

# KNOBELRITTER ALS TIERFREUNDE

Informationsabend im Traunerhof am 30.07.25 (S 1)



392. Ausg. 24. Juli '25  
Auflage 100 Stück (!)  
35. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Tierfreunde, blick für einen geheimen Plan suchen.

Ute und ich hatten das Glück auf unseren kürzlichen Reisen Pferden mit 30m hohen Köpfen, Einhörnern in Gärten und Drachen, die sich in Hausfassaden verstecken, zu begegnen. Seit 2016 wissen wir ja um die Existenz fantastischer Tierwesen, nur wo sie zu finden sind bereitet uns noch Schwierigkeiten.

Ein interessanter Ort ist "Australis", die Unterwasser-Schnellstraße vor Australien, die angeblich nicht nur ungewöhnlich großen Seeschildkröten die Migration erleichtert. Man munkelt auch, dass sich die "Mountain Goats" deshalb auf höhere Lagen zurückziehen, weil sie den Über-

Dass "Mycelia" nicht der Pflanzenwelt zuzuordnen sind, scheint auch schon beschlossene Sache, aber in die Tierwelt passen sie auch nicht so richtig. Und dass "Pixies" reine Fantasiewesen sind, glaubt - zumindest in Schottland - kaum jemand.

So unterschiedliche Forschungsfelder bedürfen einer ausführlichen Einsatzplanung, zu der euch unser Minister für Naturforschung Francis Bavarian am Mittwoch, den 30. Juli ab 18:00 Uhr ins Planungsbüro Traunerhof einlädt.

Viel Erfolg beim Aufspüren wünschen Euch, Ute und Oliver



## Bomb Busters Spiel des Jahres 2025

Am 13. Juli fand in Berlin die Preisverleihung zum „Spiel des Jahres“ statt. Nominiert waren: „Bomb Busters“, „Krakel Orakel“ und „Flip 7“. And the red Pöppel goes to...

**BOMB BUSTERS** von Hisashi Hayashi (Pegasus Spiele)

kooperatives Deduktionsspiel für 2 - 5 Personen

OO  
**HAGAR**  
DER SCHRECKLICHE



## ritter der knobelrunde

ser & Jarrett Gray (Frosted Games)

Taktisches, tiefgründiges Sammelspiel für 1 - 4 Personen ab 14 Jahren.

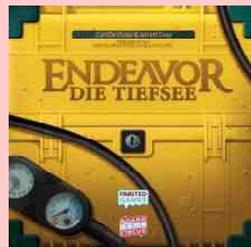
### Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter [traunerhof@traunerhof.at](mailto:traunerhof@traunerhof.at) ist Sonntag, 17. Aug. 2025 um 12:00 Uhr.

Bitte auch die Möglichkeit nutzen, über die WhatsApp-Gruppe der Knobellritter mitzuvoten, oder aber auch über Email seine Stimme abzugeben.



## Neues vom Trauner Spielekreis



### Kennerspiel des Jahres 2025

Am 13. Juli 2025 wurde auch das Kennerspiel des Jahres gekürt. Nominiert waren „Endeavor - Die Tiefsee“, „Faraway“ und „Neuland“. And the anthrazitfarbene Pöppel goes to...

**ENDEAVOR - DIE TIEFSEE** von Carl de Vis-



### Kinderspiel des Jahres

Und auch das „Kinderspiel des Jahres“ wurde ausgezeichnet. Nominiert waren „Cascadia Junior“, „Die Mäusebande“ und „Topp die Torte“. And the little blue Pöppel goes to...

**TOPP DIE TORTE** von Wolfgang Warsch (Schmidt Spiele)

Kuchenbacken mit Augenmaß für 2 bis 4 Personen ab 6 Jahren.

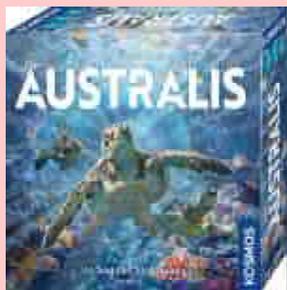
### Spiel-Termine im August

Im August ist urlaubsbedingt weniger los als in den anderen Monaten. Trotzdem gibt es einige Termine für Spielbegeisterte im ganzen Bundesland:

- 2.8. Würfelschänke Ried
- 9.8. Frackviertel
- 12.8. Stammt. Marchtrenk
- 12.8. Spielewand Pasching
- 16.8. Spieleversum Linz
- 20.8. Knobellritter Traun
- 22.8. Auwiesen
- 23.8. Otelo, Vöcklabruck
- 27.8. Knobellritter Traun

# Game News - Spielekritik

Wenn es um Tiere geht - dem Thema des nächsten Spieleabends - darf man die Meere mit ihrer besonders großen Artenvielfalt auf keinen Fall vergessen...



**Titel:** Australis  
**Art:** Würfelauswahlspiel  
**Autoren:** Leo Colovini & Alessandro Zucchini  
**Verlag:** Kosmos Spiele  
**Jahrgang:** 2024  
**Spielerzahl:** 2 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 60 Minuten  
**Preis:** ca. Euro 38,-

## Einleitung

Den Ostaustralstrom, die Meereströmung an der Ostküste Australiens, kennen wir aus dem Pixar-Animationsfilm "Findet Nemo". Marlin und Doria lassen sich darin ja - von Meeresschildkröten begleitet - nach Sydney treiben. Die warme, sauerstoffreiche Strömung sorgt für ein Ökosystem von unglaublicher Vielfalt.

Im Spiel "Australis" nutzen wir Würfel, um Fischschwärme zu vergrößern und zu ernähren, Ko-



tafel, die restlichen kommen auf die markierten Felder im Ostaustralstrom.

Eine Partie "Australis" verläuft über **5 Etappen**, die jeweils in drei Phasen unterteilt sind. In **Phase A (Würfelauswahlphase)** sind wir reihum dran. In unserem **Spielzug** wählen wir einen der anfangs geworfenen Würfel und platzieren ihn auf das passende Feld unserer Meerestafel. Anschließend führen wir - je nach Farbe des Würfels und der sichtbaren Symbole - die Aktion des Würfels durch.

**Weißer Würfel** verschaffen uns - neben dem einen oder anderen Siegpunkt - eine oder zwei **Vorteilskarten**, die wir an unsere Meerestafel anlegen, wo sie uns bei der nächsten Würfelwahl oder im Würfelwettkampf den angeführten Vorteil bringen.

Mit **gelben Würfeln** erhalten wir **Fische**, und zwar so viele, wie auf dem Würfel abgebildet sind (2 bis 5). Die Fische (in Form von Fischplättchen) legen wir oberhalb unserer Meerestafel an.

Mit **blauen Würfeln** können wir unsere **Schild-**

rallen an Riffen anzusiedeln und unsere Meeresschildkröten in der Strömung vorwärtszubewegen. All dies, um im - auch mit Würfeln ausgetragenen - Wettkampf mit unseren Konkurrenten wertvolle Punkte zu sammeln.

## Spielbeschreibung

Der **Spielplan** zeigt vor allem den Ostaustralstrom, der sich über die ganze Fläche um insgesamt 6 Korallenriffe schlängelt. An der australischen Küste wird der gemischte Stapel an Vorteilskarten platziert, von dem dann 6 Karten offen auf die dafür vorgesehenen Felder ausgelegt werden. Auf der gegenüberliegenden Seite des Spielplans kommen - abhängig von der Spielerzahl - die Würfel in fünf verschiedenen Farben.

Jeder von uns erhält eine persönliche **Meerestafel**, sowie das Spielmaterial in der Farbe unserer Wahl: Korallen, eine Meeresschildkröte, die wir an den Start der Meereströmung stellen, 1 Zählleiste für die Zählleiste, sowie vier Nahrungssteine. Einen davon setzen wir in die äußerste linke Aussparung der Nahrungsleiste unserer Meeres-

det - übrigens in allen Fällen! -, wer sich im Ostaustralstrom weiter vorne befindet.

Des Weiteren erhalten wir **Punkte für Fischschwärme**. Allerdings zählen dabei nur jene Fische, die wir auch tatsächlich ernähren können, wofür wir auf unserer Meerestafel ausreichend Nahrungssteine besitzen müssen. Schließlich werden

Nahrungssteine bringen können.

Nach fünf Etappen endet das Spiel. In einer **Schlusswertung** kriegen wir noch die Punkte für unsere gewonnenen Wettkampfplättchen (zwischen 3 und 15 Punkte), sowie je einen Punkt für jede unserer Korallen, unabhängig vom Wert des Riffes. Steht unser Zählstein schlussendlich am weitesten vorne auf der Zählleiste, gewinnen wir die Partie.

## Fazit

"Australis" präsentiert sich uns als **Würfelauswahlspiel**,

schließlich entscheiden wir uns in jedem unserer Spielzüge für einen der noch verfügbaren Würfel. Der Clou, jener Aspekt, der "Australis" jedoch von gängigen Spielen dieses Genres unterscheidet, ist die **doppelte Funktion der Würfel**.

Einerseits legen wir damit fest, welche **Aktion** wir durchführen wollen. Jede Aktion hat dabei ihre eigenen Vorzüge. So sind **Vorteilskarten** vor allem in den ersten Etappen recht stark, da sie uns fortan eine kleine Zusatzaktion (Punkte, Korallen, Fische, Bewegung unserer Meeresschildkröte) verschaffen, oder im Würfelwettkampf helfen. **Fische** können am Ende

## Fortsetzung von „Australis“

**kröte** auf dem Ostaustralstrom vorwärtsbewegen, nämlich so viele Schritte, wie der Würfel anzeigt (2 bis 7), was uns in Folge gleich mehrere Vorteile bringt (Punkte, Nahrungssteine, etc.).

**Violette Würfel** dienen dazu, **Korallen** anzusiedeln. Wir dürfen eine Koralle an das zu seiner Würfelzahl zugehörige Korallenriff ansiedeln (3 bis 8), aber auch wahlweise an eines mit einer niedrigeren Zahl.

Der (einzige) **rote Würfel** schließlich bietet uns selbst

zwar keine spezielle Würfelaktion, dafür erhalten wir das **Startplättchen** für die nächste Etappe. Außerdem ist der rote Würfel mit noch höheren Werten (4 bis 9) der stärkste Würfel für den abschließenden Würfelwettkampf.

Nachdem jeder von uns vier Würfel genommen hat, werden in **Phase B** jeder Etappe ein paar Punkte vergeben. Zuerst gibt es **Punkte für Korallenriffe**. Jedes Riff wird einzeln gewertet. Haben wir die meisten Korallen an einem Korallenriff, erhalten wir Punkte. An den höherwertigen Riffen gibt es auch für den Zweitplatzierten noch den einen oder anderen Punkt. Bei **Gleichstand** entschei-



## Fortsetzung von „Australis“

jeder Etappe eine Menge Punkte bringen, vorausgesetzt wir schaffen es, sie ausreichend zu ernähren.

Die **Bewegung unserer Meeresschildkröte** verhilft uns nicht nur zu den wichtigen Nahrungssteinen und direkten Punkten am Etappenende, sie ist auch besonders wertvoll als Tiebreaker bei allen Gleichständen, etwa bei einer Korallenwertung. **Korallen** sind ebenfalls wertvolle Punktquellen, sowohl bei den Korallenwertungen als auch bei der Schlusswertung.



Andererseits dienen Würfel auch als **„Munition“** für den Würfelwettkampf. Jedoch tragen hierfür nur die blauen (2 bis 7), die violetten (3 bis 8) und der rote Würfel (4 bis 9) gültige Zahlenwerte. Diese Werte können mit passenden Vorteilskarten erhöht werden, um die Chancen zu vergrößern.

Der **Würfelwettkampf** selbst passt eigentlich nicht wirklich zu einem eher taktisch geprägten Spiel. Im Gegenzug erfährt „Australis“ auf diese Weise am Ende jeder Etappe einen **spannenden Höhepunkt**. Natürlich spielt das **Würfelglück** dabei eine große Rolle, und wer öfter schlecht würfelt, wird kaum ein

Wettkampfplättchen erobern können. Mit der Wahl der Würfel, sowie mit entsprechenden Vorteilskarten, lassen sich jedoch die Chancen merklich erhöhen. Und selbst ausgesprochenes Pech wirkt sich nicht allzu spielentscheidend aus.

Überhaupt ist die **Interaktion** in „Australis“

großgeschrieben, Wir finden sie nicht nur im direkten Würfelwettkampf, sondern ebenfalls in den Mehrheitswertungen der Korallenriffe, im Streben nach einer besseren Position im Ostaustralstrom, in der Auswahl um die stärkeren Würfel und in der Wahl der attraktiveren Vorteilskarten. Das **Spielgefühl** in „Australis“ ist also beileibe nicht solitär, wie wir es in so vielen Brettspielen heutzutage antreffen. Es gilt vielmehr stets auch darauf zu achten, was die Mitspieler so machen, welche Optionen der Konkurrenz bleiben.

Ich würde „Australis“ daher als **gehobenes Familienspiel** oder als Spiel im **einfachen Kennerbereich** einordnen. Taktisches

oder in gewissen Bereichen sogar strategisches Vorgehen wird durch den glücksbetonten Würfelwettkampf gekonnt aufgelockert. Die **Spieldauer** von ungefähr einer Stunde passt ebenfalls ausgezeichnet für die angepeilte Zielgruppe.

Sowohl das **Spielmaterial** als auch die grafische Illustration spiegeln die bunte Vielfalt und die Farbenfroheit der ostaustralischen Unterwasserwelt wider. Auch die Qualität ist hochwertig, mit vielen unterschiedlich gestalteten Holzteilen, den stabilen Meerestafeln samt Aussparungen für

Karten und Nahrungssteine, und den großen Spezialwürfeln. Nur mit den Fischplättchen werde ich nicht richtig glücklich. Diese gibt es zwar in klein (Wert 1) und in groß (Wert 3). Sie sind aber leider nicht auf den ersten Blick voneinander unterscheidbar, was der Übersichtlichkeit nicht gerade förderlich ist und zudem immer wieder umständliches Tauschen zur Folge hat.

Die **Spielanleitung** ist an und für sich gelungen, die Regeln leicht verständlich und anhand von bebilderten Beispielen gut rübergebracht. Dennoch haben wir in unseren Runden ein paar Regeldetails übersehen, weshalb es ratsam ist, die Anleitung

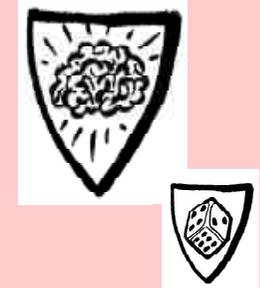
## Fortsetzung von „Australis“

nach der ersten Partie ein weiteres Mal konzentriert durchzulesen, um alle Feinheiten zu beachten und keine Spielfehler zu begehen.

Summa summarum kann ich „Australis“ allen Spielern bedenkenlos empfehlen, die nicht nur auf rein taktisch orientierte Spiele stehen, und die **das eine oder andere Glückselement** nicht stört. In unseren Runden kommt es - vielleicht eben aus diesem Grund - recht gut an. Es lohnt sich also, in dieses Spiel „einzutauchen“...



### Game News - Wertung



## HALL OF GAME

Ach, das ist so zäääääh. Nicht nur, dass ich die Knobelritter öfters daran erinnern muss, ihre Stimmen für unsere „Hall of Games“ abzugeben. Auch in der Wertung ist nicht viel Bewegung drin, und wenn, dann fallen ausgerechnet jene Spiele zurück, die schon knapp vor dem Aufstieg in die Ruhmeshalle stehen. So sind mit **BIER PIONIERS** und **PATH OF CIVILIZATION** die beiden Spiele, die aktuell die meisten Punkte gesammelt haben, nicht mehr in den „Top Five“, was so viel heißt, dass sie keine Punkte dazubekommen. Die beiden Topplatzierten diesmal - wie schon letzten Monat **BOMB BUSTERS** und **BOTANICUS** - sind hingegen noch nicht lange genug in der Wertung und brauchen noch ein paar Monate für den (unvermeidlichen?) Aufstieg.

Und dann kommen noch Neuvorschläge, die diesen Anwärtern noch in die Suppe spucken können, wie **CASTLE COMBO** und **MEN NEFER**, die nun ex aequo mit **SETI** an dritter Stelle sind. Das wird noch ein langes, langes Jahr 2025...

Rausgefallen ist nun - mangels Unterstützung seiner Fans - **HENNEN**. Dafür wurde das „**Kennerpiel des Jahres**“ **ENDEAVOR** neu vorgeschlagen...

### Die Wertung:

1. <b>Bomb Busters</b>	8/+15/-0/23/ =
2. <b>Botanicus</b>	3/+ 7/-0/10/ =
3. <b>SETI</b>	1/+ 8/-0/ 9/ +
<b>Castle Combo</b>	*2/+ 7/-0/ 9/ +
<b>Men Nefer</b>	*2/+ 7/-0/ 9/ +
6. <b>Trio</b>	2/+ 5/-0/ 7/ -
7. <b>Bier Pioniere</b>	2/+ 4/-0/ 6/ -
8. <b>Cities</b>	3/+ 2/-0/ 5/ -
<b>Path of Civilization</b>	2/+ 3/-0/ 5/ -
<b>Civolution</b>	1/+ 4/-0/ 5/ =
11. <b>Die wand. Türme</b>	2/+ 2/-0/ 4/ -
12. <b>Hennen</b>	1/+ 0/-0/ 1/---

Vorschlag: **Endeavor - Die Tiefsee (2 x)**

# Game News - Spielekritik

Beim nächsten Spiel habe ich ein wenig geflunkert, denn die dort vorkommenden Lebewesen zählen eigentlich nicht zu den Tieren...



Titel: **Mycelia**  
Art: **Deckbaupiel**  
Autor: **Daniel Greiner**  
Verlag: **Ravensburger**  
Jahrgang: **2023**  
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 9 Jahren**  
Dauer: **30 bis 45 Minuten**  
Preis: **Euro 32,90**

## Einleitung

Schmetterlingssporling, Orangeroter Porenhelmling, Indigo-Reizker, Milder Zwergknäuling, Semmel-Stoppelpilz, Grüngfelderter Täubling - wer solche Begriffe findet, erwartet sich wohl ein fundiertes, naturwissenschaftliches Werk. Dies sind nämlich allesamt bestimmte Arten der Gattung Fungi (Pilze), ein Reich eukaryotischer Lebewesen, welche wie die Pflanzen (plantae) sesshaft sind, jedoch keine Photosynthese betreiben.

Im Spiel "Mycelia" nehmen diese Pilze jedoch menschliche Züge an und



sollen uns dabei helfen, die magischen Tautropfen aus unserem Wald so schnell wie möglich zum Schrein des Lebens zu bringen, um die Unterstützung der Waldgöttin zu erhalten.

## Spielbeschreibung

Jeder von uns hat **seinen eigenen Spielplan**, der seinen Wald mit unterschiedlichen Feldern (Wasser, Laub, Moos, Erde) darstellt. Eine zufällige Aufbaukarte gibt vor, auf welche Felder wir unsere **20 Tautropfen** verteilen. Um unsere Aufgabe - unseren Wald schnellstmöglich zu leeren - zu erfüllen, stehen uns anfangs bloß sechs - noch dazu wenig hilfreiche - **Startkarten**, sowie zwei Aktionskärtchen zur Verfügung.

Bevor es losgeht, wird noch der **Schrein** vorbereitet, indem ein Spezialwürfel auf das der Spielerzahl entsprechende Feld platziert wird, sowie die **Blätter** (in den Werten 1, 3 und 5) bereitgelegt werden. Außerdem nehmen wir schon mal drei Karten vom Nachziehstapel auf die Hand.

Diese drei Karten müssen wir in unserem **Spielzug** ausspielen. Unse-

re mickrigen Startkarten schaffen es aber bloß, einen Tautropfen von einem bestimmten Untergrund auf ein orthogonal Nachbarfeld zu verschieben oder uns ein paar Blätter - die Währung des Spiels - zu beschaffen. Wird ein Tautropfen dabei auf das Schreinfeld unseres Spielplans verschoben, entfernen wir ihn und legen ihn am Ende unseres Zuges auf die leeren Felder des Schreins.

Mit ausreichend Blättern können wir jedoch anschließend "**Mycelias Helden anheuern**", was so viel bedeutet wie Karten aus der offenen Auslage zu kaufen und unserem Deck zuzufügen. Neue Karten legen wir sofort auf unseren Nachziehstapel, wodurch sie uns bereits im nächsten Spielzug zur Verfügung stehen.

Die neuen Karten weisen wesentlich **stärkere Fähigkeiten** auf. So können wir etwa mehrere Tautropfen auf einmal bewegen oder eine größere Anzahl an Blättern erhalten. Einige Karten erlauben uns sogar, eine oder mehrere Tautropfen direkt aus unserem Wald zu entfernen. Generell gilt: Je mehr Blätter eine Karte

## Fortsetzung von „Mycelia“

kostet, umso mächtiger ist die Funktion des jeweiligen Helden.

Am Ende unseres Zuges legen wir die ausgespielten Karten auf einen offenen Ablagestapel rechts neben unserem Spielplan und füllen die Auslage wieder auf 5 Karten auf. Sollte nun der **Schrein voll** sein (etwa mit 20 oder mehr Tautropfen bei vier Spielern), wird er einmal komplett in Pfeilrichtung gedreht, wodurch der Spezialwürfel durch die Öffnung rollt. Das so erwürfelte Symbol zeigt uns auf der Nachschubkarte an, auf welche Felder unseres Waldes neue Tautropfen hinzukommen.

Sobald jemand den letzten Tautropfen auf seinem eigenen Plan entfernt, wird die laufende Runde nur mehr zu Ende gespielt. Wir gewinnen, wenn wir **keinen Tautropfen** mehr in unserem Wald haben. Sollte dies mehreren Spielern gelingen, zählt dann als Tiebreaker der höchste Wert an Blättern im eigenen Vorrat.

## Fazit

"Mycelia" ist - unschwer zu erkennen - ein **Deckbaupiel**. Aber eines **der einfacheren Sorte**, denn das Spielprinzip ist

schnell verstanden, die Regeln schnell erklärt, und auch die Spieldauer bewegt sich in einem sehr angenehmen, Gelegenheitsspieler-tauglichen Rahmen von etwa einer halben Stunde.

Diese spielmechanische Reduzierung bedeutet allerdings nicht, dass "Mycelia" banal oder trivial wäre. Ganz im Gegenteil, denn will man erfolgreich



sein, heißt es schon, **taktisch geschickt** vorzugehen. Dies gilt sowohl beim Kaufen neuer Karten, wobei es darauf ankommt, für die aktuelle Lage auf dem eigenen Spielplan die passenden Fähigkeiten zu erlangen, als auch beim Nutzen der anderen Karten, um auf dem Plan eine möglichst günstige Position herzustellen, beispielsweise indem man Tautropfen auf die richtigen Felder verschiebt.

Die Fähigkeiten vom "Mycelias Helden", also der anderen Spielkarten, weisen dabei **unterschiedliche Symbole** auf. So betreffen einige Karten auch die Mitspieler, manche

wirken nur auf Felder, die mindestens eine gewisse Anzahl an Tautropfen aufweisen, andere benötigen sogar eine ganz bestimmte Anzahl an Tautropfen. Glücklicherweise finden sich alle Funktionen und Effekte detailliert beschrieben in der Spielanleitung, die wichtigsten davon ebenfalls auf einer praktischen Spielerhilfenkarte.

Natürlich besteht auch ein kleiner **Glücksanteil**. Obwohl für alle zumindest im Standardspiel die gleiche Ausgangslage gilt, kann das momentane Angebot an Karten mal passend zur aktuellen Situation, mal weniger geeignet sein. Ich empfinde diesen vorhandenen Glücksfaktor aber kaum als störend und - in Relation zur kürzeren Spieldauer - auch durchaus als akzeptabel. Kluges Taktieren spielt dennoch eine wichtigere Rolle.

Aber auch an **fortgeschrittene Spieler** wurde gedacht. Zum einen finden sich auf den Rückseiten der Spielpläne alternative Aufteilungen der Felder, so dass alles weniger symmetrisch abläuft. Zum anderen gibt es noch **Erweiterungskarten** mit geringfügig komplexeren Fähigkeiten. So erlauben etwa einige Karten das Entfernen von Karten aus dem eige-

## Fortsetzung von „Mycelia“

nem Deck, andere bringen neue, stärkere Aktionsplättchen oder starke Soforteffekte. Dies sorgt für **mehr Abwechslung** und eine Steigerung des Wieder-spielreizes.



Für einsame Stunden wurden auch Regeln für das **Solo-Spiel** integriert, bei der der Solist gegen Gwidyon, den Geisterpilz antritt, der von speziellen Solo-Karten gesteuert wird. Es ist gar nicht so einfach, den "Bot" zu besiegen, sodass man sich schon ganz schön anstrengen muss, um vor dem Geisterpilz seinen Spielplan zu leeren.

Am herausragendsten finde ich persönlich jedoch die **Wahl des Themas** und die damit Hand-in-Hand-gehende **grafische Gestaltung**. Ich kenne zwar einige Spiele mit Pilzen (z.B. "Fungi" von Pegasus Spiele, 2000), aber in keinem übernehmen sie eine aktive Rolle. Wie den Pilzen von Justin Chan menschliche Züge verpasst wurden, ist ganz große Klasse. Man merkt, dass Ravensburger

extra einen Pilzberater der Stadt Ravensburg zu Rate gezogen hat, denn die vor-kommenden Pilze - sie sind allesamt mit ihrer lateinischen Bezeichnung angegeben - wurden nach ihren realen Vorbildern illustriert.

Abgesehen von den zauberhaft gestalteten Karten gefällt mir auch das restliche **Spielmaterial** sehr gut. Sicher, der "Schrein des Lebens" ist im Grunde genommen ein nicht notwendiges Gimmick, er reguliert aber den-

noch dezent und wirkungsvoll den Ablauf. Die verschiedenen Aufbau- und Nachschubkarten zusammen mit dem Ereigniswürfel sorgen für immer wieder andere Voraussetzungen. Die Spielanleitung selbst ist gut gegliedert und lässt keine Fragen unbeantwortet.

Zugegeben, "Mycelia" mag nicht an die Herausforderung anspruchsvollerer Deckbauspiele heran-

kommen, aus der Sicht von Familien und Gelegenheits-spielern ist es allerdings ein sehr reizvolles Spiel, das auch aufgrund der relativ kurzen Spieldauer **enormen Spaß** macht. Ich für meinen Teil räume "Mycelia" sogar gute Chancen auf die eine oder andere Auszeichnung abseits des Kenner- und Expertenniveaus ein.\*

*Mely*

Game News -  
Wertung



p.S.: Es erhielt tatsächlich den österreichischen Spielepreis "Spiel der Spiele".



## Game News - Spielkritik

**Bergziegen gehören gröber gesagt zu den Wirbeltieren, genauer gesagt zu den Säug-tieren. Aber zweifelsfrei zu den Tieren, weshalb ein Rezi gerechtfertigt ist...**



### Spielbeschreibung



Titel: **Mountain Goats**  
Art des Spiels: **Würfel- und Sammel-spiel**  
Autor: **Stefan Risthaus**  
Verlag: **Ostia Spiele**  
Jahrgang: **2022**  
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 6 Jahren**  
Dauer: **ca. 20 Minuten**  
Preis: **Euro 16,90**

### Einleitung

Wohin wollen Bergziegen bevorzugt?

Richtig: "Auffi am Berg!" (Übersetzung für Nicht-Ösis: "Hinauf auf den Berg!"). Denn nur wenn sie dort ganz oben am Gipfel stehen und ins Tal hinab-blicken können, fühlen sie sich so richtig wohl. Nur dort bringen sie uns auch wichtige Siegpunkte im Spiel "Mountain Goats". Fragt sich bloß, wie wir die Ziegen hin-auf kriegen...

Die Berge müs-sen wir uns vor einer Partie zuerst auf-bauen. Dazu dienen **18 Bergkarten** in den Werten von 5 bis 10, wobei die Werte 5 und 6 je 4 x vor-kommen, die Werte 7 und 8 je 3 x, und die Werte 9 und 10 ledig-lich je 2 x. Die Karten

werden nach Werten sor-tiert in sechs Spalten auf-gelegt, wobei jeweils die Karte mit der Zahl im schwarzen Kreis zuoberst platziert wird. Darüber werden noch - passend zu den Werten der Karten - die **Punkteplättchen** bereit-gelegt.

Unterhalb jeder Spal-te stellen wir eine **Berg-ziege** in unserer Farbe, die darauf wartet, die Höhen zu erklimmen. Doch wie - um auf die eingangs gestellte Frage zurück zukommen - schaffen wir unsere Ziegen überhaupt vom Tal den Berg hoch? Dazu dienen die **4 Würfel**, ganz normale, durchschnittliche Sechs-seiter mit den üblichen Augenzahlen von 1 bis 6.

Und dies geht so: Sind wir an der Reihe, **werfen wir alle vier Würfel ge-**

**nau einmal**. Dann bilden wir aus den Augenzahlen Werte, bestehend aus einem, zwei, drei oder sogar allen vier Würfel. Gültig sind dafür allerdings nur jene Werte, die sich auch auf den Bergkarten befinden, also von 5 bis 10. Für jeden auf diese Weise gebildeten Wert bewegen wir unsere ent-sprechende Ziege in ihrer Spalte um 1 Feld nach oben.

Ganz oben angelangt erhalten wir eines der da-rüber lagernden **Punkte-plättchen**. Solange wir am Gipfel stehen, bringt uns jeder weitere entsprechende Wert ein zusätzliches Plätt-chen. Allerdings ist dort in luftiger Höhe - im Gegensatz zu allen weiter unten lie-genden Feldern - **nur Platz für eine einzige Ziege**. Zieht also irgendeine Ziege auf den Gipfel, wird eine bereits dort stehende Ziege ins Tal gestoßen, sprich: die Figur wieder zurück vor das unterste Feld gestellt.

Es gibt noch eine Art von Plättchen, nämlich **Bonus-Punkteplättchen**, die wir dann erhalten, wenn wir einen kompletten Satz der sechs unterschiedlichen Punkteplättchen sammeln konnten. Der erste, der dies schafft, erhält das wert-

## Fortsetzung von „Mountain Goats“

vollste Plättchen (Wert 15), die weiteren - auch für eine eventuelle zweite oder dritte Serie desselben Spielers - sind dann nur mehr 12, 9 und 6 Punkte wert.

Das **Spiel endet**, wenn entweder das letzte Bonusplättchen genommen wurde, oder 3 Stapel der Gipfel-Plättchen leer sind. In einer **Schlusswertung** addieren wir die Punkte all unserer Plättchen. Erzielen wir die höchste Gesamtsumme, haben wir gewonnen und können uns getrost als GOAT ("Greatest of all times") feiern lassen.

## Fazit

Die **Spielregel** ist fast rekordverdächtig, denn ein einziges beidseitig bedrucktes Blatt in der Größe 21 x 10,5 cm - einmal gefaltet für gerade mal 4 Mini-Seiten - reicht aus, um wirklich alle Regeln leicht verständlich zu erklären, inklusive ausreichender Bebilderung. Dies dient als Beweis für simple Regeln, die ein schnelles Losspielen ermöglichen.

Die **Spielidee erinnert ein wenig an den Würfel-Klassiker "Can't Stop"**, bei dem ebenfalls vier Würfel geworfen werden, aus denen Würfelwerte ge-

bildet werden. Allerdings gelten beim Spiel von Sid Sackson - im Gegensatz zu "Mountain Goats" - nur Würfelpaare. Ebenso sind hier alle Werte möglich, die mit 2 normalen Hexaedern erzielt werden können, also von 2 bis 12, während bei der letztjährigen Neuerscheinung lediglich die Werte von 5 bis 10 zählen.



Der größte Unterschied liegt aber darin, dass bei "Mountain Goats" **lediglich ein Mal gewürfelt** wird. Es gibt also kein mehrmaliges Würfeln, kein Riskieren, keine Wahrscheinlichkeitsabschätzung, und daher auch nicht die für Nervenkitzel sorgende Gefahr, bei einem missglückten Würfelwurf alle in diesem Spielzug bis dahin erreichten Erfolge wieder zu verlieren. Man könnte daher vereinfacht sagen: "Mountain Goats" ist ein bisschen wie "Can't Stop" ohne dem nach ihm benannten "Can't Stop"-Aspekt.

Wo gewürfelt wird, spielt das **Glück** naturgemäß eine größere Rolle. Durch die Regelung, aus den vier Würfeln beliebige Kombina-

tionen bilden zu können, wird der Zufall ein wenig eingeschränkt, haben wir doch zu einem gewissen Maße etwas Entscheidungsfreiheit. Allzu großem Würfelpoch wirkt zudem ein raffinierter **Regelpassus** entgegen. Würfeln wir nämlich mehr als einen 1er, dürfen wir all diese Würfel bis auf einen auf eine beliebige Würfelseite drehen. Das absolut schlechteste Würfelergebnis stellt somit der Wurf 1, 2, 2 und noch mal 2 dar, bei dem wir nur die ungeliebte Qual der Wahl zwischen einer einzigen 5, einer 6 oder einer 7 haben.

**Taktisch** - sofern man bei einem Würfelspiel überhaupt von Taktik sprechen kann - bieten sich uns generell **zwei Möglichkeiten**, Punkte zu sammeln. Einerseits durch Konzentration auf einzelne Zahlen, um dort - im Idealfall am Gipfel stehend - gleich mehrere Plättchen auf einmal sammeln zu können. Andererseits durch Vielfalt, um mit Punkteplättchen-Sets aus allen Werten wertvolle Bonusplättchen zu erhalten. Die Spielerzahl hat hierbei schon eine Auswirkung, denn zu viert ist es schon relativ schwierig, an solche Bonusplättchen zu gelangen, bevor einzelne Werte nicht mehr verfügbar sind, weil deren Stapel leer sind.

## Fortsetzung von „Mountain Goats“

Das **Spielmaterial** ist doch einigermaßen bemerkenswert. In der sehr kompakten Schachtel finden sich 24 schöne hölzerne Bergziegen, je 6 in vier Spielerfarben, vier normale Würfel, zahlreiche Punkteplättchen, sowie 18 Bergkarten. Letztere sind großformatig, weshalb die mit ihnen gebildete Spielfläche ziemlich viel Platz einnimmt. Jedenfalls ist die Schachtel randvoll gefüllt, sodass man bei diesem günstigen Verkaufspreis (etwa 14 Euro) schon von einem echten **Schnäppchen** sprechen kann.

Aber auch spielerisch kann ich "Mountain Goats"

**ohne Bedenken empfehlen**. Die Meinung einiger Mitspieler, dass es besser wäre als "Can't Stop" teile ich zwar nicht, aber das spannende Spielgefühl, gepaart mit einer sehr gut dazu passenden Spieldauer von etwa 20 Minuten, machen es zu einem idealen lockeren Spielchen für Familien und Gelegenheitsspieler, dem aber auch erfahrene Spieler ab und zu nicht abgeneigt sind.

Mittlerweile ist bereits eine **Erweiterung** mit dem Untertitel "Der große Berg" erschienen, welche nicht nur Material für einen fünften Spieler beinhaltet, sondern auch einen neuen Spielplan mit zusätzlichen Einsetz-Optionen für die

Zahlen von 11 bis 24, um bei der Schlusswertung weitere Punkte sammeln zu können. Mit einem Verkaufspreis von gerade mal 7 Euro eigentlich ein "must have" für alle Besitzer des Grundspiels.

*Wally*

Game News -  
Wertung



GAMES, TOYS & MORE  
Dein Experte in Sachen  
Gesellschaftsspiel

Daniel Wenger's Laden ist übersiedelt. Seit 1. Dezember 2022 findet sich sein Geschäft „Games, Toys & More“ nicht mehr in Ebelsberg, sondern ist in der Wiener Straße einige Haus-

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](http://www.dreamland-games.at)).

Im neuen Geschäft in der Nähe vom Bulgaripplatz 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

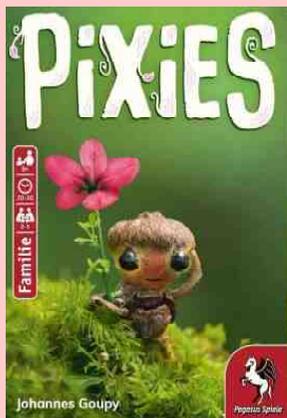
sehr vielen Spielen gibt es Demoexemplare.

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.

*Wally*

# Game News - Spielekritik

Ich habe überall in meiner Ausgabe von „Brehm's Tierleben“ gesucht, habe aber nachfolgende Gattung nicht gefunden. Egal, wird schon irgendwie zum Thema passen...



**Titel:** Pixies  
**Art:** Kartenlegespiel  
**Autor:** Johannes Goupy  
**Verlag:** Bombyx Spiele  
**Jahrgang:** 2024  
**Spielerzahl:** 2 bis 5 Spieler  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Dauer:** ca. 30 Minuten  
**Preis:** Euro 11,90

## Einleitung

Spiele Karten (in 4 Farben und Joker) in dein 3x3-Raster auf ihrem Wert entsprechende Positionen, also 1, 2 und 3 in der ersten Reihe usw.. Bilde möglichst Farbgruppen und nutze die Symbole der Karten, positiv und negativ.

## Spielbeschreibung

Es gibt 70 individuell gestaltete Pixies in 4 Far-



ben, wobei 6 der Pixies für je 4 Farben (Joker) stehen. Ihr spielt 3 Durchgänge zu jeweils mehreren Runden mit je Durchgang zunehmenden Punkten bei der Farbgruppen-Wertung.

## Ablauf einer Runde:

### 1. Karten aufdecken:

Der Startspieler deckt so viele Karten auf, wie Spieler teilnehmen (zu zweit aber 4).

### 2. Karte wählen:

Im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler 1 offene Karte (Pixie) aus der Auslage und platziert sie in seinem Raster aus 3 mal 3 Feldern. Wenn möglich, muss sie auf den Platz gelegt werden, der ihrem Wert entspricht. Es gibt aber keine Pflicht, nur so eine Karte zu nehmen, die passend gelegt werden kann. **Positionen der Karten:** Es kommen in Reihenfolge in die 1. Reihe die Werte 1-2-3, in die 2. Reihe die 4-5-6, in die 3. Reihe die 7-8-9.

Es gelten noch weitere **Regeln:** Jeder Platz kann max. 2 Karten beinhalten. Ist der Platz noch leer, muss die gewählte Karte auf den Platz ihres Wertes offen abgelegt werden. Es besteht kein Zwang, angrenzend an

andere Karten zu legen. Liegt schon 1 Karte offen auf dem Feld, das zu ihrem Wert passt, dann kann diese umgedreht werden ODER nach Wunsch die neue Karte.

Die umgedrehte Karte gilt als **Waldboden** und liegt etwas versetzt unter der offenen Karte. Sollte aber bereits auf dem Platz eine Waldboden-Karte liegen, muss die neue Karte offen darauf gelegt werden. Liegen schon 2 Karten auf dem Feld, das zum Wert der Karte passt, muss die neue Karte als Waldboden auf ein beliebiges freies Feld des Rasters gelegt werden.

### 3. Prüfe, ob der Durchgang endet:

Hat am Ende einer Runde mind. 1 Spieler alle 9



## Fortsetzung von „Pixies“

Felder seines Rasters mit je mind. 1 Karte belegt, endet der Durchgang und es erfolgt eine **Wertung**. Zu zweit kann der Durchgang schon enden, wenn noch 2 Karten in der Auslage sind. Ansonsten beginnt eine neue Runde mit der Person, welche die letzte Karte nahm.

**Die Wertung** nach jedem Durchgang für jeden Spieler in Bezug zu seinem 3x3-Raster:

1) Jede offene Karte (**Pixie**), ABER zwingend auf Waldboden, ist so viele SP wert, wie ihre Position (also 1 ... 9).

2) **Symbole:** @ = je +1 SP, X = -1 SP, @/Farbe = 1 SP je Karte der angegebenen Farbe. Es gelten alle Pixies, auch ohne Waldboden.

3) Die größte zusammenhängende **Gruppe EINER** Farbe (Joker-Karten inkl.) bringt 1 / 2 / 3 SP je Karte im 1. / 2. / 3. Durchgang. Es gelten hier wieder alle Pixies, auch ohne Waldboden.

## Spielende:

Nach 3 Durchgängen endet die Partie und es gewinnt der Spieler mit den **meisten Siegpunkten**. Bei einem Unentschieden gilt der Sieg als geteilt.

## Fazit

**Ausstattung:** Die sehr stabile Schachtel ist so klein wie kaum eine am Markt, kleiner in Breite und Länge als Amigo-Schachteln. Trotzdem sind die Spielkarten ausreichend groß. Diese glatten Karten (gut zu mischen) zeigen auf



der Rückseite Waldboden und vorn immer meines Erachtens ein wunder-schönes, kreativ gestaltetes Fa-belwesen aus der englischen Folklore (Pixie). Pixies ähneln Kobolden und Feen. Die 4 Farben im Spiel stehen für die Jahreszeiten und entsprechend befinden sich die Pixies immer vor einem passenden Hintergrund wie etwa blau im Winter oder grün im Frühling. **Eindruck insgesamt: sehr gut**

**Spielregel:** Da gibt es

nichts zu bemängeln. Viele Beispiele in Bildern und eine Abrechnung in allen Details runden die sehr gut verständliche Spielregel ab. Mangels Platz in der Schachtel gibt es leider nur eine Kopiervorlage für die Abrechnungen, was ich nicht als Manko ansehe. **Eindruck insgesamt: sehr gut**

## Spielreiz:

Zunächst geht es un-spektakulär los und man erwartet nichts Aufregendes. Doch mit jeder Karte mit höherem Wert und/oder vielen Symbolen zur Auswahl steigt der Reiz und das Abwägen beginnt. Da liegt z.B. eine "1" mit 6-mal "@" darauf, was 6 Sieg-punkte (SP) sind. Dann könnte noch eine "4" mit allen Farbsymbolen (Joker-Karte) vorkommen und noch eine "8" mit 5-mal "X", also 5 Minus-SP.

Grundsätzlich können Symbole bis zu 6-mal vorkommen, positive mehr bei kleinen Zahlen und entsprechend negative bei hohen Zahlen.

**Alle Farben sind gleich oft im Spiel, aber etwas unterschiedlich auf die Werte verteilt,** welche auch je von 5 bis 12-mal vorkommen. Für meine Entscheidung bei der Kartenwahl spielt auch noch das Farbsymbol der Karte mit. Das klingt jetzt sehr kompliziert, ist aber zu vernach-

Fortsetzung von „Pixies“

lässigen, da ohnehin nie alle Karten zur Auslage kommen.

Mein Streben geht dahin, möglichst viele hohe Zahlen mit Waldboden zu unterlegen, damit ihre Zahl wertet. Bei kleinen Zahlen helfen @-Symbole über evtl. fehlende SP aus der Zahl hinweg, bei hohen Zahlen mindern "X"-Symbole die SP. Aber es ist immer ein Risiko, hohe Zahlen zu wählen, denn es kann ja sein, dass man sie nicht mit Waldboden unterlegen kann. Und es sind auch nur fünf Karten mit der "9" im Spiel. Also spielt das Timing eine Rolle, ob sich das Risiko noch lohnt.

Mit fortschreiten der Partie kommt nun die Bedeutung der Kartenfarbe aufs Tapet. Man ist darauf aus, möglichst eine große zusammenhängende Fläche von Karte gleicher Farbe im Raster zu haben. Hätte man am Ende von Durchgang 3 alle 9 Karten in z.B. GRÜN und/oder Jokerfarbe, wären das 27 SP für die Farbgruppenwertung.

Man erkennt spätestens jetzt in meiner Beschreibung, dass "Pixies" doch einiges an Denkarbeit verlangt. Und die erweitert sich noch um die Betrachtung der Raster der Mitspieler. Hat man die Möglichkeit, eine für einen

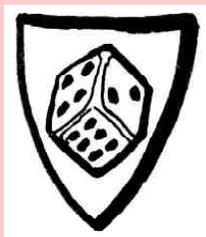


Mitspieler wertvolle Karte diesem zu entziehen, ist das schon wesentlich für den eigenen Erfolg. Noch häufiger kann man aber einem Mitspieler eine für ihn nicht optimale Karte überlassen, die er dann ggf. als Letzter in der Runde nehmen muss. Da bieten sich permanent Möglichkeiten.

Nichtsdestrotz hat man bei einer Partie "Pixies" keinen Moment ein Stressgefühl, da es stets wie ein relaxtes Wohlfühlspiel wirkt, das keine nennenswerte Grübelverzögerungen erfordert. Genau das macht dieses kleine Spiel auch zu einem wirklich guten Kartenspiel für Familien und aber auch andere erfahrene Spielbegeisterte, die dann gern die taktischem Finessen anwenden. Partien zu zweit gefallen mir dabei am besten, aber auch jede andere Kombination kommt gut an. Wie so oft in letzter Zeit bei neuen Spielen, kann man "Pixies" vor dem Kauf auf [www.boardgamearena.com](http://www.boardgamearena.com) testen, was auch ich gemacht habe. Die hervorragende Umsetzung dort hat mich direkt überzeugt.

# Michael Timpe

Game News - Wertung



## Notenskala

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

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



**Harmonies**  
Tierdokumentation  
von: **Johan Benvenuto**  
Libellud Filme 2024  
Dauer: 30 Minuten

## Der Film-Tipp des Monats

Wie immer, wenn ein Film zum großen Publikums-magneten und obendrein mit einem Oscar ausgezeichnet wird, gibt es Nachahmer. So auch hier. In „Harmonies“ wird ebenfalls gezeigt, wie Landschaften entstehen, und wie sich dort dann unterschiedliche Tierarten ansiedeln. Doch es wäre unfair, „Harmonies“ als billigen Abklatsch vom mehrfach prämierten „Cascadia“ zu bezeichnen, denn Regisseur Johan Benvenuto geht an das Thema ganz anders heran.



Es ist allein schon optisch ein Genuss zuzusehen, wie Bäume in die Höhe wachsen, wie Städte gebildet werden und Gebirge entstehen, welche dann des Lebensraum diverser Tiere bilden. Sehenswert!



### Impressum

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

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

anstaltungen

- \* Entwicklung neuer Spielideen
- \* Eigene Homepage im Internet: [www.knobelritter.at](http://www.knobelritter.at)
- \* auch in facebook vertreten

