

KNOBELRITTER IM GENUSSRAUSCH?

Kleine Getränkekunde am Mittwoch 6. Nov '24 (S 1)



385. Ausg. 6. Nov. '24
Auflage 100 Stück (!!!)
34. Jg., Abo 15 Euro



Knobelpreis 2024

Die meisten Spielepreise sind vergeben. Fehlt nur mehr der allerwichtigste überhaupt: Der Knobelpreis, mit dem die ehrenwerten „Ritter der Knobelrunde“ das - ihrer Meinung nach - beste taktische Spiel des Jahrgangs auszeichnen. Der Sieger wird wie immer in 2 Wahlgängen ermittelt. Am kommenden sollen schon mal 3 bis 4 Nominierte bestimmt werden. Weiter auf Seite 2.



„It's a long way to **Tipperary**
It's a long way to go.“

Den Iren sagt man ja nach eine große Liebe im Leben zu haben: den Whiskey. Im Lied ist es aber dennoch Molly, die Paddy von den bunten Lichtern des Piccadilly wieder auf die beschaulichere Nachbarinsel lockt.

Hierzulande gilt die Liebe eher einem anderen alkoholischen Getränk. Folglich ist es hier eher wahrscheinlich sich als „**Bier Pionier**“ einen Namen zu machen, als mit härteren Getränken.

Solltet ihr nach dem Genuss unserer gehaltvollen Getränkeauswahl ein wenig Ernüchterung brauchen,

empfehle ich einen Besuch im „Café Barista“.

Für reichlich flüssigen Nachschub sorgt am 4. Dezember euer Schankwirt Franky ab 18:00 Uhr in der Traunerbar.

Also bringt reichlich Durst mit, die gute Laune stellt sich dann ganz auto-matisch ein,

Prost!
Euer Oliver



Knobelpreis 2024



Hier nun eine Auswahl taktischer Spiele des Jahrgangs 2023/24 in alphabetischer Reihenfolge, aber ganz ohne Anspruch auf Vollständigkeit:

3 Chapters, 3 Ring Circus, Age of Innovation, Agent Dog, AI Space Puzzle, Ancient Knowledge, Auf den Wegen von Darwin, Australis, Babylon, Battle Royal, Bier Pioniere, Bonsai, Botanicus, Bücher der Zeit, Calcada, Camargue, Cap-tain Flip, Catan - Energien, Chocolates, Civolution, Comet, Décorum, Der große Jahrmarkt, Dune Uprising, Dungeon Designer, E-

ritter der knobelrunde

Mission, Einfach Genial3D, Evacuation, Faraway, Farshore, Flamecraft, Geht noch was?, Gelehrte des Südtigris, Goblin Coaster, Harmonies, Helden müssen draußen bleiben, Hidden Stones, Imperial Miners, Karvi, Kuhfstein, Los zum Floß, Lumicora, Maldivia, Mesos, Mischwald, MLEM - die Astrokatz, Moon River, Moorland, Mycelia, Nukleum, Nunatak, Path of Civilization, Pirates of Maracaibo, Raccoon Tycoon, Redwood, Rise, Ritual, Sabika, Schwingenschlag, Seti, Shifting Seasons, Sky Team, The Gang, The Same Game, Vale of Eternity, Thorgal, Trekking, Zug um Zug Legacy.

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 im Oktober

- 1.-3. 11. **Linx spielt!**
- 2.11. Würfelschänke Ried
- 6.11. Knobelritter Traun
- 8.11. Keferfeld Oed
- 9.+10.11. Spieletage Linx**
- 9.11. Franckviertel
- 12.11. Spieleabend Marcht.
- 13.11. Knobelritter Traun
- 15.-17.11. **JKU Games**
- 16.11. Brettsp. Griesk.
- 20.11. Knobelritter Traun
- 21.11. Stammt. Offering
- 22.11. Auwiesen
- 23.11. Otelö Vöcklabruck
- 27.11. Stammt. Thening
- 27.11. Knobelritter Traun

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 |

Game News - Spielekritik

Wenn es um Getränke - Thema des nächsten Spieleabends - geht, liegt der Hopfensaft sicherlich auf einer der vordersten Stellen. Weshalb die folgende Rezension angebracht scheint...



Titel: Bier Pioniere
Art: Arbeitereinsatzspiel
Autor: Thomas Spitzer
Verlag: Spiele Faible
Jahrgang: 2023
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: 70 - 100 Minuten
Preis: ca. Euro 62,—

Einleitung

Oje! Die Situation meiner kleinen Brauerei stellt sich als nicht sehr rosig dar. Veraltete Geräte, die Gärung dauert ziemlich lange, zudem stelle ich bloß eine einzige Biersorte - „Alt“ - her. Die Folgen: spärliche Einnahmen und vor allem verdiene ich damit keinen einzigen Siegpunkt.

Doch das soll sich, muss sich ändern! Mehrere Arbeiter stehen bereit, um den Übergang in eine neue Ära zu schaffen, mein kleines Brauhaus neu zu gestalten

und zu einer erfolgreichen, modernen Großbrauerei, fit für die aktuelle zweite Hälfte des 19. Jahrhunderts zu machen.

Spielbeschreibung

Meine **Brauerei** verfügt anfangs nur über einen einzigen **Braukessel**, in dem ich Bier der Marke „Alt“ produzieren kann. Für weitere Sorten fehlen mir da noch sowohl die erforderliche Ausrüstung als auch das Wissen, weshalb die entsprechenden Bereiche mit Abdeckplatten und Abdecksteinen versehen sind. Auf der **Fortschrittsleiste** wird festgehalten, wie lange der Gärprozess aller meiner Biersorten dauert. Im **Lager** ist Platz für neue Fässer, die ich aber stets in den **Keller** transportieren muss, um dort fertiges Bier abfüllen zu können. Am rechten Rand meines Brauerei-Tableaus befinden sich **Anlegeplätze** für bis zu vier Ausbauten. Und im **Verwaltungsbereich** steht mir zu Beginn durch vorhandene Abdecksteine leider nur eine einzige Verwaltungsaktion zur Verfügung.

Der große **Spielplan** bietet mir mehrere Möglichkeiten, diese suboptimalen Zustände

zu verbessern. Mehrere **Aktionsfelder** stehen hier für den Einsatz meiner beiden Arbeiter, meines LKWs, sowie für meinen letzten Arbeiter im Reihenfolge-Aktionsbereich bereit. Ich möchte hier nicht jedes einzelne Aktionsfeld beschreiben, weshalb ich mich auf die wesentlichsten Aktionen beschränke.

Dazu gehört in erster Linie natürlich das „**Bierbrauen**“. Je nachdem, wo mein Marker auf der Braustufenleiste steht, kann ich bis zu 4 Biersorten gleichzeitig brauen, indem ich die entsprechenden Braudrehscheiben auf mein Tableau lege, das Wissen und passende Anschaffung selbstverständlich vorausgesetzt.

Das gebraute Bier muss natürlich gären, was durch „**Drehungen**“ der Braudrehscheibe angezeigt wird. Je nach Fortschritt und Biersorte sind 3 bis 7 Drehungen notwendig, bis ein Bier fertig ist und in den Keller kommt. Wie viele Drehungen ich mit dieser Aktion insgesamt durchführen darf, richtet sich nach den Drehsymbolen meiner eigenen Kartenauslage (anfangs bloß 2).

Natürlich brauche ich auch **Fässer**. Die entsprechende Aktion bietet mir die



Fortsetzung von „Bier Pioniere“

Möglichkeit, entweder neue Fässer ins Lager zu stellen, oder Fässer vom Lager in den Keller zu verfrachten. Gegen Abgabe einer Münze darf ich sogar beides tun. Die Anzahl richtet sich in beiden Fällen



wiederum nach meiner Kartenauslage.

Nachdem meine Brauerei ja zu Beginn noch nicht sehr effektiv arbeitet, bieten mir mehrere Aktionsfelder, dies zu ändern. Etwa mit Verbesserung des Braufortschritts, damit alle meine Biersorten nach dem Brauen weniger Gärung benötigen. Oder mit der Entfernung von Abdecksteinen, um weitere Bereiche auf meinem Brauerei-Tableau - vor allem neue Biersorten - freizuschalten. Besonders wichtig ist es allerdings, in einen „**Brauerei-Ausbau**“ zu investieren.

Diese bringen mir zum Teil große Vorteile, wie beispielsweise ein verbessertes

Fasslager („Fuhrpark“) oder eine schnellere Gärung aller meiner Biere am Ende jeder Runde („Labor“). Besonders wichtig sind jedoch ein „Bierfilter“ oder eine „Kühlanlage“, denn nur mit einer dieser Ausbauten kann ich Abdeckplatten entfernen und damit Voraussetzungen für

neue Biersorten - Pils, Export und Lager im oberen Bereich bzw. Stark oder Weizen im unteren Bereich - schaffen.

Und schließlich kann ich - gegen Abgabe einer Münze - noch eine „**Arbeiter-Aufwertung**“ vornehmen. Zwar bleibt damit die Anzahl meiner Arbeiterfiguren gleich, denn ich schicke gleichzeitig eine meiner Figuren in Rente. Doch erstens verfügt mein neuer Arbeiter über eine höhere Erfahrung (was dies bringen soll, dazu gleich mehr), und zweitens bringt mein pensionierter Arbeiter eine Vergrößerung meines Kellers sowie einen weiteren kleineren Vorteil mit sich.

Eine höhere Erfahrung meiner Mitarbeiter kann sich

recht positiv auswirken. Immer dann, wenn der Wert meines eingesetzten Arbeiters - anfangs tragen sie die Werte 1 und 2 - zusammen mit dem Wert des Aktionsfeldes die Summe 6 oder mehr ergibt, erhalte ich eine **Bonusaktion**, für die ich einen meiner kleineren Bonusarbeiter auf das obere Bonusaktionsfeld stelle und eine der dort angegebenen Aktionen nutze. Weist meine Kartenauslage mindestens 2 Glühbirnen-Symbole auf, habe ich sogar Zugriff auf eine der viel stärkeren Aktionen des unteren Bonusaktionsfeldes. Mit höheren Werten meiner Arbeiter habe ich logischerweise deutlich höhere Chancen auf die begehrten Bonusaktionen, da die Werte der Aktionsfelder zwischen 2 und 4 liegen.

Jetzt war schon ein paar Mal von Karten die Rede. Tatsächlich kommen **Aktionskarten** bei „Bier Pioniere“ eine große Bedeutung zu. Das gewählte Aktionsfeld gibt vor, welcher Bereich einer Aktionskarte zur Anwendung kommt. Der **beigebraune Bereich** verbessert meine **Kartenauslage** für diverse Effekte (Gärung, Fässer, etc.). Der **weiße Bereich** bringt mir entweder eine besondere Aktion, oder - im Falle von historischen Persönlichkeiten - einen dauerhaften Effekt oder Vorteil.

Ganz besonders wichtig ist jedoch der **violette Bereich**. Dieser gibt vor, welche Biersorte(n) ich - zusammen

Fortsetzung von „Bier Pioniere“

mit entsprechend vielen Fässern - liefern muss, um die angegebenen Siegpunkte zu erhalten. Diese Bierlieferungen machen den Großteil der zu erzielenden Punkte aus.



Von den Aktionskarten besitze ich am Spielbeginn gerade mal 3 Stück. An weitere Karten komme ich durch gewisse Aktionsfelder oder Bonusaktionen. Darf ich Karten nachziehen, bestimmt meine erreichte **Braustufe**, auf welche Karten der offenen Auslage ich Zugriff habe. Karten des verdeckten Nachziehstapels stehen mir aber stets zur Auswahl. Gerade bei der Wahl der Aktionskarten gilt es, mich auf bestimmte Elemente, auf bestimmte Biersorten zu konzentrieren, damit ich nicht zu viele Aktionen zum Entfernen von Abdecksteinen und -platten verbrauche. Am Rundenende muss ich aber ebenso auf das Handkartenlimit (anfangs 3 Karten) achten.

Siegpunkte erhalte ich hauptsächlich auf vorher beschriebene Weise durch Bierlieferungen. Zusätzlich liegen zu Beginn drei Zielvorgaben aus, für deren Siegpunkten belohnt werde. Weitere, vereinzelte Siegpunkte kann ich durch

verschiedene Aktionsfelder erzielen, ebenso bringt der jeweils erste Ausbau einer Art stets 1 Punkt.

Das **Spiel endet** nach jener Runde, in der ich oder einer meiner Konkurrenten die Marke von 20 Siegpunkten erreicht oder überschreitet. Ich kann noch ein paar abschließende Punkte für Bier in meinem Keller, eventuell auch für verbliebene Münzen erhalten. Mit insgesamt der **höchsten Punktezahl** erweise ich mich als bester Braumeister und führe meine Brauerei in eine erfolgreiche Zukunft.

Fazit

Selten passt die Bezeichnung „**Arbeitereinsatz**“

thematisch besser zu einem Spiel als hier. Schließlich brauche ich für das Funktionieren meiner Brauerei unbedingt „man power“. In „Bier Pioniere“ sind es insgesamt **5 Arbeiterfiguren**, welche mir für die unterschiedlichsten Aufgaben zur Seite stehen: 2 Arbeiterfiguren für die Aktionsfelder, 1 LKW für speziell dafür vorgesehene Aktionsfelder, 1 Arbeiter im Verwaltungsbereich meines Tableaus, sowie eine Figur im Reihenfolge-Bereich des Spielplans.

Naturgemäß ist die **Interaktion** beim „worker placement“ recht hoch. Für die einzelnen Aktionen gibt es nur stark beschränkte Einsatzfelder, was noch verstärkt wird, indem die Grundwerte der vorhandenen Felder - immerhin entscheidend für die wichtigen Bonusaktionen - variieren. Somit kommen sowohl dem richtigen **Timing** - hier empfiehlt es sich, die möglichen Optionen der Mitspieler zu berücksichtigen - als auch der **Spielerreihenfolge** eine große Bedeutung zu. Für Letzteres setze ich meinen Arbeiter im Reihenfolge-Bereich ein. Lästigerweise lassen mich gerade die stärkeren Aktionen dieses Bereichs in der Reihenfolge für die nächste Runde weiter zurückfallen.

Ich habe also grundsätzlich fünf reguläre Aktionen in einer Spielrunde.

Dies ist nicht gerade viel, weshalb ich natürlich versuchen werde, möglichst viele **Bonusaktionen** durchzuführen. Höchstens zwei Bonusaktionen sind pro Runde möglich, limitiert einerseits durch meine beiden Arbeiter, andererseits durch meine Bonusarbeiter. Von diesen habe ich nämlich anfangs gerade mal 2 Stück, durch Entsenden ins „Labor“ oder durch Erfüllen einer Zielvorgabe kann ich zudem dauerhaft Figuren verlieren. Glücklicherweise beschert mir der Brauerei-Ausbau „Maschinenhalle“ zwei weitere Bonusarbeiter.



Der interessanteste Aspekt ist für mich jedoch das **Kartenmanagement**. Jede Aktionskarte weist zwei von drei möglichen Bereichen (beige/braun, weiß oder violett) auf. Ich stehe bei jeder Karte vor der meist kniffligen Entscheidung, auf welche der beiden angegebenen Arten ich sie ausspielen möchte. Diese Multifunktionalität gefällt mir ausgesprochen gut.

Nachdem ich anfangs bloß drei Karten auf der Hand halte, ist auch der **Karten-nachschub** recht wichtig. An neue Karten komme ich - wie bereits beschrieben - durch entsprechende Symbole von Aktionsfeldern. Um aber einen gezielteren Zugriff auf Karten der Auslage zu bekommen, sollte ich darauf achten, meinen Marker auf der Braustufenleiste vorwärts zu bewegen, denn dann darf ich aus allen Karten oberhalb und links meines Markers wählen. Für diesen Mechanismus hat sich der Autor von „Arche Nova“ inspirieren lassen, und er passt auch hier

geforderten 20 Siegpunkte zu erzielen. In meinen Testrunden waren es meist sechs Runden, bis jemand die magische Marke erreicht oder überschritten hat. Daher hält sich auch die **Spieldauer** in einem angenehmen Rahmen, nämlich unter 2 Stunden.

Die angegebene Spielzeit variiert natürlich abhängig von der **Spielerzahl**. Zu dritt und vor allem zu zweit geht's deutlich schneller. Allerdings sind bei der Vorbereitung ein paar Änderungen vorzunehmen, um - üblich bei Arbeitereinsatzspielen - auch bei weniger Konkurrenz eine Verknappung zu erreichen. Zufällige **Aufbaukarten** geben vor, welche Aktionsfelder (meist halbe Felder) mit Abdeckplättchen versehen werden und mir deswegen in dieser Partie nicht zur Verfügung stehen. Bei drei Spielern sind dies 3 Felder, zu zweit sogar 8 Felder.

Den Großteil der **Siegpunkte** erziele ich ja durch Bierlieferungen (violette Karten), wofür ich aber vorher einiges an Arbeitskraft in entsprechende Forschung, Entwicklung und Ausrüstung stecken muss. Und um den Brauprozess zu verkürzen, sollte ich ebenfalls dahingehend klug investieren. Schon hier bieten sich mir **unterschiedliche Vorgehensweisen**. So kann ich versuchen, meinen Marker auf der Fortschrittsleiste vorzurücken, was die Gärdauer von vorneherein abkürzt. Oder meine

Fortsetzung von „Bier Pioniere“

Kartenauslage so zu gestalten, dass ich mit vielen Drehungen die Gärung beschleunige. Ein Labor hilft mir, am Rundenende viele „Gratis“-Drehungen zu erhalten.

Natürlich muss ich bei all dem auch die **Aktionskarten** berücksichtigen. Vor allem auf welche Biersorten ich mich spezialisieren sollte, darauf haben meine Handkarten und die Kartenauslage einen gewissen Einfluss. Dabei sollte ich aber tunlichst vermeiden, auf dieselben Biersorten wie meine Mitspieler abzielen, damit mir die dafür passenden Karten nicht vor der Nase weggeschnappt werden.

Es gibt allerdings noch **andere Siegpunktquellen**. So bekomme ich 1 Siegpunkt für jeden Ausbau, den ich als Erster tätige. Die Erfüllung von Zielkarten kann mir 2 oder 3 Siegpunkte einbringen. Beim Bau des vierten Ausbaus kann ich als Belohnung 1 Siegpunkt wählen, und der letzte Schritt auf der Fortschrittsleiste ist ebenfalls 1 Siegpunkt wert. Einige Aktionskarten bieten im weißen Bereich Möglichkeiten zu Siegpunkten. Und schließlich kann ich auf der Reihenfolgeleiste, auf dem unteren Bonusaktionsfeld, sowie auf dem Aktionsfeld „Tausch“ einen Siegpunkt ergattern.

Interessanterweise kann

ich auf diese Weise - schwierig, aber nicht unmöglich - gewinnen, ohne jemals eine neue Biersorte freigeschaltet zu haben.

Die **Qualität des Spielmaterials** ist sehr hoch.



Viele unterschiedliche Holzteile (große und kleine Arbeiterfiguren, LKWs, Drehscheiben, Abdecksteine, Fässer, Markierungssteine, etc.), stabile Plättchen und Tafeln, und jede Menge Karten. Die **grafische Gestaltung** ist in meinen Testrunden hingegen nicht so gut angekommen. Mir persönlich gefällt sie recht gut, versetzt sie uns doch sehr stimmig in die Mitte des 19. Jahrhunderts.

Spielleautor Thomas Spitzer - bis jetzt bekannt durch seine Brettspiele, die sich vornehmlich um die Geschichte des Kohle-abbaus und -transports im Ruhrgebiet drehen - hat sich 2016 durch einen Besuch im Brauereimuseum zur Entwicklung eines Spiels ums Bierbrauen inspirieren lassen. Seine **intensive Beschäftigung mit der Materie** merkt man in vielen Elementen des Spiels. So findet man auf den Aktionskarten einige Erfindungen der damaligen

Zeit und viele historische Persönlichkeiten wieder, die er in einem Almanach am Ende der - übrigens gelungenen - Spielanleitung noch ausführlich erläutert. Dies trägt maßgeblich zur **dichten Atmosphäre** des Spiels bei.

Zusammenfassend kann ich feststellen, dass „Bier Pioniere“ zwar nicht das innovativste Spielkonzept bringt. Die **gelungene Kombination aus Kartenmanagement und Arbeitereinsatz** sorgt jedoch für ein interessantes und überaus reizvolles Spielgefühl.

Ich betrachte „Bier Pioniere“ daher als eines der besten Spiele dieses Jahrgangs im mittleren Kennerbereich, was eine **unbedingte Empfehlung** rechtfertigt.



Game News - Spielekritik

Okay, das nachfolgend beschriebene Spiel tangiert das Thema „Getränke“ nur periphratisch, nämlich durch die Herstellung irischen Whiskeys. Dies soll uns aber genügen...



Titel: **Tipperary**

Art des Spiels: **Legespiel**

Autor: **Günter Burkhardt**

Verlag: **Lookout Spiele**

Jahrgang: **2023**

Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**

Alter: **ab 8 Jahren**

Dauer: **45 bis 60 Minuten**

Preis: **ca. Euro 40,-**

Einleitung

Eine irische Kleinstadt, irgendwo zwischen Waterford und Limerick. Knapp 5.000 Einwohner, und außer einer langen Tradition als Marktstadt nichts Nennenswertes. So wenig, dass selbst der Wikipedia-Eintrag über ein paar Zeilen nicht hinausgeht.

Warum wird dann extra ein Brettspiel nach „Tiobraid Árann“ (so der irische Name) benannt? Dies liegt einzig und allein am Song „It's a long way

to Tipperary“, welcher als eins der Lieblingslieder der britischen Soldaten im Ersten Weltkrieg weltweit bekannt wurde. Das Spiel hat aber rein gar nichts mit Militär zu tun, vielmehr bauen wir unsere eigene irische Idylle auf, sozusagen unser persönliches Tipperary, so mit Feldern, Weiden, Schafen, Whiskeybrennereien, Mooren, Steinkreisen, Ruinen...

Spielbeschreibung

Die oben erwähnten Landschaften kommen auf **Land-schaftsteilen** vor. Sie sind unterschiedlich groß und weisen auch unterschiedliche Formen auf. Solche „Polyminos“ kennen wir bereits aus vielen Spielen, diese hier sind aber teilweise sehr groß, einige decken sogar 7 Felder ab, und können zum Teil richtig unförmig sein. Mit diesen Teilen vergrößern wird das Gebiet unseres **Heimatortes**.

Wie kommen wir nun an diese Landschaftsteile? Der „**Spielplan**“ ist eigentlich ein **Speichenrad**, in dessen fünf Aussparungen zu Beginn jeder Runde je zwei zufällig aus dem Stoffbeutel gezogene Teile gelegt werden. Wir versetzen dann die Dreh-

scheibe in Drehung und dürfen aus jenem Bereich, in den das Wappen unseres Heimatortes weist, einen der beiden Landschaftsteile nehmen und bei uns anlegen.

Die **Legeregeln** sind recht simpel, denn die Teile dürfen beliebig gedreht und gewendet werden. Sie müssen mit mindestens einer Kante an unser Gebiet angrenzen, wobei auch Lücken lassen erlaubt ist. Ja, es ist nicht einmal vorgeschrieben, dass irgendwelche Landschaften übereinstimmen müssen.

Viel entscheidender ist aber, warum wir überhaupt Landschaftsteile platzieren. Natürlich, um am Ende die meisten Punkte zu erzielen. Dabei liefert uns **jede Landschaftsart auf individuelle Weise Punkte oder sonstige Vorteile**.

Die **Wiesen und Weiden** sind wichtig, um Schafe unterzubringen. Auf den Weiden befinden sich zudem schon ein oder zwei Schafe. Zum Schluss zählt für uns die größte zusammenhängende Schafherde so viele Punkte, wie sie Schafe enthält. Zusätzlich erhalten wir noch 5 Extrapunkte, wenn wir schlussendlich insgesamt die größte Schafherde besitzen.

Fortsetzung von „Tipperary“

Steinkreise bringen uns- je nach aufgedrucktem Wert- bei der Schlusswertung 1 bis 4 Punkte. **Moore** liefern uns zufällige Zusatzplättchen (1 Feld groß), wenn es uns gelingt, ein neues Schutzgebiet aus mindestens 2 Mooren zu bilden. Schaffen wir es, drei **Ruinen** in einer geraden Linie zu legen, erhalten wir einen **Turn**, den wir am Spielende beliebig platzieren dürfen.

Und schließlich gibt es da noch **Destillieren und Getreidefelder**. Immer wenn wir Getreide angrenzend an eine Destillerie legen (oder umgekehrt), produzieren wir Whiskey, indem wir das Fass auf der Whiskeyleiste unseres Heimatortes um eine Position vorrücken, wodurch sich die Punkte für die Schlusswertung erhöhen.

Nach der 12. Runde ist Schluss. In einer **Schlusswertung** ermitteln wir unser erzielttes Ergebnis. Neben den bereits erwähnten Punkten für Steinkreise, Schafherden und unsere Whiskeyproduktion bekommen wir hauptsächlich Punkte für unsere gesamte Auslage. Für die **größte rechteckige Fläche**, welche keine Lücken aufweist, erhalten wir 1 Punkt für jedes

Feld dieser Fläche, wofür sich die während der Partie gesammelten Türme als recht hilfreich erweisen. Außerdem kriegen wir 5 Extrapunkte, wenn es uns gelungen ist, unseren Heimatort vollständig (orthogonal und diagonal) mit Landschaftsteilen zu umschließen.

Auch auf der grünen Insel hält sich die Gepflogenheit, dass wir gewinnen, wenn wir die **höchste Gesamtsumme** erreichen. Wir stoßen mit einem Gläschen Tullamore Dew an und singen laut und kräftig: „It’s a long way to Tipperary...“.



Fazit

„Tipperary“ ist also ein **Legespiel**. Als solches hat es natürlich viel Konkurrenz zahlreicher anderer Legespiele, welche in den letzten Jahren herausgekommen sind. Was unterscheidet „Tipperary“ von diesen, wie kann es sich aus der Masse abheben, um ausreichend viele Spieler zu begeistern?

Da ist einmal der Kernmechanismus, nämlich auf welche Weise wir an die Landschaftsteile gelangen. Dies geschieht mit einem **Drehteller**, der - ähnlich wie bei „Planet Unknown“ - jedem Spieler einen Sektor zuweist, aus dem er eines von zwei Plättchen wählen kann. Während allerdings beim Kennerspiel der jeweilige Startspieler einen Sektor frei bestimmt, und sich seine Mitspieler mit dem begnügen müssen, was sich in deren Sektor befindet, wird hier rein **zufällig** jedem Spieler ein Sektor zugewiesen, indem eine Drehscheibe schwungvoll zum Rotieren gebracht wird. Wir spielen sozusagen „Roulette“, was aber für ein Familienspiel völlig okay ist.

Interessant sind auch die **Größen und Formen der Landschaftsteile**. Kleinere Teile (3 bis 4 Felder groß) sind naturgemäß wesentlich leichter unterzubringen, während die größeren Teile, welche aus bis zu 7 (!) Feldern bestehen, wirklich unförmig sind. Diese führen so teilweise zu Problemen, sie lückenlos in die eigene Auslage zu integrieren. Das steht im krassen Gegensatz zur Aufgabe, ein möglichst großes, geschlossenes Rechteck zu bilden, um damit ein Maximum an Punkten zu erzielen. Ein sehr reizvolles **Dilemma**.

Fortsetzung von „Tipperary“

Wichtig sind aber auch die auf den Teilen vorkommenden Landschaftsarten, welche unterschiedliche Wertungsmuster bzw. Vorteile mit sich bringen. Es gibt zwar nur wenige, leicht verständliche Legeregeln und vor allem keine Verpflichtung, irgendwelche Landschaften zwingend benachbart zu legen. Aber natürlich ist es **vorteilhaft, wenn bestimmte Landschaften an andere grenzen**. So werden Moore zu Schutzgebieten, welche (zufällige) Einzelplättchen bringen. Ruinen sorgen in Dreierreihen für Türme, mit denen am Spielende entstandene Lücken flexibel gefüllt werden können.

Mit Weiden und Wiesen versuchen wir, möglichst **große Schafherden** zu bilden. Dazu helfen auch willkommene Holzschafe, die es als Bonus bei einigen wenigen Landschaftsplättchen oder auf einigen Feldern der Whiskeyleiste gibt. Damit lassen sich Schafherden vergrößern, sogar verstreute Schafe vereinen und mit der Hauptherde zusammenschließen. Dies ist auch in Hinblick auf die 5 Extrapunkte für die insgesamt größte Schafherde recht wertvoll.

Und schließlich sind da auch noch die **Destillieren und Getreidefelder**. Diese wollen wir abwechselnd aneinander platzieren, also Brennerei an Feld und umgekehrt, um auf der Whiskey-Leiste voran-

zukommen. Bei geschicktem Vorgehen ist es möglich, sein Fass auch mehr als ein Feld zu bewegen.

Es zählt also bei weitem nicht nur die Form eines Landschaftsteiles, sondern auch welche Landschaften sich wo darauf befinden, um einen optimalen Effekt zu erzielen. Hierbei sind doch **mehrere Aspekte zu berücksichtigen**. „Tipperary“ mag zwar ein lockeres Familienspiel sein, banal ist es jedoch auf keinen Fall. Kurzfristige Entscheidungen sind gefragt, kommt es doch darauf an, aus den gerade zur Verfügung stehenden Möglichkeiten das Beste herauszuholen, auch in Hinblick auf die weitere Entwicklung der Auslage. **Taktik und Glück** halten sich hier ziemlich die Waage, wie es bei einem guten Familienspiel auch sein soll.

Beim **Spielmaterial** wissen besonders die Holzteile (Fässer und Schafe) zu gefallen, während die Türme, welche vor der ersten Partie zusammengebastelt werden müssen, ein bisschen Klebstoff benötigen, um nicht ständig wieder auseinanderzufallen. Der Stoffbeutel ist für die richtig großen Landschaftsteile ein wenig zu klein geraten, weshalb man sie nicht so gut durchmischen kann, wie man gern wollte. Und die Grafik des Covers mit seiner eher tristen Stimmung macht nicht gerade Lust auf einen Irland-Urlaub. Im Großen und Ganzen ist

aber alles sehr ordentlich und von guter Materialqualität.

„Tipperary“ ist in unseren Spielrunden sehr gut angekommen, sowohl bei den Gelegenheitsspielern, bei denen es gerne als Hauptgang auf den Tisch kommt, als auch bei den erfahrenen Spielern, die es bevorzugt als Vorspeise, als Zwischengang oder als Dessert servieren. Dass es zu fünf genauso gut funktioniert wie zu zweit, wirkt sich ebenfalls sehr positiv aus. Und wenn schon der „große Bruder“, das etwas taktischere „Planet Unknown“ zum „Kennerspiel des Jahres 2023“ gekürt wurde, kann man „Tipperary“ wohl ebenfalls ohne Bedenken eine Empfehlung aussprechen.

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Und auch an Österreichs beliebtestem Heißgetränk kommt man nicht vorbei, wenn es ums Thema „Getränke“ geht...



Titel: Café Barista
Art: Arbeitereinsatzspiel
Autor: Thomas Spitzer
Verlag: Spiele Faible
Jahrgang: 2023
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: 45 bis 60 Minuten
Preis: ca. Euro 39,—

Einleitung

Wir betreiben ein Café – und offensichtlich kommen unsere Kreationen bei den Gästen sehr gut an. Zu gut vielleicht sogar, denn mit fortschreitendem Spiel überrennen uns die Gäste förmlich. Je mehr Bestellungen wir abschließen, desto mehr Bestellungen sollten wir gleichzeitig zubereiten.

Was wie ein Hektikspiel, klingt ist keines – zumindest nicht im Sinne von

„HalliGalli“ oder „Ligretto“. Ein wenig Stress kommt allerdings schon auf!

Spielbeschreibung

Im Grunde ist „Café Barista“ ein sehr einfaches Spiel und das Wesentliche ist in aller Kürze erklärt: Wir sammeln 8 verschiedene Zutaten, die wir benötigen, um sie zur Zubereitung der eingehenden Bestellungen wieder abzugeben. Erfüllte Bestellungen bringen Punkte. Getränke, auf die die Gäste übermäßig lang warten mussten bringen Minuspunkte – dem Gast war die Wartezeit zu lang und er hat uns eine schlechte Bewertung hinterlassen.

Wir starten mit bereits 2 oder 3 eingegangenen **Bestellungen**, auf denen wir die benötigten Zutaten ersehen können. Wer am Zug ist, der läuft mit seiner **Baristafigur** in waage- und senkrechten Schritten 3 Felder weit über den Plan und sammelt **alle Zutaten** ein, über die er läuft. Dummerweise sind dadurch oftmals nicht alles innerhalb eines Zuges zu ergattern, da das Benötigte schlichtweg zu weit auseinander liegt oder ein anderer Barista ungünstig auf dem Plan steht.

Die gesammelten Zutaten, die übrigens sehr liebevoll



gestaltet sind, verteilt man dann auf ebenso herzerlebenswerte kleine **Tässchen**, die man den vorhandenen Bestellungen zuordnet, wobei man nicht mehr umsortieren darf: Was einmal in einer Tasse ist, das bleibt drin – es sei denn, man kippt alles weg. Insgesamt ein **logischer Mechanismus**, denn in echt kann ich ja auch nicht Milch und Kaffee vermischen und dann die Milch wieder heraus holen.

Konnte ich eine Tasse mit allem befüllen, was die Bestellung erfordert, so wird die Tasse wieder frei und die Bestellung wird im Bereich der **positiven Bewertungen** abgelegt.

Nur teilweise fertige oder noch gar nicht bearbeitete Bestellungen rücken auf einer **Zeitleiste** um 1 Feld weiter – habe ich eine Bestellung nach 4 Runden nicht ausliefern können, dann wird die Tasse ebenfalls wieder frei, aber die Bestellung landet bei den **negativen Bewertungen**. Allerdings erhalte ich als kleinen Trost noch ein Tempoplättchen, welches ich einsetzen kann, um beim Beschaffen der Zutaten einen

Fortsetzung von „Café Barista“

zusätzlichen Schritt zu gehen.

Diese **Tempoplättchen** sind durchaus hilfreich, ebenso wie die bis zu 4 zusätzlichen **Optionen**, die ich mir im Spielverlauf gegen Abgabe jeweils dreier positiver Bewertungen freischalten kann. Darunter beispielsweise die Erlaubnis, auch diagonal zu laufen oder auf Feldern die doppelte Zutatenmenge einsammeln zu dürfen.

Ein wenig Hektik kommt dadurch ins Spiel, dass für jede ausgelieferte Bestellung meinerseits die beiden Spieler links von mir ihrerseits eine neue Bestellung bekommen, wodurch ich selbst natürlich auch von den Spielern zur Rechten beglückt werde. Dies führt zu **mentaler Hektik**, da ich pro Runde selten mehr als eine oder maximal 2 Bestellungen erfüllen kann, durch erfüllte Bestellungen der Mitspieler aber durchaus mehr als 2 Bestellungen neu dazu bekommen kann, bis ich wieder am Zug bin.

Meine **Warteschlange** läuft also voll, und relativ zwangsläufig sammeln sich neben den positiven auch negative Bewertungen (=nicht rechtzeitig erfüllte Bestellungen) an.

Das Spiel endet in der Runde, in der entweder der Stapel mit den Bestel-

lungskarten leer ist oder (bei uns meist der Fall) falls ein Spieler seine **fünfte Bestellung nicht rechtzeitig** an den Gast gebracht hat.

Erfüllte Bestellungen bringen je 1 Pluspunkt, nicht erfüllte je 1 Minuspunkt. Freigeschaltete Optionen bringen noch 2 Punkte, haben mich also unter dem Strich 1 Siegpunkt gekostet, da ich dafür ja 3 erfüllte Bestellungen (=positive Bewertungen) abgeben

den Punkt. Dies ist allerdings auch nicht so schwer, denn spielerisch haben wir hier eher ein **Leichtgewicht** vor uns – wie gesagt: Im Grunde sammeln wir Ressourcen, um vorgegebene Aufträge zu erfüllen. Das ist nicht wirklich neu, thematisch hier aber zugegebenermaßen sehr gut eingebettet.

Die **Einfachheit** ist es aber zugleich, die das Spiel nach anfänglicher Begeisterung über Material, Thema und



musste.

Fazit

Beim Öffnen der Schachtel fällt zunächst das Material auf. Dieses ist wirklich – ich erwähnte es bereits – **äußerst liebevoll gestaltet**.

Auch die **Anleitung**: Einwandfrei und mit vielen Beispielen versehen lässt sie keine Fragen offen und erklärt das sehr thematische Spiel schnörkellos und auf

Umsetzung in meinen Runden schnell verflachen ließ. Der eigene Zug geht im Grunde ratzfatz: Ich schalte vielleicht eine der 4 Optionen frei, dann sammle ich mit 3 oder vielleicht auch mal 4 oder sogar 5 Schritten ein, was ich brauche, werfe es in die Tassen, um die Sachen direkt danach aus gerade „erfüllten“ Tassen wieder heraus zu holen und umständlich zum Vorrat zurückzusortieren.

Das ist **mehr Handling als Spiel**, weswegen wir meist

Fortsetzung von „Café Barista“

recht schnell dazu übergegangen sind, die Zutaten ohne Tassen nur noch auf die Bestellungen zu legen, wodurch allerdings gleich mal etwas Flair verloren geht – somit bleibt im Grunde nicht mehr wirklich viel Besonderes übrig und das Spiel ist **recht banal**.

Zudem gibt es auch **nahezu keine Interaktion** – im Grunde bastelt jeder für sich an seinen Bestellungen herum. Eine Folgepartie wurde zumindest in keiner meiner Runde gewünscht.

Empfehlen kann ich das Spiel aufgrund seiner Einfach-



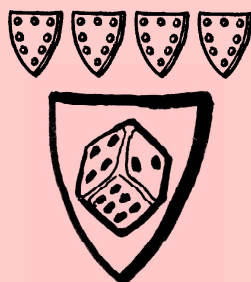
heit (Altersangabe ab 8, was mir sehr passend erscheint) und der absolut überschaubaren Spieldauer für **Familienrunden** oder für **Gelegenheitsspieler**. Und natürlich allen Kaffeefans und Freunden von Spielen mit schöner Ausstattung, die das Barista-Leben ein wenig zelebrieren können.

Als Füller oder Absacker für Vielspieler scheint es mir

weniger geeignet, da gibt es spannendere und pfiffigere Spiele.

*Michael
Andersch*

Game News - Wertung



HALL OF GAME

An der Spitze hält sich weiterhin BIER PIONIERS, welches damit seine Anwärterchaft auf die „Hall of Games“ bekundet. Bis es soweit ist, muss es aber noch einige Punkte sammeln. Näher dran ist da GELEHRTE DES SÜDTIGRIS, das zwar überraschend von Neuanschlag TRIO auf den dritten Platz verdrängt wurde, aber nur mehr zwei oder drei Top-platzierungen benötigt. Für alle anderen Spiele, sowohl den beiden anderen Spielen in den „Top Five“ - DIE WANDELNDEN TÜRME (4.), PATH OF CIVILIZATION und FYFE (ex aequo 5.), als auch SEA SALT & PAPER, das vorher schon fleißig Punkte sammeln konnte, schaut es hingegen momentan nicht so rosig aus. Ob es überhaupt heuer noch ein Spiel in unsere „Hall of Games“ schafft, ist fraglich.

Ganz schlecht ist es diesmal STARSHIP CAPTAINS und BÜCHER DER ZEIT ergangen, sie sind rausgefallen. Opfer des Überangebots an Kenner- und Expertenspielen in der Wertung.

Es kommt aber mit NUKLEUM ein neuer Strategie-Brocken nach. Aber auch ein einfacheres Spiel - CAPTAIN FLIP - wurde neu vorgeschlagen...

Die Wertung:

1. Bier Pioniere	5/+ 12/-0/17/=
2. Trio	*2/+ 13/-0/15/+
3. Gelehrte des Südtigris	3/+ 11/-0/14/-
4. Die wandelnden Türme	2/+ 8/-0/10/-
5. Path of Civilization	3/+ 6/-0/ 9/-
Fyfe	3/+ 6/-0/ 9/-
7. Hennen	*4/+ 4/-0/ 8/+
8. The Same Game	2/+ 5/-0/ 7/-
9. Sea, Salt & Paper	2/+ 3/-0/ 5/-
10. Iki	2/+ 2/-0/ 4/-
Karvi	1/+ 3/-0/ 4/-
12. Starship Captains	1/+ 2/-0/ 3/-
Bücher der Zeit	1/+ 3/-0/ 3/-

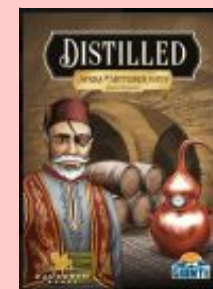
Vorschläge: Captain Flip (2 x),
Nukleum (2 x)



Distilled
Dokumentationsfilm
von Jeff Beck
Kosmos Filmstudio
Dauer: ca. 90 Minuten

Der Film-Tipp des Monats

Die Menschheit ist seit jeher fasziniert (oder süchtig?) von Alkohol. Ein Grund für Regisseur Jeff Beck, sich ausführlich mit diesem Thema, hauptsächlich mit der Herstellung von Spirituosen auf der ganzen Welt zu beschäftigen. In seinem Dokumentarstreifen „Distilled“ zeigt er am Beispiel einer Handvoll Brennereien, wie die verschiedenen Schnäpse, Brandys, Whiskys und andere Spirituosen hergestellt, gelagert, verfeinert und schließlich verkauft werden. Ein äußerst



informativer Film, der den Zuseher in die Welt der Brände eintauchen lässt. Beeindruckend auch die künstlerische Gestaltung, weshalb der Film mit dem Prädikat „sehr sehenswert“ versehen wird.



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 Spielertreffen 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 Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener

Spielefest, ...)

- * Entwicklung neuer Spielideen
- * Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
- * Spielebestellservice für die Mitglieder
- * auch in facebook vertreten