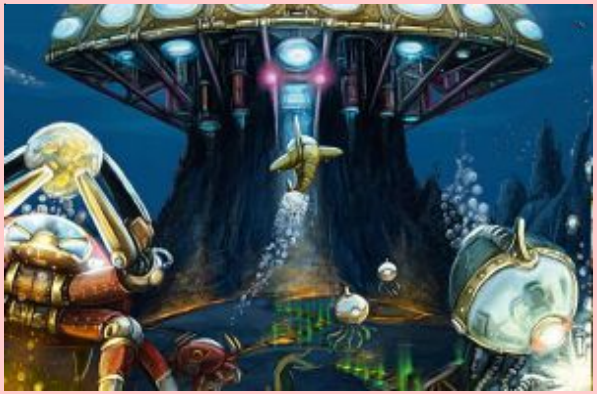
KNOBELRITTER AUF TAUCHGANG

Sie gehen den Dingen am 2. Okt. auf den Grund !!(S 1.)

384. Ausg. 26. Sep. '24
Auflage 100 Stück (!!!)
34. Jg., Abo 15 Euro



Der Gewinner des Deutschen Spiele Preises 2024 steht fest!

Während der „SPIEL 24" in Essen wurde der Sieger des heurigen Deutschen Spiele Preises bekannt gegeben. Die Auszeichnung geht an „**MISCHWALD**" von Kosch (Lookout Spiele). Gratulation an den Autor und den Verlag!

Liebe Seebären,

falls ihr schon immer wissen wolltet, ob auch die anderen Buntbären aus Zamonia so seetüchtig sind wie Opa Blaubär, bietet sich euch die einmalige Gelegenheit auf der Bayvira (Schwesterschiff der gestrandeten Elvira) anzuheuern.

Natürlich lässt der Kapitän nicht jeden an Bord. Ihr müsst schon beweisen, dass ihr nicht nur ein blöder Klotz am Hein seid ;) Worauf es vor allem ankommt, ist „**die Crew - Mission Tiefsee**" ist schon eine Ansage, da müssen die Abläufe an Bord wie eine Maschine reibungslos klappen.

Die Tests unterscheiden sich im Schwierigkeitsgrad: Wer Amundsen (den Pinguin) kennt, dürfte bei „**finding Atlantis**" brillieren, während persönliche Bekanntschaften wenig dabei helfen, nur mit „**Sea, Salt & Paper**" ausgestattet, die wertvolle Ladung ins Trockene zu bringen.

Wer diese Herausforderungen meistert, darf sich dafür im Anschluss auf einer paradiesischen Insel in „**Pacifica**" erholen.

Käpt'n Franky rekrutiert am 2. Oktober ab 18:00 Uhr in der Trauner Taverne.

Ahoi,
Euer Oliver

Neues vom Trauner Spielekreis

Spieletage OÖ 2024

Am 9. und 10. November 2024 finden im Ursulinenhof Linz wieder die Spieletage des Landes OÖ, organisiert vom Jugend Service, statt. Über 1.000 Spiele stehen wieder zum Spielen und Ausprobieren bereit. Am Samstag gibt es sogar eine „Lange Nacht der Spiele", bei dem bis 2:00 Uhr früh gespielt werden darf.

„Spiel mit! 2024"

Anlässlich der Spieletage bringt das Jugend Service auch wieder einen Spieleratgeber heraus. 36 Brett- und Kartenspiele für Kinder, Familien, Parties, Kenner und Experten werden darin vorgestellt.

Ritter der Knobelrunde

Zwischenstand:

Nach drei Viertel aller Wertungsabende ergibt sich folgender Zwischenstand:

1. Earl Jakob	131
2. König Franky	107
3. Prinz Reinhold	105,5
4. Earl René	94
5. Sir Roland	74
6. Graf Ernest	57
7. Graf Oliver	51,5
8. Graf Thomas L.	49,5
9. Sir Johannes	47
10. Königin Nicole	43
11. Prinzessin Ute	32

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games" unter **traunerhof@traunerhof.at** ist Sonntag, 13. Okt. 2024 um 12:00 Uhr.

Es ist neuerdings auch möglich, über die **Whats App-Gruppe** der Knobelritter abzustimmen! Bitte diese Möglichkeiten nutzen und zahlreich mitvoten!

Spiel-Termine Oktober

2.10. Knobelritter Traun
3. - 6. 10. **Spiel in Essen**
5.10. Würfelschänke Ried
8.10. Spieleabend Marcht.
9.10. Knobelritter Traun
11.10. Keferfeld Oed
12.10. Franckviertel
16.10. Knobelritter Traun
17.10. Stammt. Oftering
19.10. Brettsp. Griesk.
23.10. Knobelritter Traun
23.10. Stammt. Thening
25.10. Auwiesen
26.10. Otelo Vöcklabruck
26.10. Pichling
30.10. Knobelritter Traun

Game News - Spielekritik

Die Ozeane unseres „blauen Planeten“ bestehen ja aus Salzwasser. Somit passen schon mal zwei Drittel des Titels vom nachfolgend beschriebenen Spiel gut zum Thema des nächsten Spieleabends...

Titel: **Sea Salt & Paper**
Art: **Set Collection-Kartenspiel**
Autoren: **Bruno Cathala & Théo Rivière**
Verlag: **Bombyx**
Jahrgang: **2022**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **30 bis 45 Minuten**
Preis: **ca. Euro 12,—**

Einleitung

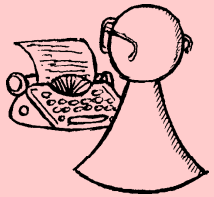
Kurzer Blick auf den Text der Schachtelrückseite: „Erschaffe einen Ozean aus gefaltetem Papier!“ Aha, wir müssen also Papierschiffchen oder ähnliches basteln. Und wie soll das Ganze dann ein Spiel werden?

Lesen wir mal weiter: „Stelle deine Kartenhand zusammen, spiele ihre Effekte aus und ergreife die Initiative, um die Runde zu beenden!“ Okay, alles klar! Ein rundenbasiertes Kartenspiel, bei dem uns die gesammelten Handkarten irgendwie Punkte bringen sollen...

Spielbeschreibung

Das Öffnen der kleinen kompakten Schachtel bestätigt unsere erste Vermutung. Das gesamte Spielmaterial besteht aus **Karten**. Auf denen finden wir verschiedene Sachen, die mit dem Thema „Meer“ zu tun haben: Muscheln, Fische, Krabben, Boote, Pinguine, Meerjungfrauen, etc. Zu Beginn jeder Runde werden alle Karten zu einem verdeckten Nachziehstapel gemischt, von dem zwei Karten aufgedeckt werden, welche somit zwei Ablagestapel bilden. Wir Spieler beginnen hingegen noch ganz ohne Karten auf der Hand.

Sind wir an der Reihe, müssen wir zuerst **eine neue Karte ziehen (A)**, entweder die oberste von einem der beiden Ablagestapel, oder wir nehmen 2 Karten vom Nachziehstapel, behalten eine davon und legen die andere auf einen beliebigen Ablagestapel.



Danach dürfen wir **Duo-Karten spielen (B)**. Einige Karten können wir paarweise ausspielen, um ihren Effekt zu nutzen. So erlaubt uns etwa jedes Paar von Fischen, eine zusätzliche Karte vom Nachziehstapel zu ziehen, oder jedes Paar von Booten, sofort einen weiteren Spielzug durchzuführen. Außerdem zählt jedes auf diese Weise ausgespielte „Duo“ 1 Punkt bei der Wertung.

Abschließend können wir die **Runde beenden (C)**, wenn wir mit unseren aus-liegenden Duos und unseren Handkarten 7 Punkte oder mehr erreichen. Dabei haben wir die Wahl „**STOP**“ auszurufen, woraufhin jeder Spieler sofort seine Punkte berechnet. In den meisten Fäl-len bringen Karten umso mehr Punkte, je mehr wir von einer Sorte besitzen. So zählt beispielsweise ein einzelner Oktopus gar keine Punkte, zwei Oktopusse schon 3, drei Oktopusse 6 Punkte, etc.

Wir können aber auch „**Letzte Chance**“ verkünden. Damit ist jeder andere Spieler noch einmal an der Reihe. Danach wird verglichen: Hat niemand mehr Punkte erreicht als wir, haben wir die Wette gewonnen und erhalten zusätzlich zu unseren Punkte noch einen „**Farbbonus**“, also 1 Punkt pro Karte jener Farbe, von der wir die meisten haben. Unsere Mitspieler müssen hingegen auf ihre Punkte verzichten, und erhalten dann nur mehr ihren eigenen Farbbonus. Verlieren wir allerdings die Wette, bekommen wir nur die Punkte für den Farbbonus, die Mitspieler behalten ihre ganz normal ermittelten Punkte.

Fortsetzung von „Sea Salt & Paper“

Es sind mehrere Aspekte, welche “Sea Salt & Paper” meiner Meinung nach etwas aus der Masse der **Set Collection“-Kartenspiel**. Die Spieler sammeln Paare und/oder Sets aus gleichen Tieren bzw. Gegenständen, um damit Effekte auszulösen oder Punkte zu bekommen. Wer nach mehreren Runden - üblicherweise zwischen 4 und 6 Runden - die höchste Gesamtpunktezahl erzielt, gewinnt. Was rechtfertigte also eine nähere Betrachtung hier (und auf „H@ll 9000“)?

Die Punkte werden notiert. Sobald ein Spieler die erforderliche Anzahl an Siegpunkten erreicht (z. B. 30 Punkte zu viert), endet die Partie. Konnten wir die **meisten Siegpunkte** sammeln, haben wir das Spiel gewonnen.

Fazit

Auf den ersten Blick wirkt “Sea Salt & Paper” wie ein herkömmliches „**Set** Kartenspiele hervorheben. Die Punkte für die einzelnen Sets sind **schön ausbalanciert**. Je weniger Karten es von einer Sorte gibt, umso höher sind die zu erwartenden Punkte. So gibt es beispielsweise 6 „Muschel“-Karten, für die man je nach Anzahl 0/2/4/6/8/10 Punkte erhält, während die Pinguine (3 Karten) 1/3/5 Punkte bringen. Für einige Karten gibt es „Multiplikatoren“, etwa 1 Karte, welche 1 Punkt pro gesammeltem Fisch zählt - egal ob ausliegend oder auf der Hand. Dies allein garantiert schon spannende, knappe Partien.

Die größte **Spannung** erzielt “Sea Salt & Paper” jedoch in der dritten Phase jedes Spielzugs. Will ein Spieler mit bereits 7 oder mehr Punkten die Runde beenden, muss er sich entscheiden, ob er das Spiel sofort beendet und alle Spieler einfach ihre Punkte ermitteln. Oder ob er aber eine „Letzte Chance“ riskiert und alle Spieler noch mal dran kommen lässt. Letzteres ist doch sehr verlockend, denn gewinnt man die Wette, bekommt man nicht nur selbst durch den Farbbonus noch ein paar Punkte zusätzlich, die anderen Spieler erhalten dann sogar im Normalfall deutlich weniger Punkte. Ein reizvolles Dilemma, welches immer wieder für Kribbeln, und manchmal auch für Überraschungen sorgt.

Und dann ist da noch das **alternative Spielende**, das durch die Meerjungfrauen ausgelöst werden kann. Normalerweise bringen solche Nixen Extrapunkte für jene Farbe, wovon der Spieler die meisten Karten besitzt (ähnlich dem „Farbbonus“). Gelingt es einem Spieler jedoch, **alle vier** Meerjungfrauen zu sammeln, hat dieser die gesamte Partie - unabhängig von den bisher notierten

Fortsetzung von „Sea Salt & Paper“

Punkten - augenblicklich gewonnen. Dies ist in unseren Partien tatsächlich - wenn auch sehr selten - passiert. Ein interessanter Aspekt, den es also durchaus zu beachten gilt.

Auch abseits der Meerjungfrauen-Regelung und des packenden Rundenfinales spielt sich “Sea Salt & Paper” **ausreichend interaktiv**. Es gilt schließlich zu beobachten, was die Mitspieler so sammeln, durch Karten auf den Ablagestapeln keine Vorlagen zu liefern, und darauf zu achten, auf welche Weise die anderen punkten könnten. Das Duo „Hai“ + „Schwimmer“ wirkt noch direkter, da mit seinem Effekt eine zufällige Karte aus der Hand eines Mitspielers geklaut werden darf.

Und schließlich fehlt noch der letzte Aspekt, der “Sea Salt & Paper” besonders macht: Die **grafische Gestaltung**! Es werden nämlich keine Zeichnungen verwendet, kein Grafiker hat hier seinen Stift angesetzt, nein, es wurden nicht mal Computergenerierte Illustrationen geschaffen. Vielmehr werden die Fische, Boote, Muscheln, Pinguine, Meerjungfrauen, Oktopusse, etc. durch gefaltetes Papier dargestellt. Die Origami-Kunstwerke wurden dann von einem Fotografen professionell eingefangen. Eine originelle Idee!

Trotzdem finden sich auf den Karten **alle wichtigen Informationen**. Neben einer gelungenen Symbolik ist auch (unten rechts ganz klein) angegeben, wie viele Karten es von dieser Sorte gibt. Und auf einer der beiden Spielhilfen ist auch die Verteilung der Farben ersichtlich. Zusätzlich zu den Farben wird auch ein System für Farbenblinde verwendet („Color ADD“, eine Art Farb-Alphabet). Optisch ist “Sea Salt & Paper” somit eine **richtige Augenweide**.

Gerade diese eigenwillige Ästhetik macht “Sea Salt & Paper” so **sympathisch**. Es ist ein kurzweiliges Spielchen für eine unterhaltsame halbe Stunde, natürlich kartenbedingt mit einem gewissen **Glücksfaktor**, der aber niemanden wirklich stört.

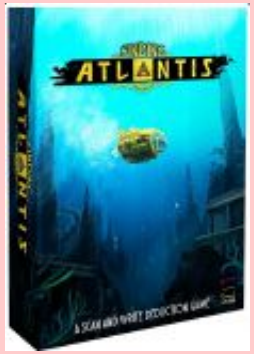
Deshalb kommt es nicht nur bei Gelegenheitsspielern gut an. In meinen Runden mit hauptsächlich erfahrenen Spielern kommt es regelmäßig und gerne als Opener oder zum Abschluss eines anstrengenden Spieleabends auf den Tisch.

Daher bekommt “Sea Salt & Paper” von mir eine **klare Empfehlung**, vor allem bei diesem tollen Preis-Leistungs-Verhältnis.

Game News - Wertung

Game News - Spielekritik

Schon interessant, dass wir schon jede Menge über unsere Planeten im Sonnensystem, über andere Galaxien und Exoplaneten wissen, die Tiefen des Ozeans aber noch immer nicht fertig erforscht sind. So bleiben einige Mythen nach wie vor ein Rätsel...



Titel: **Finding Atlantis**
Art des Spiels: **Such- und Deduktionsspiel**
Autor: **Andreas Wilde**
Verlag: **HYBR Games**
Jahrgang: **2022**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **30 bis 60 Minuten**
Preis: **ca. Euro 27,—**

Einleitung

Seit der griechische Philosoph Plato Mitte des 4. Jahrhunderts v. Chr. als Erster den Untergang des mystischen Inselreiches Atlantis erwähnte und beschrieb, ranken sich viele Legenden darum, ob das Reich tatsächlich existierte, und - falls ja - wo.

Wenn seine Berichte nur auf einem Körnchen Wahrheit beruhten, dann könnte die Entdeckung von Atlantis weltweiten Ruhm und Anerkennung bringen, und nebenbei sicher auch enormen Reichtum. Auf was warten wir dann noch? Studieren wir die alten Erzählungen und suchen wir mit einem U-Boot in den Tiefen der Weltmeere nach den versunkenen Ruinen des sagenumwobenen Atlantis!

Spielbeschreibung

Erste Untersuchungen konnten das in Frage kommende Gebiet tatsächlich auf eine kleinere Fläche einschränken. Atlantis muss sich demnach in einem Quadrat von 36 Seemeilen befinden, weshalb wir das Suchgebiet in ein **Raster von 6 x 6 Seemeilen** eingeteilt haben. Die submarine Stadt soll sich - laut unseren Quellen - über 4 solche Felder er-strecken, die stets direkt oder diagonal aneinander grenzen. Auch sollen in diesem Gebiet vier wertvolle Artefakte zu finden sein. Dabei befinden sich all diese Spuren der uralten Zivilisation, sowie alle direkt orthogonal daran grenzenden Felder auf Unterwasser-Erhebungen.

Dies ergibt ein richtiges **Unterwasser-Rätsel**, das es zu knacken gilt, und mit dessen Hilfe es uns gelingen könnte, alle vier Teile von Atlantis zu finden. Uns stehen dafür **verschiedene Aktionen** zur Verfügung. Das „Sonar“ gibt uns bekannt, ob die acht unser U-Boot umgebenden Felder See-berge oder Tiefen sind. Mit dem „Radiograph“ können wir 2 anliegende Felder in gegenüberliegenden Richtungen auf Spuren von Zivilisation untersuchen. Und mit der Aktion „Erforschen“ erfahren wir, ob es unter unserer aktuellen Position ein Artefakt gibt oder ein Teil von Atlantis liegt.

Leider sind wir in unserem Vorhaben nicht alleine! Die Aussicht auf Ruhm und Reichtum hat auch Konkurrenten auf den Plan gerufen. Und da die Ergebnisse von Sonar und Radiographie stets öffentlich sind, ist es von großer Bedeutung, unseren jeweiligen Standort während des Scan-Vorgangs vor der unliebsamen Konkurrenz möglichst **geheim zu halten**. Deshalb benötigen wir auch Aktionen, mit denen wir unsere Bewegung verschleiern können: Die „kurze Schleichfahrt“ bringt uns verdeckt ein Feld in eine Richtung unserer Wahl, die „weite Schleichfahrt“ sogar 2 Felder.

Zu unserem Leidwesen ist

Fortsetzung von „Finding Atlantis“

eine eingesetzte Aktionskarte fürs Erste verbraucht. Um alle eingesetzten Aktionskarten wieder zurück auf die Hand zu bekommen, und somit wieder verwenden zu können, müssen wir die Aktion „**Auftauchen**“ aus-führen, womit wir allerdings dummerweise wieder unsere aktuelle Position offenbaren.

So erfahren wir allmählich, wo sich die vier Teile des legendären Atlantis genau befinden. Mit der Aktionskarte „Erforschen“ können wir dann alternativ auch alle 4 Atlantisfelder „**auflösen**“. Stimmen dabei alle von uns bekanntgegebenen Felder überein, haben wir Atlantis tatsächlich gefunden und den Wettlauf mit der Konkurrenz um Ruhm und Anerkennung ge-wonnen.

Fazit

Auf den ersten Blick ähnelt “Finding Atlantis” etwas dem bekannten „Schiffe versenken“. Schließlich sammeln wir genau wie in diesem „Pen & Paper“-Spiel Informationen über Felder eines zweidimensionalen Rasters (hier über Unterwasser-Erhebungen, Artefakte und Teile von Atlantis), um durch **Deduktion und Kombinationsgabe** die richtigen Schlüsse für die Lösung des Rätsels ziehen zu können.

Das besagte Rätsel wird dabei von einer App erstellt und ist dann für alle Spieler gleich. Es gilt für jeden einzelnen individuell, die Lösung herauszufinden. Und da sich alle **im Wettstreit** befinden, heißt es: möglichst wenige Spielzüge dafür zu benötigen. Dem richtig getimten Ausspielen seiner Aktionskarten kommt daher eine wichtige Rolle zu, sodass man tatsächlich auch von einer gewissen **Logistikaufgabe** sprechen kann.

Die Informationen, welche die Spieler durch die App erhalten, sind ja für alle Großteils **öffentlich sichtbar**. Also etwa, ob sich auf dem Feld, auf dem sich ein Spieler gerade aufhält, eine Spur von Zivilisation befindet oder nicht. Um seinen Mitspielern so nicht allzu viele wertvolle Hinweise zu liefern, gilt es, seine **Position so gut wie möglich zu verbergen**. Vor allem mit den beiden Schleichfahrten kann man die Kontrahenten im Unklaren lassen, wohin man mit seinem U-Boot wirklich gezogen ist.

Bedauerlicherweise ist es von Zeit zu Zeit notwendig aufzutauchen, um wieder wichtige Karten zurück auf die Hand zu bekommen. Mit der Aktion „**Auftauchen**“ gibt man zwangsläufig aber auch seine aktuelle Position preis, wodurch die Mitspieler aus den vorangegangenen (und eventuell zukünftigen) Hinweisen wieder Informationen ableiten können. Auch hierbei ist somit geschicktes Timing gefordert, um den Mitspielern möglichst wenig zu verraten.

Um alle erhaltenen Informationen sinnvoll zu notieren, reicht der beinhaltete Block, den man hinter seinem Sichtschirm verbirgt, eigentlich bei weitem nicht aus. Abgesehen davon dass jeder Spieler für sich selbst ein funktionierendes System finden muss, um alles übersichtlich aufzuschreiben - schließlich muss man ja erkennen, WAS man WANN von WEM erhalten hat -, kann dies bei mehreren Mitspielern zu einer **verwirrenden Informationsflut** führen. Meiner Meinung nach spielt sich “Finding Atlantis” deswegen **am besten zu zweit**. In Minimalbesetzung ist die Informationsfülle nicht überbordend, sondern gerade noch überschaubar.

“Finding Atlantis” ist ja - wie bereits erwähnt - ein **Hybrid-Spiel**, verwendet also auf gelungene Weise traditionelles, analoges Brettspiel mit den technischen Möglichkeiten eines Handys. Die App fungiert nicht nur als Aufgabensteller, sondern führt auch - unaufdringlich und doch effektiv - durch die Partie. So werden beiläufig die Spielregeln erklärt, eine Funktion, die man in späteren Partien ignorieren muss. Auch wird jederzeit angezeigt, wer an der Reihe ist und wie viele Aktionen dieser Spieler noch durchführen kann, wann die Informationen bloß

Fortsetzung von „Finding Atlantis“

für den aktuellen Spieler gelten, etc.

Diese Unterstützung geht sogar so weit, dass die jeweilige Sitzposition berücksichtigt wird, welche man anfangs mitsamt anderen Informationen (Spielmodus, Spielerfarbe, gewählte Kapitänskarte, etc.) eingeben muss. Dazu ist es natürlich notwendig, dass sich alle Spieler „**einnorden**“, also dieselben Himmelsrichtungen auf ihren Notizen einzutragen, um keine Fehler zu machen und sich auf diese Weise aller Chancen auf die Lösung des Rätsels berauben.

Trotz technischer Hilfe funktioniert nicht alles reibungslos. Die **Handhabung ist ziemlich ungewohnt**. Man scannt nämlich nicht - wie üblich - die Karten mit dem Handy, sondern lässt dieses vielmehr stets in der gleichen Ausrichtung in der Tischmitte liegen und hält die gewählten Karten einfach im Abstand von ca. 15 cm darüber. Die Kamera liest sozusagen die **Codierung auf der Kartenrückseite**. Es hat ein wenig gedauert, bis ich draufgekommen bin, wie man es richtig anstellt, denn erst wenn die auf dem Display erscheinende Windrose fertig gezeichnet ist (Dauer ca. 3 Sekunden), hat der Scanvorgang geklappt.

Eine weitere Schwierigkeit ist, dass **Fehler** bei der Eingabe nicht ohne weiteres korrigiert werden können. Selbstverständlich darf es nicht erlaubt sein, Aktionen rückgängig zu machen, mithilfe derer man bereits Informationen erhalten hat. Aber es sollte doch erlaubt sein, eine verkehrt gehaltene Karte oder eine falsch eingegebene Richtung auszubessern.

Dafür bietet das Spiel einiges an **Abwechslung**. So sorgen schon im Grundspiel Kapitänskarten mit individuellen, öfter einsetzbaren Fähigkeiten, sowie unterschiedliche Artefakte, die man nach dem Auffinden einmalig einsetzen kann, für reichlich Varianz, genauso wie die Option, in einem größeren Gebiet (8x8 Felder) zu spielen.

Zudem gibt es **drei verschiedene Spielmodi**. Die Regeln des Anfänger-Modus sind genau jene, welche ich in der Spielbeschreibung erklärt habe. In der Fortgeschrittenen-Version tauchen auf jenen Feldern, in denen Artefakte gefunden werden, **Unge-heuer** auf, welche nachkommenden Spielern die weitere Suche doch deutlich erschweren.

Im sogenannten „**Piratenmodus**“ schließlich wird die Interaktion zwischen den Spielern deutlich erhöht, da man nun mit Minen seine Konkurrenten direkt behindern kann. Das Spiel wird **wesentlich kompetitiver**, und der Wettlauf-Charakter wird verschärft. In dieser Form ähnelt es eher dem U-Boot-Team-Duell “Captain Sonar” (Pegasus Spiele 2016). Durch das erhöhte Ärgerpotential gefällt es nun allerdings nicht jedermann, so bevorzuge ich persönlich den ohnehin schon ausreichend anspruchsvollen Fortgeschrittenen-Modus.

“Finding Atlantis” ist somit ein **attraktives, App-unterstütztes Such- und Deduktionsspiel**. Es kommt meiner Meinung nach nicht ganz an das recht ähnliche “Die Suche nach Planet X” heran. Wer es aber etwas konfrontativer haben will als in diesem Spiel vom Schwerkraft Verlag (2021), wird mit “Finding Atlantis” diesbezüg-lich gut bedient.

Game News - Wertung

Game News - Spielekritik

Statt in die unendlichen Weiten des Weltalls versetzt uns die Fortsetzung des „Kennerspiel des Jahres 2020“ in die Tiefen des Meeres. Wie treffend, passt es so doch ausgezeichnet zum Thema dieser Ausgabe…

Titel: **Die Crew - Mission Tiefsee**
Art d. Spiels: **kooperatives Stichspiel**
Spieleautor: **Thomas Sing**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2021**
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **20 Minuten**
Preis: **Euro 12,—**

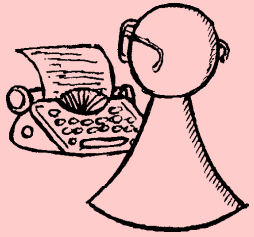
Einleitung

Auf geht’s in die Tiefsee. Geht auf Mission und meistert dabei die herrlich abwechslungsreichen Aufträge, die euch gegeben werden. Kommt dabei einem Geheimnis auf die Spur, welches sich in der Tiefsee verbirgt.

Spielbeschreibung

“Die Crew: Mission Tiefsee” setzt die angenehm leichten Regeln des **Vorgängers** - immerhin “Kennerspiel des Jahres 2020” - fort. Erneut spielen wir mit Karten in den Farben rot, gelb, blau und grün, die denen des Weltraumabenteuers recht ähnlich sind, und uns zum Ziel des Spiels führen sollen, nämlich Karten/Stiche zu gewinnen, die jetzt allerdings Aufträge sind. Aus den Raketen sind nun **U-Boote** geworden, die die gleiche Funktion erfüllen: Kann ein Stich nicht bedient werden, übertrumpft ein U-Boot alle Farben und zuvor gespielten Karten.

Zu Beginn werden alle Spielkarten an die teilnehmenden Spieler ausgeteilt. Ein Sonarplättchen mit der grünen Seite für die Kommunikation wird für jeden Spieler ausgeteilt. Dann wird die aktuelle Mission aus dem Logbuch vorgelesen. Jede **Mission** enthält dabei einen Rettungsring mit einer Zahl darin. Diese gibt die **variable Anzahl der Auftragskarten** vor. Zeigt z.B. eine Mission die Zahl 4, so deckt man so lange Auftragskarten vom Stapel mit 96 Karten auf, bis dieser Wert **exakt** erreicht wird. Je nach Spielerzahl haben die Auftragskarten unterschiedliche Wertigkeiten.



Beginnend mit dem Kapitän (4er U-Boot) wählt jeder eine **Auftragskarte** aus, kann aber **passen**, was ebenfalls nachfolgende Spieler tun können. Am Ende müssen alle Aufträge allerdings verteilt sein. Jeder Spieler muss zum Gewinn der Mission seine Aufträge erfüllen. Das **Ausspielen** ist einfach: Die Farbe der zuerst gespielten Karte muss bedient werden, ein U-Boot darf auch dann nicht gespielt werden, wenn man diese Farbe besitzt. Kann ein Spieler seinen Auftrag nicht mehr erfüllen, ist die aktuelle Mission verloren und muss neu gestartet werden.

Fazit

Wen der Vorgänger gefesselt hat, der wird auch bei “Mission Tiefsee” seine Freude haben. Mit den **Auftragskarten** hat der Autor das System der Missionskarten aus meiner Sicht

Fortsetzung von „Die Crew - Mission Tiefsee“ noch einmal verbessert. Jetzt müssen nicht nur „einfach“ immer wieder bestimmte Karten einer bestimmten Farbe und Zahl gewonnen werden, sondern die **Vielfalt** hat sich deutlich erhöht: So muss man jetzt z.B. mehr Stiche gewinnen als alle anderen Spieler zusammen, die ersten 5 Stiche nicht gewinnen, 3 Stiche in Folge gewinnen, gleich viele Karten von 2 Farben gewinnen usw. Das ist **erfrischend neu** genug, um den Nachfolger zu rechtfertigen.

Habe ich mich bei Ankündigung des Spiels noch gefragt, was man hier verändern kann, damit genügend Abstand zum Weltraum besteht, so kann ich an dieser Stelle nur sagen, dass der **Sprung in die Tiefsee mehr als gut gelungen** ist und uns erneut viele Stunden Spiel-spaß bereitet hat. Wie bereits im ersten Spiel nutzen wir die Hilfe (hier: Sonar) nicht. Diese erschien uns bereits beim Vorgänger unnötig.

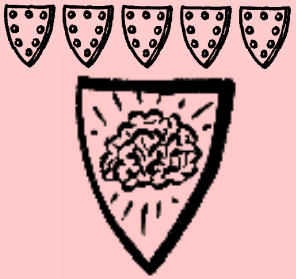
Einige **Aufgabenkonstellationen** können bereits zu Beginn des Spiels bedeuten, dass diese nicht durch einen Spieler erfüllbar sind, weil z.B. dies aufgrund der Kartenvergabe nicht mehr möglich ist. Uns ist das sehr selten geschehen, prüfen muss man dies aber vorher, indem man sich seine Karten und die ausliegenden Aufgaben genau anschaut. Den Spaß am Spiel hat dies aber keineswegs gemindert.

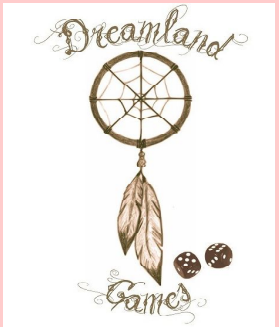
Auch wenn bei “Mission Tiefsee” die **Story erneut nur Beiwerk** ist, macht sie daraus ein kleines Erlebnis und so steigt die Spannung, was in den Tiefen des Meeres alles auf die Spieler wartet.

Nick

Bornschein

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 *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

Wenn ein Spiel schon in seinem Titel einen Ozean trägt, kann man stark davon ausgehen, dass es gut zum Thema „Meer“ passt, oder?

Titel: **Pacifica**
Art des Spiels: **Kartenspiel**
Autoren: **Matthias Prinz & Martin Kallenborn**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2023**
Spielerzahl: **2 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **30 Minuten**
Preis: **Euro 22,—**

“Pacifica” ist ein **Kartenspiel**, bei dem ihr zu zweit die versunkene Unterwasserstadt Pacifica wieder aufbaut. Ihr spielt Karten aus verschiedenen Kategorien aus und baut damit eure Stadthälfte auf. Alle Karten zeigen Symbole, diese müsst ihr sammeln, um sogenannte „Idole“ zu erhalten. Wer zuerst 5 Idole oder 3 „gesicherte Idole“ gesammelt hat, gewinnt die Partie.

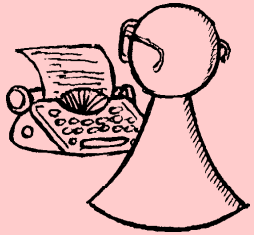
Spielbeschreibung

Es gibt **7 verschiedene Kategorien von Karten**: Schätze, Ressourcen, Wissen, Bevölkerung, Architektur, Maschinen und Stadtfest. Pro Kategorie gibt es 16 Karten. Die Kategorienstapel werden verdeckt nebeneinander in die Mitte zwischen euch gelegt. Bist du am Zug, stehen dir **3 der folgenden Aktionen** zur Verfügung:

- **1 Karte ziehen** - du ziehst von einem beliebigen Stapel 1 Karte auf die Hand. Das Handkartenlimit beträgt 3 Karten.

- **1 Karte ausspielen** - du wählst eine deiner Handkarten und legst sie in deine Stadthälfte unterhalb des Stapels mit der passenden Kategorie. Liegen in deiner Stadthälfte schon andere Karten dieser Kategorie, wird die neue Karte unterhalb davon ausgelegt, so dass alle Karten ständig sichtbar sind.

- **Bis zu 2 Karten aktivieren** - du aktivierst eine Karte, indem du einen Aktiviert-Marker auf die Aktivierungszone der Karte legst. Dazu musst du gegebenenfalls Bedingungen erfüllen. Eine Bedingung kann beispielsweise sein, dass du die in der Aktivierungszone abgebildeten Symbole auf anderen aktivierten Karten in deiner Stadthälfte besitzen musst. Es kann auch Bedingung sein, dass du eine solche Karte nicht nur besitzen, sondern auch abgeben musst.



Du führst die 3 Aktionen in **beliebiger Reihenfolge** aus und kannst auch mehrfach dieselbe Aktion wählen.

Für jede der 7 Kategorien gibt es ein sogenanntes **Idol**. Wenn du die Mindestanzahl an entsprechenden Symbolen in deiner Stadthälfte hast, nimmst du dir das Symbol und legst es in deine Stadthälfte unter die entsprechende Kategorie. Es wird dann eine Stufe höher gedreht. Zu Beginn reichen 3 Symbole. Das Idol wird dann auf 5 gedreht. Hat nun jemand von euch 5 Symbole erreicht, kommt das Idol in die Stadthälfte dieser Person und wird auf 7 gedreht.

Jetzt kann das Idol nur noch ein letztes Mal erobert werden. Wer 7 Symbole einer Art besitzt, nimmt sich das entsprechende Idol und dreht es auf die Rückseite, jetzt ist das Idol **gesichert**. Das achte Idol ist keiner der 7 Kategorien zugeordnet. Um es zu bekommen, benötigst du mindestens 1 Symbol von jeder der 7 Kategorien. Um es zu sichern, musst du 2 Symbole jeder Kategorie haben.

Wer **5 Idole oder 3 gesicherte Idole** in seiner Stadthälfte hat, beendet das Spiel sofort und gewinnt.

Fortsetzung von „Pacifica“

Fazit

Die Karten von “Pacifica” sind **ansprechend illustriert** und die Texte sind sowohl schön knapp formuliert als auch gut lesbar. Wenn bei den Verweisen auf andere Kartenkategorien das entsprechende Kategorien-Symbol mit abgebildet worden wäre, wäre es noch besser gewesen. Aber auch wenn optisch alles schön zusammenpasst - beim Spielen stellt sich heraus, dass das **Thema ziemlich nebensächlich und austauschbar** ist. Es wird lediglich auf die Symbole geachtet und geschaut, welches für die Aktivierung der jeweiligen Karte gebraucht wird.

Die **Spielregel** ist gut geschrieben und mit vielen Beispielen versehen. Da bleiben keine Fragen offen. Warum allerdings die Kartenkategorien in einer bestimmten Reihenfolge nebeneinander ausgelegt werden sollen, erschließt sich mir nicht.

Insgesamt ist “Pacifica” ein Spiel mit **hohem Glücksfaktor**, was meines Erachtens an den wenig ausbalancierten Kategorien und den total unterschiedlichen Karten innerhalb einer Kategorie liegt. So gibt es in der Kategorie Schätze schon viele Karten, die bereits aktiviert sind. Diese sind sehr nützlich, um Karten der Kategorie Bevölkerung zu aktivieren. Die Kategorien Maschinen und Stadtfest sind jedoch viel interessanter, da sie dauerhafte oder einmalige Effekte vermitteln. Eine große Portion Kartenglück gehört somit dazu.

Lohnend ist beispielsweise der Effekt, die Ressourcen Stein und Messing austauschbar zu nutzen oder weniger davon abgeben zu müssen, wenn eine Karte der Kategorie Architektur ge-nutzt wird. Ein anderer sinnvoller Effekt ist die Erhöhung des Handkartenlimits von 3 auf 5 Karten. Die Karte, die dich das Spiel mit nur 2 gesicherten Idolen gewinnen läßt, ist natürlich auch sehr stark.

Es ist ein **ständiges Hin und Her**, und die gegenüberliegende Kartenauslage muss immer im Blick behalten wer-den. Es ist nicht immer einfach, den Überblick zu behalten, denn es zählen nur aktivierte Symbole und diese Symbole können sich auch auf verschiedenen Kategorien-Karten befinden.

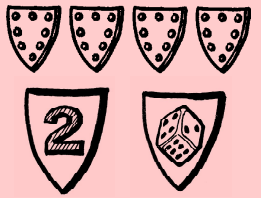
Laut Verlag ist “Pacifica” ein „atmosphärisches Feierabendspiel“. Dem kann ich allerdings nur bedingt zustimmen. „**Feierabendspiel**“ ja, denn es ist schnell aufgebaut und schnell gespielt, so dass meistens noch Zeit für eine Revanche bleibt. Aber „**atmosphärisch“ ist es nicht**, denn auch wenn das Cover etwas Anderes vermittelt - ob ich hier jetzt eine Unterwasserstadt aufbaue oder einen Bergbauernhof ist ziemlich austauschbar. Das heißt aber nicht, dass das Spiel keinen Spaß macht.

Die **Altersangabe** ab 10 finde ich **hoch gegriffen**. Da es sich nicht um ein komplexes Spiel handelt, sind auch spielerfahrene Kinder ab 8 Jahren in der Lage, es schnell zu erlernen. Interessant ist “Pacifica” vor allem für Personen, die wenig oder selten spielen. Es ist nicht zu banal, denn es muss immer ein bisschen nachgedacht werden, in welcher Reihenfolge welche Aktionen gemacht werden. Für Vielspieler*innen ist es zu glückslastig und zu wenig taktisch, auch ist richtige Interaktion nicht vorhanden. Aber nach einem hektischen Tag macht es Spaß - Feierabendspiel.

Renate

Gerling-Halbach

Game News - Wertung



Gewinner des Deutschen Spiele Preises 2024 steht fest!

Der Deutsche Spiele Preis (DSP) ist eine Auszeichnung von Spielern für Spieler und der größte Community Award in Deutschland.

In zwei Kategorien – Familien- und Erwachsenenspiel, sowie Kinderspiel – wählt die gesamte Spiele Community aus der Vielzahl in einem Jahrgang erschienener Titel ihre beliebtesten Spiele, von denen eines den DSP und eines den DSP bestes Kindespiel gewinnt. Der Preis wird auf der SPIEL Essen verkündet und übergeben. Der Gewinner des heurigen „Deutschen Spiele Preises" ist - wie bereits erwähnt - **„MISCHWALD"** von Kosch (Lookout Spiele). Den Deutschen Kinderspiele Preis 2024 gewinnt **„Die Magischen Schlüssel"** von Arno Steinwender & Markus Slawitscheck (Game Factory).

Hier nun die gesamte Liste der „Top Ten" des Deutschen Spiele Preis 2024:

1. **MISCHWALD**
   Kosch, Lookout
2. **SKY TEAM**
   Luc Lémond, Kosmos
3. **DIE WEISSE BURG**
   Sheila Santos & Isra Cendrero, Kosmos
4. **Darwin's Journey**
5. **Too Many Bones**
6. **Revive**
7. **Harmonies**
8. **Obsession**
9. **Helden müssen draußen bleiben**
10. **Nukleum**

Wir gratulieren herzlich allen Gewinnern (AutorInnen und Verlage).

HALL OF GAME

An der Spitze befinden sich - nun sogar ex aequo! - weiterhin die beiden Favoriten GELEHRTE DES SÜDTIGRIS und DJINN. Letzteres dürfte es damit sogar schon nächstes Mal in unsere „Hall of Games" schaffen, Ersteres wahrscheinlich noch Ende des Jahres. Dann kommt laaaange nichts. Alle anderen sammeln nur kleinweise Punkt für Punkt, aber nach dem Aufstieg von DJINN.... wer weiß? Ich könte aber bei bestem Wilölen nicht sagen, wer danach in Fahrt kommen könnte, denn es ist ein Auf und Ab, kein einziges Spies sammelt konstant Punkte.

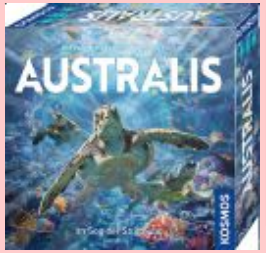
Ganz vorbei ist es diesmal gleich für drei Spiele. FAMILY INC., MISCHWALD und RAINFOREST ist es nie richtig gelungen, sich durchzusetzen. Am ehesten hätte ich es wohl FAMILY INC. zugetraut, aber letztlich hat auch bei diesem das Interesse und die Unterstützung der Fangemeinde nachgelassen.

Spannung versprechen die beiden Neuvorschläge BIER PIONIERE und EVACUATION. Sicher zwei gute Spiele, aber die Konkurrenz im Kennerbereich ist groß...

Die Wertung:

1. Gelehrte des Südtigris	5/+11/-0/16/=
Djinn	4/+12/-0/16/+
3. The Same Game	2/+ 7/-0/ 9/+
4. Sea Salt & Paper	3/+ 5/-0/ 8/ -
Path of Civilization	2/+ 6/-0/ 8/+
6. Iki	3/+ 4/-0/ 7/ -
Karvi	2/+ 5/-0/ 7/+
8. Die wandelnden Türme	1/+ 5/-0/ 6/+
9. Fyfe	2/+ 4/-1/ 5/ -
Bücher der Zeit	*2/+ 3/-0/ 5/+
11. Family Inc.	2/+ 1/-0/ 3/—
Mischwald	1/+ 3/-1/ 1/—
Rainforest	1/+ 2/-0/ 2/—

Vorschläge: Bier Pioniere (1 x), Evacuation (1 x)



Australis
Naturdokumentation
von Alessandro Zucchini und Leo Colovini
Kosmos Filmstudio
Dauer: ca. 60 Minuten

Der Film-Tipp des Monats

Die farbenfrohe Unterwasservielfalt wird nirgendwo auf der Welt so deutlich sichtbar als vor der Ostküste Australiens. Die beiden Italiener Alessandro Zucchini und Leo Colovini zeigen in ihrer Natur-Doku, wie sich in der warmen Meeresströmung vor dem Kontinent bunte Korallenriffe ansiedeln, wie sich Meeresschildkröten von der Strömung treiben lassen, und wie sich riesige Fischschwärme bilden. Ein richtig farbenfrohes, ungewöhnliches Spektakel.

Die beeindruckenden Bilder und eine gewollt spannende Dramaturgie machen aus diesem Streifen einen interessanten Film, nicht nur für Naturliebhaber.

Prädikat: Sehenswert!

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schloss-Straße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@traunerhof.at

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muß aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knobelrunde".
Erscheinungsweise:
Zwölfmal jährlich, donnerstags am Monatsende.

© 2024 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Ritter der Knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1991, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:

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

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