkennbar sind. Optimal erscheint mir eine 2-Personen-Partie, da sich mit steigender Mitspielerzahl zuviel ändert, bis man wieder am Zug ist. Zu dritt und viert ist mehr kurzfristiges Agieren erforderlich, was dem Spielreiz aber nicht abträglich ist, wenn man die Zielgruppe "Familie" betrachtet. **Spaß macht "Rainforest" in jeder Kombination.**

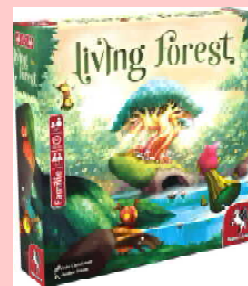
Roland Winner

Game News - Wertung



Notenskala

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



Living Forest
Fantasyfilm
Deutschland 2021
Regie: Mathias Wigge
Pegasus Filme
Dauer: ca. 60 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, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2024 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Der Wald ist in Gefahr. Im preisgekrönten Streifen von Aske Christiansen geht es aber weder um den tropischen Regenwald, noch um die Taiga oder die nordamerikanischen Nadelwälder. „Living Forest“ spielt vielmehr in einem mystischen Wald, der von verheerenden Flammen bedroht wird. Die Naturgeister setzen alles daran, den Wald zu beschützen, mit Hilfe der Tiere des Waldes die Brände zu löschen, schützende Bäume zu pflanzen und Heilige Blumen zu sammeln, um den altherwürdigen Wächter des Waldes



zu erwecken. Dabei versuchen die Geister, sich in ihren Bemühungen zu übertreffen, woraus sich ein spannender Wettstreit entwickelt.

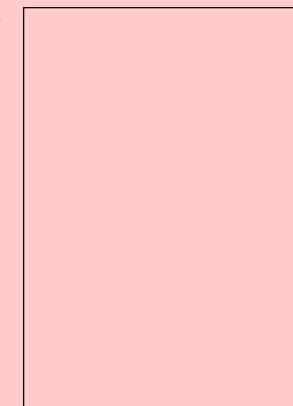
Eingelungener Film, der 2022 von der Academy mit einem Oscar für den besten hochklassigen Film ausgezeichnet wurde.



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 Spieleideen
* Eigene Homepage im Internet: **www.knobelritter.at**
* Spielebestellservice für die Mitglieder
* auch in **facebook** vertreten



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