

# KNOBELRITTER RECHT FORSCH !

Am 4. Februar widmen sie sich ganz der Forschung!



398. Ausg. 29. Jan. '26  
Auflage 100 Stück (!)  
36. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Forschende,

manch einer mag sich im Zeitalter der großmäuligen Ignoranten wähnen, die mit unverfrorenem Egoismus die Geschickte der Welt in ihre Bahnen lenken. Ich versuche mir einen positiveren Ausblick auf unseren Planeten und das zugegebenermaßen recht chaotische Gewusel darauf zu bewahren.

Unser Wissenschaftshistoriker Franky lädt am Mittwoch den 4. Februar zu einem Symposium im LIT (Ludotorium im Traunerhof) ein. Die Teilnehmer werden gebeten rechtzeitig einzutreffen, damit die Registrierung vor 18:00 Uhr abgeschlossen werden kann. Auf einen regen Austausch,

Euer Oliver

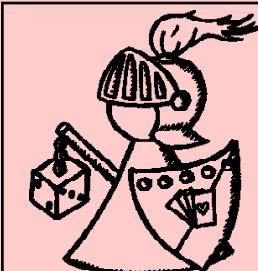


## Ofteringer Spieletag

Am 7. Februar 2026 findet im Foyer der Mehrzweckhalle Oftering der von Gerhard „Drindi“ organisierte Ofteringer Spieletag statt. Beginn ist um 14:00 Uhr, das Ende um 22:00 Uhr.

Weitere Spieleveranstaltungen im Februar (Spielertreffen, Spielefeste, Messen, etc.) sind auf Seite 2 aufgelistet.

## HÄGAR DER SCHRECKLICHE



## Neues vom Trauner Spieletag

### Spielesammlung

Wie die meisten wissen, verfüge ich über eine riesige Spielesammlung. Sie ist so groß, dass ich eigentlich schon den Überblick verloren habe. Und die Masse wird in den nächsten Jahren noch ein Problem darstellen. Dann nämlich, wenn ich in den wohlverdienten Ruhestand gehe und den Traunerhof, den Stammsitz der Knobelritter, schweren Herzens verkaufen muss.

Es stellt sich die Frage, wo ich die mehr als 5.000 Spiele lagern soll. Und will ich überhaupt so viele aufbewahren, wo ich doch die meisten davon sowieso nie mehr bereiten.

## Ritter der Knobelrunde

### Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter [traunerhof@traunerhof.at](mailto:traunerhof@traunerhof.at) ist diesmal Sonntag, 15. Febr. 2026 um 12:00 Uhr.

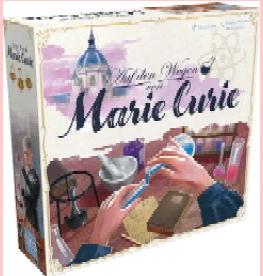
Bitte auch die Möglichkeit nutzen, über die WhatsApp-App-Gruppe mitzuvoten.

### Spiel-Termine im Februar 2026

- 1.2. Spieleversum Linz
- 4.2. Knobelritter Traun
- 7.2. Würfelschänke Ried
- 7.2. Spieletage Oftering**
- Mehrzweckhalle**
- 10.2. Stammt. Marchtrenk
- 11.2. Knobelritter Traun
- 14.2. Brettspielfr. Tollet
- 19.2. Stammtisch Oftering
- 19.2. Würfelschänke Ried
- 21.2. Spieleversum Linz
- 21.2. Solar City Pichling
- 25.2. Knobelritter Traun
- 25.2. Stammt. Thening
- 27.2. Brettspielfr. Freistadt
- 27.2. Auwiesen
- 28.2. Otelo, Vöcklabruck

# Game News - Spielekritik

Aus Gründen der Emanzipation darf beim Thema „Forschung“ natürlich die bekannteste Forscherin nicht fehlen...



Titel: **Auf den Wegen von Marie Curie**

Art: **Ressourcen-managementspiel**

Autor: **Florian Fay**

**Sorry We are French**

Jahrgang: **2024**

für: **2 bis 4 Spieler**

Alter: **ab 10 Jahren**

Dauer: **20 bis 40 Minuten**

Preis: **Euro 36,90**

## Einleitung

Wenn in den letzten Jahrzehnten die Bedeutung der Frauen gerechterweise immer mehr zunahm, so muss man doch bedenken, dass davor in den allermeisten Kulturen die Männer dominierten, und zwar in fast allen wichtigen Belangen: Politik, Wissenschaft, Wirtschaft, Kunst, etc. Für Spieleverlage ein Dilemma, wenn in neuen Veröffentlichungen mit geschichtlichem Thema das moderne, emanzipatorische Gebot nicht mit historischer Akkuranz in Einklang zu bringen ist. Es ist fast un-

möglich, beispielsweise in einem Zivilisationsspiel gleich viele Frauen wie Männer in Herrscherpositionen zu zeigen, wenn früher fast ausschließlich Männer regierten.

Das folgende Spiel bietet eine ländliche Ausnahme, denn die titelgebende polnisch-französische Forscherin ist zweifellos eine der bedeutendsten Persönlichkeiten der Wissenschaft. Wir Spieler begeben uns darin auf den Spuren von Maria Salomea Skłodowska, die als Marie Curie Anfang des 20. Jahrhunderts gleich zwei Nobelpreise in verschiedenen wissenschaftlichen Fachgebieten erhielt.

## Spielbeschreibung

Der **Spielplan** zeigt auf der Zeitleiste in der unteren Hälfte die wichtigsten Stationen von Marie Curie's Leben. Der Zeitleisten-Marker wird zu Beginn natürlich auf das erste Feld - ihre Geburt im Jahre 1863 - gestellt. Auf die obere Hälfte kommen **Aktivitätskarten**, nämlich der gut gemischte Stapel, von dem 4 Karten offen ausgelegt werden. Zusätzlich noch **Experimentplättchen** (sortiert nach Becherglas- und Rundkolben-Plättchen) und **Thesen-Plättchen** (ordentlich getrennt in die Stufen I, II,



III und IV). Das **Werkstatt-Tableau** legen wir schließlich mit der für die Spielerzahl passenden Seite aus, und markieren das Startfeld mit einem Ring ("Werkstatt-Marker").

Das wichtigste Spielmaterial stellen aber die **Würfel** dar, welche die drei für Curie's Forschung wesentlichen Rohstoffe darstellen: schwarze "Pechblende"-Würfel, goldene "Uran"-Würfel und silberne "Radium"-Würfel. Sie werden anfangs schön sortiert neben dem Spielplan bereitgelegt und kommen erst mittels eines **Würfelturms** ins Spiel.

Und dies geht folgendermaßen: Sind wir an der Reihe, führen wir folgende **vier Schritte** der Reihenfolge nach durch:

### 1. Werkstatt

Wir nehmen jene Würfel (Anzahl und Farbe), die im Ring auf dem Werkstatt-Tableau abgebildet sind und werfen sie in den Würfelturm.



### 2. Forschung

Nun haben wir die Wahl, ob wir uns von den herausgefalle-

## Fortsetzung von „Auf den Wegen von Marie Curie“

nen Würfeln bedienen, nämlich maximal so viele, wie unser persönliches Labor-Tableau aktuell erlaubt ("Ressourcen sammeln"), oder stattdessen eine "These verfassen", indem wir uns ein Thesen-Plättchen nehmen. In letzterem Fall müssen wir die niedrigste Stufe wählen, welche noch nicht in unserem Labor liegt. Jede These bringt uns einen sofortigen Bonus (eine Ressource, ein Experiment-Plättchen, etc.).

### 3. Aktionen

Anschließend können wir unsere gesammelten Ressourcen auf unterschiedliche Weise einsetzen. Wir können etwa **Experimente** durchführen, indem wir die auf dem entsprechenden Plättchen angeführten Ressourcen abgeben, wofür wir - je nach Plättchen - andere Ressourcen, Thesen-Plättchen, Sieg-punkte, o. ä. erhalten. Das Experiment-Plättchen wird daraufhin umgedreht, was gleichzeitig unser Labor verbessert. Je nach Art erhöht dies nämlich die Anzahl der Ressourcen, die wir sammeln oder lagern können.

Einmal in unserem Zug können wir eine der ausliegenden **Aktivitätskarten** (in 5 Kategorien) erwerben, was uns ebenfalls

Vorteile bringen kann. Schließlich können wir beliebig oft **Ressourcen-Umwandlungen** durchführen, um beispielsweise 2 Pechblenden-Würfel in 1 Uran-Würfel zu tauschen.

### 4. Pause

Abschließend überprüfen wir das Limit unserer Ressourcen in unserem Labor. Überschüssige Würfel kommen zurück in den Vorrat. Nachdem wir den Marker auf das nächste Feld des Werkstatt-Tableaus geschoben haben, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.



Durch verschiedene Aktionen (Experimente, Aktivitätskarten, Thesen, etc.) wird der Zeitleisten-Marker auf der **Zeitleiste** nach vorne bewegt, wodurch für alle ein Effekt (z. B. Erhalt von Ressourcen) ausgelöst wird. Das Spiel endet nach der Runde, in der der Zeitleisten-Marker das letzte Feld der Zeitleiste (Marie Curie's Tod im Jahre 1934) erreicht. Wer dann die **meisten Siegpunkte** sammeln konnte, gewinnt.

## Fazit

„Auf den Wegen von

Marie Curie“ weist nicht nur wegen des Titels **Ähnlichkeiten** mit dem Spiel „Auf den Wegen von Darwin“ auf. Der Verlag „Sorry We are French“ hat mit David Sitbon (zusammen mit Vaiana Hinault) denselben Illustrator engagiert, sodass auch optisch eine Verwandtschaft festzustellen ist. Außerdem geht es erneut um eine der populärsten Persönlichkeiten der Wissenschaft.

Damit enden aber auch die Gemeinsamkeiten. Während das alte Spiel auf einfache, unkomplizierte

Weise Gelegenheitsspieler das Wesen der Legespiele näherbrachte, widmet sich „Auf den Wegen von Marie Curie“ vielmehr dem interessanten Spielmechanismus des **Ressourcen-managements**.

Doch auch hier wurde ein etwas einfacherer Zugang gewählt. Es gibt lediglich **drei unterschiedliche "Ressourcen"** mit unterschiedlicher Wertigkeit, was durch die Wechselkurse (2 Pechblende = 1 Uran, 2 Uran = 1 Radium) angezeigt wird. In Wirklichkeit benötigte Marie Curie übrigens 3 Tonnen Pechblende, um 1 Gramm Radium zu gewinnen, aber dies lässt sich halt nicht realitätstreu im Spiel darstellen.

Wie bei den meisten Spielen dieses Genres gilt es auch hier, den Erhalt und die Lagerung der Rohstoffe

## Fortsetzung von „Auf den Wegen von Marie Curie“

zu beachten. Dass wir die Ressourcen über einen **Würfelturm** erhalten, mag erfahrene Spieler durch den entstehenden Glücksfaktor vielleicht stören, für die angepeilte Zielgruppe finde ich es aber zutreffend. Zudem stellt der Würfelturm doch ein recht attraktives Gimick dar.

Die Ressourcen können dann **auf vielfältige Weise** verwendet werden:

Für den Erwerb von Aktivitätssachen, für Experimente, zum Umwandeln in wertvollere Ressourcen bis hin zum Tausch in Siegpunkte (2 Radium + 1 Uran = 1 Siegpunkt). Trotzdem ist „Auf den Wegen von Marie Curie“ kein hochstrategisches Spiel mit taktischer Tiefe, kein trockener Hirnverzirbler, wofür hauptsächlich der Würfelturm verantwortlich zeichnet.

Sicher kann es einen Unterschied ausmachen, ob gerade viele brauchbare Würfel herausfallen oder ob man Pech hat, dass viele im Turm hängenbleiben. Dennoch ist entscheidender, was wir mit den Ressourcen im Laufe einer Partie anstellen, welche Aktionen wir durchführen. Der **Glücksanteil** ist daher angemessen, außerdem gibt es ja stets die Alternative, statt der Ressourcen ein Thesen-Plättchen zu nehmen, was ja auch entsprechend belohnt wird.

fällt mir auch das solide Material mit stabilen Plättchen und vor allem dem großen, in Gold glänzenden Würfelturm. Nur der spielerische Zweck des beigefügten, sogar bedruckten Stoffbeutels erschließt sich mir nicht, übrigens eine weitere Parallele zu „Auf den Wegen von Darwin“. Dafür finden wir im tollen **Anhangheft** viele wissenschaftliche Informationen über das Leben und Wirken von Marie Curie und über ihr Forschungsgebiet. Sogar eine kindgerechte Beschreibung des schwierigen Themas der Radioaktivität ist enthalten.

Insgesamt ist „Auf den Wegen von Marie Curie“ - aufgrund der leicht verständlichen Mechanismen, des schönen Spielmaterials, der moderaten Spielauer und des pädagogisch lehrreichen Themas - ganz klar im Segment der **Familien Spiele** positioniert. Und für diese Zielgruppe gibt es von mir auch eine klare, uneingeschränkte Empfehlung.



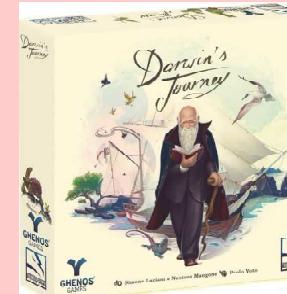
Zudem erhalten wir zu Beginn ein individuelles **Zielplättchen**, für das wir am Spielende die abgeildeten Siegpunkte bekommen, falls wir die entsprechende Vorgabe erfüllt haben. Dies gibt uns von Anfang an bereits etwas Orientierung, einen Fokus auf einen bestimmten Aspekt. Insgesamt brauchen wir für den Spielsieg etwa 10 Punkte. Diese **Überschaubarkeit** ist eine weitere positive Eigenschaft.

Noch ein paar Bemerkungen zum **Spielmaterial**: Neben der schönen grafischen Gestaltung ge-



## Game News - Spielekritik

Beim nächsten Spiel begeben wir uns auf den Spuren eines anderen weltberühmten Forschers...



**Titel:** Darwin's Journey  
**Art:** Arbeitereinsetspiel  
**Autoren:** Simone Luciani & Nestore Mangone  
**Verlag:** Skellig Games  
**Jahrgang:** 2022  
**Spielerzahl:** 1 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 14 Jahren  
**Dauer:** 90 bis 240 Minuten  
**Preis:** Euro 58,90

### Einleitung

Charles Darwin's Forschungsreise auf der "Beagle" veränderte ja die Wissenschaft grundlegend, weil er damit die Wahrheit über die Entstehung der Arten entdeckte und daraufhin seine Evolutionstheorie entwickelte. Ich könnte dir, wertem Leser, nun noch weitere Details zu diesem Thema (aus Wikipedia oder anderen Quellen) liefern, wie ich es so gerne in meinen Einleitungen zu tun pflege. Ich will dich aber damit nicht langweilen, nachdem die Spielanleitung ebenfalls weitgehend auf diese besserwissen-

serische Praxis verzichtet. Darum hier nur die Basisinformation:



reit für die große Entdeckungsfahrt!

## Fortsetzung von „Darwin's Journey“

Hier erhältst du nun einen Überblick über die **möglichen Aktionen**. Die Tagebücher im oberen Abschnitt bieten die folgenden Aktionen:

Mit **„Erkundung“** (grüne Siegel erforderlich) bewegst du einen deiner Forscher auf den Galapagos-Inseln, vorwiegend um Zelte aufzustellen und Galapagos-Exemplare zu erforschen, was du durch Forschungsmarker auf deinem Tableau anzeigenst.



„Navigation“ (blaue Siegel) dient dazu, dein Schiff vorwärtzubewegen, wodurch du neue Inseln erreichst.

In der „Akademie“ (rote Siegel) kannst du neue Siegel kaufen, um die Fähigkeiten deiner Arbeiter zu erhöhen und dadurch mehr Optionen für ihren Einsatz zu erhalten.

Durch „Korrespondenz“ (gelbe Siegel) wirst du Briefmarken auf deinem Tableau los, was dir kleinere Vorteile verschaffen kann.

„Sonderaktionen“ erfordern meist mehr Siegel, zum Teil in unterschiedlichen Farben, bieten dir dafür aber recht starke Aktionen.

Für die Aktion **„Linse freischalten“** musst du nur ausreichend Münzen abgeben, dafür schaltest du eine verbesserte Aktion frei, die fortan allen Spielern zur Verfügung steht. Nutzt du dies als freie Aktion einer anderen Spieler eine deiner Linsen, wirst du mit einer Münze entschädigt.

Der Spielplan bietet noch **weitere Aktionen**. So kannst du einen Arbeiter einsetzen, um im nächsten Zug früher dranzukommen und gleichzeitig ein paar Münzen zu kassie-ren. Ein weiteres Feld hilft dir, an neue Zielplättchen zu gelangen. Besonders wichtig ist die Aktion **„Exemplar versenden“**, womit du ein oder - gegen Aufpreis - zwei von dir entdeckte Exemplare in die Museumsauslage legen kannst,

was dir nicht nur ein bisschen Geld einbringt, sondern dich auch auf der Evolutionstheorie-Leiste voranrücken lässt. Die Aktion „Museumsexemplar erforschen“ brauchst du hingegen nur dann, wenn du unbedingt - etwa für das Erfüllen von Zielplättchen - Forschungsmarker auf bestimmten Feldern deines Tableaus benötigst.

Die erwähnten **Zielplättchen** bringen dir nicht nur Extrapunkte für die Schlusswertung, sondern - je nachdem, wo du sie auf deinem Tableau platzierst - zusätzliche Vorteile, wie beispielsweise einen fünften

Arbeiter, eine Verringerung der Kosten für Wachssiegel, eine Reduzierung der Platzierungsstrafe, etc. Sobald du die darauf abgebildete Bedingung erfüllst, kannst du dies als freie Aktion nutzen.

Ebenfalls eine freie, also jederzeit durchführbare Aktion ist das Erfüllen einer **Besatzungskarte**. Die Voraussetzung dafür ist ein Arbeiter mit einer genau definierten Mindestanzahl an bestimmten Siegeln. Auch hier gibt es von Karte zu Karte völlig unterschiedliche Belohnungen.

Die restlichen Phasen eines Zuges gehen dafür recht flott vonstatten und sind meist selbsterklärend. In der **„Zugreihenfolgephase“ (Phase B)** wird die Reihenfolge für die nächste Runde festgelegt. In der **„Belohnungsphase“ (Phase C)** gibt es Vorteile bzw. Punkte für die Korrespondenz und das aktuelle „Beagle“-Ziel. In der **„Aufräumphase“ (Phase D)** wird schließlich der Spielplan für die nächste Runde vorbereitet.

Nach der fünften Runde endet die Expedition. In einer **Schlusswertung** erhältst du noch Punkte für dein persönliches Tableau (Extrapunkte für Wachssiegel und für erfüllte Ziele), sowie für deinen Marker auf der Evolutionstheorie-Leiste. Bei Letzterem dient die Position deines Markers

## Fortsetzung von „Darwin's Journey“

als Multiplikator für den universellen Museumsmodifikator (Anzahl voller Museumsreihen + 2). Für verbliebenes Geld bekommst du ebenfalls ein paar Pünktchen (1 Punkt je 5 Münzen). Konntest du am Ende die **meisten Siegpunkte** erzielen, hast du Charles Darwin am besten auf seiner legendären Reise unterstützt.



### **Fazit**

Der Kernmechanismus des Spiels ist - wieder einmal - **Arbeitereinsatz**. Du musst aber jetzt nicht gähnen und dich gelangweilt abwenden. „Darwin's Journey“ weist nämlich doch einige originelle Abweichungen auf.

Drei Besonderheiten kannst du hier beim „worker placement“ feststellen.

So gibt es zum einen unterschiedliche Arten von Einsetzfeldern, dargestellt durch Lupen und Linsen. **Lupen** zeigen dir, dass dieses Feld von mehreren Arbeitern - sogar vom gleichen Spieler - genutzt werden kann. Ist hingegen eine **Linse** abgebildet, darf nur eine einzige Arbeiterfigur

dorthin gestellt werden, um die entsprechende Aktion durchzuführen.

Doch nur das oberste Feld jedes Tagebuchabschnitts ist von Beginn an verfügbar. Auf den anderen Feldern sind weder Lupen noch Linsen abgebildet, weshalb du diese anfangs überhaupt nicht nutzen darfst. Ein spezielles Feld unterhalb der Sonderaktionen erlaubt dir die Aktion

**„Linse freischalten“**, womit du - gegen Abgabe von Münzen - eine Linse deiner Farbe auf ein beliebiges leeres Feld legen kannst. Du kannst die somit freigeschaltete Aktion

auch sofort nutzen, selbst wenn du nicht über ausreichend Siegel verfügst. In Folge ist diese Linse auch für deine Mitspieler freigeschaltet, wofür du stets als Belohnung 1 Münze erhältst.

„Siegel“ ist das passende Stichwort für die dritte Besonderheit. Bei den meisten Einsetzfeldern des Tagebuchs braucht dein Arbeiter nämlich zusätzlich noch genügend **Wachssiegel** in der angegebenen Farbe. Je nachdem, welche Siegel du - mit der Aktion „Akademie“ - für welchen Arbeiter erwirbst, kannst du einen Arbeiter spezialisieren oder für den Einsatz in mehreren Bereichen vorbereiten. Zudem verschaffen dir

Siegel noch weitere Vorteile, wenn du damit den Silber- oder Goldbereich in einer Reihe erreichst. Es besteht auch die Möglichkeit, an violette „Joker“-Siegel zu gelangen, aber dies kommt nicht allzu oft vor. Häufiger wirst du **Marker „Vorläufiges Wissen“** ausgeben, welche dir einmalig ein Siegel einer gewünschten Farbe gewähren.

Ziel all deiner Bestrebungen ist es natürlich, schlussendlich die meisten **Siegpunkte** auf deinem Konto zu haben. Während des Spiels erlangst du Punkte hauptsächlich durch das „Erkunden“, da auf vielen Feldern der Pfade, sowie auch beim Überqueren mancher Passagen immer wieder Punkte zu holen sind. Nach jeder der fünf Runden bekommst du zudem Punkte für das aktuell ausliegende **„Beagle“-Zielplättchen**. Dieses belohnt dich für bestimmte Elemente, die du bis dahin erreicht hast oder sammeln kannst, beispielsweise 5 Punkte für jede persönliche Linse, die du freigeschaltet hast, oder 6 Punkte für jede Vogelart, die du erforschst.

Den Großteil deiner Punkte erhältst du jedoch erst am Spielende. In der abschließenden Wertung bekommst du dann Punkte für deine **Wachssiegel**. Die beiden letzten Felder bei jedem Arbeiter sind 3 bzw. 7 Punkte wert, sodass du auf

## Fortsetzung von „Darwin's Journey“

diese Weise insgesamt höchstens 30 Punkte erzielen kannst. Ein weiterer Punktlieferant sind die **Zielplättchen**. Nur erfüllte Zielplättchen bringen dir die auf deinem Tableau angegebenen Punkte. 36 Punkte sind hier das Maximum.

Und schließlich folgt noch die Wertung für die **Evolutionstheorie-Leiste**. Hier wird zuerst der für alle gültige Modifikator berechnet, der sich aus der Anzahl kompletter Museumsreihen plus 2 ergibt. Diesen Wert multiplizierst du mit dem Buchmultiplikator, also dem Wert jenes Feldes, welches du mit deinem Buch auf der Evolutionstheorie-Leiste erreicht hast. Im günstigsten Fall - volles Museum, letztes Feld der Leiste und Sonderbuch durch ein bestimmtes Zielplättchenfeld - kannst du dadurch 96 Punkte erreichen.

Laut meiner Erfahrung ergeben sich für dich drei verschiedene **Strategien**: Entweder du legst deinen Fokus auf das Entdecken von Exemplaren, wofür du vor allem die Galapagos-Inseln erkunden musst. Durch Versenden der Exemplare ans Museum schreitest du auf der Evolutionstheorie-Leiste voran, was dir am Ende viele Punkte beschert. Du kannst dich aber auch voll und ganz auf den Erwerb von Wachssiegeln spezialisieren. Dies bringt zwar nominell weniger Punkte bei der Endwertung, dafür verschaffen dir die Silber- und Goldboni in den Siegelreihen spezielle Vorteile. Aber auch eine geschickte Mischung aus diesen beiden Vorgehensweisen kann dich zum Erfolg führen.



Welchen Weg du auch immer einschlägst, das Erfüllen von **Zielplättchen** ist essenziell und sollte von dir so oft wie möglich genutzt werden. Die **Besatzungskarten** hingegen - wie die Zielplättchen übrigens recht praktisch, um von Beginn an bereits einen Fokus zu haben, was du tun könntest - haben sich bei uns als nicht so wichtig herausgestellt, auch wenn dir der eine oder andere Effekt schon von Nutzen sein kann.

Überhaupt wird dir diese **Kombination aus längerfristiger Planung** (eine möglichst erfolgsversprechende Strategie in Hinblick auf die Schluss-

wertung zusammen mit den zu beachtenden Anforderungen der Zwischenwertungen) **und kurzfristiger Taktik**, bei der du die zur Verfügung stehenden Aktionsfelder, sowie deine Zielplättchen und Besatzungskarten berücksichtigen solltest, mit Sicherheit gefallen. Auch der **Wieder-spielreiz** ist durch unterschiedliche Startvoraussetzungen (Zielplättchen, "Beagle"-Ziele, Besatzungskarten) recht hoch.

Im Grunde genommen sind die Spielregeln nicht allzu kompliziert. Leider schafft es die wunderschön gestaltete **Spieldienleitung** - immerhin 36 Seiten lang und mit zahlreichen Bildern versehen - nicht ganz, alles verständlich rüberzubringen. Es gibt eine **Menge Symbole**, vor allem Variationen desselben Symbols, die jeweils etwas anderes bedeuten. Unglücklicherweise existiert keine vollständige Symbol-Zusammenfassung, sodass ständig nachgeschlagen, gesucht, durchgeblättert werden muss. Es ist zwar doch alles angeführt, aber eben nicht immer dort, wo man es vermutet. Und so schleichen sich in den frühen Partien immer wieder Fehler ein. Ich empfehle dir nach der ersten Partie ein erneutes Regelstudium, um zu erfahren, was du möglicherweise

## Fortsetzung von „Darwin's Journey“

falsch gespielt, welche Regeln du eventuell anders interpretiert hast als beabsichtigt.

**Zum Spielmaterial:** Es ist reichhaltig und auch hübsch gestaltet. Natürlich gäbe es in der "Kickstarter"-Version noch hochwertigeres Material, wie richtige Metallmünzen, praktische Stoffbeutel, Siegel aus weichem Plastik, und vieles mehr. Ich bin allerdings mit meiner normalen Retails-Ausgabe mehr als zufrieden. Wer wie ich so an die hundert neue Spiele pro Jahr testet und ausprobiert, braucht den ganzen Schnickschnack ohnehin nicht. Ich kann jedoch verstehen,

wenn echte Fans, Spieler, die sich intensiver damit beschäftigen, bereit sind, ein paar Euro mehr zu investieren.



*Wally*

## **Game News - Wertung**



(diesmal mit TRIO an 8. Stelle) noch die größten Chancen ein.

Unser Augenmerk richtet sich aber auch auf die 2 Neuvorschläge THESAURUS und WUNDERSAME WESEN, während wir uns von CASTLE COMBO und CITIES verabschieden müssen.

### **Die Wertung:**

1. Civolution	4/+ 8/-0/12/ +
2. SETI	2/+ 7/-0/ 9/ +
Endeavor - Die Tiefsee	2/+ 7/-0/ 9/ +
4. Men Nefer	5/+ 3/-0/ 8/ -
5. Life of the Amazonia	3/+ 3/-0/ 6/ -
Botanicus	1/+ 5/-0/ 6/ +
Artengarten	*2/+ 4/-0/ 6/ +
8. Trio	2/+ 3/-0/ 5/ -
The Druids of Edora	*2/+ 3/-0/ 5/ +
10. Erfinder des Südtigris	2/+ 1/-0/ 3/ -
Das Unbewusste	1/+ 3/-1/ 3/ -
12. Castle Combo	2/+ 1/-1/ 2/ --
13. Cities	0/+ 0/-0/ 0/ --

**Vorschläge:** Thesauros (1 x), Wundersame Wesen (1 x)

## **HALL OF GAME**



Vier Spiele haben sich im Rennen um das nächste Spiel in unserer „Hall of Games“ ein wenig vom Rest abgesetzt. Mit hoher Wahrscheinlichkeit werden alle vier Spiele in den nächsten Monaten in die Ruhmeshalle aufsteigen: CIVOLUTION (wieder mal 1.), SETI (2.), MEN NEFER (auf den 4. Platz abgesurtscht) und BOTANICUS (mit dem 5. Rang wieder etwas gefestigt).

Die anderen Spiele in den „Top Five“ werden dafür dann etwas länger brauchen, so sie es überhaupt schaffen: ENDEAVOR - DIE TIEFSEE (2.), LIFE OF THE AMAZONIA und Neuvorschlag ARTENGARTEN (ex aequo 5.). Ob sich noch ein weiteres Spiel dazu gesellt? Von der aktuellen Wertung räume ich THE DRUIDS OF EDORA

# Game News - Spielekritik

Beim nächsten Spiel geht's nicht um spezifische Forscher, um kluge Köpfe allerdings allemal...



## Erfinder des Südtigris

Art: Arbeiter- und

Würfeleinsetzspiel

Autoren: Shem Phillips

& S J MacDonald

von: Schwerkraft Verlag

Jahrgang: 2025

Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler

Alter: ab 14 Jahren

Dauer: 90 bis 120 Minuten

Preis: Euro 74,90

Wir Abendländer sind ja einigermaßen stolz auf unser Bildungssystem, auf unsere geistigen und technischen Errungenschaften, auf unsere Werte ganz allgemein. Dabei haben wir gerade hier in Europa ein paar Jahrhunderte gebraucht, um nach der Völkerwanderung wieder etwas an die kulturelle Blütezeit in der Antike anschließen zu können. Während bei uns das "finstere Mittelalter" herrschte, wurde in anderen Gegenen des Globus das Wissen gehegt und gepflegt. So hat etwa der Kalif des Abassiden-Kalifats, ca. 830 n. Chr., die klügsten Köpfe zusammengetrommelt, um ....

STOP!!!

Exakt diese Einleitung, genau dieselben Worte habe ich schon für das Spiel "Gelehrte des Südtigris" verfasst, ersonnen vom selben Autorenduo, gestaltet vom selben Illustrator, herausgebracht vom selben Verlag. Aber sie passt haargenaus auch für "Erfinder des Südtigris", nur dass wir nun mehr nicht Manuskripte mittels Übersetzer ins Arabische übertragen, sondern neumodische Apparate erfinden, um vom Kalifen mit Ruhm und Ehre überschüttet zu werden.

### Spielbeschreibung

Es geht also um Erfinder und ihre Schöpfungen. In Hinblick auf das historische Setting vor immerhin ungefähr 1.200 Jahren stellt sich uns natürlich die Frage: Wie schauen solche Erfindungen aus? In diesem Spiel besteht jede Erfindung sowohl aus einem Apparatetableau, welches einen Wortanfang trägt, beispielsweise "Resonanz-", "Dreh-", "Pendel-" oder "Leucht-", als auch aus einer Apparatkarre, welche ein bestimmtes Objekt darstellt. Durch die Kombination aus Tableau und Karte entstehen dann so abstruse Dinge, wie "Automatik-Sanduhr", "Heizflöte", "Kipp-Kompass" oder "Leucht-Leuchte" (sic!).



### Fortsetzung „Erfinder des Südtigris“

Arbeiter oder unser Zelt einsetzen.

plättchen in der vorgegebenen Reihenfolge (Nummer 1 zuunterst, Nummer 5 ganz oben) platzieren, sowie unsere Erfindungsplättchen beliebig auf die dafür vorgesehenen Plätze legen. Unser Schiff stellen wir auf das äußerst linke Flussfeld des Spielbretts. Unsere Zelte kommen auf ihre Startfelder im oberen Bereich des Tableaus, ebenso unsere beiden Kamelplättchen.

Für den restlichen Aufbau erhalten wir eine zufällige **Spieleraufbau-karte**, welche vorgibt, wie und wo wir unsere Würfel und Handwerker auszulegen haben, in welchen Gilde wir Einfluss erhalten und mit welchem Werkstattplättchen wir anfangen. Mit wie vielen Münzen und Apparatkarten wir beginnen, hängt von der Spieler-reihenfolge ab. Schließlich halten wir noch 2 Arbeiter in unserer Spielerfarbe, sowie die verbliebenen Einflussmarker bereit. Dann kann's endlich losgehen.



Eine Partie geht über **4 Runden** (bei einem kürzeren Spiel über 3 Runden). Zum Rundenbeginn erhalten wir - außer in der ersten Runde - unser Einkommen und unsere Tantiemen. In der **Aktionsphase** sind wir nacheinander am Zug. Sind wir an der Reihe, führen wir genau 1 Aktion durch. Dabei können wir entweder eine oder zwei unserer verfügbaren Würfel, einen unserer

die entsprechenden Handwerkerscheiben auf ihre Rückseite. Nachdem wir einen Einflussmarker auf das Erbauer-Feld des Apparats platziert haben, erhalten sowohl Erfinder als auch Erbauer den auf dem Erfindungsplättchen angegebenen Vorteil, danach wird das Plättchen umgedreht und auf den oberen Rand der Apparatkarte gelegt.

Die Rückseite des Erfindungsplättchen brauchen wir wiederum für die Aktion "**Veröffentlichen**", bei der wir - neben dem gewohnten Mindestwert an Würfeln - die darauf angegebenen Handwerker (den Schreiber und einen beliebigen Handwerker) entlohnen müssen, um den entsprechenden Apparat mit einem unserer Einflussmarker als "von uns veröffentlicht" zu kennzeichnen, was uns nebenbei auf der Tantiemenleiste vorwärts bringt.

Für "Testen" müssen wir zuerst einen weißen Würfel aus dem Vorrat auf einen freien Kamel-Platz legen, bevor wir dann einen unserer verfügbaren Farbwürfel auf ein Apparatetableau mit einem freien Würfelplatz der Farbe des Würfels setzen. Daraufhin können wir unser Schiff auf dem Fluss die angegebene Anzahl an Feldern (1 bis 3) vorwärtsziehen, was uns in den meisten Fällen ein neues Werkstattplättchen einbringt, welches wir in eine Reihe unserer Wahl unseres Tableaus legen.

## Fortsetzung „Erfinder des Südtigris“

Neben unseren Kamelfeldern stehen uns auch unsere drei **Werkstatt-reihen** für den Einsatz unserer Würfel zur Aus-wahl. Legen wir 1 oder 2 unserer Würfel in eine (freie) Reihe, lösen wir die Effekte aller Werkstattplättchen die-ser Reihe aus, vorausgesetzt wir erfüllen die jeweils da-rauf angegebenen Bedin-gungen (Mindestwürfel-wert, Farbe der Würfel, u. ä.).

Weitere Aktionen liefern uns unsere **Arbeiter**. Zu Beginn besitzen wir bloß 2 Arbeiterfiguren, später schalten wir uns eine dritte Figur frei. Als Ak-tion können wir eine unserer Arbeiterfigu-ren auf ein Feld des Spielplans stellen, um den abgebildeten Ef-fekt zu nutzen. In den meisten Fällen müssen wir allerdings dafür Einfluss zahlen, das heißt, wir müssen Einflussmar-ker von den entsprechen-den Gilden zurück in un-seren Vorrat nehmen. Ar-beiter ermöglichen es uns, zu **forschen**, also an die recht vorteilhaften For-schungsplättchen entlang des Flusses heranzukom-men, mit denen wir - je nach Flussabschnitt - entweder dauerhafte Fähigkeiten, Effekte beim Einsetzen un-seres Zeltes oder einmalige Boni erhalten.

Einmal pro Runde kön-nen wir ein **Zelt** auf einen der fünf dafür vorgese-henen Plätze einsetzen. Dies bringt uns sofort den ange-führten Vorteil und regelt gleichzeitig die Spieler-reihenfolge für die nächste Runde. Üblicherweise führen wir eine Zelt-Aktion durch, wenn wir nicht mehr genug Würfel und Arbeiter zur Verfügung haben, denn danach dürfen wir keine Würfel mehr auf Kamelfel-der und auch keine Arbeiter mehr einsetzen. Sind wir anschließend noch einmal an der Reihe, haben wir nur mehr beschränkte Aktions-möglichkeiten, wie die Aktivierung eines Handwerkers, das „Erleuchten“ eines Würfels, u. ä.



und sogar um +5 im „Inspi-riert“-Bereich.

Genauso wichtig wie die Würfelmanipulation ist aber auch das Management unserer **Handwerker**. Schließlich benötigen wir ja immer wieder aktive Handwerker, sodass den Effekten, mit denen wir unsere Handwerker wieder aktivieren können, eine große Be-deutung zukommt.

Haben wir alle unser Zelt eingesetzt, endet die Runde, und wir alle führen unsere Ruheaktionen aus (unsere Arbeiter zurück-nehmen, unsere Zelte nach oben schieben, unsre verbliebenen Würfel „erleuchten“, unsre eingesetzten Würfel in den „Erschöpft“-Be-reich legen, etc.).

Nach der vierten Runde ist Schluss. In einer **Endwertung** er-halten wir noch Punkte für Gildenmehrheiten, unsrer Marker auf der Tan-tiemen-Leiste, Forschungs-plättchen, unsre Handwerker (je nach erreichter Stu-fee), Werkstattplättchen, Er-findungsplättchen, sowie Punkte für unsre gebauten und veröffentlichen Apparate. Haben wir insgesamt die **meisten Siegpunkte** erzielt, konnten wir unsrer Kollegium am meisten mit unsren cleveren Vorrich-tungen beeindrucken.

### Fazit

Alleine der Umfang der Beschreibung - und da habe ich viele, viele Regeldetails

## Fortsetzung „Er-finder des Südtigris“

ein größeres Feld auf und können so von mehreren Fi- guren, selbst vom gleichen Spieler, genutzt werden. Die Felder unterhalb der Gilden bieten deutlich bessere Akti-onen, dafür müssen wir auf Einfluss in diesen Gilden verzichten, wollen wir diese Aktionen durchführen.

Der **Würfeleinsatz** gestaltet sich da schon **etwas kniffliger**. Zum einen ist für viele Aktionen, vor allem was die Erfindungen anbelangt, eine Mindestzahl erforderlich. Würfel, die erstmals in den verfügbaren Bereich unseres Spielertableaus kommen („inspiriert“, „unbeirrt“ oder „bereit“), müssen wir würfeln. Durch das schon mehrmals erwähnte „Erleuchten“ bringen wir Würfel in bessere Bereiche, wo sie um „+1“ (unbeirrt) oder sogar um bis zu



**Der Kernmechanis-mus** des Spiels ist - wie bei allen Spielen der „Südtigris“-Trilogie - der **Arbeiter- und Würfeleinsatz**. Um eine Aktion auszuführen, müssen wir also entweder Wür-fel oder eine Arbeiterfigur einsetzen. Widmen wir uns daher zuerst diesen beiden Möglichkeiten.

Der **Einsatz einer Ar-beiterfigur** präsentiert sich uns als eher **konven-tionell**. Die meisten Ein-satzfelder können bloß mit einer einzigen Figur besetzt werden, nur ein paar weniger attraktive Felder weisen

Würfeln (8 weißen und je einen gelöben, blauen und grauen). Nur wenn unser Schiff auf dem Tigris be-stimmte Felder erreicht, bekommen wir zusätzliche Würfel. Dies bedeutet aber auch, dass wir jedes Mal, wenn wir auf andere Weise einen farbigen Würfel erhalten, wir dafür wieder einen weißen Würfel (bevor-zugt einen „erschöpfen“) abgeben müssen. Dies sorgt für eine gewisse Knappheit an Würfeln, sodass wir da-mit stets gut haushalten müssen.

Der **Einsatz unseres Zeltes** schließlich ist recht ungewohnt. Er beendet nämlich nicht unsre Run-de, denn wir können wei-terhin Aktionen vorneh-men, wenn auch keine Kamel- und Arbeiterakti-onen. Sehr wohl können wir aber noch Würfel in Werk-stätten einsetzen, sowie Handwerker aktivieren, ei-nen Würfel erleuchten, etc. Dem richtigen **Timing**, wann wir unser Zelt dann tatsächlich einsetzen, kommt daher eine wichtige Rolle zu.

Völlig neu sind die **Handwerker**, die wir im-mer wieder für das Bauen und das Veröffentlichen von Apparaten brauchen. Jeder Einsatz eines Handwerkers verursacht Lohnkosten, dafür steigt dieser aber auch um 1 Ebene im Turm auf, was sich positiv auf die End-wertung auswirkt. Nach verrichteter Arbeit wird ein Handwerker inaktiv. Um ihn danach ein weiteres Mal nutzen zu können, müssen

