

ANIMAL FARM IM TRAUNERHOF ???

Am Mittwoch, den 5. März geht's tierisch ab! (S 1.)



387. Ausg. 27. Feb. '25
Auflage 100 Stück (!)
35. Jg., Abo 15 Euro



Liebe digital natives,

es ist ja ein alter Hut, dass wir Knobelfritter bevorzugt den analogen Vergnügungen frönen. Auch dieses Mal versuchen wir, den einen oder anderen "Surfosaurus MAX" in einen Surfosaurus min zu verwandeln, indem wir der breiten Bevölkerung die Vorzüge von mehr oder weniger flauschigen Haus- und Nutz-Tieren näher bringen.

Bei den Nutztieren dürfen natürlich die "Hennen" nicht fehlen. Immerhin ist am 19.3. der internationale Tag des Geflügels. Wir belassen es aber nicht dabei, das Bewusstsein für unsere liebste Proteinquelle

zu schärfen. Wir müßer auch einen Abstecher nach Quedlinburg machen, um dort bei den "Quacks & Co." Aufklärungsarbeit zu leisten, dass nicht jeder Vierbeiner als Reittier geeignet ist.

Bei allen weltverbesserlichen Bemühungen lassen wir aber auch nicht zu kurz kommen, dass das Zusammenleben in "Harmonies" am besten klappt. Insofern bitte nicht verbissen missionieren sondern lieber freundlich Informationen anbieten. Einsatzbesprechung ist am 5. März, wie gewohnt ab 18:00 Uhr im Traunerhof.

Have fun!
Euer Oliver



Neues vom Trauner Spielekreis



22. Weißkirchner Spielefestival 2025

Roland Rankl veranstaltet am Wochenende 29. und 30. März 2025 wieder sein beliebtes Spielefestival im Pfarrheim Weißkirchen an der Traun. Es beginnt am Samstag, um 15:00 Uhr mit „open end“, am Sonntag geht's von 10:30 bis 17:00 Uhr. Eine große Spielothek steht zur Verfügung. Der Eintritt ist frei.

ritter der knobelrunde



Brettspielfest am 29. März 2025 im Otelo

Gleichzeitig veranstaltet das Brettspielnetzwerk OÖ. sein zweites Brettspielfest, welches diesmal in Vöcklabruck, in der Hatschek-Stiftung stattfindet. Das Fest dauert am Samstag, den 29. März 2025 von 10:00 bis 24:00 Uhr. Auch hier gibt es zahlreiche Spiele zum Ausleihen und Ausprobieren, und eine Menge Erklärbaren.

Ottensheim spielt

Außerdem findet zur selben Zeit das zweitägige „Ottensheim spielt“ (29. und 30. März 2025) im Pfarrsaal Ottensheim statt, veranstaltet vom Spieleversum Linz.

Hall of Games

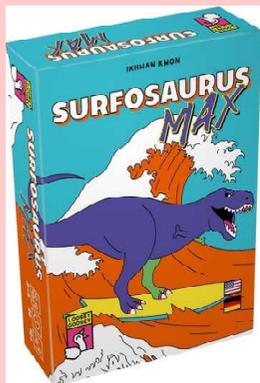
Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist Sonntag, 16. März 2025 um 12:00 Uhr. Bitte auch über die **Whats App-Gruppe** mitvoten!

Spiel-Termine im März

- 1.+ 2.3. Innviertler Spielotage, Messe Ried
- 5.3. Knobelfritter Traun
- 8.3. Franckviertel
- 8.3. Paschinger Spielotage
- 11.3. Spielewand Pasching
- 12.3. Knobelfritter Traun
- 15.3. Games Toys & More
- 19.3. Knobelfritter Traun
- 20.3. Stammt. Offering
- 22.3. Solar City Pichling
- 26.3. Knobelfritter Traun
- 26.3. Stammt. Thening
- 28.3. Auwiesen
- 29.3. Brettspielfest im Otelo, Vöcklabruck
- 29.+ 30.3. Spielefestival in Weißkirchen
- 29.+ 30.3. Ottensheim spielt im Pfarrsaal

Game News - Spielekritik

Okay, dieses Thema ist wissenschaftlich vielleicht nicht ganz bewiesen, aber was wissen wir schon von den Freizeitbeschäftigungen urzeitlicher Wesen...



Titel: Surfosaurus MAX
Art des Spiels: **Kartenspiel**
Spieleautor: **Ikhwan Kwon**
Lossey Goosey Games
Jahrgang: **2023**
Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 20 Minuten**
Preis: **Euro 17,90**

Einleitung

Ein Triceratops, der einen "Botton Turn" vollführt? Ein Spinosaurus bei einem spektakulären "Tube Riding"? Ein perfekter "Alley Oop" von einem Archaeopteryx? Oder ein makelloses "Roundhouse Cutback" präsentiert von einem Tyrannosaurus Rex?

Für wen die oben angeführten Begriffe spanische Dörfer sind, hier die Auflösung: Das eine sind -



Handkarte offen vor uns aus und ziehen sofort eine neue Karte nach. Dies geht reihum so lange, bis jeder Spieler die richtige Anzahl an Karten gespielt hat, beispielsweise 2 Karten im Spiel zu viert.

Danach wird die **stärkste mögliche Kombo** aus allen ausliegenden Karten gebildet. Die stärkste mögliche Kombo ist eine einfarbige Straße ("Straight Flush"), danach kommt eine Kombo aus Karten gleichen Wertes ("4 of a kind"), dann Karten gleicher Farbe ("Flush"), eine Straße ("Straight") bis schließlich nur mehr die Karten mit den höchsten Werten ("High Cards") zählen.

Jeder Spieler, der eine oder mehrere Karten zur Bildung der stärksten Kombo beigesteuert hat, **behält diese Karten(n) als Punkte** und schiebt sie unter seine Kokosnuss-Karten. Dabei zählen Karten bei einem unauflösbaren Gleichstand nur die Hälfte und müssen unter die halbe Kokosnuss geschoben werden.

Nach einer fix festgelegten Anzahl an Runden

wie die meisten wohl erraten haben - Dinosaurierarten, das andere bekannte Manöver beim Wellenreiten. Auf den Karten des Spiels "Surfosaurus MAX" sind tatsächlich solche Urzeitwesen beim Surfen - sic! - abgebildet! Warum? Keine Ahnung! Die Spielregel verschweigt uns die Gründe. Weder in der Kurzbeschreibung, noch auf der Schachtelrückseite oder sonst wo wird auf das seltsame Thema eingegangen. Deshalb beschränken wir uns in dieser Rezension ebenfalls auf die maßgeblichen Elemente, nämlich Kartenwerte und -farben.

Spielbeschreibung

Wenn wir mal die Dinos und das Surfen komplett ignorieren, finden wir **Surfosaurus-Karten in 7 Farben**, jeweils in den **Werten von 1 bis 12** vor. Nachdem abhängig von der Spielerzahl ein paar Karten unbesehen aus dem Spiel entfernt wurden, erhält jeder von uns **7 Handkarten**. Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Nachziehstapel.

Der **Spielablauf ist sehr simpel**: Sind wir an der Reihe, spielen wir eine

Fortsetzung von „Surfosaurus MAX“

(beispielsweise 8 Runden zu viert) endet die Partie, und wir **ermitteln unsere Siegpunkte**, indem wir die Karten unter unseren Kokosnuss-Karten addieren: Volle Punktezahl für unsere



Karten unter der vollen Kokosnuss, nur die halben Punkte für unsere Karten unter der halben Kokosnuss. Erzielen wir schlussendlich die meisten Siegpunkte, haben wir den seltsamen Wellenreitwettbewerb gewonnen und dürfen uns am Waikiki Beach gebührend feiern lassen.

Fazit

Der werte Leser wird es sofort festgestellt haben: "Surfosaurus MAX" nimmt eindeutig Anleihen beim Kartenspiel-Klassiker "Poker", genauer gesagt von "Texas Hold'em", bei dem die Spieler allerdings die wertvollste Kombination aus ihren beiden Handkarten zusammen mit einer offenen Auslage aus 5

Karten bilden. Hier spielen wir Karten aus unserer Hand **offen** aus und bilden so **gemeinsam** eine offene Auslage, aus der dann die stärkste Kombo gebildet wird.

Die gültigen Kombinationen

erinnern mich jedoch an ein anderes Kartenspiel, welches mittlerweile auch schon als Kartenspielklassiker betrachtet werden kann. Die Reihenfolge der bei "Surfosaurus MAX" gültigen Kombos - einfarbige Straße, gleicher Wert, gleiche Farbe, Straße und höchste Werte - ähnelt frappierend jener aus Reiner Knizia's Zweipersonen-Kartenspiel "Schotten-Totten" (ASS Spiele, 1999).

Die **Punktewerte auf den Karten** sind übrigens indirekt proportional zu ihren Kartenwerten. Soll heißen: Die höheren Werte, mit denen wir zwar nicht automatisch, aber mit doch höherer Wahrscheinlichkeit an Gewinnkombos beteiligt sein können, weisen niedrigere Punkte auf als jene mit hohen Kartenwerten. So bringt etwa eine "12" bloß zwei Punkte ein (bzw. 1 Punkt bei halber Punktezahl), mit einer "1" hingegen

können wir gleich stolze 12 Punkte anschreiben (immerhin noch 6 unter der halben Kokosnuss). Auch diesen Umstand sollten wir in unseren Überlegungen mitberücksichtigen, um unsere wertvollen Karten möglichst zum richtigen Zeitpunkt einzusetzen. Das **Timing** gilt es also nicht zu vernachlässigen.

Bei all dem spielt das **Glück**, wie bei vielen Kartenspielen, eine Hauptrolle. Wir können absolut nichts dagegen unternehmen, wenn von den Mitspielern nur Karten ausgelegt werden, für die wir keine passenden Karten auf der Hand halten. Dann punktet bloß die anderen, während wir machtlos zusehen müssen. Sicher, wie beim Poker könnte man sich einprägen, welche Werte, welche Farben schon in den Vorunden ausgespielt wurden und somit nicht mehr auftauchen können. Unser Einfluss auf das Spielgeschehen ist trotzdem ziemlich beschränkt.

Die **Spielerzahl** wirkt sich stark auf die Charakteristik des Spiels aus. So ist "Surfosaurus MAX" besonders in größeren Runden (zu fünf oder zu sechst) eher als Funspiel zu bezeichnen, bei dem wir kaum etwas beeinflussen können und richtiggehend "gespielt" werden. Zu zweit soll eine Sonderregelung einen dritten Spieler simulieren, was jedoch wiederum für reichlich Zu-

Fortsetzung von „Surfosaurus MAX“

fall sorgt. „Surfosaurus MAX“ gefällt mir daher am besten zu dritt, denn hierbei dürfen wir gleich 3 Karten ausspielen, was uns mehr Möglichkeiten zum Taktieren bringt.

Die Gestaltung ist recht bunt, was für ein Spiel mit einem so schrägen Thema im Grunde genommen gut passt. Nur die Farbgebung ist nicht ideal gelungen, denn orange und rot sind sich viel zu ähnlich, was immer wieder zu Verwechslungen führt. Dafür sind die Übersichtsblätter für die Spieler recht praktisch, da sie den Aufbau, den Spielablauf und die möglichen Karten-Kombos für

jede Spielerzahl übersichtlich darstellen.

Insgesamt ist „Surfosaurus MAX“ ein lockeres, unkompliziertes, aber dafür auch extrem glücksabhängiges Kartenspiel, welches durch seine kurze Spieldauer gerne mal zwischendurch oder als flotter Absacker auf den Tisch kommt. Ich persönlich würde es aber nur mehr in Runden zu dritt oder maximal zu viert spielen wollen.

Game News - Wertung



Willy



Oliver & Co. Ganz verabschieden müssen wir uns von FYFE, welches ebenso wie NUKLEUM und KARVI zu wenig Stimmen bekam.

Dies lässt Platz für gleich zwei Neuvorschläge: BOTANICUS und SETI (je 1 x). Wie sich diese beiden wohl schlagen werden?

Die Wertung:

1. Gelehrte des Südtigris	3/+16/-0/19/ +
2. Civolution	*2/+12/-0/14/ +
3. Path of Civilization	2/+10/-0/12/ +
4. The Same Game	2/+ 9/-0/11/ +
5. Bier Pioniere	5/+ 4/-0/ 9/ -
6. Trio	4/+ 4/-0/ 8/ -
Captain Flip	1/+ 7/-0/ 8/ +
8. Sea Salt & Paper	1/+ 6/-0/ 7/ +
9. Die wandelnden Türme	3/+ 3/-0/ 6/ +
10. Hennen	2/+ 1/-0/ 3/ -
11. Fyfe	2/+ 0/-0/ 2/ --
Nukleum	1/+ 1/-0/ 2/ --
Karvi	0/+ 2/-0/ 2/ --

Vorschläge: Botanicus, SETI (je 1 x)



HALL OF GAME

Nach der recht recht faaden Wertung vom letzten Monat kommt jetzt viel Bewegung in unsere Wertung. Zuerst einmal hat es GELEHRTE DES SÜDTIGRIS endlich geschafft und steigt souverän (mit einem Sieg) in unsere „Hall of Games“ auf. Gleich dahinter der Neuvorschlag vom letzten Mal. PATH OF CIVILIZATION (3.) und THE SAME GAME (4.) konnten sich verbessern. Bleibt in den „Top Five“ nur mehr der 5. Platz, den sich BIER PIONIERE - trotz ein paar Verlusten - sichern konnte.

Was ist mit den anderen Spielen geworden, die letztes Mal noch unter den besten 5 waren? TRIO und DIE WANDELNDEN TÜRME sind beide zurückgefallen, ihnen fehlten eindeutig die Stimmen von

Game News - Spielkritik

Tiere - das Thema des kommenden Spieleabends - kommen im nächsten Spiel genug vor. Doch muss für diese zuerst der passende Lebensraum gebildet werden...



Titel: Harmonies
Art: Kartenauswahl- und Legespiel
Autor: Johan Benvenuto
Verlag: Libellud
Jahrgang: 2024
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 38,-

Einleitung

Ich zitiere aus der Schachtelrückseite von „Harmonies“:

„Erschaffe deine eigene kleine Welt, in der die Tiere im Einklang mit der Natur leben!“

Hah?! Also dies ist absolut nicht typisch menschlich. Vom modernen Homo sapiens sind wir es eher gewohnt, dass er Ökosysteme zerstört, die Pflanzen- und Tierwelt ausbeutet und stets

bereit ist, auf der Suche nach Rohstoffen, Energie und Profit das empfindliche Gleichgewicht der Natur zu opfern.

Ich ordne aus diesen Gründen das Spiel dem Bereich der Phantasie zu, auf einer Stufe mit Märchen-, Fantasy- und Science Fiction-Spielen. Aber sei's drum. Grooven wir uns nichtsdestotrotz in Stimmung für die Schaffung eines harmonischen Lebensraumes für diverse Tierarten.

Spielbeschreibung

Um dies zu bewerkstelligen, benötigen wir ein paar Sachen. Zuerst brauchen wir ein persönliches **Spieltableau**, das wir gestalten sollen. Dieses verfügt über 23 oder 25 sechseckige Felder - je nachdem, mit welcher Seite wir spielen wollen. Dieses Tableau füllen wir im Laufe einer Partie mit Landschaften.

Diese kommen wiederum auf **120 runden Spielsteinen** vor: Wasser (blau), Felder (gelb), Bäume (braun oder grün), Gebäude (rot) und Berge (grau). Alle Spielsteine füllen wir zu

Beginn in einen **Beutel**. Daraus ziehen wir anschließend zufällig so viele heraus, um alle fünf Felder des gemeinsamen **Spielplans** mit je 3 Steinen zu bestücken.

Die Tiere finden wir schließlich auf 32 **Tierkarten**. Jede Tierkarte zeigt neben einer Abbildung des entsprechenden Tiers noch das **Muster**, das die Spielsteine auf unserem Tableau bilden müssen, um den Lebensraum zu erschaffen. Am rechten Rand jeder Karte befinden sich Felder für Tierwürfel. Je nach Karte können dies zwischen 2 und 5 Felder sein, auf denen darunter jeweils eine Punktezah steht.

Vom gut gemischten Stapel der Tierkarten werden fünf Karten gezogen, welche eine offene Auslage bilden. Daneben werden alle **Tierwürfel** bereitgelegt. Und dann kann eine Partie „Harmonies“ auch schon losgehen.

Wenn wir an der Reihe sind, besteht unser **Spielzug** aus zwei Aktionen. Zuerst **müssen** wir eine der Dreiergruppen von **Spielsteinen nehmen** und die

Fortsetzung von „Harmonies“

Steine auf unser Tableau legen. Natürlich gibt es dafür strikte **Legeregeln**. So dürfen wir Steine nur auf leere Felder platzieren oder auf ganz bestimmte Steine, um damit Gebäude, Bäume oder Berge zu erschaffen. Auch bereits mit Tierwürfeln belegte Steine sind tabu. Alle erlaubten Möglichkeiten sind praktischerweise als Spielhilfe auf der letzten Seite der Spielanleitung abgedruckt.

Danach dürfen wir aus der offenen Auslage eine **Tierkarte nehmen**. Wir legen sie am oberen Rand unseres Tableaus an und platzieren auf jedes ihrer Felder am rechten Rand einen Tierwürfel. Außerdem dürfen wir - sogar mehrfach im selben Zug - Tierwürfel von einer Karte auf einen (unbelegten) Spielstein legen, wenn die entsprechende Bedingung erfüllt ist.

Bevor der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran ist, ziehen wir noch drei neue Steine aus dem Beutel und legen sie auf das freie Feld des Spielplans, zudem füllen wir bei Bedarf die Auslage an Tierkarten wieder auf 5 Stück auf.

Das **Spiel endet**, sobald der Beutel leer ist, wenn

wir den Spielplan mit Steinen auffüllen müssten, oder wenn jemand von uns auf seinem Tableau am Ende seines Zuges 2 oder weniger unbesetzte Felder aufweist. In einer **Schlusswertung** ermitteln wir die Punkte für unsere Landschaften (laut Wertungsübersicht) und unsere Tierkarten. Bei letzterem zählt für jede Karte - egal, ob abgeschlossen oder nicht - die Anzahl der Punkte, die unter dem obersten Feld ohne Tierwürfel steht. Die **höchste Gesamtpunktzahl** qualifiziert uns zwar nach wie vor nicht als Muster-Ökologen, aber zumindest als Sieger der Partie.



Fazit

Landschaften bilden und dort Tiere ansiedeln, um mit beiden Elementen Punkte zu erzielen - thematisch erinnert „Harmonies“ doch stark an „Cascadia“, 2022 immerhin zum „Spiel des Jahres“ gekürt. Damit enden aber auch schon die Gemeinsamkeiten, denn auf welche Weise dies geschieht, ist hier doch ganz anders gelöst.

Die **Landschaften** werden hier durch **Spielsteine** dargestellt, bzw. erschaffen. Die Spielsteine legen wir auf Felder unseres Tableaus, um damit Landschaften zu bilden. Interessant ist, dass manche Spielsteine (Wasser, Felder) zwingend nur auf **freie** Felder gelegt werden und auch nicht überbaut werden dürfen. Logisch, denn Flüsse und Felder sind und bleiben halt flach.

Andere Spielsteine, wie Bäume und Berge, können hingegen **gestapelt** werden. Nicht nur, dass sie auf diese Weise höhere Punkte bringen, erfordern manche

Tierkarten zudem höhere Bäume und größere Berge. Und rote Spielsteine zählen überhaupt erst als **Gebäude**, wenn sie entweder auf Holz (braun), Stein (grau) oder Ziegel (rot) gebaut sind.

Diese Legeregeln sind also schon grundsätzlich abwechslungsreicher und kniffliger als jene von „Cascadia“. Auch bei den Punkten unterscheiden sich beide Spiele sehr. Bei „Harmonies“ zählen keine Mehrheiten, hier gibt es für jede Landschaft ein **fixes Wertungsschema**, wie recht übersichtlich auf der Wertungsübersicht angegeben.

Bei den Tieren werden keine speziellen Tiersteine

Fortsetzung von „Harmonies“

auf den Landschaften platziert. Vielmehr sind es neutrale, für alle Tiere geltende **Tierwürfel**, die gelegt werden. Sie werden erst durch die **Tierkarten**, von denen sie genommen werden, definiert. Der Vorteil liegt darin, dass nun deutlich mehr unterschiedliche Tiere vorkommen als bloß die fünf bei „Cascadia“. Insgesamt 32 Tierkarten finden wir vor, was für **reichlich Varianz** sorgt. Ich könnte mir sogar leicht vorstellen, dass in zukünftigen Erweiterungen noch weitere Tierkarten erscheinen.

Die Bedingungen der einzelnen Tierkarten sind **unterschiedlich schwer zu erfüllen**. Mal werden nur wenige Landschaftsteine benötigt, mal doch recht viele. Diesem Umstand wird durch die Anzahl an möglichen Tierwürfeln, als auch durch die zu erzielenden Punkte Rechnung getragen.

Beides - Landschaften wie Tiere - kann uns wertvolle Punkte bringen. Die Herausforderung besteht darin, die beiden Aspekte **bestmöglich miteinander zu verbinden**, sozusagen in Einklang zu bringen. Mit Geschick und etwas Glück sind durchaus Symbiosen möglich. Wich-

tiger Tipp: Man sollte tunlichst vermeiden, Tierkarten mit gleicher Farbe ausliegen zu haben, denn dies reduziert die Chancen, ihre Voraussetzungen auch tatsächlich erfüllen zu können.



Bei alledem ist naturgemäß ein gewisser **Glücksanteil** vorhanden. Wir sind doch stark davon abhängig, dass für unsere Tierkarten passende Steine auftauchen, bzw. für unsere bereits gelegten Steine günstige Tierkarten in die Auslage kommen. Auch die **Interaktion** spielt eine gewisse Rolle. Das gelegentliche Wegschnappen von Steinen oder Karten passiert jedoch eher unbeabsichtigt, weil wir uns doch hauptsächlich auf unser persönliches Tableau, unsere eigenen Möglichkeiten konzentrieren.

Das oben beschriebene Grundspiel ist für sich betrachtet schon reizvoll genug und sorgt für ausreichend Abwechslung. Es werden aber auch **Varianten** geboten. Die Rückseite der Spielertableaus etwa

zeigt statt 23 Feldern nun 25 Felder, womit bereits höhere Punktwerte möglich sind. Außerdem wird auf der **B-Seite** mit den blauen Wassersteinen kein möglichst langer Fluss gebildet, sondern die Spielfläche in Inseln unterteilt, die jeweils 5 Punkte wert sind.

Eine weitere Alternative bieten die **Naturgeistkarten**. Erhalten wir das Grundspiel mit diesen Karten, erhalten wir anfangs zufällig 2 von den 10 vorhanden

den Naturgeistkarten, von denen wir eine behalten und offen an unser Tableau auslegen. Die Naturgeistkarten sind ähnlich aufgebaut wie die Tierkarten. Deren Bedingung muss jeder aber nur einmal erfüllen, um bei der Endwertung Zusatzpunkte zu bringen. Dies können - je nach Karte - entweder Punkte für bestimmte Einzelfelder (Bäume, Berge, Felder, etc.) oder für Gruppen verbundener Landschaftsgebiete. Auf diese Weise können sie die Ausbeute an Punkten merklich erhöhen.

Auch ein gut funktionierendes **Solo-Modus** wird offeriert. Der Aufbau ist leicht verändert, so weist die Rückseite des Spielplans nur 3 Felder für Dreiergruppen auf (die nicht genommenen Steine kommen nach un-

Fortsetzung von „Harmonies“

serem Spielzug aus dem Spiel), und die Auslage wird aus bloß 3 Tierkarten gebildet. Es gilt für uns, möglichst viele **Sonnen** zu erzielen, deren Anzahl von den erreichten Punkten und dem gewählten Szenario abhängt (A- oder B-Seite, Naturgeister).

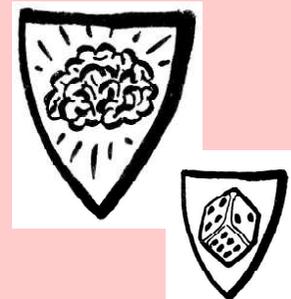
Ganz besonders gut gefällt mir das **hochwertige Spielmaterial** mit großformatigen Karten, Holzsteinen, einem großen Stoffbeutel, stabilen Tableaus, durchsichtigen Würfeln und einem praktischen Wertungsblock. Die Spielanleitung ist vorbildlich. Und die **grafische Gestaltung** ist toll, mit einem Stil,

den ich als künstlerisch wertvoll und einfach bezaubernd erachte. Es passt zum positiven Gesamtbild, dass die Spielsteine nicht nur unterschiedliche Farben, sondern (bis auf die braunen Steine) auch ein Muster aufweisen. Außerdem sind sie nicht kreisförmig, sondern leicht unrund, was das haptische Erlebnis ab"rundet".

Insgesamt ist "Harmonies" ein wirklich **ausgezeichnetes Spiel** mit ausreichend taktischer Tiefe und angenehmer Spieldauer, sowie liebevoller Gestaltung. Der Gesamteindruck ist - zum Titel passend - sehr harmonisch, weshalb es für mich eine **Top-Empfehlung** darstellt!



Game News - Wertung



nummern näher nach Linz gerückt, genauer gesagt in die Wiener Straße Nr. 95. An seinem **Online-Spielversand**, 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

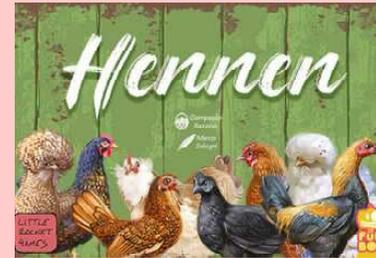
sehr vielen Spielen gibt es Demoexemplare.

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 - Spielkritik

Beim nachfolgenden Spiel besteht kein Zweifel: Hennen gehören zur Gruppe der Vögel, diese zu den Wirbeltieren, diese zu den Tieren. Check!



Titel: Hennen
Art: Kartenlegespiel
Spielauteur: Giampaolo Razzino
Little Rocket Games
Jahrgang: 2023
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 15 bis 20 Minuten
Preis: Euro 20,90

in weiß oder braun gibt, sondern allein im europäischen Rassegeflügelstandard über 180 Rassen und Farbenschläge unterschieden werden.

Und damit sind wir schon mitten in der Rezension zum Spiel "Hennen", denn auf den darin enthaltenen Karten finden wir acht unterschiedliche Hühnerrassen vor. Als Züchter versuchen wir, mit den Karten einen harmonischen Hühnerhof mit verschiedenen Hühnerrassen aufzubauen, um am Ende die meisten Siegpunkte zu erzielen.

Einleitung

Hühner - das sind doch diese gackernden, körnerpickenden, gefiederten, aber flügelhahnen Vögel, die uns täglich Eier liefern und deren Dasein meist am Grill oder im Ofen endet. Damit ist mein Wissen darüber bereits erschöpft. Dabei gäbe es noch so viel Interessantes über den gallus domesticus zu berichten, wie meine Google-Recherche ergab. Etwa, dass der weltweite Bestand ungefähr das Dreifache der Menschheit beträgt, aber jährlich etwa 45 Milliarden Hühner geschlachtet werden. Und dass es sie nicht nur

Spielbeschreibung

Die acht im Spiel vorkommenden **Hühnerrassen** habe ich - was in Anbetracht der Einleitung wenig verwundert - noch nie gehört. Sie wurden aber augenscheinlich so gewählt, dass sie sich optisch - also was Farbe und Aussehen angeht - deutlich voneinander unterscheiden. So ist das "Sultanhuhn" schneeweiß mit recht flauschigem Federkleid, der "moderne englische

Zwergkämpfer" ziemlich klein, schlank und drahtig, das "Cemani"-Huhn pechschwarz gefiedert.

Jede **Hühnerkarte** weist neben der Bezeichnung, einer Darstellung und einer Kartenfarbe aber auch noch weitere Merkmale auf. So trägt jede Karte eine Kartennummer von 1 bis 6, zeigt 1 bis 3 Eier (wichtig für Siegpunkte) und kann bis zu 2 Medaillen haben. Eine Feder am rechten unteren Eck bedeutet, dass diese spezielle Karte im Kartendeck insgesamt zwei Mal vorkommt, während es alle anderen bloß ein einziges Mal gibt. Die einzelnen Hühnerrassen kommen unterschiedlich häufig vor, so finden wir etwa insgesamt 12 "Paduaner" vor, aber lediglich 8 "deutsche Lachshühner". Die Anzahl sowohl der Eier als auch der Medaillen ist bei selteneren Hühnerrassen dafür umso höher.



Fortsetzung von „Hennen“

Der **Spielablauf ist recht simpel**: Sind wir an der Reihe, ziehen wir zuerst zwei Hennenkarten (1), wobei wir für jede Karte wählen können, ob wir sie vom verdeckten Nachziehstapel ziehen oder die oberste (offene) Karte eines fremden Abwurfstapels aufnehmen wollen. Anschließend legen wir von unseren nun sechs Handkarten eine in unseren Hühnerhof (2) und werfen eine Karte auf unseren eigenen Abwurfstapel (3).

Für das Auspielen von Hennenkarten in unseren Hühnerhof gibt es ganz bestimmte, recht **restriktive Regeln** (Legeregeln für Legehennen, haha). So müssen wir jede Hennenkarte (bis auf die allererste, natürlich) auf jeden Fall an mindestens eine bereits liegende Karte anlegen. Dabei müssen wir beachten, dass Hennen der gleichen Rasse unabhängig von ihrer Nummer platziert werden dürfen, während eine Hennenkarte, die an eine andere Rasse angrenzt, um 1 Nummer höher oder um 1 Nummer niedriger sein muss. Diese Bedingungen müssen **für alle Seiten** erfüllt werden.

Die 12 Hennenkarten, die wir im Laufe einer Partie auslegen, müssen zudem

am Ende ein **Raster** aus 3 x 4 oder 4 x 3 bilden. Können oder wollen wir keine Karte regelkonform spielen, drehen wir eine beliebige Hennenkarte aus unserer Hand um und legen den nun sichtbaren **Hühnerstall**, der uns am Spielende allerdings einen Minuspunkt beschert.



Nach der sechsten Karte müssen wir unsere **Hahn-Figur** auf eine Hennenkarte stellen. Die Gruppe gleichfarbiger Hennen, zu der die betroffene Henne gehört, bringt uns am Schluss Extrapunkte ein, vorausgesetzt diese Gruppe ist schlussendlich nicht selbst die größte Hennen-

Nach der 12. Karte ist unser Raster fertig. In einer **Schlusswertung** ermitteln wir die Punkte für unseren Hühnerhof. Wir erhalten Punkte für unsere größte Hennen-

unserem Hühnerhof (2 Punkte für je 3 Medaillen). Für jeden Hühnerstall verlieren wir einen Siegpunkt, außerdem wird kontrolliert, wie gut wir die beiden Aufträge der für diese Partie zufällig aufgedeckten Auftragskarte erfüllen konnten. Wenn wir insgesamt die **meisten Siegpunkte** sammeln konnten, gewinnen wir die Partie.

Fazit

Das **Grundprinzip klingt ja ganz einfach**: 2 Karten auf die Hand nehmen, eine Handkarte ausspielen, eine andere ablegen. Das Ganze insgesamt zwölf Mal, sodass nach relativ kurzer Spieldauer - 20 bis höchstens 30 Minuten - eine Partie schon zu Ende ist. "Wo liegt da die Herausforderung?", werden sich nun einige Leser fragen.

Der Teufel steckt im Detail. Die Legeregeln hören sich ja ebenfalls recht simpel an, aber **in der Praxis kann da ganz schön was schief gehen**. Wenn man nicht aufpasst, kann es passieren, dass an einer Stelle keine einzige Hennenkarte mehr passt, weil die Anforderung - entweder gleiche Hennenrasse oder genau 1 Nummer Differenz Karten anderer Rassen - nicht an allen Kanten erfüllt werden kann. Manchmal

Fortsetzung von „Hennen“

sind auch die einzigen überhaupt noch passenden Karten nicht mehr verfügbar. Notfalls muss man dann eben einen Hühnerstall platzieren, der zwar im Anschluss weiterhilft (an einen Hühnerstall darf jede Rasse mit jeder Nummer angrenzen), dafür aber 1 Minuspunkt bringt.



Grundsätzlich ist es dadurch vorteilhafter, **größere Gruppen gleicher Hühner** zu sammeln, weil dies neben größerer Legefreiheit auch noch mehr Punkte bringt. Allerdings gilt es dabei, die **Häufigkeit** der Hühner-

um sich eventuell auf alternative Rassen zu konzentrieren.

Dies alles sorgt schon für eine **Prise Interaktion**, schließlich sollte man ja gleichzeitig den Mitspielern durch unbedachtes Abwerfen von Karten keine Steilvorlagen liefern. Oft kommt dies einem Eiertanz gleich, wenn man eigentlich keine Handkarten abwerfen wollte, weil man sie entweder selbst noch benötigt oder den anderen nicht gönnen will.

Einen zusätzlichen Aspekt liefern die Aufträge. Es gibt insgesamt 10 **Auftragskarten**, von denen vor Spielbeginn eine Karte zufällig gezogen wird. Auf jeder Auftragskarte sind zwei Aufträge angegeben, ein "Auftrag oben" und ein "Auftrag unten". Einige Aufträge bringen Extra-

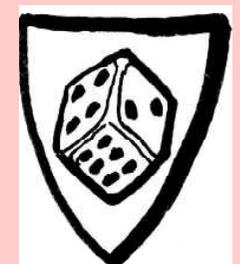
Um ein Maximum an Punkten zu erzielen, ist es meist unerlässlich, auch die Anforderungen der aktuellen Auftragskarte bestmög-

lich zu erfüllen, auch wenn damit Abstriche bei den üblichen Punktequellen gemacht werden müssen. Insgesamt steckt somit wesentlich mehr in diesem kleinen Karten-Legespiel, als es anfangs den Anschein hat. Ich erachte den **Spielreiz**, besonders in Relation zur **kurzen Spieldauer**, als recht hoch, weshalb es in unseren Spielrunden immer wieder gerne auf den Spieltisch kommt.

Da das **Spielmaterial** ebenfalls sehr ordentlich ist - schön gestaltete Karten, hölzerne Hahnenfiguren, ein nützlicher Abrechnungsblock und praktische Übersichtskarten - kann ich "Hennen" uneingeschränkt empfehlen.

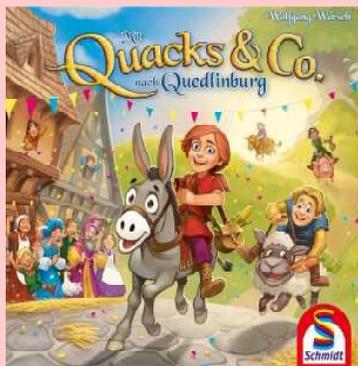


Game News -
Wertung



Game News - Spielkritik

Auch beim nächsten Spiel kommen Tiere vor, auch wenn sie nicht die Hauptrolle spielen, sondern lediglich als Fortbewegungsmittel genutzt werden...



Titel: Mit Quacks & Co. nach Quedlinburg
Art: Kinderspiel
Autor: Wolfgang Warsch
Verlag: Schmidt Spiele
Jahrgang: 2022
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 6 Jahren
Dauer: ca. 25 Minuten
Preis: Euro 35,90

Einleitung

Stell dir vor, du bist ein Kind in der Stadt Quedlinburg im Harz. Was machst du eigentlich während des berühmten Marktes, wenn die umtriebigen Quacksalber nach Herzenslust Tränke brauen? Ganz einfach: Du feierst!. Denn am Tag vor dem Markt findet ein großes Wettrennen statt. Du trittst gegen die anderen Kids an und fütterst dein Reittier - Esel, Schaf, Kalb oder Schwein - mit speziellem Futter, um ja als Spit-

zenreiter ins Ziel zu kommen. Leider haben sich auch ein paar Traumkräuter in denen Futterbeutel verirrt, welches dein Tier lieber eine kleine Pause gönnen lässt ...

Spielbeschreibung

Du suchst dir zuallererst ein **Tier** aus, nimmst dir die entsprechende Tiertafel und stellst deine Spielfigur auf das Starthäuschen im Wald auf dem Spielplan. Die Rückseite der Tafel zeigt, welcher Beutel dir gehört und welche Futter-Chips du zu Beginn hineingibst.

Die **Futter-Chips** zeigen nicht nur einen Wert, der besagt, wie viele Wegfelder deine Figur auf der Rennstrecke vorwärts gezogen werden darf, sondern ihre Farbe bestimmt gleichzeitig, welche Aktion damit verbunden ist. So erhältst du beispielsweise mit den roten Tomaten-Chips wertvolle Rubine, oder die gelben Mais-Chips erlauben dir das recht vorteilhafte Würfeln des Spezialwürfels.

Der **Spielablauf** ist recht simpel: Ohne hineinzuschauen, ziehst du einen



Chip aus deinem Beutel. Ist es ein Futter-Chip, darfst du mit deiner Spielfigur die entsprechende Anzahl an Wegfelder vorrücken und anschließend die damit verbundene Aktion nutzen. Den Futter-Chip lagerst du auf deiner Tiertafel. Ist es hingegen ein Traumkraut-Chip, kommt dieser auf die nächste freie Traumblase, und dein Zug endet sofort. Danach ist in beiden Fällen das nächste Kind an der Reihe.

Sind auf der Tiertafel alle drei Traumblasen mit Traumkräutern belegt, darfst du dir sofort **neue Chips einkaufen**, wofür du deine gesammelten Rubine verwendest. Am Rand jedes Faches im Schachtelboden ist der jeweilige Preis jedes Futter-Chips angegeben. Es ist nur zu beachten, dass die Chips, wenn du mehr als einen Chip kaufen kannst, unterschiedliche Farben haben müssen. Nach dem Einkauf legst du alle Futter- und Traumkraut-Chips auf deine Tiertafel, sowie alle soeben gekauften Chips in deinen Futterbeutel.

Erreichst du mit deiner Figur als erstes das **Zielfeld** auf dem Marktplatz von Quedlinburg, gewinnst du

Fortsetzung von „Mit Quacks & Co. nach Quedlinburg“

das Wettrennen und erhältst als Belohnung den Goldenen Kessel, den du stolz daheim präsentieren kannst.



Fazit

Mit "Quacks & Co. nach Quedlinburg" ist die **Kinderspielvariante** des bekannten Bagbuilding Game "Die Quacksalber von Quedlinburg" von Wolfgang Warsch, ebenfalls bei Schmidt Spiele erschienen. Die Verwandtschaft lässt sich grafisch auch gar nicht leugnen, obwohl diesmal Michael Menzel statt Dennis Lohhausen als Illustrator fungiert.

Schön ist, dass der grundsätzliche **Spielmechanismus** - eine Art "Push Your Luck" - ebenso wieder verwendet wurde. Auch bei "Quacks & Co." gilt es, seinem anfangs mit recht mageren Plättchen gefüllten Beutel im Laufe der Partie immer bessere Chips zuzufügen. Und auch störende Plättchen - hier "Traumkraut" genannt - finden wir erneut vor.

Glücklicherweise wurde aber alles hier **stark vereinfacht**. So gibt es nicht so komplizierte Effekte der verschiedenen Futter-Chips wie beim Familienspiel, deutlich weniger Farben. Selbst im "erweiterten fortgeschrittenen Spiel" sind es maximal sechs im Vergleich zu den acht bei den "Quacksalbern" vorkommenden Farben.

Zudem ist das **Spielziel wesentlich direkter**.

Denn die Siegpunkte gibt es hier nicht erst am Ende jeder Runde, stattdessen wird die eigene Figur sofort so viele Felder vorgerückt, wie der soeben gezogene Futter-Chip wert ist. Es gibt keine explodierenden Kessel, wenn man den Bogen überspannt hat oder einfach mal Pech hatte. Man muss lediglich ab und zu eine Runde aussetzen und kann schon im nächsten Spielzug mit einem verbesserten Futterbeutel weitermachen. Auf diese Weise kann gar kein Frust aufkommen, ein wichtiges Kriterium für ein Kinderspiel.

Der **Spielablauf** wurde daher auch **simplifiziert**. Es gibt keine Phasen, welche die Kinder durchgehen, stattdessen wird bloß reihum ein Plättchen aus dem Futterbeutel gezogen, welches ent-

sprechend abgehandelt wird. Fertig. Für Familien und Gelegenheitsspieler wäre dies natürlich etwas dürftig, aber es handelt sich schließlich um ein Kinderspiel, und dafür wurde meiner Meinung nach genau **das richtige Maß** gefunden. Etwas Glück beim Grapschen aus dem Beutel, ein wenig Überlegung, welche Farbe(n) am besten gesammelt werden sollten, das passt ausgezeichnet.

Doch auch an fortgeschrittene Spieler wurde gedacht. Während in der ersten Partie lediglich 4 Tafeln, noch dazu mit der leicht verständlichen "Rau-pen"-Seite verwendet werden, können in späteren Partien zwei weitere Farben hinzugefügt werden. Für noch **mehr Varianz** sorgen die Rückseiten der Aktions-tafeln. Die "Schmetterling"-Seite bringt zusätzliche Spielelemente, wie Kleeblätter (für Extrafelder in jeder Zwangspause) oder Rüben-Chips mit dem hohen Wert "8". Und auch der Spielplan weist zwei Seiten auf, einen kurzen und einen längeren Pfad. Somit gibt es **genug Abwechslung** für



Fortsetzung von „Mit Quacks & Co. nach Quedlinburg“

mehrere spannende Wettrennen.

Das **Spielmaterial** verdient ebenso löbliche Erwähnung. Schöne, große Holzfiguren, stabile Plättchen und Tafeln, feste und blickdichte Futterbeutel. Die Futter-Chips zum Nachkaufen finden im Schachtelinneren schön geordnet ihren Platz. Und grafisch wurde alles - wie erwähnt - von Michael Menzel attraktiv in Szene gesetzt.

Alles in allem eine gelungene Kinderspiel-Überarbeitung von "Die Quack-

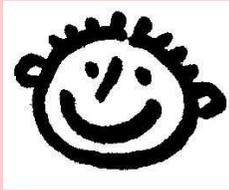
salber von Quedlinburg", welche ebenfalls wie dieses (Kennerspiel des Jahres 2018) bereits eine Auszeichnung erhielt, nämlich den **Deutschen Kinderspiele-Preis 2022**.

Meiner Meinung nach völlig verdient, weshalb ich "Mit Quacks & Co. nach Quedlinburg" als Kinderspiel meine unbedingte Empfehlung aussprechen kann



Wally

Game News - Wertung



Das Leben ist Veränderung...

Euer Pöpperl wird ja - ich hab's Euch schon berichtet - nicht jünger. Tatsächlich befindet er sich schon im letzten Lebensabschnitt, nämlich in der wohlverdienten (?) Pension. Was hat dies für Auswirkungen auf die Knobelfritter und sein liebstes Hobby: das Spielen?

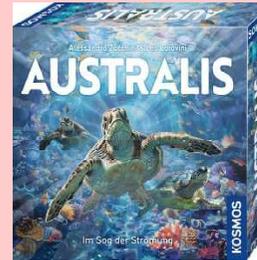
Die gute Nachricht: Er ist weiterhin so spielbegeistert und wird sich nach wie vor dem Spielen, sowie dem Berichten über Spiele (Rezensionen, Veröffentlichung der Game News, etc.) widmen. Und auch die umfangreiche Spielesammlung von über 5.000 Spielen wird den Knobelfrittern weiterhin zur freien Benützung sein. Hoffentlich wissen es diese auch zu schätzen und lassen Euren Pöpperl nicht alleine an seinen Spieleabenden.

Die schlechte Nachricht: Nachdem er in Pension ist, wird er das Restaurant leider schließen müssen, sodass den Knobelfrittern zwar Räumlichkeiten (auch für Spielefeste, wie die TraunCON), sowie Getränke

zur Verfügung stehen, die Versorgung mit Speisen kann aber leider nicht mehr gewährleistet werden. Es gibt aber andere Möglichkeiten, sich an Spieleabenden zu verköstigen, wie die Selbstmitnahme von Jausen, Lieferdienste, vielleicht auch gemeinsame Besorgung von Verpflegung.

Für die nächsten zehn Jahre werden wir da schon zusammen eine Lösung finden. Das Spielerlebnis, das gemeinsame Spielen, das Ausprobieren und Kennenlernen von interessanten Neuheiten sollte allerdings nach wie vor im Vordergrund stehen,

wünscht sich
Euer Pöpperl



Australis
Natur-Doku
Regie: Leo Colovini & Alessandro Zucchini
Kosmos Filme
Dauer: 75 Minuten

Der Film-Tipp des Monats

Die farbenfrohe Unterwasserwelt an der australischen Ostküste bildet den Hintergrund für eine interessante Naturdokumentation. Die beiden erfahrenen italienische Regisseure Alessandro Zucchini & Leo Colovini haben sich mit diesem Ökosystem auseinandergesetzt, welches die warme, sauerstoffreiche Strömung des Ostaustralstroms bildet. Hier bilden sich riesige Fischschwärme, siedeln sich unzählige Korallen an Riffen an, und lassen sich Meeresschild-



kröten von der Strömung vorantreiben.

Herausgekommen ist ein hochinteressanter Streifen, der die große Vielfalt des Lebens in unseren Ozeanen mit wunderschönen Bildern zeigt. Umso wichtiger ist es, dies auch für die Zukunft zu bewahren.

Prädikat: Sehenswert!



Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Mediengestaltung, 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 Knobelfrunde".

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, donnerstags am Monatsende.

© 2025 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Ritter der Knobelfrunde

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 Spieleschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen

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