

# GRÜBEL, GRÜBEL UND STUDIER' !!!

Trauerhof wird am 3.7. zum Thinktank der „Knights“ (S.1)



381. Ausg. 27. Juni '24  
Auflage 100 Stück (!!!)  
34. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Tüftler,

Ich stehe vor einem Rätsel und bitte euch um eure Hilfe, dieses zu lösen. In letzter Zeit sind haltlose Gerüchte in Umlauf gebracht worden, ich würde einen „Ghost Writer“ beschäftigen und schon seit geraumer Zeit die Titelseiten der „Game News“ nicht mehr selbst verfassen.

So wichtig der Schutz der Quellen und die sicheren Kommunikationskanäle für Whistleblower sind, macht es mir die Aufgabe geradezu unmöglich, die „Secret Identity“ meines Verleumders aufzudecken. Und hier kommt ihr ins Spiel: Ich bin für jede Idee, Strategie oder jeden Ansatzpunkt dankbar, der die Gerüchte ein für alle Mal aus der Welt schafft.

Ihr müsst keine „Turing Machine“ entwickeln um die spärlich vorhandenen Hinweise zu dekodieren, aber vielleicht hat ja jemand von euch schon mal so eine lästige Erfahrung gemacht und daher einen Tipp für mich?

Eines kann ich mit Gewissheit sagen: dass die Gerüchte von „Tiwanaku“, Bolivien aus gestreut worden sein sollen, ist ein Ablenkungsmanöver.

Sachdienliche Hinweise bitte am Mittwoch, den 3. Juli beim Chefermittler Franky in der Dienststelle Trauerhof abgeben.

Schon mal vielen Dank für eure Hilfe,

Euer Oliver



## Die Nominierungen der Jury „Spiel des Jahres“

Dieser Jahrgang fühlte sich - rein subjektiv - trotz einiger exzellenter Spiele doch recht unterdurchschnittlich an. Und genau dies spiegelt sich auch in den drei Nominierungslisten wider, welche von der Jury „Spiel des Jahres“ vor kurzem veröffentlicht wurden: Keine absoluten spielerischen Perlen, keine wirklichen „Must-haves“. Alle Nominierungslisten finden Sie auf Seite 2.



## ritter der knobelrunde

„Kennerspiel des Jahres“ **Zwischenstand:**  
Nach der Hälfte des Jahres ergibt sich folgender Zwischenstand:

<b>e-Mission</b>	Matt Leacock & Matteo Menapace Schmidt Spiele	1. Earl Jakob 85
<b>Die Gilde der fahrenden Händler</b>	Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert Skellig Games	2. Earl René 80
<b>Zug um Zug Legacy - Legenden des Westens</b>	Rob Daviau, Matt Leacock & Alan R. Moon Days of Wonder	3. Sir Roland 74
		4. Prinz Reinhold 64
		5. König Franky 59
		6. Sir Johannes Graf Ernest 36
		8. Graf Thomas L. 33,5
		9. Graf Oliver 30,5
		10. Königin Nicole 27

## Neues vom Trauerhof Spielekreis



## Die 3 Nominierungen zum „Spiel des Jahres“

**Auf den Wegen von Darwin**  
Grégory Grard & Matthieu Verdier  
Sorry We are French

**Captain Flip**  
Paolo Mori & Remo Canzadori  
Play Punk

**Sky Team**  
Luc Rémond  
Kosmos Spiele

## „Kinderspiel des Jahres“

**Große kleine Edelsteine**  
Wolfgang Warsch  
Schmidt Spiele

**Die magischen Schlüsseln**  
Markus Slawitschek & Arno Steinwender  
Game Factory

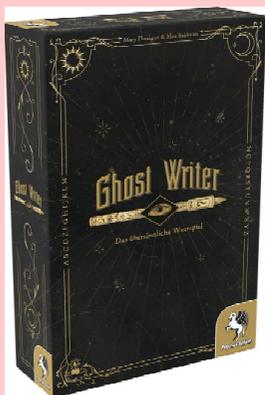
**Taco Katze Pizza Junior**  
Dave Campbell  
Thierry Denoual  
Blue Orange

**Hall of Games**  
Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter [trauerhof@trauerhof.at](mailto:trauerhof@trauerhof.at) ist Sonntag, der 14. Juli 2024 um 12:00 Uhr.

Es ist neuerdings auch möglich, über die **Whats App-Gruppe** der Knoberritter abzustimmen! Wer nicht zum Spieleabend kommen kann, bitte diese Möglichkeiten nutzen und zahlreich für unsere „Hall of Games“ mitvoten!

# Game News - Spielekritik

Es ist schon nicht leicht, stets herauszufinden, was die lebenden Mitmenschen so wollen, was sie meinen, was sie sich denken. Wie schwierig wird da wohl die Kommunikation mit dem Jenseits sein?



**Titel:** Ghost Writer  
**Art:** Team-Ratespiel  
**Autoren:** Mary Flanagan & Max Seidman  
**Verlag:** Pegasus Spiele  
**Jahrgang:** 2023  
**Spielerzahl:** 3 bis 8 Spieler  
**Alter:** ab 12 Jahren  
**Dauer:** ca. 30 Minuten  
**Preis:** Euro 19,90

## Einleitung

Was machen wir, wenn wir mit unseren verbliebenen Vorfahren kommunizieren wollen? Richtig, wir halten eine Séance ab. Aber wenn uns ein passendes Medium fehlt, zufällig keine Person mit übernatürlichen Fähigkeiten greifbar ist? Na, dann greifen wir halt alternativ zum Ouija-Brett (oder Hexenbrett). Wir sitzen im Kreis, berühren mit unseren Fingerspitzen alle gemein-



sam einen Zeiger, welcher sich dann "wie von Geisterhand" bewegt und uns mit den Buchstaben, auf die er weist, eine Nachricht hinterlässt.

Auch im Spiel "Ghost Writer" wird eine Botschaft Buchstabe für Buchstabe kommuniziert. Zwei Teams - das Mond-Team und das Sonnen-Team - versuchen dabei, zuerst das Lösungswort zu erraten.

## Spielbeschreibung

Von jedem Team übernimmt ein Spieler die Rolle des **Geistes**, die anderen sind dann die **Medien**, welche den Geistern möglichst gegenüber sitzen. Eine zufällig gezogene **Objektkarte** lässt den Geistern die Wahl zwischen sechs Objekten (Wörtern). Sie einigen sich auf 1 gesuchtes Objekt, notieren die entsprechende Nummer und halten die Karte stets vor den Medien geheim.

Anschließend sind die Teams abwechselnd am Zug, beginnend mit dem Sonnen-Team. In ihrem Zug entscheiden die Medien eines Teams gemeinsam, ob sie ihrem Geist eine Frage stellen oder - natürlich erst etwas später im Spielverlauf - das Objekt erraten wollen.

Wählen die Medien die Option "**Frage stellen**", suchen sie sich gemeinsam aus ihren 7 Fragekarten in ihrer Hand 2 Karten aus und geben sie verdeckt an ihren Geist weiter. Dieser wählt eine Karte davon aus, deren Frage er beantworten möchte. Daraufhin nimmt er den Block und schreibt seine Antwort - **für alle ersichtlich** - langsam in Blockschrift Buchstabe für Buchstabe in die passende Zeile. Sobald die Medien die Antwort zu kennen glauben, rufen sie "Silencio!".

Mit der Option "**Objekt erraten**" versucht ein Team hingegen einen Lösungsversuch. Eines der Medien nimmt den Block und schreibt - ebenfalls Buchstabe für Buchstabe - das vermutete Wort auf. Nach jedem notierten Buchstaben bestätigt der Geist durch Klopfen seine Richtigkeit oder legt den Zeigefinger auf seine Lippen, wenn der Begriff falsch ist. In letzterem Fall endet der Rateversuch. Wurde jedoch das ganze Wort



## Fortsetzung von „Ghost Writer“

korrekt aufgeschrieben, hat das Team umgehend gewonnen.

## Fazit

Ich bin mir ziemlich sicher, dass in den ursprünglichen Überlegungen der beiden Spieleautoren ein richtiges Ouija-Brett eine Rolle gespielt hat. Wäre ja auch viel atmosphärischer, die Buchstaben für die Antworten auf die Fragekarten auf diese originelle Weise zu kommunizieren. Die höheren Produktionskosten haben dann wahrscheinlich den Ausschlag gegeben, stattdessen lieber einen aufklappbaren Block und 2 Bleistifte beizufügen. Wer daheim aber zufällig ein hölzernes Hexenbrett besitzt, kann dieses ohne weiteres benutzen, das Notieren der Buchstaben auf dem Block fällt deswegen aber nicht weg.

Auch wenn alle Medien beider Teams hinter demselben Lösungswort her sind, verfügen dennoch nicht alle über dieselben Informationen. Jedes Team stellt schließlich **unterschiedliche Fragen**, welche das andere Team überhaupt nicht kennt. Es kann bloß aufgrund der erhaltenen Antworten, bzw. der notierten Buchstaben Mutmaßungen stellen, worum es bei einer Frage gehen könnte. Gerade deshalb ist es wichtig, "seinen" Geist zum richtigen Zeitpunkt mit einem "Silencio!" zu unterbrechen, wenn man selbst

schon ausreichend Hinweise erhalten hat, das gegnerische Team aber weitestgehend im Unklaren lassen will. Das **Timing** spielt somit eine entscheidende Rolle.

Die **Fragekarten** sind eigentlich das Um und Auf des Spiels. Jedem Team stehen für einen Spielzug stets 7 Karten zur Verfügung, von denen es

Zwei Teams, welche in unterschiedlichen Rollen gegeneinander antreten - dies kennen wir spätestens seit "Codenames". Das **gemeinsame Lösungswort** stellt hier bei "Ghost Writer" jedoch eine Besonderheit dar, welche die Spieler - speziell die Medien - zu noch mehr Geheimhaltung, zu äußerst vorsichtiger Kommunikation untereinander



"ihrem" Geist zwei übergibt. Die Medien haben so immer eine große Auswahl an recht unterschiedlichen Fragen. Mal wird gefragt, mit welchem Körperteil man das Objekt benutzt, oder was passiert, wenn es im Regen steht, welche Stimmung es hervorruft, wie man es transportiert, oder ähnliches.

Leider sind nicht alle Fragen zu jedem gesuchten Objekt auch wirklich sinnvoll oder überhaupt relevant. Da kann es schon mal vorkommen, dass ein Geist mit keiner der beiden ihm überreichten Fragekarten etwas anfangen kann. Es spricht aber nichts dagegen, in so einem Falle eine dritte Fragekarte zuzulassen, damit eine Partie nicht unnötig ins Stocken gerät.

zwingt, um dem gegnerischen Team bloß ja keinen unbeabsichtigten Anhaltspunkt zu liefern. Es spielt sich daher sehr ruhig und hat mit einem Partyspiel überhaupt nichts gemein. Man versucht, die Lösung anhand der erhaltenen Antworten und durch Deuten der gegnerischen Wortfetzen zu finden.

Das **Spielmaterial** ist - abgesehen vom fehlenden Ouija-Brett ;) - sehr schön gestaltet. Edle Farbgebung in schwarz, beige und Gold, der Block für ungefähr 50 Partien ausreichend. Auch das Wortspiel im Spieletitel ist klug gewählt, schließlich schicken die Geister als "Ghost Writer" schriftliche Botschaften aus dem Jenseits. Die Spieldauer

## Fortsetzung von „Ghost Writer“

kann durchaus stark variieren, von ein paar Minuten, wie in einer unserer Partien, als ein Team - lustigerweise durch Fehlinterpretation eines Wortfetzens - bereits in der 3. Runde die richtige Lösung fand, bis zu einer dreiviertel Stunde, wenn nach 16 Zügen keines der beiden Teams das gesuchte Objekt erraten hat. Letzteres ist äußerst unbefriedigend, weil in diesem Fall beide Teams verloren haben, was aber glücklicherweise in unseren Partien kein einziges Mal passiert ist.

Die **Spielerzahl** ist 3 bis 8 Personen angeben. Theoretisch könnten noch mehr mitmachen, weil Teams auch

5 oder mehr Spieler beinhalten könnten. Mir gefällt es aber deutlich besser in kleineren Gruppen, als zwei oder drei Spieler pro Team. Selbst das Wegfallen der Kommunikation in Zweier-Teams wirkt sich nicht nachteilig aus. Hingegen finde ich die Regelung für 3 Spieler als eine reine Notlösung, da der einzige Geist beiden Medien Hinweise gibt und somit nur eine passive Rolle einnimmt.

Insgesamt gefällt mir "Ghost Writer" recht gut und hat als originelles Wortspiel eine Fixplatz in meiner Spielesammlung.



*Truly*



## HALL OF GAME

Erstens kommt es anders, zweitens als man denkt... Letztes Mal habe ich bezweifelt, ob es heuer noch ein viertes Spiel in unsere „Hall of Games“ schaffen könnte. Jetzt hat sich DJINN eindrucksvoll zurückgemeldet, mit dem 2. Platz wurden wertvolle Punkte gesammelt, sodass es sich wahrscheinlich noch ausgeht. Der überraschende Spitzenreiter GELEHRTE DES SÜDTIGRIS müsste dafür schon (fast) jede Wertung gewinnen. Wäre an und für sich möglich, aber die Konkurrenz schläft nicht. SEA SALT & PAPER hat auch noch theoretische Chancen, allerdings reichen nur zweite und dritte Plätze auf keinen Fall aus, es bräuchte mindestens einen 1. Platz.

Ebenfalls noch in den punktträchtigen „Top Five“: IKI (4.) und PATH OF CIVILIZATION (5.).

Alle anderen sind eher nur „Mitläufer“, können zwar mal den einen oder anderen Punkt mitnehmen, für einen Aufstieg in unsere „Ruhmeshalle“ wird es aber aller Voraussicht nach nicht reichen. Ganz vorbei ist es schon für KUHFFSTEIN, welches sang- und klanglos ausschied. Der Neuvorschlag dieses Monats ist BÜCHER DER ZEIT (2 x). Ein vielversprechender Titel? Wer weiß...

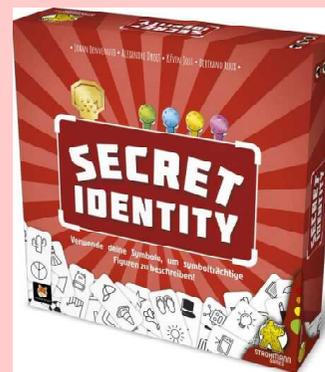
### Die Wertung:

1. Gelehrte des Südtigris	*4/+	11/-0/15/+
2. Djinn	2/+	12/-0/14/+
3. Sea Salt & Paper	2/+	9/-0/11/+
4. Iki	4/+	5/-0/ 9/-
5. Path of Civilization	2/+	6/-0/ 8/-
6. The Same Game	2/+	5/-0/ 7/-
Fyfe	1/+	7/-1/ 7/+
8. Karvi	2/+	4/-0/ 6/-
Family Inc.	1/+	5/-0/ 6/=
10. Mischwald	2/+	3/-0/ 5/-
11. Die wandelnden Türme	1/+	3/-0/ 4/-
Rainforest	1/+	3/-0/ 4/+
13. Kuhfstein	1/+	1/-0/ 2/-

Vorschlag: Bücher der Zeit (2 x)

## Game News - Spielekritik

Geheimnisse sind etwas, was den Menschen anspricht, sie zu lüften. Und so wird auch eine „geheime Identität“ im nachfolgend beschriebenen Spiel nicht allzu lange verborgen bleiben...



Titel: **Secret Identity**  
 Art des Spiels: **Partyspiel**  
 Autoren: **Johan Benvenuto, Alexandre Droit, Kevin Jost & Bertrand Roux**  
 Verlag: **Space Cowboys**  
 Jahrgang: **2023**  
 Spielerzahl: **3 bis 8 Spieler**  
 Alter: **ab 10 Jahren**  
 Dauer: **30 bis 60 Minuten**  
 Preis: **Euro 26,90**

### Einleitung

Die berühmteste Frage in der Frühzeit des Deutschen Fernsehens lautet "Was bin ich?" (dicht gefolgt von "Welches Schweinchen hätten's denn gern?"). Diese Frage beschreibt schon recht gut, worum es beim vorliegenden Partyspiel "Secret Identity" geht. Wir bekommen geheim einen von 8 bekannten Charakteren zugeteilt und versuchen, diesen so gut wie möglich mit Hilfe von Symbolkarten

zu beschreiben. Gleichzeitig möchten wir die geheimen Identitäten unserer Mitspieler erraten, denn beides bringt uns wertvolle Punkte.

### Spielbeschreibung

Zu Beginn jeder der vier Runden einer Partie liegen um die Wertungstafel herum **acht Charakterkarten offen** aus. Jede Karte ist einer der Ziffern von 1 bis 8 zugeordnet. Die dazugehörigen Geheimschlüssel werden verdeckt neben der Tafel bereitgelegt. Wir erhalten in einer Farbe unserer Wahl eine Spielertafel ("persönlicher Tresor" genannt), 8 Schlüssel mit den Zahlen von 1 bis 8, sowie einen Wertungsstein.

Wichtig sind aber vor allem die **Piktogramm-Karten**, von denen wir anfangs 10 Stück bekommen. Auf jeder Piktogramm-Karte befinden sich 4 unterschiedliche Piktogramme (vorne und hinten je 1 Symbol oben und unten). Somit stehen uns - zumindest für die erste Runde - 40 verschiedene Symbole zur Verfügung.

In jeder Runde ziehen wir zuerst verdeckt einen der vorher gut gemischten - Ge-

**heimschlüssel**. Dessen Nummer gibt vor, welchen Charakter wir anschließend irgendwie **darstellen** sollen. Dazu platzieren wir 1 bis 3 unserer Piktogramm-Karten derart auf unserem Tresor, dass lediglich je 1 Piktogramm zu sehen ist. Mit der **Position** der Karte können wir sogar etwas variieren. So bedeutet eine auf der grünen Seite (rechts) positionierte Karte, dass das entsprechende Piktogramm zu unserem Charakter passt, während eine auf der roten Seite (links) platzierte Karte das Gegenteil besagt.

Gleichzeitig **raten** wir, welchen Charakter wohl die anderen Spieler darzustellen versuchen. Wir stecken je einen Schlüssel in unserer Farbe mit der Zahl des jeweils vermuteten Charakters in deren Tresor.

Haben alle Spieler sowohl ihren Charakter dargestellt als auch bei allen Mitspieler geraten, kommt es zur spannenden **Auflösung**. Nacheinander öffnen wir unsere Tresore, wodurch der tatsächliche Charakter als auch die Vermutungen aller Mitspieler sichtbar werden. Wir erhalten dann **Punkte**, und zwar 1 Punkt für jeden Mitspieler, der unsere Identität erraten hat, sowie 1 Punkt für jede Identität, die wir

## Fortsetzung von „Secret Identity“

bei den anderen richtig erraten haben.

Nachdem die Wertungssteine auf der Wertungstafel entsprechend bewegt wurden, werden alle benutzten Charakter- und Piktogramm-Karten abgelegt und 8 neue Charakterkarten aufgedeckt. Nach vier Runden ist Schluss. Konnten wir die **meisten Siegpunkte** erzielen, haben wir die Partie gewonnen.



## Fazit

"Secret Identity" besitzt schon mal die **richtigen Voraussetzungen für ein gutes Partyspiel**. Es ist in null-Komma-nix erklärt. Die Spieldauer ist mit unter einer Stunde in einem recht benutzerfreundlichen Rahmen. Es können bis zu acht Spieler daran teilnehmen. Und - am wichtigsten! - es macht wirklich Spaß.

Den Originalitätspreis wird "Secret Identity" allerdings kaum gewinnen. Das **Darstellen von Begriffen mit**

**Hilfe von Piktogrammen** kennen wir unter anderem schon aus "Concept" (Repos Production 2013). Einzig bemerkenswert ist die Tatsache, dass auf jeder Karte 4 Piktogramme abgebildet sind, weshalb es durchaus passieren kann, dass sich dummerweise zwei benötigte Symbole auf derselben Karte befinden können.

Die **Beschränkung der Piktogramm-Karten** sorgt ebenfalls für so manches

Kopfzerbrechen. Denn einerseits darf man höchstens drei Karten für die Darstellung einer Person verwenden, andererseits muss man mit den zu Beginn zugeteilten 10 Karten für alle vier Runden sein Auslangen finden. Wer da beispielsweise in den ersten drei Runden gleich je 3 Karten verschwendet, hat für die allerletzte Runde nur mehr eine einzige Piktogramm-Karte über, was die Ausdrucksmöglichkeiten stark limitiert.

Vom Spielmechanismus weist "Secret Identity" eben-

falls weitere Ähnlichkeiten zu bereist bekannten Spielen auf. Auch bei "Krazy Wordz" (Ravensburger 2016) und "Krazy Pix" (Ravensburger 2020) liegen **in jeder Runde 8 Begriffe offen** aus. Deshalb ist es gar nicht so wichtig, die eigene Identität eindeutig darzustellen, sondern ihn ausreichend von den anderen ausliegenden Charakterkarten abzugrenzen. Gerade dafür erweist sich die Möglichkeit negativer Hinweise (auf der roten Seite der Tresore) als recht hilfreich.

Ab und zu ist die Aufgabe kinderleicht, etwa wenn ein einziges passendes Piktogramm reicht, um unmissverständlich einen Charakter zu definieren. Der **Glücksanteil** spielt da sicher auch eine kleine Rolle, wenn man beispielsweise "Bugs Bunny" beschreiben muss und zufällig ein "Karotten"-Piktogramm auf der Hand hält. In den meisten Fällen jedoch sind **Kreativität und Improvisationstalent** gefragt, denn selten passt etwas so klar. Dann muss man um die Ecke denken, ausgefallene Assoziationen herstellen und darauf vertrauen, dass die Mitspieler den eigenen Gedanken auch folgen.

Das **Spielmaterial** macht einen sehr stabilen, hochwertigen Eindruck. Besonders die persönlichen "Tresore" mit den mit Magnetverschlüssen versehenen Klappen und den Schlitten für die Piktogramm-Karten, sowie die in die Einschübe passenden Schlüssel gefallen mir gut.

## Fortsetzung von „Secret Identity“

Allerdings erweist sich alles während des Spiels als weniger praktisch. Um den Spielern keine Hinweise auf die eigenen Vermutungen zu liefern, hat sich bei uns eingebürgert, die Schlüssel besser verkehrt rum in die Einschübe zu stecken, wodurch die Klappe nicht den gewünschten Effekt bringt.

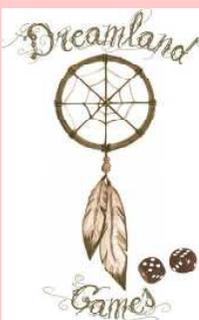
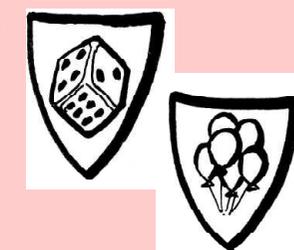


Dies tut dem **Spielspaß** aber keinen Abbruch. "Secret Identity" ist immer wieder spannend, ausreichend herausfordernd und vor allem äußerst unterhaltsam und kurzweilig. Dies beweisen die vielen angeregten Diskussionen bei der Auflösung, wenn oft erklärt werden muss, was mit einem bestimmten Symbol eigentlich gemeint war.

"Secret Identity" hat sich bei uns als **vorzügliches Partyspiel**, als schnelles Spiel für Zwischendurch, als flotter Starter und als lockerer Absacker durchgesetzt, wozu auch die großzügige Spielerzahl beiträgt.

*Wally*

## 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](http://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.

*Wally*

# Game News - Spielekritik

Oft werden Maschinen, Computer, u. ä. zur Lösung von Problemen herangezogen. Lustig, wenn dies dann selbst zu einer Tüftelei wird...



**Titel: Turing Machine**  
Art des Spiels: **Logik-Rätsel**  
Autoren: **Fabien Gridel & Yoann Levat**  
von: **Le Scorpion Masqué**  
Vertrieb: **Huch! & friends**  
Jahrgang: **2023**  
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 14 Jahren**  
Dauer: **ca. 20 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 40,-**

## Einleitung

Wer hat schon mal was von "Enigma" gehört? Okay, doch recht viele wissen über die deutsche Verschlüsselungsmaschine während des Zweiten Weltkriegs Bescheid... Und wer kennt Alan Turing? Was, so wenige? Das liegt wohl daran, dass der britische Kryptoanalytiker eine echte Koryphäe in einer so hochkomplizierten Materie war, die nur wenige Menschen bloß ansatzweise verstehen können. Er war maßgeblich daran beteiligt, "Enigma" zu entschlüsseln und der deut-

schen Wehrmacht ihren Vorteil in der Nachrichtenübertragung zu rauben, was letztendlich für den Ausgang des Krieges mitentscheidend war.

Alan Turing arbeitete aber auch theoretisch an der frühen Computerentwicklung. Sein Lochkarten-System haben die beiden Spieleautoren Fabien Gridel & Yoann Levat inspiriert, um ein Logik-Spiel zu ersinnen, bei dem Lochkarten für die Bestimmung der Richtigkeit von Aussagen verwendet werden. Wer durch Kombinationsgabe und logisches Denken zuerst einen dreistelligen Geheimcode eruiert, gewinnt die Partie.

## Spielbeschreibung

Zuerst einmal muss eine **Aufgabe gewählt** werden. Die Spielregel bietet 20 Aufgaben mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad, unzählige weitere Herausforderungen können auf einer eigenen Website (mit QR-Code abrufbar) erstellt werden. Die Aufgabe gibt an, wie viele und welche **Prüfkarten** dafür verwendet werden, und welche **Ergebniskarte** zu jeder Prüfkarte gehört.

Die **Lochkarten** (mit den Werten 1 bis 5 in jeder



der drei Farben blau, gelb und violett) werden ordentlich in den Lochkartenhalter sortiert und bereitgelegt. Schließlich erhält jeder von uns noch ein **Notizblatt**, welches wir hinter unserem Sichtschirm verbergen. Und dann kann's schon losgehen!

Eine Partie geht über mehrere Runden. In jeder Runde wählen wir eine **dreistellige Zahlenkombination** und nehmen die entsprechenden Lochkarten aus dem Lochkartenhalter. Mit dieser Kombination können wir dann **bis zu 3 Tests** durchführen. Wir nehmen eine Prüfkarte und halten sie hinter die Lochkarten. Durch das (einzige) Loch erblicken wir entweder ein **rotes Kreuz** (=nein) oder einen **grünen Haken** (= ja). Dies zeigt uns an, ob unsere Zahlenkombination den Beschreibungen der Prüfkarte entspricht oder nicht.



## Fortsetzung von „Turing Machine“

Das Ergebnis notieren wir auf unserem Notizblatt und ziehen daraus unsere Schlüsse. Am Ende der Runde entscheiden wir - gleichzeitig per Daumenzeichen -, ob wir die Lösung gefunden haben oder nicht. Zeigen alle Daumen nach unten, ist sich noch niemand sicher, und es wird eine weitere Runde gespielt. Glauben wir jedoch, die **Lösung gefunden** zu haben, überprüfen wir geheim die Richtigkeit unserer Vermutung, indem wir alle Prüfkarten der Reihe nach durchgehen. Zeigen alle Tests einen grünen Haken, stimmt unsere Lösung, und wir haben gewonnen. Ansonsten scheiden wir aus, und die Mitspieler setzen die Partie fort.



## Fazit

"Turing Machine" ist also eines jener Spiele, bei dem die Spieler gefordert sind, einen Code - in diesem Falle eine **dreistellige Zahlenkombination** - zu knacken. Dafür braucht man logisches Denken, Deduktion und Kombinationsgabe. Es sind zwar "bloß" drei unbekannte Zahlen, und der Zahlenrahmen ist ebenfalls stark eingeschränkt (es gibt nur jeweils die Zahlen von 1 bis 5), weshalb gerade mal 125

Zahlenkombinationen möglich sind. Je nach Schwierigkeitsgrad der Prüfkarten kann die Aufgabe dennoch von ziemlich leicht bis äußerst knifflig rangieren.

Um die Lösung zu finden, führen die Spieler "**Tests**" durch, indem sie frei gewählte Zahlenkombinationen mit den Ergebniskarten verbinden, welche an den Prüfkarten anliegen. Hier gilt es aufzupassen, dass man die Lochkarten nach durchgeführtem "Test" wieder zur richtigen Prüfkarte zurücklegt. Am besten, man kreuzt vorweg auf jeder Ergebniskarte mit dem abwischbaren Stift den Buchstaben der entsprechenden Prüfkarte an.

Ungewohnt, und für manche Spieler verwirrend, ist die Tatsache, dass die Antwort eines Tests (ja oder nein) in den meisten Fällen noch wenig über den konkreten Wert einer Zahl aus-

sagt. Erfahre ich zum Beispiel durch einen grünen Haken, dass der Wert der blauen Zahl geringer als 3 ist, heißt das noch lange nicht, dass der von mir dafür eingestellte Wert (beispielsweise eine "1") auch tatsächlich richtig wäre. Es könnte theoretisch nämlich auch eine "2" sein. Es ist wichtig, dass alle Mitspieler darüber Bescheid wissen, dass nur die gewählte Zahlenkombination mit den Bedingungen einer Prüfkarte verglichen wird.

Das Ergebnis notiert man geheim auf seinem Notizblatt. Die Mitspieler dürfen zwar wissen, welche Zahlenkombination man gewählt hat und welche Tests damit durchgeführt werden, die Ergebnisse sind aber nur für den Spieler selbst einsichtig. Beim Notieren gilt es, für sich selbst ein System zu finden, um die Aufzeichnungen **übersichtlich und unmissverständlich** zu gestalten, damit möglichst genaue Rückschlüsse gezogen werden können.

Um die Aufgabe zu lösen, muss man dann spekulieren, kombinieren, ausschließen, rückschließen, kurzum die ganze Palette für Logikrätsel anwenden. Man sollte auch unbedingt die **beiden wichtigen Grundsätze** von "Turing Machine" berücksichtigen: 1. Es gibt nur eine einzige richtige Lösung, weshalb man schon beim Raten alle Kombinationen ausschließen kann, welche mehrere Möglichkeiten zulassen. 2. Jede Prüfkarte wird benötigt. So kann etwa bei einer Prüfkarte, welche die Anzahl an 3ern in der Zahlenkombination prüft, die Antwort gar nicht "3" lauten. Das würde nämlich bedeuten, dass man mit dieser Prüfkarte allein bereits die richtige Lösung gefunden hätte und keine weitere bräuchte.

Die allerersten Aufgaben sind kinderleicht, sodass man spätestens in der 2. Runde die Lösung kennen sollte. Viele Prüfkarten der **einfachen Aufgaben** bieten nur zwei Möglichkeiten, so kann die

## Fortsetzung von „Turing Machine“

Summe aller drei Zahlen nur entweder gerade oder ungerade sein. So ein Test muss man also auf jeden Fall nur ein einziges Mal durchführen. Andere Prüfkarten weisen 3 Möglichkeiten auf. Hierbei spielt das Glück eine gewisse Rolle, ob man mit dem ersten Test schon ein positives Ergebnis hat, oder ob man noch einen zweiten Test benötigt.

Bei den Aufgaben der **mittleren und höheren Schwierigkeitsstufe** erhöht sich nicht nur die Anzahl der Prüfkarten auf bis zu 6 Stück. Auch die Prüfkarten erweisen sich als wesentlich herausfordernder. Einige Prüfkarten bieten sogar 9 Optionen an. Bei diesen muss man beachten, dass man nicht von vorneherein weiß, WAS der "Computer" da genau prüft, sodass es mehrere Versuche braucht, um ein aussagekräftiges Ergebnis zu erhalten.

Die **Wahl der Zahlenkombination** wirkt nur zu Beginn etwas beliebig. Mit zunehmender Erfahrung bekommt man ein Gespür dafür, welche Lochkarten sinnvolle Informationen liefern könnten, und welche eher nicht. So kann man schon beim Lesen der Prüfkarten gewisse Schwerpunkte setzen, gewisse Konstellationen prüfen. Im Laufe der Partie lassen sich dann immer mehr Möglichkeiten ausschließen.

Die 20 in der Spielanleitung abgedruckten Rätsel

sind schnell mal durchgespielt, auch dank der **kurzen Spieldauer** von höchstens 20 Minuten. Doch keine Angst, es gibt **Millionen weitere Aufgaben auf der Website**, welche per QR-Code abrufbar ist. Dabei lassen sich nicht nur der Schwierigkeitsgrad (von leicht bis schwer) und die Anzahl der Prüfkarten (4 bis 6) problemlos einstellen, auch das Handling ist unkompliziert.



Die Website bietet noch **zwei anspruchsvollere Spielmodi**. Im Modus "Extrem" liegen an jedem Test 2 Prüfkarten aus, von denen jedoch nur eine gültig ist, die es herauszufinden gilt. Und im Modus "Albtraum" sind die Prüfkarten nicht den Tests zugeordnet. Meiner Meinung nach ist dies zu viel des "Guten". Ich persönlich begnüge mich mit dem Grundspiel ("hier "Classic" genannt), dabei kann es aber ruhig die höchste Stufe sein.

Auch wenn mir "Turing Machine" außerordentlich gut gefällt, ist mir doch bewusst und habe ich auch schon in einigen Spielgruppen erlebt -, dass nicht alle mit diesem kompetitiven, auf Logik aufgebauten Rätsel-Deduktionsspiel zurechtkommen. Es **polari-**

**siert** sogar regelrecht, denn wer diese Art von Spielen liebt, der ist von "Turing Machine" begeistert, bei den anderen stößt es hingegen auf blanke Ablehnung. Bevor man sich da Spiel zulegt, sollte man daher unbedingt eine Probe-partie machen.

Das **Spielmaterial** ist ordentlich, die verwendete Symbolik klar verständlich. Die Lochkarten haben in einem praktischen Lochkartenhalter Platz. Nur das Computer-Tableau finde ich suboptimal, denn manche der rundherum angeordneten Prüfkarten liegen dadurch verkehrt rum. Ich bevorzuge, die Prüfkarten in einer Reihe am Rande des Spieltisches für alle Spieler lesbar auszulegen.

Generell fasziniert mich die Art und Weise, wie man **mittels Lochkarten Informationen und Hinweise** erhält. Dass sogar die Spieleschachtel Löcher und Aussparungen aufweist, zeugt von Konsequenz, ein interessantes und amüsantes Detail, welches ein bisschen zum **analogen Charme** des Spiels beiträgt. Von mir erhält "Turing Machine" ganz klar ein "Daumen hoch!"

*Wally*

Game News -  
Wertung



## Game News - Spielekritik

Hat der „Homo Sapiens“ eigentlich schon immer soviel Lust auf Rätsel, auf das Lösen von Problemen gehabt? Das nächste Spiel über eine uralte Kultur lässt dies schon vermuten...



### Spielbeschreibung

Der **Spielplan** besteht aus 9 x 5 Feldern. Durch die Auswahl einer Szenarienscheibe wird definiert, auf welchem Feld bei späteren Entdeckungen welche Landschaften und Pflanzen erscheinen wird.

Für jedes Feld sind immer **2 Eigenschaften fest definiert**: Der Landschaftstyp und der Pflanzentyp. Einige der Landschafts- und Pflanzenplättchen werden zu Spielbeginn auf dem Spielfeld als Einstiegsinformation ausgelegt. Zudem erfahren die Spieler wie häufig jede Landschaft auf dem Spielfeld vertreten sein wird, was speziell zum Spielende besonders hilfreich wird.

Wer am Zug ist, kann **aus 2 Optionen wählen**:

**A. Spielfiguren ziehen**: eine neue Spielfiguren von außen auf das Spielfeld ziehen, eine bereits platzierte Spielfigur auf dem Spielfeld bewegen oder eine Spielfigur vom Spielplan nehmen, um sie später anderer Stelle wieder einzusetzen.

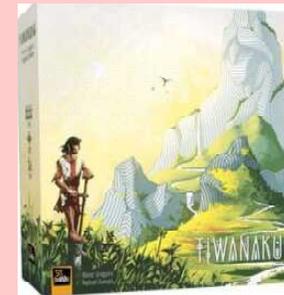
**B. Eine Wahrsagung machen**: Man kann mit allen Figuren, die man bereits auf dem Spielplan stehen hat raten, welche Pflanze sich wohl auf diesem Feld befindet.

### A. Spielfigur ziehen:

Wer seine Spielfigur zieht, kann diese beliebig weit waagrecht und senkrecht über den Spielplan bewegen, auch abbiegen ist zulässig. Man darf über alle Felder ziehen, die von eigenen Figuren belegt sind oder über komplett entdeckte Felder (Landschaft + Pflanze) hinweg ziehen. Auf diesen darf man allerdings nicht stehen bleiben. Felder, auf denen fremde Spielfiguren stehen, sind grundsätzlich tabu. Man beendet stets den Zug auf einem Feld, das entweder noch komplett unentdeckt ist oder auf dem nur eine Landschaft ohne Pflanze liegt.

Beendet eine Spielfigur einen Zug auf einem leeren Feld, so wird automatisch die **Landschaft entdeckt**. Hierfür stellt man auf der Szenarienscheibe die entsprechende Koordinate ein, ermittelt damit die Landschaft und man legt das entsprechende Landschaftsplättchen auf den Spielplan.

Immer wenn eine Landschaft entdeckt wurde, zieht der Spieler auf der „Vielfaltsleiste“ seinen Spielstein ein Feld weiter. Hier zählt es sich aus, **ausgewogen zu entdecken**, d.h. immer schön im Wechsel einen Landschaftstyp, denn für jeden Spielstein, der gleich oft entdeckt wurde, gibt es einen zusätzlichen Siegpunkt. Beispiel: Man erhält für



Titel: **Tiwanaku**  
Art des Spiels: **kompetitives Deduktionsspiel**  
Autor: **Olivier Grégoire**  
Verlag: **Sit Down!**  
Jahrgang: **2022**  
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 14 Jahren**  
Dauer: **30 bis 60 Minuten**  
Preis: **Euro 59,90**

### Einleitung

In "Tiwanaku" führt ihr das wandernde Volk der Quechua in ein unbekanntes Land. Dort wollt ihr Land entdecken und Pflanzen anzubauen. Die geheime Anordnung der Landschafts- und Pflanzenplättchen wird von einer Szenarienscheibe am Anfang der Partie festgelegt. Schritt für Schritt erkundet ihr diese Landschafts- und Pflanzenplättchen. Je mehr Informationen vorliegen, desto besser lassen sich daraus geeignete Rückschlüsse ziehen, die nächsten Spielzüge planen und damit die Punkte-Effizienz der eigenen Züge optimieren.

## Fortsetzung von „Tiwanaku“

seine erste Entdeckung immer 1 Siegpunkt. Sollte man es schaffen danach Landschaftstyp 2 zu entdecken, danach Landschaftstyp 3 und danach gleich noch Landschaftstyp 4 kann man in Summe 1+2+3+4 Punkte erzielen. Eine ausgelegene Entdeckung ist somit sinnvoll und kann spielentscheidend sein.

### B. Wahrsagung machen:

Man darf für alle Felder, auf denen man Figuren stehen hat und auf denen noch kein Pflanzenchip liegt, versuchen zu tippen, **welche Pflanzenart auf den Spielfeldern liegen könnten**. Man spricht den Tipp laut aus, stellt man auf der Szenarioscheibe die Koordinate des Feldes ein und öffnet das Pflanzen-Türchen. Der entsprechende Pflanzenchip wird auf den Spielplan gelegt. War der eigene Tipp falsch, verliert der Spieler die Punkte des Pflanzenchipwerts und darf nicht mehr weiter tippen. War der Tipp korrekt, erhält man die Punkte für den Pflanzenchipwert (1-5 Punkte) als Siegpunkte gut geschrieben. Zudem erhält man einen Farben-Marker dieser Pflanzen-Sorte (sofern man nicht schon einen Chip dieser Sorte hat).

Optional darf man zudem jede Runde seine gesammelten **Farben-Marker** einlösen und dafür Siegpunkte erhalten. Je nachdem, wie viele Marker man gesammelt hat, kann man dafür 0/1/3/6/10 Siegpunkte erhalten.

**Die Deduktion:** Was aktuell vielleicht noch wie eine

wilde Raterei klingt, wird schrittweise mehr und mehr zu einem **logischen Deduktionsspiel**, denn es gibt klare Regeln, wie Landschaften und Pflanzenchips liegen können. So können Landschaften maximal 5 Felder groß sein. Eine Landschaft grenzt niemals orthogonal oder diagonal an die gleiche Landschaft. Je nach Größe der Landschaft, liegen auf deren Feldern immer unterschiedliche Pflanzenplättchen. Bei einem 1er Landschaftsfeld kann nur der 1er Pflanzenchip liegen, auf einer Landschaft der Größe 3 liegt immer jeweils ein Pflanzenchip vom Wert 1-3 und bei einer 5-Feld großen Landschaft liegen immer alle 5 Pflanzenchips von 1-5 darauf. Hat man eine Landschaft aufgedeckt und darauf einen Pflanzenchip des Wertes 5 entdeckt, ist automatisch klar, dass die Landschaft 5 Felder groß ist bzw. wird. Auf diese Art und Weise wird im Spielverlauf immer klarer, wie sich die Landschaften zusammensetzen müssen.

Bei den Pflanzenchips können identische Pflanzenarten **niemals orthogonal oder diagonal aneinander** grenzen. Diese Information in Kombination mit den Landschaften führt irgendwann dazu, dass man kombinieren kann auf welchem Feld wohl welcher Chip liegen wird, auch wenn man ihn noch nicht sehen kann.

Das Spiel endet, sobald das letzte Landschaftsplättchen aufgedeckt wurde. Wer dann

die **meisten Punkte** ergattert hat, gewinnt das Spiel. Man kann das Spiel nicht nur kompetitiv, sondern **auch solo oder kooperativ** spielen. In diesen beiden Varianten spielt man gegen ein gegnerisches Volk, das ebenfalls Figuren über den Spielplan bewegt, entdeckt und dadurch Punkte ergattert. Das Spiel ist dann gewonnen, wenn man es bis zum Spielende geschafft hat, mehr Punkte zu ergattern, als das gegnerische Volk.



### Fazit

Die **Spielregeln** sind wahrlich nicht optimal gestaltet, etwas direkter formuliert: sie sind schlecht. Diverse Verweise zwischen dem Kompetitiv-, Solo- und Kooperationspiel provozieren das Risiko etwas zu übersehen. Einige Regeln sind selbst nach mehrmaligem Lesen nicht 100% eindeutig. Hier wäre es für den Leser einfacher gewesen, wenn einige Bereiche pro Modus einfach jeweils nochmal erklärt würden und speziell beim Kooperationspiel mit Beispielen versehen würden. Wir haben dann einfach mal interpretiert und losgespielt... später dann noch einmal gelesen und dann in einigen Fällen anders interpretiert, weil wir uns nicht vorstellen konnten, dass es so gemeint war. Und hier haben wirklich nur sehr erfahrene Spieler am Tisch gegessen!! Für mich ist

## Fortsetzung von „Tiwanaku“

dies der maßgebliche, redaktionelle Schwachpunkt des gesamten Spiels.

Gut hingegen finde ich die Möglichkeit mit einer „**abgespeckten**“ **Spielversion** um mit einem kleineren Spielplan schnell in den Spielmechanismus hinein zu finden.



Den **Spielmechanismus** selbst empfand ich wirklich als extrem gelungen! Sehr innovativ ist schon die Einstellscheibe (**Szenarioscheibe**), mit welcher man die Landschaften und Pflanzen der jeweiligen Felder ermitteln kann und die natürlich bei jedem der 15 Szenarien unterschiedliche Landschaftsplättchen hervorzaubert. Und hat man mal die 15 Karten durchgespielt, kann man sich bestimmt nicht mehr an die Konstellation der 1. Scheibe erinnern, so dass man mit gutem Gewissen gewisse Szenarien noch ein zweites Mal spielen kann, ohne einen wirklichen Wissensvorsprung zu haben. Gegebenenfalls kann ja der Spieler mit der geringsten Erfahrung dann ein Szenario heraussuchen, so dass man noch nicht einmal die Nummer kennt. So cool diese Scheibe ist, so stellen sich diverse Spiele (einschließlich mir) die Frage, **weshalb man dies nicht in Form einer App bereit gestellt hat?** Da-

mit könnten sich unzählige weitere Szenarien generieren lassen, mit etwas Programmierkunst sogar per Zufallsgenerator eine fast unlimitierte Anzahl an Szenarien.

Sobald mal einige Landschaften und Pflanzen entdeckt wurden, startet der Hirnverwirbler! Da Landschaften niemals größer als 5 Felder werden können, noch nicht einmal diagonal aneinander ragen dürfen, kombiniert mit der Tatsache, dass darauf liegende Pflanzenmarker mit dem Wert von 1-5 niemals orthogonal/diagonal aneinander angrenzen dürfen, egal auf welcher Landschaft sie liegen, führt zu **logischen Einschränkungen der Möglichkeiten** zu. Irgendwann sind die Größen und Formen von Landschaften sowie die Werte der Pflanzenchips durch logisches Kombinieren und Ausschließen planbar bzw. mit geringem Risiko vorherzuahnen. Das erinnert entfernt ein wenig an die Sudoku-Logik. Ab diesem Zeitpunkt macht das Spiel dann richtig Spaß, kann aber im Gegenzug auch etwas Zeit in Anspruch nehmen, bis man im Kopf die möglichen Konstellationen betrachtet hat.

Eines ist sehr wichtig beim gesamten Spiel: **Acht auf Sorgfalt!** Das fängt beim Spielplanaufbau an. Wer hier nicht darauf achtet, ob Spielplan und Spielplanaufbau-Szenario in die gleiche Richtung ausgerichtet sind (also um 180 gedreht sind), wird sich schnell

wundern, dass da etwas nicht stimmen kann. Stellt die Tafel ein und prüft danach noch einmal gemeinsam, dass sie richtig eingestellt ist, bevor ihr sie öffnet. Und vergesst vor allem nicht die Punkte auf der Vielfaltstabelle jedes Mal nachzuziehen. Später lässt sich das nur noch schwer nachvollziehen. Das sind jedoch sehr wichtige Siegpunkte.

Versucht stets eine **gute Balance beim Entdecken der Landschaften** zu finden, denn wer die 4 Landschaften sehr ausgewogen aufdeckt, kann schnell mal 3-4 Punkte für eine Landschaft erhalten. Einerseits giert man nach den 4er und 5er - Pflanzenplättchen. Auf der anderen Seite bringen die Farben-Markensets von 1-5 Punkten zusätzliche 10 Punkte. Es lohnt also, auch mal kleine Wahrsagungen zu machen.

Zum Ende des Spiels wird vieles deutlich klarer, denn man weiß immer, welche Landschaften noch übrig sind. Die offen ausliegenden Pflanzenchips mit Werten von 1-5 geben einen Hinweis, wie groß die Landschaft zumindest sein muss und durch die Abstandsregeln von Landschaften und Pflanzen kann man irgendwann bestimmte Konstellationen ausschließen. Die Kombination verschiedener Ausschlüsse ergeben irgendwann auch eindeutige Schlussfolgerungen. Nun muss man nur noch seine Spielfiguren auf die richtigen Felder kriegen, um dort die Punkte ergattern zu können.

Der **kompetitive Modus funktioniert sehr gut**

## Fortsetzung von „Tiwanaku“

in allen Spielerkonstellationen. Zu Beginn gieren die Spieler vor allem darauf, ausgewogen die Landschaften zu erkunden, um damit möglichst viele Punkte zu erzielen. Wer Wahrsagungen macht, kann zwar ebenfalls viele Punkte machen, bietet aber häufig auch Vorlagen für die anderen Spieler. Im kompetitiven Modus waren noch nicht so viele Felder mit Pflanzen belegt, da der führende Spieler ein Interesse hat das Spiel schnell zu beenden, d.h. das letzte Landschaftsplättchen auf den Spielplan zu bekommen.



Der **Solo-Modus** funktioniert einwandfrei und ist sehr spannend. In meinem ersten Solo-Spiel konnte ich im einfachen Modus mit nur 5 Punkten Vorsprung gewinnen, was im Fortgeschrittenen Modus wohl schon nicht mehr geklappt hätte und auch hier hatte ich wahrscheinlich recht viel Glück. Wer im Solo-Modus gewinnen möchte, kann dies nur, indem die Landschaftsplättchen punkteträchtiger (ausgewogener) entdeckt werden als beim zufallsgetriebenen Gegner. Wer diese Version allerdings häufig spielen möchte, wird schnell an die Grenze der verfügbaren Szenarien stoßen. Fazit: Der Solo-Modus machte sogar mir, der nicht gerne solo spielt, großen Spaß!

Der **Kooperations-Modus** ist aus meiner Sicht noch etwas mehr tricky und wirkt verwaltungstechnisch beim ersten Spiel zumindest total **überfrachtet**. Hier hatten wir mit den Regelerklärung die meisten Probleme. Wir versuchten unser erstes kooperatives Spiel sofort nach der ersten, verkürzten Partie und hatten den Eindruck, dass man das niemals gewinnen kann. Nach einigen Partien im kompetitiven Modus und im Solo-Spiel, sah es schon etwas anders aus. Die Regeln waren klarer und wir hatten auch eine Strategie, wie man Punkte generieren kann. Manchmal ist es einfach gut und wichtig, wenn der virtuelle Gegner Plättchen aufdeckt, selbst wenn er dadurch Punkte erhält und erst einmal vorne weg prescht. Der Informationsgewinn kann dazu führen, dass man als Team dafür später umso mehr Punkte generieren kann und dann gegen Spielende aufholt. Uns gelang es im einfachen Modus mit etwas Glück und Grübelei sehr knapp zu gewinnen.

**Mein Tipp:** Fangt mit dem kompetitiven Modus an und lernt das Spiel erst einmal kennen, bevor ihr euch an die Varianten mit virtuellem Gegner herantraut. Um den virtuellen Gegner besser zu verstehen ist die Solo-Version super geeignet. Gegebenenfalls kann man auch gemeinsam den Solo-Modus spielen und sich schlicht über die Spielzüge beraten. In jedem Fall seid zu Beginn nicht übermütig! Startet erst einmal mit der Einsteiger-Version. Sollte das gut klappen, könnt ihr später

noch in den mittleren oder schweren Modus wechseln.

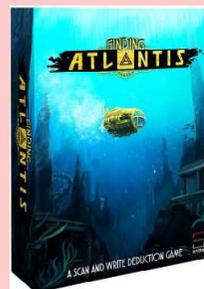
Was die **Spielzeit** anbelangt, sind die angegebenen 60 Minuten meines Erachtens nur in der Kurzversion erreichbar. Man sollte aus meiner Sicht mindestens 90 Minuten einplanen. Wir haben auch schon über 2 Stunden an einer Partie verbracht, die allerdings kurzweilig und spannend verlief.

Mir gefallen alle 3 Modi von „Tiwanaku“ gut, jedoch gefällt mir der kompetitive Modus am besten. In jedem Fall hat mich die Kombinatorik, die doch in Ansätzen an die Minesweeper / Sudoku-Deduktions-Logik erinnert, ausgesprochen gut unterhalten, obwohl ich seit Jahren kein Sudoku mehr gespielt habe. Wer solche logischen Deduktionsspiele mag, in der Lage ist, im Kopf die möglichen Szenarien durchzuspielen und sich durch die etwas holzigen Regeln quälen möchte, sollte auf jeden Fall mal einen Blick darauf wagen.

*Frank*

*Gärtner*

Game News -  
Wertung



**Finding Atlantis**  
**Abenteuerfilm**  
**von Andreas Wilde**  
**HYBR Movies**  
**Dauer: ca. 75 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 Knobelpunde".  
Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, donnerstags am Monatsende.

© 2024 by Game News  
Alle Rechte vorbehalten.

## Der Film-Tipp des Monats

Das sagenhafte versunkene Atlantis gehört ja zu den größten Rätseln der Menschheit, weshalb sich schon viele Schriftsteller und Regisseure dieses Sujets angenommen haben. Auch Andreas Wilde lässt in seinem „Finding Atlantis“ mehrere Teams den Meeresboden nach Hinweisen und Überresten von Atlantis suchen. Dabei müssen sie logisch vorgehen und die Informationen richtig deuten, um die Stadt schlussendlich zu finden, eine knifflige Denksportaufgabe für alle Unterwasserforschungsteams. Der bein-



harte Konkurrenzkampf sorgt aber auch für harte Bandagen zwischen den Crews.

„Finding Atlantis“ begeistert durch modernste Filmtechnik und High-Tech, sodass der Zuseher richtig in die Handlung einbezogen wird.



## Ritter der Knobelpunde

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](http://www.knobelritter.at)
- \* Spielbestellservice für die Mitglieder
- \* auch in **facebook** vertreten

