KNOBELRITTER TIERISCH GUT !

Erneut animalischer Abend im Traunerhof am 3.9.!

393. Ausg. 28. Aug. '25
Auflage 100 Stück (!)
35. Jg., Abo 15 Euro

Liebe Tierfreunde,

nach einem ereignisreichen Monat Feldeinsatz - an dieser Stelle herzlichen Dank an alle Forscher, die sich dafür freiwillig gemeldet haben - ist es an der Zeit die Ergebnisse einzuordnen und zukünftige Missionen auf dieser Basis zu planen.

Unser Minister für Naturforschung Francis Bavarian wird die Gelegenheit nutzen um zwei völlig neue Spezies vorzustellen: zum einen eine an den Lebensraum Casino extrem angepasste Ratte, die ab sofort die Bezeichnung "**Ratjack**" trägt. Bei den etwas größeren Tieren reiht sich der "**Baron Oxx**" in die Liga der Nutztiere ein, der sich dadurch auszeichnet mit allen anderen Ochsen gut zurecht zu kommen.

Ein Forschungsauftrag ist allerdings gescheitert: keinem unserer Forscher ist es gelungen, den Füchsen eines ihrer Geheimnisse zu entlocken. Es ist offensichtlich schwer to be more "**foxy**" than a fox, wie der Engländer zu sagen pflegt.

Der Forschungsschwerpunkt für die nächsten Expeditionen steht jedenfalls schon fest. Die Entsendungen, die Minister Francis Bavarian am Mittwoch, den 3. September ab 18:00 Uhr im Planungsbüro Traunerhof ausgibt, erfolgen großteils in die "**Moorland**"s.

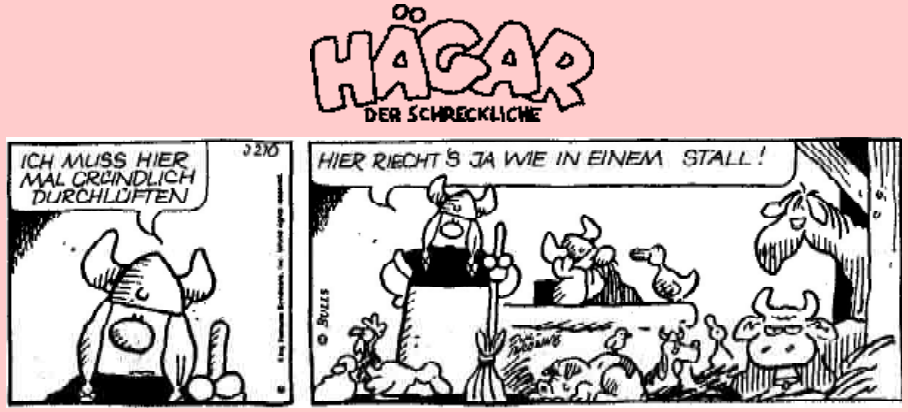
Auf eine ebenso erfolgreiche zweite Expeditionsrunde,

Ute und Oliver

Deutscher Spielepreis 2025

Die Community hat entschieden. Die gesamte deutschsprachige Spielerschaft war aufgerufen abzustimmen. Nun stehen die Top 10 in der Kategorie Familien- und Erwachsenenspiel sowie die Top 3 in der Kategorie Kinderspiel fest. Auf der SPIEL in Essen werden dann die Plätze 1 bis 3 verliehen und die Gewinner des Deutschen Spiele Preises 2025 verkündet.

Mehr auf Seite 2.



Ritter der Knobelrunde

Neues vom Trauner Spielekreis

Die Top 3 des Deutschen Spiele Preises 2025

Bomb Busters (Pegasus Spiele von Hisashi Hayashi)
Endeavor: Die Tiefsee (Frosted Games / Board Game Circus von Carl de Visser und Jarratt Gray)
SETI: Auf der Suche nach außerirdischen Leben (CGE / HeidelBär Games von Tomá• Holek)

Die Plätze 4 bis 10 des DSP 2025

4. Castle Combo (Kosmos)
5. Faraway (Kosmos)
6. Civolution (Pegasus)
7. Blood on the Clocktower
8. Slay the Spire Brettspiel
9. Astrobienen (Feuerland)
10. Dune: Uprising

Die Top 3 des Deutschen Kinderspiele Preises 25

Cascadia Junior (AEG / Kosmos von Fertessa Allyse und Randy Flynn)
Die kleinen Alchemisten (CGE / HeidelBär Games von Matú• Kotry)
Die Sandburgen von Burgund (Ravensburger von Susanne Feld und Stefan Feld)

Wir alle sind gespannt, wer die Gewinner im Rennen um die begehrte Spieler-Auszeichnung sind.

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games" unter **traunerhof@traunerhof.at** ist Sonntag, 14. Sept. 2025 um 12:00 Uhr.

Bitte auch die Möglichkeit nutzen, über die Whats App-Gruppe der Knobelritter mitzuvoten.

Spiel-Termine im September 2025

3.9. Knobelritter Traun
6.9. Würfelschänke Ried
6.9. Franckviertel
9.9. Stammt. Marchtrenk
9.9. Spielewand Pasching
10.9. Knobelritter Traun
13.9. Brettspielfr. Griesk.
17.9. Knobelritter Traun
18.9. Stammtisch Oftering
20.9. Spieleversum Linz
20. + 21.9. Spieletage Kirchberg-Thening
24.9. Knobelritter Traun
24.9. Stammtisch Thening
26.9. Auwiesen
27.9. Otelo, Vöcklabruck
27.9. Solar City Pichling

Game News - Spielekritik

„Foxy“ könnte man mit Füchschen übersetzen. Ich lehne mich mal weit aus dem Fenster und behaupte, dass Füchse zu den Tieren gehörten, weshalb es gut zu diesem Thema passe…

Titel: **Foxy**
Art des Spiels: **Merk- und Schätzspiel**
Autor: **David Spada**
Verlag: **Game Factory**
Jahrgang: **2025**
Spielerzahl: **1 - 5 Spieler**
Alter: **ab 7 Jahren**
Dauer: **ca. 15 Minuten**
Preis: **Euro 18,90**

Einleitung

Verflixt! Wie viele Zebras sind noch mal bis jetzt aufgetaucht? Ich bin mir ziemlich sicher, oder vermute zumindest stark, dass die gerade aufgedeckte Karte bereits die fünfte "Savanne"-Karte ist. Aber nicht auf all diesen war ein Zebra drauf, oder?

Ach, ich bin schon ganz "fix und foxi"!

"Foxy" ist auch der Titel des neuesten Merkspiels von "Game Factory", bei dem wir nacheinander Karten aufdecken und auf unserem Spielertableau notieren müssen, wie viele jener Tiere auf der soeben aufgedeckten Karte bis dato zu sehen waren.

Spielbeschreibung

49 großformatige Spielkarten finden sich in der kompakten Schachtel. Bis auf eine zeigt jede Karte eine **Landschaft**, in der jeweils zwei unterschiedliche Tiere heimisch sind. So können wir auf dem Bauernhof Hühner und/oder Schweine antreffen, in der Savanne Giraffen und/oder Zebras, im Wald Bären und/oder Hasen, und im Ozean Delphine und/oder Kraken. Nur die Katze kann in jeder Landschaft vorkommen.

Die letzte Karte ist der titelgebende **Foxy**, für den andere Regeln gelten, aber dazu später. Die Foxy-Karte mischen wir zusammen mit 19 zufällig gezogenen Karten zu einem **verdeckten Nachziehstapel**. Nachdem jeder von uns ein Spielertableau und einen Stift erhalten hat, kann's auch schon losgehen.

Der **Spielablauf ist sehr simpel** und schnell kapiert. Zuerst wird die oberste Karte gezogen und auf den Ablagestapel gelegt. Danach müssen wir alle auf unserem Tableau eine **Schätzzahl** eintragen. Dabei gilt es einzuschätzen, wie viele der auf der aktuellen Karte sichtbaren Tiere insgesamt auf allen bisher aufgedeckten Karten (einschließlich dieser) bereits vorgekommen sind.

Nach genau **20 Runden** ist die letzte Karte vom Nachziehstapel abgehandelt. Nun kommt es zur **Wertung**, in der wir das Übersichtstableau zur Hilfe nehmen und den Ablagestapel wieder umdrehen, ohne die Reihenfolge zu ändern. Wieder wird eine Karte

Fortsetzung von „Foxy“

nach der anderen aufgedeckt, diesmal aber halten wir mit Stricherln die Anzahl der einzelnen Tiere fest.

Jeder von uns vergleicht seine Schätzzahl mit der tatsächlichen Anzahl entsprechender Tiere. Ist die Schätzzahl größer, muss sie ausgelöscht werden und bringt somit keine Punkte. Schließlich addieren wir alle korrekt eingetragenen Zahlen. Wer schlussendlich die **meisten Gesamtpunkte** erzielt, erweist sich als schlauster Fuchs und gewinnt die Partie.

Fazit

"Foxy" ist - wie der erfahrene Leser sicher bereits festgestellt hat - ein **Merkspiel**. Anders als etwa beim berühmten "Memory" nutzt es hier allerdings nichts, wenn wir uns eine bestimmte Information fix einprägen. Mit jeder neu aufgedeckten Karte kann sich nämlich die gerade gespeicherte Information ändern. "Foxy" erfordert bzw. trainiert vielmehr das sogenannte "**dynamische Gedächtnis**", bei dem Informationen nur kurzzeitig gespeichert und verarbeitet werden.

"Foxy" löst dies auf spielerische, sehr gelungene Weise. Wir müssen uns zwar von jeder einzelnen Tierart merken, wie viele bislang aufgetaucht sind. Unterstützt wird dies jedoch durch den Kniff der **vier verschiedenen Landschaften**, die uns ebenfalls als Erinnerungshilfen dienen können. Das geordnete Muster durchbricht die **Katze**, welche als einziges Tier in jeder Landschaftsart - mit Taucheranzug sogar im Ozean - vorkommen kann.

Die **Schätzzahl** ist überhaupt der **eigentliche Clou im Spiel**. Wenn es nur ums korrekte Merken ginge, würde "Foxy" nicht wirklich funktionieren. So aber können wir nach Belieben spekulieren oder auf "Nummer sicher" gehen. Wollen wir riskieren, obwohl wir uns nicht wirklich sicher sind, und laufen Gefahr, gar keine Punkte zu notieren?

Noch zwei Besonderheiten lockern den recht simplen Ablauf auf. Wenn die **Foxy-Karte** auftaucht, müssen wir schätzen, wie viele **unterschiedliche** Tiere (der Fuchs selbst nicht mitgezählt) bis jetzt aufgetaucht sind. Und schließlich dürfen wir einmal in der gesamten Partie auf eine Schätzzahl wetten, indem wir die Zahl einkreisen. Damit spielen wir "**doppelt oder nichts**", denn nur wenn die Schätzzahl in diesem Fall **exakt** stimmt, werden ihre Punkte bei Spielende verdoppelt. Liegen wir hingegen falsch (egal ob höher oder tiefer), gehen wir völlig leer aus. Oder geben wir uns mit einer niedrigeren Punktezahl zufrieden? Mit diesem Kniff werden jedenfalls Personen, die keine Gedächtniskünstler sind, und sogar richtige Merkspiel-Muffel ins Boot geholt.

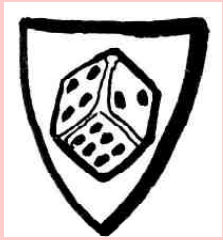
Die **grafische Gestaltung** gefällt mir persönlich sehr gut. Bei den Karten müssen wir manchmal ganz genau schauen, denn oft lugt das Häschen gerade noch so hinter einem Baum hervor, oder die Giraffe ist bloß weiter hinten am Horizont erkennbar. Auch das restliche **Spielmaterial** ist gelungen: folierte Tafeln, abwischbare Stifte. Die

Fortsetzung von „Foxy“

Rückseite des Übersichtstableaus dient praktischerweise als Stricherlliste für die Wertung.

“Foxy” ist summa summarum ein **kurzweiliges Familienspiel**, das auch Erwachsene immer wieder mal begeistert. Es findet sich daher völlig zu Recht auf der diesjährigen Empfehlungsliste der Jury “Spiel des Jahres”. Bis zu fünf Personen können mitmachen, die Spieldauer liegt bei gerade mal einer Viertelstunde. Dennoch lehne ich - wie bei den meisten Merkspielen - eine zweite oder gar dritte Partie hintereinander kategorisch ab. Da spielt mir das Kurzzeitgedächtnis sonst einen Streich, und ich komme durcheinander.

Game News - Wertung



HALL OF GAME

Ganz vorne in der Wertung hat sich - auch diesmal - wenig bis gar nichts geändert. Weiterhin an der Spitze liegt unangefochten BOMB BUSTERS, das - sowie es ausschaut - in zwei Monaten in unsere “Hall of Games“ aufsteigen wird. Dahinter wieder BOTANICUS, SETI und MEN NEFER, nun vereint auf dem 2. Platz. Bloß CASTLE COMBO ist aus den „Top Five“ gefallen (7.), sodass sich Newcomer ENDEAVOR - DIE TIEFSEE auf den 5. Platz setzen konnte. Außerhalb dieser Spitzengruppe sind gleich fünf Spiele, die schon lange dabei sind, in letzter Zeit aber Schwung und Anhänger verloren haben. Ob diese Spiele - BIER PIONIERE, CIVOLUTION, TRIO, PATH OF CIVILIZATION und DIE WANDELNDEN TÜRME - sich jemals wieder erholen werden? Ich zweifle etwas daran.

Ganz rausgefallen ist CITIES. Seinen Platz in der Wertung nimmt der Neuvorschlag DAS UNBEWUSSTE (2 x) ein. Stellt sich die Frage, wer es - außer BOMB BUSTERS - in den nächsten Monaten noch in unsere Ruhmeshalle schaffen könnte. Schließlich kommt der Herbst mit jeder Menge interessanten Neuheiten, da müssen sich die aktuellen Spiele in unserer Liste sputen, um nicht vorzeitig rausgeschmissen zu werden...

Die Wertung:

1. Bomb Busters	**7/+14/-0/21/**	**=**
2. Botanicus	**3/+ 8/-0/11/**	**=**
SETI	**3/+ 8/-0/11/**	**+**
Men Nefer	**3/+ 8/-0/11/**	**+**
5. Endeavor - Die Tiefsee	***2/+ 7/-0/ 9/**	**+**
6. Bier Pioniere	**2/+ 6/-0/ 8/**	**+**
7. Castle Combo	**3/+ 4/-0/ 7/**	**-**
8. Civolution	**1/+ 4/-0/ 5/**	**=**
9. Trio	**2/+ 2/-0/ 4/**	**-**
Path of Civilization	**1/+ 3/-0/ 4/**	**-**
11. Die wand. Türme	**1/+ 1/-0/ 2/**	**=**
12. Cities	**1/+ 0/-0/ 1/**	**---**

Vorschlag: Das Unbewusste (2 x)

Game News - Spielekritik

Auch Ochsen zählen, da bin ich mir ziemlich sicher, zu den Tieren, weshalb ich das Risiko auf mich nehme, das folgende Spiel als zum Thema passend zu bezeichnen...

Titel: **Baron Oxx**
Art: **Kartenspiel**
Autoren: **Wolfgang Kramer & Michael Kiesling**
Verlag: **Amigo Spiele**
Jahrgang: **2025**
Spielerzahl: **2 bis 10 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **Euro 8,90**

Einleitung

Es ist nun schon über 30 Jahre her, dass das Kartenspiel “6 nimmt!” beim deutschen Spieleverlag “Amigo” erschienen ist. Es kam auf Anhieb bei den Spielern gut an, und wurde zurecht 1994 mit dem Deutschen Spielepreis ausgezeichnet. Zudem erhielt es im selben Jahr den “À la carte”-Kartenspielpreis. Das Spielprinzip wurde von späteren Ablegern, wie “Hornochsen!”, “11 nimmt!”, “X nimmt!” und einer Brettspiel-Umsetzung teilweise übernommen.

Nun hat Kultautor Wolfgang Kramer, der mittlerweile bereits 83-jährige Schwabe, zusammen mit Michael Kiesling für den Kartenspiel-Klassiker eine neue Variante herausgebracht. Auch in ”Baron Oxx” wählen wir verdeckt Karten aus, die wir nach gewissen Regeln in einer Auslage unterzubringen trachten, ohne dafür Minuspunkte zu kassieren.

Spielbeschreibung

In der Schachtel in gewohnter Kartenspielgröße finden wir ebenfalls ein Kartendeck in normaler Standardgröße, also **110 Karten**. Neben ihrem Wert (von 1 bis 110) weisen die Karten auch noch Hornochsen in den Farben Blau, Gelb, Grün, Rot, Schwarz und Weiß in unterschiedlicher Verteilung auf. Meistens sind dies 1 bis 3 Stück, nur auf wenigen Karten (beispielsweise die beiden “Baron Oxx”-Karten) sind sechs, einmal sogar sieben Hornochsen abgebildet.

Als **Spielvorbereitung** mischen wir alle Karten gemischt und teilen jedem Spieler je nach Spielerzahl eine bestimmte Anzahl an Karten aus, die er als verdeckten Stapel vor sich auslegt. Anschließend nehmen wir von unserem persönlichen Deck vier Karten auf die Hand. Von den nicht verteilten Karten werden schließlich noch fünf Karten untereinander in der Tischmitte offen ausgelegt, dann kann’s schon losgehen.

Wie bei ”6 nimmt!” **wählen wir simultan eine unserer Handkarten** aus, die wir verdeckt vor uns auslegen. Nach dem Aufdecken aller Karten bestimmen die Werte der Karten, in welcher Reihenfolge wir unsere gewählte Karte in die offene Auslage legen dürfen.

Für das Legen der Karte gilt **“Farbe an Farbe”**, das heißt, dass wir die Karte nur an eine Reihe anlegen dürfen, deren letzte Karte (mindestens) einen Hornochsen in einer Farbe zeigt, die auch auf unserer ausgespielten Karte zu sehen ist.

Wenn wir Glück haben oder unsere Planung aufgegangen ist, passiert nichts weiter. In einigen Fällen

Fortsetzung von „Baron Oxx“

hingegen sind wir daraufhin gezwungen, **eine Reihe zu kassieren**. Dabei gelten die folgenden Regeln:

1. Regel: Sechste Karte

Legen wir die sechste Karte in eine Reihe, müssen wir die fünf Karten dieser Reihe an uns nehmen. Die ausgespielte Karte wird dann zur neuen ersten Karte dieser Reihe.

2. Regel: Sechs oder mehr Hornochsen gleicher Farbe

Auch in diesem Fall müssen wir die gesamte Reihe einkassieren und mit der ausgespielten Karte die neue Reihe beginnen.

3. Regel: Hornochse passt nicht

Liegt in keiner der fünf Reihen ein Hornochse in einer passenden Farbe, müssen wir alle Karten einer Reihe unserer Wahl nehmen und die ausgespielte Karte als Beginn der neuen Reihe auslegen.

Erst wenn wir alle vier Handkarten ausgespielt haben, dürfen wir vier neue Karten von unserem persönlichen Nachziehstapel aufnehmen. Ist auch die allerletzte Karte gespielt, endet die Partie. Wir zählen die in Rot abgebildeten Minuspunkte auf unseren gesammelten Karten zusammen. Wer die **wenigsten Minuspunkte** aufweist, gewinnt. Alternativ können wir zu Beginn der Partie eine Anzahl an Durchgängen festlegen und die Minuspunkte notieren.

Fazit

Bei “6 nimmt!” handelt es sich ja um einen richtigen Klassiker, der jedoch mit der Zeit etwas Staub angelegt hat. Den beiden alten Haudegen Wolfgang Kramer & Michael Kiesling ist es mit “Baron Oxx” aber gelungen, dem nach wie vor attraktiven Spielprinzip durch **geschickte Änderungen** neues Leben einzuhauchen, bzw. mit einem frischen Anstrich zu versehen.

Beim “Oldie” hielten wir gleich zu Beginn alle Karten auf der Hand und konnten uns aufgrunddessen bereits Gedanken über die richtige Vorgehensweise machen. Je nach Spieleranzahl blieben ein paar Unabwägbarkeiten, welche Karten wohl nicht im Spiel sind, sodass man auch etwas spekulieren musste. Bei “Baron Oxx” halten wir maximal 4 Karten auf der Hand, der Rest wartet in einem **persönlichen Nachziehstapel** auf seinen Einsatz. Dies macht es einerseits eine Spur weniger taktisch, gleichzeitig stehen wir durch die kleinere Auswahl schneller vor kniffligen Entscheidungen.

Bei “6 nimmt!” geschah nach dem gemeinsamen Aufdecken aller Karten alles weitere fast automatisch. Die strengen Legeregeln gaben schließlich genau vor, welche Karte in welche Reihe platziert werden musste. Bei “Baron Oxx” bestimmt der Wert zwischen 1 und 110 hingegen lediglich die Reihenfolge, in der die Karten angelegt werden müssen, nicht jedoch wohin.

Vielmehr gibt es nun durch die **Farbe der Hornochsen** nicht nur eine weitere Möglichkeit, Karten kassieren zu müssen (siehe Regel 2), sondern auch meistens mehr Entscheidungsmöglichkeiten. Damit steigt gleichzeitig auch die Interaktion um eine Spur, können sich unsere Entscheidungen doch auf die folgen-

Fortsetzung von „Baron Oxx“

den Spieler auswirken, sowohl positiv als auch negativ. Insgesamt haben wir nun verstärkt das Gefühl, selbst zu agieren und etwas Einfluss zu nehmen, statt nach der Wahl der Karte nur mehr “gespielt zu werden”.

Kein Wunder also, dass “Baron Oxx” bei uns - egal ob Gelegenheitsspieler oder Spielekenner - **auf Anhieb eingeschlagen** hat. Was den Klassiker anbelangt, fürchte ich allerdings, dass “Baron Oxx” als das modernere, und auch bessere Spiel nun dazu beitragen wird, dass das Original fortan nur mehr in Ausnahmefällen wieder auf den Tisch kommen wird.

Game News - Wertung

GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

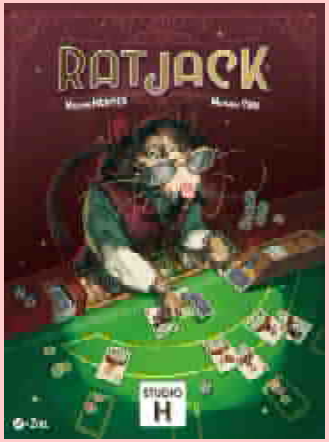
Daniel Wenger’s Laden ist übersiedelt. Seit 1. Dezember 2022 findet sich sein Geschäft **„Games, Toys & More“** nicht mehr in Ebelsberg, sondern ist in der Wiener Straße einige Hausnummern näher nach Linz gerückt, genauer gesagt in die Wiener Straße Nr. 95. An seinem **Online-Spieleversand** , den er schon lange zuvor betrieben hat, hat sich hingegen nichts geändert, weder an der Riesenauswahl noch unter der bekannten Internetadresse (www.dreamland-games.at).

Im neuen Geschäft in der Nähe vom Bulgariplatz sind nach wie vor fast alle Artikel des Online-Handels auch in den Regalen zu finden. Und auch auf das Ausprobieren müssen die Kunden nicht verzichten, denn auch hier laden **viele Spieltische** 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 - Spielekritik

Ratten gehören nicht gerade zu unseren Lieblingswesen. Aber sie sind eindeutig der Tierwelt zuzuordnen, weshalb ich es angebracht finde, hier über sie zu schreiben…



Titel: **Ratjack**
Art: **Kartenspiel**
Autoren: **Maxime Mercier & Mathieu Can**
Verlag: **Frosted Games**
Jahrgang: **2024**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 20 Minuten**
Preis: **Euro 23,90**

Einleitung

Es ist ja schier unmöglich, ständig originäre Spielideen herauszubringen. Aus diesem Grund bedienen sich in letzter Zeit viele Autoren bekannter Kartenspiele, um diese mit einem besonderen Kniff auszustatten, sodass sie ein neues, ungewöhnliches Spielgefühl bieten. So wurde etwa das bekannte "Texas Hold'em" in ein kooperatives Pokerspiel verwandelt, oder "Skat" in ein kooperatives Stichspiel.

"Ratjack" bedient sich des Prinzips von "Black Jack", also des Versuchs, einem bestimmten Zahlenwert mit seinen Karten möglichst nahe zu kommen, im Idealfall genau zu erreichen, aber keineswegs zu über-treffen. Hier geschieht dies allerdings noch kompetitiver als im Original, da zusätzlich Karteneffekte genutzt werden können, um den Mitspielern offensiv ins Handwerk zu pfuschen.

Spielbeschreibung

In jeder Partie kommen **zwei Sets zu je 12 Karten** (je 1 x die Werte von 1 bis 12) zum Einsatz. Diese 24 Karten werden gemischt, dann werden an jede teilnehmende "Ratte" 2 Karten ausgeteilt. Eine Karte davon legt jeder verdeckt vor sich aus. Die verbliebenen Karten bilden einen Nachziehstapel, von dem schon mal eine Karte auf den offenen Ablagestapel gelegt wird.

Die sechs **Bonus-Chips** werden in die Luft geworfen. Nur die Effekte auf den sichtbaren Seiten sind für diese Runde verfügbar. Die **Siegpunkt-Plättchen**, um die es im Laufe der Partie geht, werden bereitgelegt. Und dann kann das rattenscharfe Ratjack-Turnier auch schon losgehen.

Wer an der Reihe ist, **zieht zuerst eine Karte (A)**, entweder die oberste verdeckte vom Nachziehstapel oder - sofern vorhanden - die oberste offene Karte vom Ablagestapel. Danach **spielt er eine Karte aus (B)**. Dabei stehen ihm 3 Aktionsmöglichkeiten zur Auswahl:

1. Karte verdeckt vor sich hinlegen.
2. Karte offen vor sich auslegen und ihren Effekt ausführen.
3. Eine Handkarte offen auf den Ablagestapel werfen, um eine seiner verdeckten Karten aufzudecken und ihren Effekt auszulösen.

In der eigenen Auslage werden nur die offen ausliegenden Karten berechnet. Nur diese zählen den aufgedruckten Wert, und auch die Werte von **Bonus-Chips**, die durch manche Effekte auf Karten gelegt

Fortsetzung von „Ratjack“

werden können, werden nur auf offenen Karten mitgezählt. Überschreitet ein Spieler den **Wert "25"**, scheidet er aus der Runde aus.

Eine **Runde endet**, wenn ein Spieler genau diesen Zielwert von "25" erreicht, wenn nur mehr ein Spieler übrigbleibt, weil alle anderen bereits ausgeschieden sind, oder wenn die letzte Karte vom Nachziehdeck gezogen oder abgeworfen wurde. In den ersten beiden Fällen erhält der Spieler, der die Runde somit gewonnen hat, ein Siegpunkt-Plättchen, im letzten Fall der Spieler mit dem höchsten noch gültigen Gesamtwert auf seinen offenen Karten.

Wem es gelingt, durch seine Aktion einen anderen Spieler ausscheiden zu lassen, darf sich schon während einer Runde über 1 Siegpunkt freuen. Sobald nach dem Ende einer Runde jemand auf **3 gesammelte Siegpunkt-Plättchen** (oder mehr) kommt, gewinnt dieser Spieler die Partie, ansonsten beginnt eine neue Runde.

Fazit

Vorbild für "Ratjack" war ja - wie eingangs erwähnt - das gute, alte "**Black Jack**". Um es kompetitiv spielbar zu machen (im Original spielt man ja bloß gegen die Bank), wurden ein paar sinnvolle Änderungen vorgenommen. So liegt der Zielwert nun nicht bei "21", sondern bei "25". Damit ist ausgeschlossen, dass bereits zwei Karten für diesen Wert reichen könnten.

Doch selbst damit kann eine einzige Runde recht kurz dauern und bereits nach wenigen Minuten beendet werden. Durch die Hinzunahme von **Siegpunkt-Plättchen**, von denen für den Spielsieg drei benötigt werden, wurde einem allzu kurzen Vergnügen geschickt entgegengewirkt.

Und dennoch kann "Ratjack" - um es gleich vorwegzunehmen - **nicht ganz überzeugen** und auf keinen Fall mit den anderen Klassiker-Varianten "The Gang" (als kooperatives Pokerspiel) oder "Die Crew" (als kooperatives Stichspiel) mithalten. Woran dies liegt, werde ich in den folgenden Absätzen erklären.

"Ratjack" ist als Kartenspiel naturgemäß den **Glücksspielen** zuzuordnen. Nicht umsonst wird das Vorbild "Black Jack" vornehmlich in Casinos gespielt. Durch die beschränkte Kartenzahl (für eine Partie werden ja bloß 24 Karten, nämlich zwei Kartensätze von 1 bis 12 verwendet) lässt sich zwar etwas Wahrscheinlichkeitsrechnung anstellen, der Zufall spielt jedoch die wesentlich wichtigere Rolle.

Erschwerend kommt bei "Ratjack" hinzu, dass die **Karteneffekte** das Geschehen stark durcheinanderwirbeln können. Damit kommen Bonus-Chips ins Spiel, können verdeckte Karten aufgedeckt werden, offene Karten mit den Mitspielern getauscht werden, und vieles mehr.

So richtig geplante Aktionen gestalten sich dadurch recht schwierig, weil die Konkurrenten dies noch vermiesen können. Diese **fehlende Planbarkeit**, dieses Gefühl, gespielt zu werden, wird von einigen meiner Spielrunden kritis-

Fortsetzung von „Ratjack“

iert. Man kann zwar situativ versuchen, einen “Coup” vorzubereiten, die Durchführung kann jedoch schon durch eine einzige Aktion eines Mitspielers zunichte gemacht werden.

Neben den beiden identischen “Ratten”-Sets in Blau und in Rot, welche für die erste(n) Partie(n) empfohlen werden, gibt es aber noch **zwei weitere Sets**: Das gelbe “Wiesel”-Set, sowie das violette “Waschbären”-Set. Diese weisen noch interaktivere Effekte auf, und bringen deshalb noch mehr Unabwägbar-keiten, noch mehr Chaos, noch mehr Unsicherheit mit sich.

Ich will “Ratjack” dennoch nicht gleich verteufeln und keinesfalls als schlechtes Spiel abstempeln. Es geht vielmehr um die Art und Weise, wie “Ratjack” verstanden sein will, und demnach gespielt werden sollte. Nämlich als **flottes, unterhaltsames Spielchen ohne viel taktischen Tiefgang**. Nicht umsonst reimt sich “Zocker” auf “locker”.

In Kenntnis des vorherrschenden Zufalls, des Kartenglücks und der überraschenden Wendungen durch die (Stör-)Aktionen der Mitspieler sollte nicht allzu viel nachgedacht und **einfach drauf los gespielt** werden. Grübler und notorische Analytiker zerstören

eher den Spielspaß, wenn sie mehr Einfluss suchen, als das Spiel überhaupt hergeben kann und will.

Nimmt man “Ratjack” so wie es sich darstellt, als **zügig gespieltes, glücksabhängiges Kartenspiel mit hohem Ärgerpotential**, kann man es durchaus genießen. Ambitionierte Taktiker und gewiefte Strategen sind ohnehin nicht die Zielgruppe. Man muss sich lediglich darauf einlassen, dann steht einem lockeren Spielvergnügen nichts im Weg.

Diese Einschränkung der Tauglichkeit für verschiedene Gruppen lässt allerdings **keine uneingeschränkte Empfehlung** zu. In meinen ver-Spielrunden kam das Spiel recht unterschiedlich an. Einige haben es recht gern gespielt, an-dere haben es schlichtweg abgelehnt. Ich kann daher nur rat(t)en, es vielleicht im Rahmen eines Spielefestes oder eines ausgedehnten Spieleabends mal auszuprobieren, um für sich selbst ein gültiges Urteil fällen zu können.

Game News - Wertung

Notenskala

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

Spitze

sehr gut

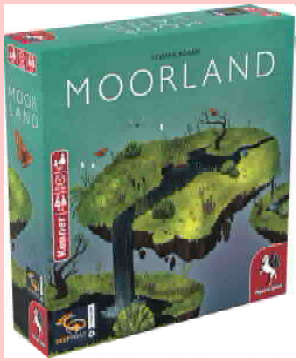
gutes Spiel

so lala

schwach

Game News - Spielekritik

Nachdem ein Moor Lebensraum für Käfer, Vögel, Schlangen, Libellen, Schmetterlinge und Frösche darstellt, passt folgendes Spiel ebenfalls gut zum Thema „Tiere“...



Titel: **Moorland**
Art des Spiels: **Lege- und Sammelspiel**
Autor: **Steffen Bogen**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2023**
Spielerzahl: **2 - 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **45 bis 60 Minuten**
Preis: **Euro 27,90**

Einleitung

„Panta rhei“ – alles fließt. Der Satz des griechischen Philosophen Heraklit kam mir in den Sinn, als ich das erste Mal “Moorland” gespielt habe. So wie der alte Grieche den beständigen Wandel des Lebens beschreibt, so verändert sich auch unser Moor, das wir in diesem Legespiel zusammenpuzzeln. Gelingt es dir zahlreiche Pflanzen wurzeln zu lassen, eine ausgewogenene Artenvielfalt anzusiedeln und einen langen zusammenhängenden Wasserweg entstehen zu lassen, dann gewinnst du das Spiel.

Spielbeschreibung

Deine Aufgabe ist es, dein Moor durch sinnvolle Verknüpfung von Wasserwegen und dem Verteilen von Pflanzen zu einem funktionierendem Ökosystem auszubauen. Dazu stehen dir **Moorkarten** mit Wasserwegen und **Pflanzenkarten** sowie Pflanzenmarker zur Verfügung.

Auf den **Moorkarten** befinden sich unterschiedlich geformte Wasserwege, die miteinander verbunden werden können. Auch sind 1 bis 4 Pflanzensymbole abgebildet, die anzeigen, welche Pflanzenmarker auf einem Erdabschnitt liegen müssen, damit die Karte auf den entsprechenden Abschnitt ausgespielt werden darf. Die Pflanzsymbole zeigen auch an, was mit dem jeweiligen Pflanzenmarker nach dem Ausspiel geschieht: entweder vertrocknet die Pflanze und der Marker kann entfernt werden, oder die Pflanze verwurzelt und der Marker bleibt dauerhaft auf der Moorkarte, oder die Pflanze bzw. der Marker wird innerhalb des Moores weitergeschwemmt. Darüber hinaus weisen einige Karten auch Tierart Symbole und/oder Wasserläufer auf.

Die meisten **Pflanzenkarten** zeigen zwei verschiedene Pflanzensorten, einige auch vier. Von einer dieser Pflanzensorte darfst du Pflanzenmarker in dein Moor setzen. Die Anzahl hängt dabei von dem Wachstumssymbol auf dem gewählten Erdabschnitt ab (1, 2 oder 3). Auf jedem Erdabschnitt können maximal 6 Pflanzenmarker liegen. Es gibt auch ein Sondersymbol, dass dir erlaubt 1 Pflanzenmarker deiner Wahl zu platzieren.

Diese Spielkarten werden getrennt gemischt und als Nachziehstapel bereit gestellt. Das persönliche Moor wird aus 4 Moorplänen zusammengelegt, alle star-

Fortsetzung von „Moorland“

ten mit identischen Mooren. “Moorland” wird über **12 Runden** gespielt, die alle aus **3 Phasen** bestehen.

1. Aufdeckphase

Die oberste Pflanzenkarte wird aufgedeckt und von den Moorkarten wird eine Auslage aufgedeckt; im Spiel zu zweit werden 3 Karten aufgedeckt, zu dritt 4 Karten und zu viert 5 Karten.

2. Aktionsphase

a) Entsprechend der aufgedeckten Pflanzenkarte kannst du, wenn du willst, Pflanzmarker in dein Moor setzen.

b) Du nimmst eine Moorkarte aus der Auslage. Du kannst maximal 2 Moorkarten vor dir ablegen, ohne sie direkt in dein Moor zu legen.

c) Lege eventuell eine oder mehr Moorkarten in dein Moor. Um eine Karte auf einen Erdabschnitt auszuspielen, müssen auf diesem alle Pflanzenmarker vorhanden sein, die auch auf der Karte abgebildet sind. Du nimmst alle Pflanzenmarker vom Erdabschnitt und platzierst deine Moorkarte. Die Ausrichtung ist beliebig. Die Wasserwege müssen nicht an benachbarte Wasserwege passen, aber es ist von Vorteil, wenn du ein zusammenhängendes Wasserwege-Netz bilden kannst.

Wenn auf der Moorkarte eine verwurzelte Pflanze abgebildet ist, legst du den entsprechenden Marker auf die Karte, wenn die abgebildete Pflanze durchgestrichen ist, ist sie verdorrt und der Pflanzenmarker kann entfernt werden. Alle anderen Pflanzenmarker werden weg geschwemmt, d. h. ausgehend von der gerade gelegten Karte werden die Marker entlang des Wasserweges auf freie Felder der Erdabschnitte gelegt. Marker, für die du keinen Platz findest, weil es beispielsweise keine erreichbaren Felder auf Erdabschnitten gibt, musst du vor dir ablegen.

Wenn noch keine andere Person diesen Erdabschnitt belegt hat, erhältst du einen Wassermarker, der wie eine Art **Joker** funktioniert. Für jeden Wassermarker darfst du genau einen Pflanzenmarker von einem beliebigen Erdabschnitt auf einen anderen legen.

3. Aufräumphase

Nachdem alle ihren Spielzug ausgeführt haben, wird die letzte verbliebene Moorkarte abgelegt.

Das Spiel endet nach 12 Runden. Es gibt **Punkte** für die Anzahl verwurzelter Pflanzen, für die Tiere in deinem Moor sowie den längsten Wasserweg. Hast du noch Wassermarker, geben diese auch Punkte. Minuspunkte bringen hingegen überzählige Pflanzenmarker.

Fazit

Das Cover von “Moorland” greift das Thema des Fließens wunderschön auf. Das **Spielmaterial** ist hochwertig und durchdacht. Alle bekommen ein eigenes Spielertableau, auf dem neben der Erklärung des Spielablaufs auch dargestellt ist, wofür es am Ende Siegpunkte gibt. Die Moorkarten mit den Wasserläufen ähneln Drohnenaufnahmen und sind auch schön anzusehen. Unpassend finde ich allerdings die grafische Darstellung der Pflanzen und der Tiere, das passt meiner Meinung nach nicht zum fotografischen Stil der Karten, irgendwie sehen die wie Fremdkörper aus.

Die **Regeln** sind gut und übersichtlich erklärt und es gibt zahlreiche verschiedene Beispiele, die die Regeln und die Spielweise nachvollziehbar darstellen.

Fortsetzung von „Moorland“

“Moorland” ist ein **Kennerspiel mit eingängigen Regeln**. Es kommt auf den ersten Blick recht einfach daher, aber es hat eine enorme Lernkurve. Um es gekonnt zu spielen, ist eine **vorausschauende Planung**, gepaart mit räumlichen Vorstellungsvermögen notwendig. Vor allem muss die Anzahl der benötigten Pflanzenmarker richtig kalkuliert werden. Besitzt du viele Marker, bist du anfangs zwar flexibler beim Auslegen deiner Moorkarten. Aber du musst nicht nur die richtige Position auswählen, um einen zusammenhängen-den Wasserweg zu bauen, sondern du musst auch berücksichtigen, wohin deine Pflanzen geschwemmt werden. Hast du zu viele Pflanzen, gibt es am Ende Minuspunkte. Moorland ist wesentlich kom-plexer als auf den ersten Blick angenommen.

Spielt ihr zu viert, kann es zu einer langen **Downtime** kommen, wenn du dich nicht entscheiden kannst, welche Karte für dich am sinnvollsten ist. Beliebt sind natürlich die Karten mit Kreuzung oder geradem Flusslauf, am besten noch mit Pflanzen, die festwachsen oder verdorren, denn um die musst du dir dann keinen Kopf mehr machen. Verwurzelte Pflanzen bringen darüber hinaus Pluspunkte.

Dumm ist natürlich wenn die gerade ausliegenden Pflanzenkarten nicht zu den Pflanzen auf den Moorkarten passen. Es lässt sich nicht alles gut im voraus planen, da vieles davon abhängt, welche Karten gerade zur Verfügung stehen. Es besteht also doch ein **gewisser Glücksanteil**. Daher werden gerade die Spieler*innen, die gerne strategisch planen, mit “Moorland” nicht glücklich werden. Auch für Gelegenheitsspieler*innen ist es nur bedingt geeignet, da die Lernkurve doch recht hoch ist und es ein paar Partien braucht, um “Moorland” erfolgreich zu spielen.

Das Spiel an sich ist **recht solitär**, die Interaktion beschränkt sich auf das Nehmen der ausliegenden Moorkarten, das wird viele nicht ansprechen. Konkurrenz kommt lediglich etwas auf, wenn es um die begehrten Wassertropfen geht, die es für zuerst überbaute Erdabschnitte gibt, oder bei der Mehrheitswertung für Wasserläufer. Doch bist du während des Spiels meist sehr mit deiner eigenen Auslage beschäftigt, so dass du keinen Blick für andere Spielauslagen hast.

Da sich die Erdabschnittskarten in vielfältigen Formationen legen lassen, läuft jede Partie etwas anders und das Spiel hat einen **hohen Wiederspielreiz**. Uns gefällt es sehr gut und es kommt öfters auf den Tisch, da wir auch solitäre Legespiele gerne spielen.

Renate
Gerling-Halbach

Game News - Wertung

2025	**Bomb Busters**	Hisashi Hayashi	Pegasus Spiele
2024	**Sky Team**	Luc Remond	Kosmos Spiele
2023	**Dorfromantik**	Michael Palm/Lukas Zach	Pegasus Spiele
2022	**Cascadia**	Randy Flynn	Kosmos Spiele
2021	**MicroMacro: Crime City**	Johannes Sich	Edit. Spielwiese
2020	**Pictures**	Daniela Stöhr/Christian Stöhr	PD Verlag
2019	**Just One**	Ludowig Roudy/Bruno Sautter	Repos Prod.
2018	**Azul**	Michael Kiesling	Next Move/Peg.
2017	**Kingdomino**	Bruno Cathala	Pegasus Spiele
2016	**Codenames**	Vlaada Chvátil	Czech Games Ed.
2015	**Colt Express**	Christophe Raimbault	Ludonaute/Asm.
2014	**Camel Up**	Steffen Bogen	eggertspiele/Peg.
2013	**Hanabi**	Antoine Bauza	Abacusspiele
2012	**Kingdom Builder**	Donald X. Vaccarino	Queen Games
2011	**Qwirkle**	Susan McKinley Ross	Schmidt Spiele
2010	**Dixit**	Jean-Louis Roubira	Libellud
2009	**Dominion**	Donald X. Vaccarino	Hans im Glück
2008	**Keltis**	Reiner Knizia	Kosmos Spiele
2007	**Zooloretto**	Michael Schacht	Abacusspiele
2006	**Thurn und Taxis**	Andreas Seyfarth/Karen Seyfarth	Hans im Glück
2005	**Niagara**	Thomas Liesching	Zoch Verlag
2004	**Zug um Zug**	Alan R. Moon	Days of Wonder
2003	**Der Palast von Alhambra**	Dirk Henn	Queen Games
2002	**Villa Paletti**	Bill Payne	Zoch Verlag
2001	**Carcassonne**	Klaus-Jürgen Wrede	Hans im Glück
2000	**Torres**	Michael Kiesling/Wolfgang Kramer	FX Schmid
1999	**Tikal**	Michael Kiesling/Wolfgang Kramer	Ravensburger
1998	**Elfenland**	Alan R. Moon	Amigo Spiele
1997	**Mississippi Queen**	Werner Hodel	Goldsieber Spiele
1996	**El Grande**	Wolfgang Kramer/Richard Ulrich	Hans im Glück
1995	**Die Siedler von Catan**	Klaus Teuber	Kosmos Spiele
1994	**Manhattan**	Andreas Seyfarth	Hans im Glück
1993	**Bluff**	Richard Borg	F.X. Schmid
1992	**Um Reifenbreite**	Rob Bontenbal	Jumbo Spiele
1991	**Drunter & Drüber**	Klaus Teuber	Hans im Glück
1990	**Adel verpflichtet**	Klaus Teuber	F.X. Schmid
1989	**Café International**	Rudi Hoffmann	Mattel Spiele
1988	**Barbarossa**	Klaus Teuber	ASS Spiele
1987	**Auf Achse**	Wolfgang Kramer	F.X. Schmid
1986	**Heimlich & Co.**	Wolfgang Kramer	Ravensburger
1985	**Sherlock Holmes Crim.**	Anthony Uruburu	Franckh-Kosmos
1984	**Dampfross**	David Watts	Schmidt Spiele
1983	**Scotland Yard**	Schlegel, Garrels, Ifland, u. A.	Ravensburger
1982	**Sagaland**	Michel Matschoss/Alex Randolph	Ravensburger
1981	**Focus**	Sid Sackson	Parker/Hasbro
1980	**Rummikub**	Ephraim Herzano	Intelli/Arxon
1979	**Hase und Igel**	David Parlett	Ravensburger

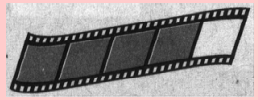
Mountain Goats
Bergdrama
von: Stefan Risthaus
Ostia Filme 2022
Dauer: 20 Minuten

Der Film-Tipp des Monats

Ein Kurzfilm mit einer Vergangenheit. Bereits 2010 präsentierte Regisseur Stefan Risthaus einen Kurzfilm, welchen er im Schmidt Studio gedreht hatte. Die damals eher abstrakte Studio hat er nun in die Berge verlegt. Die Story: Bergziegen (englisch: „mountain goats“) bewegen sich immer weiter aufwärts, um ganz oben am Gipfel ins Tal hinabblicken zu können. Leider ist dort oben auf der Bergspitze nur Platz für eine einzige Ziege, sodass eine neu hinzugekommene Ziege die andere

hinunterstösst.

Stefan Risthaus lässt uns teilhaben an diesem munteren Gerangel, das er nebenbei erstklassig ausgestattet hat. Ein Kurzfilm, den man sich immer wieder anschauen kann. Prädikat: sehenswert!



Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schloss-Straße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof @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 Spielezeitschrift (Game News) für Mitglieder
* Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren
* Organisation von Fahrten zu diversen Spieleveranstaltungen
* Entwicklung neuer Spieleideen
* Eigene Homepage im Internet:**www.knobel-ritter.at**
* auch in **facebook** vertreten

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