

STEINREICHE KNOBELRITTER ??

Mineralogie Thema am Mittwoch, 5. Febr. 25 (S 1.)



386. Ausg. 30. Jan. '25
Auflage 100 Stück (!)
35. 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.



Liebe Gemologen,

fast zehn Jahre nachdem wir die Grundlage unseres Wohlstandes (siehe Game News 272) durch geschickten Handel mit Edelsteinen begründet haben, müssen wir diesen gegen eine rivalisierende Gilde verteidigen. Gezwungenermaßen müssen wir uns wohl auf ein regelrechtes **"Splendor Duel"** einlassen.

Glücklicherweise haben wir uns ja nicht auf unseren Lorbeeren ausgeruht und uns andere Geschäftsbereiche erschlossen, die uns ebenfalls steinreich machen können. Da

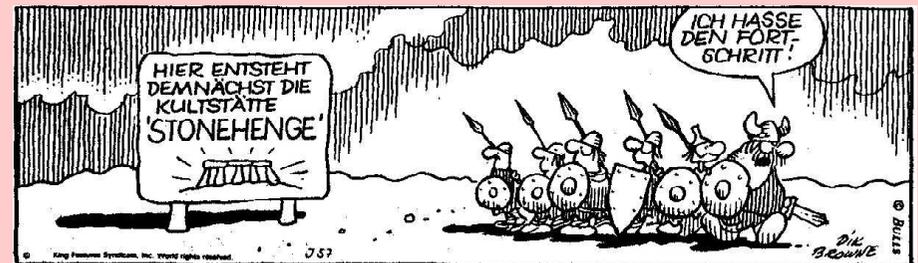
wäre zum Beispiel das portugiesische Kloster. Wer so ein **"Moesteiro"** erfolgreich errichtet, kann dabei gar nicht schlecht aussteigen.

Wem die Suche nach **"hidden Stones"** als Baumaterial zu mühsam ist, der kann sich ja noch als Held in Wetterau verdingen und die vom bösen Ritter verfolgten Untertanen sicher zur Burg **"von Falkenstein"** geleiten.

Für welchen Weg ihr euch auch immer entscheidet, euer Prinz Franky wünscht euch viel Erfolg!

Euer Oliver

HAGAR
DER SCHRECKLICHE



Ritter der Knobelrunde



Neues vom Trauner Spiele-



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, Australien, Babylon, Battle Royal,

Bier Pioniere, Bonsai, Botanicus, Bücher der Zeit, Calcada, Camargue, Captain Flip, Catan - Energien, Chocolates, Civolution, Comet, Décorum, Der große Jahrmart, Dune Uprising, Dungeon Designer, E-Mission, Einfach Genial 3D, 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 Astrokatten, 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

Es wird Zeit, unsere „Hall of Games“, die wir in den letzten Monaten - wie überhaupt die ganzen Game News - stark vernachlässigt haben, wiederzubeleben. Auf Seite 5 steht die letzte Wertung, die noch vom Oktober letzten Jahres datiert. Es wäre schade, würden wir diese Möglichkeit, unsere Lieblingsspiele zu nennen und zu forcieren, nicht mehr nutzen. Bitte daher wieder alle fleißig mitvoten, entweder direkt an unseren Spieleabenden oder online.

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist Sonntag, 21. Febr. 2025 um 12:00 Uhr. Es ist neuerdings auch möglich, über die **Whats App-Gruppe** der Knobelritter abzustimmen! Bitte diese Möglichkeiten nutzen und zahlreich mitvoten!

Game News - Spielekritik

Okay, beim nachfolgenden Spiel geht es nicht um normale Steine (Thema des nächsten Spieleabends), sondern um EDEL-Steine...



Titel: **Splendor Duel**
Art: **Zweipersonenspiel**
Autoren: **Bruno Cathala & Marc André**
Verlag: **Space Cowboys**
Jahrgang: **2022**
Spielerzahl: **2 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **Euro 25,90**

Einleitung

Bei manchen Spielen fragt man sich nach deren Sinnhaftigkeit. Warum braucht man unbedingt eine Version eines Spieles extra für zwei Personen, wenn schon das Original auch ausgezeichnet zu zweit funktioniert? Mit dieser eher skeptischen Einstellung ging ich ans Rezensieren des Spiels "Splendor Duel" heran, der Zwei-personen-Variante des immerhin 2014 zum "Spiel des Jahres" nominierten Sammel- und Optimierungsspiels "Splendor". Werden meine pessi-



mistischen Erwartungen erfüllt, oder überrascht es mich im positiven Sinne?

Spielbeschreibung

Die Hauptzutaten von "Splendor" kommen auch hier vor: Schöne, handliche **Chips**, welche Edelsteine in 5 Farben, Perlen und Gold darstellen sowie **Juwelenkarten** in drei Stufen, die ich (und mein Kontrahent) erfüllen können, um fortan deren Vorzüge (zumeist einen dauerhaften Edelstein) zu genießen. Zusätzlich gibt es nun auch ein **Spielplan**, auf dem die Chips platziert werden, einen **Beutel** zum Mischen der Chips sowie 3 **Privilegien**, das sind Schriftrollen, die einen kleinen Vorteil bringen.

Als **Vorbereitung** werden von den drei Stapeln an Juwelenkarten einige offen aufgedeckt (drei aus Stufe 3, vier aus Stufe 2 und fünf aus Stufe 1), welche eine offene Auslage bilden. Im Gegensatz zu "Splendor" kommen die Chips aber nicht als farbgleiche Stapel in die Tischmitte, sondern werden zufällig aus dem Beutel gezogen und in vorgegebener Reihenfolge auf den Spielplan ausgelegt.

Bin ich an der Reihe, habe ich die Wahl aus drei **Pflichtaktionen**. Ich darf bis zu 3 **Chips nehmen (A)**, welche sich allerdings in einer lückenlosen, horizontalen, vertikalen oder diagonalen Reihe befinden müssen. Auf diese Weise darf ich jedoch keinen Gold-Chip erhalten.

Oder ich nehme genau 1 **Gold-Chip** aus der Auslage und **reserviere** mir gleichzeitig eine ausliegende Juwelenkarte (**B**), die ich auf die Hand nehme. Diese Aktion ist jedoch nur möglich, wenn noch mindestens 1 Gold-Chip auf dem Spielplan liegt und ich weniger als 3 Juwelenkarten auf der Hand halte.

Ich kann aber auch eine **Juwelenkarte kaufen (C)**, entweder eine aus meiner Hand oder eine aus der offenen Auslage. Dazu bezahle ich die darauf angegebenen Kosten, indem ich Chips abgebe (diese wandern in den Beutel) und/oder Boni aus meinen bereits erworbenen Juwelenkarten (meist 1 Chip in der entsprechenden Farbe) verrechne. Juwelenkarten lege ich offen nach Farbe sortiert vor mir aus. Einige Juwelenkarten gewähren mir neben einem Bonus noch

Fortsetzung von „Splendor Duel“

eine Sofortaktion (z. B. einen weiteren Spielzug), manche weisen zusätzlich noch Prestigepunkte oder Kronensymbole auf.

Dazu gibt es noch **optionale Aktionen**, die ich vor meiner Pflichtaktion ausführen kann, wie beispielsweise das Auffüllen des Spielplans oder das Abgeben eines Privilegs, um einen ausliegenden Chip (außer Gold) vom Spielplan zu nehmen.

Es gibt **drei unterschiedliche Siegbedingungen**, welche auf dem Siegplättchen abgebildet sind. Ich habe gewonnen, wenn all meine ausliegenden Juwelenkarten 20 oder mehr Prestigepunkte aufweisen, wenn ich in einer Farbe 10 oder mehr Prestigepunkte besitze oder wenn auf meinen Juwelenkarten 10 oder mehr Kronen sichtbar sind.

Fazit

Nach dieser ausführlichen Beschreibung gilt es nun, zum Ausgangspunkt dieser Spielekritik zurückzukehren: Benötigen wir wirklich dieses "Splendor Duel"? Wer das Original kennt, wird sich sofort zu rechtfinden, denn sowohl die Grundregeln als auch das Spielgefühl sind annähernd gleichgeblieben. Deshalb betrachte ich gezielt die

Unterschiede zwischen den beiden Splendors.

Da fällt zuerst einmal das andere **Schachtelformat** auf. Die Schachtel des Zweipersonenspiels ist deutlich kleiner ausgefallen, was allerdings wunderbar passt, kann man das Spiel so nun leicht unterwegs mitnehmen. Auch im Spielregal nimmt es weniger Platz ein, man braucht also keine Angst haben, dass man ein anderes Spiel unbedingt loswerden muss, um Raum dafür zu schaffen.



Trotz der praktischen Größe findet sich nun auch ein - wenn auch nicht allzu großer - **Spielplan** darin. Diese Neuerung gefällt mir ausgesprochen gut. Der Plan bewirkt nämlich, dass ich nun nicht nur irgendwie Chips sammle, sondern stets die aktuelle Auslage berücksichtigen muss. Dies führt zu Zwängen und Einschränkungen, welche dem Spiel recht gut tun.

Auch die **Privilegien** sind neu. Eine solche Schriftrolle erhalte ich, wenn mein Vis-à-vis die Auslage neu auffüllt, drei gleiche Edelsteinen nimmt

oder beide Perlen sammelt. Der Vorteil erscheint auf den ersten Blick minimal, dennoch sorgt dies für Überlegungen, ob ich die entsprechende Aktion auch tatsächlich durchführen will, wenn ich meinem Gegner damit eine Schriftrolle verschaffe.

Neu sind auch die zusätzlichen **Fähigkeiten** (Soforteffekte) auf den Juwelenkarten. Da kann ich etwa meinem Gegenüber einen Chip klauen, erhalte ein Privileg oder einen zusätzlichen Chip in der Farbe der gerade erworbenen Karte. Besonders vorteilhaft ist die Fähigkeit, einen weiteren Zug ausführen zu dürfen. All dies sorgt für mehr Abwechslung ins bereits gewohnte Spielgeschehen.

Mit den **Kronen** kommt ein neues Element ins Spiel. Kronen auf den Karten der eigenen Auslage haben zwei Auswirkungen. Einerseits verschaffen sie mir je eine von 4 **Königlichen Karten**, wenn ich mindestens drei bzw. sechs Kronen vorweisen kann. Diese Karten bringen nicht nur den einen oder anderen Prestigepunkt, sondern ebenfalls wieder einen Soforteffekt. Andererseits sind sie auch die Voraussetzung für eine der drei Siegbedingungen.

Und damit bin ich auch schon beim letzten -, und ein nicht unwesentlicher noch

Fortsetzung von „Splendor Duel“

dazu. Während beim "alten" "Splendor" nur die Prestige-
punkte wichtig waren, finde ich hier jetzt gleich **drei unterschiedliche Siegbedingungen** vor. Meiner Erfahrung nach ist es leichter, sich darauf zu konzentrieren, 10 Kronensymbole oder 10 Prestige-
punkte in einer Farbe zu sammeln. Letzteres wird dadurch begünstigt, dass ich neutrale, graue Juwelkarten mit einer entsprechenden Fähigkeit einer beliebigen Edelsteinfarbe zuordnen kann. Das ursprüngliche Spielziel einer fixen Gesamtsumme an Prestigepunkten ist in all meinen Duellen (ein gutes Dutzend habe ich sicher schon hinter mir) hingegen

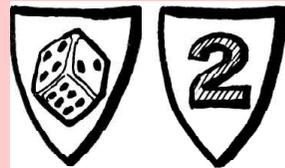
kein einziges Mal zum Tragen gekommen.

Aller Gemeinsamkeiten zum Trotz weist "Splendor Duel" aber **genug Eigenständigkeit** auf, ausreichend neue Ideen, welche sowohl eine Veröffentlichung als auch eine Anschaffung rechtfertigen. Alle Elemente werden hier auf ein packendes Duell, einen spannenden Zweikampf zugespitzt. Ich habe "Splendor" in einer Rezension damals zwar nicht als glitzernden Diamant, aber als ausreichend funkeln-
den Edelstein bezeichnet. "Splendor Duel" strahlt für mich noch ein bisschen heller, ein - für mich - wirklich **gelungenes Zweipersonenspiel**.



Wally

Game News -
Wertung



HALL OF GAME

Nach einer kleinen Pause führen wir unsere „Hall of Games“ wieder fort. Und dies gleich mit einer überraschenden Konstanz, denn so wenig Veränderungen hatten wir - glaube ich - noch nie! Die „Top Five“ sind absolut gleich geblieben: BIER PIONIERE vor, TRIO, dann GELEHRTE DES SÜDTIGRIS, DIE WANDELNDEN TÜRME und FYFE. Die restlichen Spiele in der Wertung werden sich auf diese Weise schwer tun, überhaupt Punkte sammeln zu können. Sie können nur auf den Aufstieg des einen oder anderen Spiels in unsere Ruhmeshalle hoffen. Hierbei ist GELEHRTE DES SÜDTIGRIS der wahrscheinlichste Kandidat.

Interessant wird auch, was da Neues nachkommt (Neuerscheinungen Herbst und Frühjahr). Zumindest CIVOLUTION ist hier - als Neuvorschlag - schon vorstellig. Rausgefallen sind dagegen KARVI und IKI.

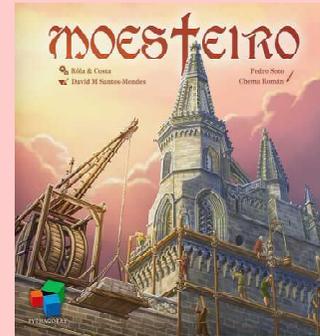
Die Wertung:

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

Vorschlag: Civolution (2 x)

Game News - Spielkritik

Woraus wurden Klöster früher hauptsächlich gebaut? Richtig: Aus Steinen! Und somit passt folgendes Spiel auch gut zum Thema unseres nächsten Spieleabends...



Titel: **Moesteiro**
Art: **Würfeleinsatzspiel**
Autoren: **Rôla & Costa**
Verlag: **Pythagoras**
bzw. **Huch! & friends**
Jahrgang: **2022**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 60 Minuten**
Preis: **ca. Euro 35,-**

Einleitung

Ich kann zwar kein Portugiesisch, aber mein Spanisch reicht aus, um den Titel des Spiels "Moesteiro" als "Kloster" übersetzen zu können. Wobei sich dies - nach einer kurzen Internet-Recherche - als nicht ganz korrekt herausstellte. Richtig wäre "Mosteiro", denn "Moesteiro" ist vielmehr ein alter galizisch-portugiesischer Begriff. Aber sei's drum! Jedenfalls führen wir als Architekten ein Team an Arbeitern und Kunst-

handwerksmeistern, um gegen Ende des 14. Jahrhunderts für König D. Joao I am Bau eines der elegantesten Klöster Portugals - dem Kloster Santa Maria da Vitória - mitzuhelfen.

Spielbeschreibung

Wenig überraschend brauchen wir für unsere Bautätigkeit Baumaterial, wie Holz, Steine, Sturzbögen und Säulen, welches wir uns auch an diversen Stätten beschaffen müssen. So bereiten wir den **Spielplan** vor, indem wir die Rohstoffe neben die dafür vorgesehenen Orte (Wald, Steinbruch) legen, und diverse Plättchen bereitlegen.

Eine Partie "Moesteiro" geht über **5 Runden**, welche in 4 Phasen untergliedert sind. In der ersten Phase "**Rundenbeginn**" wird zuerst der Rundenmarker einen Schritt vorwärts bewegt. Das neue Feld der Rundenleiste gibt uns allen eine Anweisung, beispielsweise erhalten wir in der ersten Runde 1 Holz und 1 Stein.

Dann **würfeln** wir mit allen uns in dieser Runde

zur Verfügung stehenden Würfeln. Die Gesamtsumme der Würfel aller Spieler gibt vor, wie viele Steine, Sturzbögen und Säulen in dieser Runde in den Steinbruch kommen. Nachdem jeder von uns - in Reihenfolge der Stärkeleiste - einen der sechs Könige (mit seinem Effekt) gewählt hat, werden noch bestimmte Felder des Spielplans mit Plättchen (Dorfplättchen, Mauerwerkplättchen, Bleiglas-Plättchen und Bauplättchen) bestückt.

In der "**Würfeleinsatzphase**" setzen wir - in der Reihenfolge der gewählten Königsplättchen - unsere Würfel ein. Es gibt insgesamt fünf Aktionsbereiche, jeweils mit 3 bis 5 Einsatzfeldern. Grundsätzlich müssen wir einen Würfel auf das äußerste linke freie Aktionsfeld eines Bereichs setzen. Allerdings wird ein **Arbeiter** (= kleiner Würfel) mit geringerer Stärke links von vorhandenen Würfeln gesetzt, woraufhin alle rechts von ihm gelegenen Würfel um 1 Feld nach rechts verschoben werden. Dasselbe gilt auch für **Meister** (= großer Würfel), mit der Ausnahme, dass ein Meister einen Ar-

Fortsetzung von „Moesteiro“

beiter auch bei gleicher Stärke "verdrängen" darf.

Haben wir alle unsere Würfel eingesetzt, werden in der "Aktionsphase" die fünf Aktionsbereiche der Reihe nach abgehandelt. Die Würfel werden in jedem Bereich von links nach rechts abgearbeitet. Wer dran ist, nutzt dann die Stärke seines Würfels, um Aktionen durchzuführen. Dabei ist es stets möglich, zusätzliche Stärkepunkte zu erhalten, indem man seinen Marker auf der Stärkeleiste entsprechend zurückzieht.

Im Wald- und Landwirtschaftsbereich (I) erhalten wir Holz oder können auf der Nahrungsleiste 1 Feld nach unten gehen. Im Dorf (II) können wir - meist noch verbunden mit der Abgabe von Holz und/oder Stein - ein Dorfplättchen auf ein (erlaubtes) freies Dorfplättchen platzieren, um Siegpunkte zu erhalten und den dort angegebenen Effekt zu nutzen.

Im Steinbruch (III) können wir Stärkepunkte gegen Steine (für je 1 Stärke), Sturzbögen (je 2) und Säulen (je 3) nach Verfügbarkeit eintauschen. Auf der Baustelle (IV) sind Mauerwerks-Plättchen

(Gargoyles, etc.) erhältlich. Zusätzlich erlaubt uns dort ein Würfel, ein paar Felder (1 - 4) auf der Kranleiste vorzurücken. Und schließlich erhalten wir beim **Klosterfenster (V)** ein Bleiglas-Plättchen.



Erst nachdem wir alle Würfel ausgewertet haben, kommen wir endlich in die Phase "Kloster bauen". In der Reihenfolge der Marker auf der Kranleiste - von unten nach oben - wählen wir 1 leeres **Bauplättchen** auf dem Spielplan und legen die erforderlichen Baumaterialien drauf. Manchmal sind auf dem Plättchen auch Würfelaugen- oder Nahrungssymbole angegeben, woraufhin wir auf der entsprechenden Leiste 1 Schritt zurückrücken müssen. Weist es das Symbol eines Mauerwerk- oder Bleiglas-Plättchen auf, müssen wir eines aus unserem Vorrat abgeben. Haben wir alle Anforderungen erfüllt, erhalten wir die links oben angegebenen Siegpunkte und rücken unseren Spielermarker auf

der Kranleiste - wie rechts oben angeführt - zurück.

Alle Bauplättchen kommen - unabhängig davon, ob sie ganz, teilweise oder gar nicht erfüllt wurden - aufgedeckt auf den Spielplan, und wir bereiten alles für die nächste Runde vor. Nach **fünf Runden** ist das Kloster dann fertig gebaut und das Spiel endet. Zu unseren während des Spiels - vor allem durch die Mithilfe am Bau des Klosters und an der Entwicklung des Dorfes - gesammelten Siegpunkten kommen in einer **Schlusswertung** noch Punkte für Sets aus verschiedenen Mauerwerk- und Bleiglas-Plättchen, sowie die Position unseres Spielermarkers auf der Stärkeleiste. Haben wir die **höchste Gesamtpunktzahl** erreicht, haben wir uns den Respekt und die Anerkennung der portugiesischen Könige verdient.

Fazit

Die beiden Autoren - Rôla & Costa - sowie der Verlag stammen aus **Portugal**. Die portugiesische Schule setzt ja meist auf ultrakomplexe Spiele, welche von mehreren Vertretern, egal ob Verlagen wie "What's Your Game", oder

Fortsetzung von „Moesteiro“

Spieleautoren, wie Vital Lacerda, gefördert werden. Wie sehr die Lusitaner auf hochklassige Expertenspiele stehen, sieht man auch beim portugiesischen Spielepreis "Jogo do Ano", der stets an ein äußerst herausforderndes Spiel verliehen wird.



"Moesteiro" zählt aber hier nicht hinzu. Ich würde es eher als **Kennerspiel** einordnen, denn die darin vorkommenden Mechanismen - Dice Placement und Ressourcenmanagement - fallen doch deutlich leichter verständlich aus und sind nur ein wenig über dem Niveau von Familienspielen anzusiedeln.

Kernelement des Spiels ist der Würfelsinsatz. Jeder Spieler hat Arbeiter und Meister. Deren Anzahl variiert aber von Runde zu Runde. In den ersten beiden Runden sind es 2 kleine Würfel (Arbeiter) und 1 großer Würfel (Meister). In der dritten Runde kommt ein Arbeiter hinzu, in der vierten Runde ein weiterer Meister, während für die fünfte und letzte Runde wieder ein Arbeiter abgegeben werden muss.

In den meisten Einsetzungsfeldern sind **hohe Würfelzahlen von Vorteil**, da sich damit mehr Rohstoffe beschaffen lassen. So bekommt man etwa im Steinbruch für 6 Würfelaugen deutlich mehr Material als für bloß deren 2. Allerdings werden Würfel mit weniger Würfelaugen stets vorgereicht und sind somit in der Aktionsphase früher dran. Ein **richtiges Dilemma**, wenn das Baumaterial nur beschränkt verfügbar ist.

Dieser raffinierte Mechanismus bewirkt, dass es **weniger auf das Würfelglück** ankommt als auf das, was man mit seinen Würfeln anstellt. Praktisch lässt sich aus allem was machen, es hängt halt stark von der **Interaktion** ab. Man muss stets beachten, was den Mitspielern noch zur Verfügung steht und was sie damit machen könnten. Genau dies betrachte ich als den größten Reiz bei "Moesteiro".

Und dann kommt noch hinzu, dass man in der Aktionsphase seinen Würfel **mit "Stärkepunkten" aufwerten** kann. Für jedes Feld, welches man mit seinem Marker auf der Stärkeleiste zurückrückt, darf man den Würfelwert um "1" erhöhen. Natürlich muss man dafür in Kauf nehmen, in der Spielerreihenfolge zurückzufallen und

somit bei der Wahl des Königsplättchen später dran zu sein, auch bringt es am Spielende mehr Siegpunkte, je weiter man vorne steht. Manchmal braucht man aber halt genau diesen einen oder anderen Stärkepunkt zusätzlich und ist auf diese Weise etwas flexibler. Nutzt man hingegen nicht alle Würfelaugen bei einer Aktion, gewinnt man 1 Stärkepunkt hinzu. Verzichtet man ganz auf einen Würfel, darf man sogar 2 Felder auf der Stärkeleiste vorrücken.

Das **Ressourcenmanagement** kommt bei "Moesteiro" ebenfalls nicht zu kurz. Schließlich muss man schon beim Besuch des Waldes und des Steinbruchs gut kalkulieren, welche Baumaterialien man sich wohl sichert, um sich bestimmte Bauplättchen leisten zu können. Nicht zu unterschätzen ist beim Bauen des Klosters die Kranleiste, welche zwei Funktionen übernimmt. Erstens bestimmt sie - mit Ausnahme der Gunst eines bestimmten Königs - die Reihenfolge beim Bauen. Wer auf ihr am weitesten hinten steht, ist zuerst



Fortsetzung von „Moesteiro“

dran. Und zweitens braucht man fürs Bauen eines Bauplättchens 1 bis 5 Felder auf der Kranleiste. Auch hier sind recht **knifflige Ent-**



scheidungen zu treffen und die Möglichkeiten der Mitspielenden immer mit zu berücksichtigen.

Insgesamt jedoch ist dies alles eine **Herausforderung auf unterem**

Kennerniveau, dafür mit **angenehmer Spieldauer** (etwas mehr als 1 Stunde). Ich spiele es ab und zu recht gerne, fürchte aber, dass „Moesteiro“ aufgrund suboptimaler Spielregeln (Unklarheiten bei den verschiedenen Spielerreihenfolgen), der starken Konkurrenz in diesem Marktsegment und des für uns Mitteleuropäer nicht sehr bekannten Themas nur ein mäßiger Erfolg beschieden

sein wird.

Das **Spielmaterial** weiß dafür ohne Einschränkung zu gefallen. Viele schöne und passend gestaltete Holzteile, Würfel, stabile Plättchen, ein über-

nummern näher nach Linz gerückt, genauer gesagt in die Wiener Straße Nr. 95. An seinem **Online-Spielerversand**, 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** zum Testen von Spielen ein, denn von

sichtlicher Spielplan, alles sehr gediegen und ordentlich. Die Bauplättchen sind sogar in doppelter Ausführung vorhanden, sodass man in folgenden Partien mehr Abwechslung vorfindet.



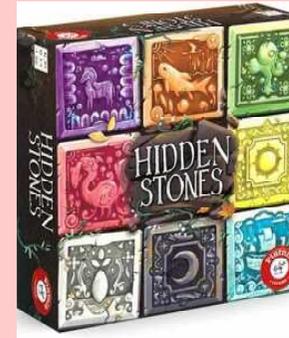
sehr vielen Spielen gibt es Demoexemplare.

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.



Game News - Spielekritik

Beim nachfolgenden Spiel habe ich kein schlechtes Gewissen, kommt das Wort „Steine“ doch sogar im Spieletitel vor...



Titel: Hidden Stones
Art: Verschiebespiel
Spielauteur: J. Evan Raitt
Verlag: Piatnik Spiele
Jahrgang: 2023
Spielerzahl: 1 bis 5 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: Euro 20,90

Einleitung

Warum immer ich? Warum muss ich mir immer wieder neue Einleitungen, kleine Geschichtchen einfallen lassen, um den werten Leser auf die eigentliche Beschreibung und das abschließende Fazit zum Spiel einzustimmen?

Diesmal lasse ich's aber bleiben! Wieso soll ich mir auch die Mühe machen, wenn selbst der Verlag keine Erklärung dafür abgibt, was die Plättchen mit „versteckten Steinen“ zu tun haben. Dass die Rückseiten der Plättchen andere Dinge

zeigen als auf der Vorderseite abgebildet, werde ich persönlich nicht als „Verstecken“, zumal Übersichts-karten ganz offen anzeigen, was sich jeweils auf der anderen Seite befindet. Allerdings zählen nur die gerade sichtbaren Elemente, um die Kombinationen von Handkarten zu erfüllen, was mir wichtige Siegpunkte einbringt.

Spielbeschreibung

Neun großformatige und stabile **Steinplättchen** finde ich in der Schachtel vor. Sie werden zufällig gemischt und gewendet, und dann zu einem **3 x 3 großen Raster** in der Tischmitte ausgelegt. Insgesamt gibt es acht verschiedene Symbole auf den Vorder- und Rückseiten verteilt. Dabei gibt es ein klar erkennbares Muster. Auf allen drei weißen Plättchen („Samen“) befindet sich auf der Rückseite ein „Baum“ (grün), auf allen drei hellblauen Plättchen („Schiff“) hingegen ein „Pferd“ (violett). Die Rückseiten der beiden orangen Plättchen („Fisch“) ziert ein „Vogel“ (rot). Und auf dem einzigen gelben Plättchen („Sonne“) ist ein „Mond“ (schwarz) zu sehen, wenn ich es umdrehe.

Die **Karten sind der eigentliche Motor des Spiels**. Sie erfüllen zwei Funktionen gleichzeitig. Einerseits stellen sie Aufgabenkarten dar. Eine Abbildung zeigt, welche Plättchen auf welche Weise angeordnet sein müssen, um die auf der Karte abgegebenen Punkte zu bringen. Die Anforderungen sind recht vielfältig. Meist verlangen sie, dass sich bestimmte Plättchen irgendwo in der Auslage neben- oder übereinander befinden. Oft müssen Plättchen an fixen Positionen innerhalb des Rasters sein, etwa genau im Zentrum oder in der linken oberen Ecke. Und bei manchen Karten ist sogar die Position gleich mehrerer Plättchen vorgegeben. Die Punkte richten sich daher logischerweise nach deren Schwierigkeitsgrad. Die meisten Aufgaben werfen bloß 1 oder 2 Punkte ab, manche deren 3. Die anspruchsvollsten Aufgaben sind sogar 5 Punkte wert.

In den seltensten Fällen jedoch ist eine Aufgabe bereits zu Beginn erfüllt. Meist sind die Plättchen nicht dort, wo ich sie haben will, oder eine gewünschte Farbe ist gar nicht zu sehen, da sie sich auf einer Rück-

Fortsetzung von „Hidden Stones“

seite befindet. Hier kommt die zweite Funktion der Karten ins Spiel: Als „**Zahlungsmittel**“, um eine Aktion durchzuführen. Gebe ich eine beliebige Karte ab, werfe sie also auf den Ablagestapel, ohne ihre Abbildung zu beachten, darf ich entweder zwei benachbarte Plättchen tauschen oder ein Plättchen auf die Rückseite wenden.

Mein **Spielzug** ist daher dementsprechend simpel: Ich überlege, welche (und wie viele) der vier Handkarten, die ich am Beginn meines Zuges besitze, ich auf welche Weise benutze und welche ich werten will. Die gewerteten, also erfüllten Karten sammle ich vor mir. Am Ende meines Zuges fülle ich meine Kartenhand wieder auf 4 Karten auf. Alternativ kann ich auch **passen**. Hierbei verzichte ich ganz auf jedwede Aktion (tauschen, umdrehen und werten) und ziehe lediglich zwei Karten nach, sodass mir für meinen nächsten Spielzug ausnahmsweise sechs Karten zur Verfügung stehen.

Das **Spiel endet**, sobald ein Spieler eine bestimmte Anzahl von Karten - abhängig von der Spielerzahl - erfüllen konnte, beispielsweise 8 Karten im Spiel zu viert. Ich addiere die Punkte meiner gesammelten Karten, zusätzlich erhalte ich **3 Extrapunkte**,

wenn ich die meisten 1er-Aufträge erfüllen konnte. Komme ich auf die **höchste Gesamtsumme**, gewinne ich die Partie.



Fazit

Was mir an „Hidden Stones“ gleich von Anfang an gefallen hat, ist das sehr **eingängige Spielprinzip**. Die Spielregeln sind in wenigen Minuten erklärt, und bereits nach 2, 3 Runden haben sie alle Teilnehmer im Griff. Trotzdem empfiehlt es sich, die Aktionen schön sorgfältig nacheinander abzuhandeln, um alles richtig zu machen und keinen Fehler zu begehen.

Noch etwas, auf das alle achten müssen: Die **Ausrichtung der Plättchen**. Die Auftragskarten dürfen nämlich nicht beliebig gedreht werden, sondern gelten nur in einer bestimmten Ausrichtung. Aus diesem Grund sollten bereits bei der Spielvorbereitung die Übersichtskarten so über dem 3 x 3-

Raster platziert werden, dass unmissverständlich klar ist, wie die Plättchen ausgerichtet sein müssen.

Die bestehende Simplität der Regeln hat aber oft keinen Einfluss auf den Spielreiz, auf die Qualität eines Spiels. Wie schaut es hier aus? Generell braucht man ein **Gespür** für das, was sich mit den vier Handkarten ausgehen kann, und was nicht. Die 1er-Aufträge lassen sich meist mit wenigen Manipulationen, also mit wenig Einsatz von Karten erfüllen, bringen dafür aber auch bloß einen einzigen Punkt. Schwierigere Aufträge benötigen dafür meist mehr Aktionen, sodass es sich manchmal auch gar nicht bewerkstelligen lässt. Wenn man für eine bestimmte Kombination vier Aktionen aufwenden muss, kann man dies - laut Adam Riese - gar nicht schaffen, da man ja dann auch keine Karte mehr auf der Hand hält.

Nicht jeder sieht dies allerdings auf den ersten Blick. Einige haben die Begehung dafür, andere nicht. Vor allem Neueinsteiger brauchen ein wenig Zeit, bis sie die Möglichkeiten und Unmöglichkeiten erkennen. Dies kann vor allem in den ersten Partien - teils unnötige - Grubeleien zur Folge haben. Die **Lernkurve ist aber eindeutig ansteigend**, sodass die Spieldauer von Mal zu Mal wesentlich kürzer wird.

Fortsetzung von „Hidden Stones“

Dann kommt ein weiterer Faktor zum Tragen: Der **Glücksanteil**. Es macht schon einen Unterschied aus, ob die Karten, die man zieht, zufällig passen oder nicht. Dies wirkt sich vor allem bei den wertvollen 5er-Aufträgen aus. Wenn die geforderte Konstellation bereits fast erfüllt ist, sind dies glückliche 5 Siegpunkte. Wer öfters das Glück hat, siegpunktträchtige Karten mit wenig Manipulationen erfüllen zu können, wird am Ende die Nase vorne haben.



Allzu viel Einfluss hat man auf das Spielgeschehen ohnehin nicht. Es hat gar keinen Sinn, Handkarten einzusetzen, um für den nächsten Spielzug eine günstigere Ausgangssituation zu schaffen. Besonders in größerer Besetzung kann wieder alles ganz anders ausschauen, bis man wieder dran ist. Aus diesem Grund ist auch die **Interaktion gleich null**. Sie passiert eher ungewollt, mal zu Gunsten des nachfolgenden Spielers, dann wieder mal zu

dessen Ungunsten.

Die **Möglichkeit des Passens** stellt daher für mich eher einen Zugverlust dar. Nur in Ausnahmefällen

kann sich diese Option wirklich lohnen. Wenn etwa für einen lukrativen 5er-Auftrag gerade mal 1 Karte fehlt. Und selbst dann könnten die Züge der Mitspieler wieder alles zunichte machen, bis man selbst wieder an der Reihe ist.

Durch das solitäre Spielgefühl lässt sich „Hidden Stones“ auch ganz gut alleine spielen. Jedoch nicht nach den in der Spielanleitung angeführten **Solo-Regeln**, die ich als ziemlich sinn- und witzlos erachte. Ich persönlich spiele viel mehr nach folgenden Regeln: Ich nehme in jeder Runde 4 Karten auf die Hand und versuche damit, so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Nicht verwendete Karten werfe ich ab. Nach 18 Runden habe ich auf diese Weise alle 72 Karten durchgespielt und ermittle meine erzielte Punktezahl. Mit weniger als 50 Punkten verliere ich. Mein Highscore liegt übrigens bei 60 Punkten!

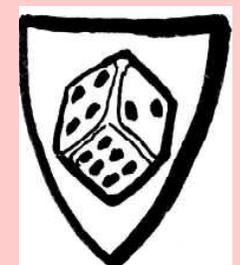
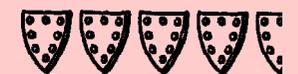
„Hidden Stones“ funktioniert also in jeder



Besetzung reibungslos, ob alleine, zu zweit, zu dritt bis zur maximalen Spielerzahl.

Aus diesem Grund kommt es auch in unseren Spielrunden ganz gut an. Vor allem als Opener, Absacker oder auch als Füller oder als kurzes Spielchen zwischendurch kommt „Hidden Stones“ gerne auf den Tisch.

Game News -
Wertung



Game News - Spielkritik

Nachdem wir schon festgestellt haben, dass Klöster hauptsächlich aus Stein gebaut werden, trifft dies natürlich genau so auf Burgen zu, wie etwa auch dieser hier...



Titel: Von Falkenstein
Art des Spiels: kooperatives Merkspiel
Autoren: Michael Palm & Lukas Zach
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2022
Spielerzahl: 2 bis 6 Spieler
Alter: ab 7 Jahren
Dauer: 20 bis 30 Minuten
Preis: Euro 26,90

Einleitung

Es gibt in Deutschland rund 25.000 Burgen, Schlösser und Herrenhäuser. Jede Burg davon hat ihre eigene Geschichte. In ihren uralten Gemäuern haben sich unzählige Dramen und Tragödien abgespielt. Im neuen Pegasus-Spiel "Von Falkenstein" kommen gleich zwei Burgen mit jeweils einer anderen Geschichte vor. Beide haben aber gemeinsam, dass die Spieler vor einem fremden (Raub-)Ritter flie-



hen und rechtzeitig die schützenden Tore der Burg erreichen müssen.

Spielbeschreibung

Bevor wir loslegen, müssen wir uns für eine der beiden Burgen - Münzenberg oder Rockenberg - entscheiden und den **Spielplan** mit der entsprechenden Seite ausbreiten. Jeder von uns wählt eine Spielfigur und stellt diese auf das markierte Startfeld. Die schwarze Raubritter-Figur startet ein paar Felder weiter hinten. Anschließend mischen wir die 18 **Landschaftsplättchen** und legen sie verdeckt am Rand des Spielplans aus. Je nach Schwierigkeitsgrad erhalten wir noch etwas Proviant und Landkarten, außerdem darf sich jeder von uns geheim ein Landschaftsplättchen ansehen.

Sind wir an der Reihe, würfeln wir die **drei Spezialwürfel**. Wir werten dann zuerst jene Würfel aus, welche Landschaftsmerkmale zeigen, indem wir 1 Landschaftsplättchen unserer Wahl aufdecken. Nur wenn sich eines der gesuchten Landschaftsmerkmale darunter befindet, dürfen wir ein weiteres Plättchen aufdecken. An-

schließend dürfen wir unsere Figur um so viele Felder vorwärts ziehen wie richtig aufgedeckte Landschaftsplättchen. Haben wir ein Proviantssymbol gewürfelt, dürfen wir unsere Figur ein weiteres Feld bewegen. Für jedes aufgedeckte Ritterplättchen und gewürfeltes Rittersymbol rückt hingegen die Ritterfigur ein Feld vor.

Immer wenn der Startspieler erneut dran ist, müssen wir den **schwarzen Ritter zusätzlich ziehen**, und zwar abhängig von den Pfeilen auf dem Feld, auf dem er gerade steht. Anfangs ist dies gerade mal 1 Feld, im späteren Spielverlauf werden es aber bis zu drei Felder.

Und so kommt uns der schwarze Ritter immer näher. Mit den anfangs erhaltenen Plättchen können wir das drohende Ende etwas hinauszögern. So dürfen wir gegen Abgabe einer



Fortsetzung von „Von Falkenstein“

Landkarte alle Würfel noch einmal werfen, oder mit einem **Proviant** eine Spielfigur unserer Wahl um 1 Feld vorwärtsziehen. Sobald der Ritter jedoch auf ein Feld zieht, auf dem eine unserer Spielfiguren steht, haben wir als Team augenblicklich **verloren**. Gelingt es uns allerdings, alle unsere Spielfiguren in die rettende Burg zu ziehen, bevor sie der schwarze Ritter erwischt, haben wir **gemeinsam gewonnen**.

Fazit

"Von Falkenstein" ist also ein **Memory-Spiel**, weil wir uns im Laufe des Spiels bestmöglich merken sollten, wo sich die Landschaftsplättchen befinden, um unsere Spielfiguren vorwärts ziehen zu dürfen. Anfangs sind wir zwar gezwungen, öfters ins Blaue zu raten, aber mit jedem neuen Plättchen, welches wir aufdecken, erhalten wir mehr Informationen, die es in den grauen Zellen abzuspeichern gilt.

Nachdem wir aber **kooperativ** zu Werke gehen, dürfen wir uns dabei gegenseitig unterstützen. Es ist ausdrücklich erlaubt, ja sogar empfehlenswert, dem aktiven Spieler Tipps zu

geben, uns abzusprechen und zu diskutieren. Die endgültige Entscheidung trifft allerdings stets der Spieler, der gerade an der Reihe ist.



Auf den letzten Feldern der Laufstrecke, nämlich den **Treppentufen** direkt vor der Burg, dürfen wir hingegen **keine Hilfe von den Mitspielern** annehmen. Dort müssen wir die gewürfelten Symbole ganz allein unter den Landschaftsplättchen finden. Dasselbe gilt auf dem Rockenberger Spielplan für jeden Spieler, dessen Figur sich auf einem der drei rotbraun hervorgehobenen Felder in der Nähe der Kirche befindet.

18 Landschaftsplättchen, welche ihre Position nie wechseln, das stellt für eine Spielgruppe **keine allzu schwere Aufgabe** dar. Man kann sich ja die Hinweise aufteilen, sodass sich jeder Spieler nur einen Teil der Plättchen einprägen muss. Dann bleiben für den einzelnen Spieler we-

niger als 10 Plättchen zum Memorieren übrig. Zieht man zusätzlich in Betracht, dass die beabsichtigte Zielgruppe Spieler "ab 7 Jahren" ist, und Kinder automatisch eine höhere optische Merkfähigkeit aufweisen, ist dies wahrlich alles andere als herausfordernd.

Allerdings spielt der **Zufall auch eine gewisse Rolle**, nämlich dann wenn die Ritterfigur näher rückt, als uns lieb ist.

Dies passiert einerseits durch das Aufdecken von Ritterplättchen, was wir doch einigermaßen selbst kontrollieren können. Wenn wir eines der beiden "gefährlichen" Plättchen ein zweites oder gar drittes Mal aufdecken, sind wir selbst schuld. Nicht beeinflussen können wir jedoch, ob ein Ritter-Symbol gewürfelt wird oder nicht. Wenn auf diese Weise öfter das "Ritter"-Symbol zum Vorschein kommt, kann es schnell mal brenzlig für uns werden.

Der **Schwierigkeitsgrad** kann relativ unkompliziert mit den "Proviant"-



Fortsetzung von „Von Falkenstein“

und "Landkarten"-Plättchen reguliert werden. Einsteiger sollten alle 6 Plättchen verwenden, Fortgeschrittene nur je 2 Plättchen pro Sorte. Wollen wir es deutlich schwieriger gestalten, müssen wir versuchen, nur mit je einem Plättchen auszukommen.

Ich spiele "Von Falkenstein" übrigens selbst gerne ab und zu als **Solo-Spiel**, denn in diesem Modus ist es tatsächlich recht herausfordernd, sich alles genau zu merken. Ich betrachte es dann als spielerisches Mittel zum Trainieren meines Gedächtnisses und zur Vorsorge gegen Alzheimer, in meinem fortgeschrittenen Alter eine wichtige Funktion.

Zum **Material**: "Von Falkenstein" beinhaltet ja - wie bereits erwähnt - gleich zwei Burgen, für die es nicht nur unterschiedliche Spielplanseiten, sondern auch andere Aufsteller für den 3D-Zielaufbau gibt. Darüber hinaus wurde noch ein Begleitheft beigelegt, mit den überlieferten Geschichten der beiden Burgen, sowie einer detaillierten Beschreibung der historischen Gebäude auf den Spielplänen. Ich finde diese Informationen für ein Familienspiel eher unnötig, aber wahrscheinlich wurde das Projekt von örtlichen Tourismusverbänden unterstützt.

"Von Falkenstein" funktioniert, und für die ansichtete Spielerschicht ist es auch ganz gut geeignet. **Man hätte meiner Meinung nach aber mehr draus machen können.** Warum zwei

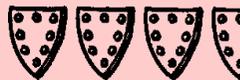
Spielplanseiten drucken, wenn sich diese Spielmechanik nur in einem winzigen Detail unterscheiden? Man hätte die Rückseite durchaus herausfordernder gestalten können. Mit bloß ein paar zusätzlichen Landschaftsplättchen ließe sich auf einfache Art der Schwierigkeitsgrad erhöhen.

Und warum nicht einen vierten Würfel hinzufügen, der auf einigen Seiten ein Wechselsymbol aufweist, bei dem man verpflichtend zwei Landschaftsplättchen miteinander vertauschen müsste? Dies brächte mehr Dynamik ins Spiel und erforderte mehr flexibleres Denken. Hier hat man redaktionell die Chance verpasst, das Spiel längerfristig interessant und herausfordernd zu machen.



Wally

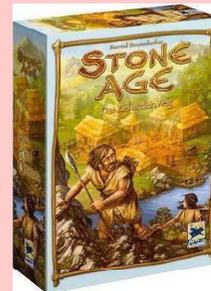
Game News - Wertung



Notenskala

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

- Spitze
- sehr gut
- gutes Spiel
- so lala
- schwach



Stone Age
Historienfilm
Michael Tummelhofer
Hans im Glück Studio
Dauer: 90 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@trauner-hof.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.

© 2025 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Hinter dem Pseudonym "Michael Tummelhofer" steckt eigentlich ein Regisseur-Trio, welches sich in diesem erstklassigen Streifen um das für die damals lebenden Urmenschen harte und entbehrliche Überleben dreht. Als Jäger und Sammler, aber auch schon mit beginnender Sesshaftigkeit (zusammen mit etwas Ackerbau) versuchen die Steinzeitmenschen ausreichend Nahrung zu sammeln, aber auch die eine oder andere Erfindung zu schaffen, welche die Ent-



wicklung ihres Stammes vorantreibt.

Vielfach ausgezeichnete Film, der auch mit beeindruckend schönen Bildern besticht. Prädikat: Sehr wertvoll!



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 Spieletage ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen

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