

KNOBELRITTER: INTO THE WOOD !!

Tagung über den Wald am Mittwoch, 2. Sept. 26 !!!



404. Ausg. 23. Juli '26
Auflage 100 Stück (!)
36. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Waldläufer,

der Wald muss ja immer wieder für märchenhafte Geschichten erhalten. Diese werden oft von jenen erdacht, die wenig Zeit darin verbringen. Dass Irrlichter im "Wisewood" eigene Vorlieben haben, ist wohl ähnlich realitätsfremd wie die Vorstellung, dass der Wohlstand im "Black Forest" auf der Handarbeit schrulliger Uhrmacher beruht, die emsig Kuckucksuhrn herstellen.

Der ganz realen Seite des romantisch verklärten Waldes muss sich der Berufsstand "Forestry" widmen. Die Balance aus Naturschutz und kommerzieller Nutzung ist schwer auf-

recht zu erhalten. Wie wichtig der Schutz der Urwälder ist, zeigt sich in Südamerika deutlich. "Life of the Amazonia" macht immerhin rund 10% der weltweit bekannten Tierarten aus.

Das soll uns aber nicht davon abhalten, die gut geschriebenen Geschichten zu genießen. Ob unser Referent Franz von Bayer, wie sein Namensvetter aus Assisi mit den Tieren des Waldes reden kann, ist nicht belegt. Uns hat er aber am Mittwoch, den 2. September ab 18:00 Uhr in seinem Basislager Traunerhof viel zu erzählen.

Auf einen friedlichen Abend, Euer Oliver

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trau-
ner Spielekreis



„REBIRTH“ ist das Ken-
nerspiel des Jahres '26!

In Berlin wurde am 12. Juli ebenfalls das „Kenner-
spiel des Jahres 2026“ ge-
kürt. Nominert waren
„Boss Fighters QR“ (Pegasus
Spiele), „Moon Colony
Bloodbath“ (alea Spiele) und
„Rebirth“ (Frosted Games).

ritter der knobelrunde

And the anthrazitfarbene
Pöppel goes to... „RE-
BIRTH“ von Reiner Knizia
(Frosted Games).



„DIE INSEL DER MOO-
KIES“ ist das „Kinder-
spiel des Jahres 2026“!

Und schließlich wurde
noch das „Kinderspiel des
Jahres 2026“ ausgezeichnet.
Hier waren folgende drei
Spiele nominert: „Buh Par-
ty“ (Loki Spiele), „Die Insel
der Mookies“ (Kosmos Spe-
le) und „Verflucht verzaubert“
(Game Factory). And the
little blue Pöppel goes to...
„DIE INSEL DER MOO-
KIES“ von Florian Sirieix
(Kosmos Spiele).

Hall of Games

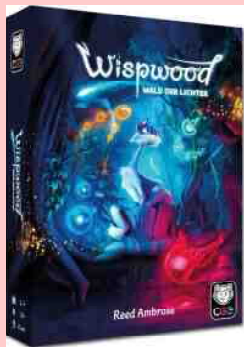
Stichtag für das On-
line-Voting der „Hall of Ga-
mes“ ist diesmal Sonntag, der
13. Sept. 2026 um 12:00 Uhr.

Spiel-Termine im September 2026

- 2.9. Knobelritter Traun
- 5.9. Würfelschänke Ried
- 6.9. Spieleversum Linz
- 8.9. Stammt. Marchtrenk
- 9.9. Knobelritter Traun
- 11. + 12.9. Brettspielfr.
Hausruck Griesk.
- 12.9. Franckviertel
- 12.9. Spieleversum Linz
- 16.9. Knobelritter Traun
- 16.9. Spieleabend Weißkir.
- 17.9. Stammtisch Oftering
- 17.9. Würfelschänke Ried
- 19. + 20.9. **Spieletage
Kirchberg, Kirchen-
wirt Thening**
- 23.9. Knobelritter Traun
- 23.9. Stammtisch Thening
- 25.9. Auwiesen
- 26.9. Otelo, Vöcklabruck
- 26.9. Solar City Pichling
- 30.9. Knobelritter Traun

Game News - Spielekritik

Der Wald - Thema des nächsten Spieleabends - kann ja manchmal ganz schön mysteriös sein. Wie beim nachfolgend beschriebenen Spiel...



Titel: Wispwood
Art des Spiels: Legespiel
Spielauteur: Reed Ambrose
von: Czech Games Edition
Jahrgang: 2025
Spielerzahl: 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: Euro 28,90

Einleitung

Wie bitte? Irrlichter - magische Lichter aus alten Legenden - hätten meine Katze in den Wald gelockt? Und nun soll der Stubentiger die Wünsche der Irrlichter erfüllen und so den ständig ändernden Wald erleuchten? Häh?! Warum auch immer meine Katze genau dies tun sollte, darüber hüllt sich die Spielanleitung in Schweigen.

Ich will da kein Spielverderber sein, aber derart an den Haaren herbeigezogene Hintergrundgeschichten sind für mich ein



“No go”, weshalb ich mich lieber auf das Wesentliche beschränke: Bei “Wispwood - Wald der Lichter”, der Neuheit aus dem Hause “Czech Games Edition” wähle ich von einem zentralen Spielplan ein offenes Farbplättchen, bilde zusammen mit verdeckten (neutralen) Plättchen eine der beiden benachbarten Formen und baue diese in meine eigene Auslage ein, mit dem Ziel, möglichst viele Punkte anhand der anfangs ausgelegten Aufgabenkarten zu erzielen.

Spielbeschreibung

Der Großteil des Spiels besteht aus **160 Plättchen**, welche auf ihrer dunklen Rückseite einen Baum repräsentieren (“**Baumplättchen**”) und auf ihrer bunten Vorderseite ein Irrlicht (“**Irrlichtplättchen**”) zeigen. Von jeder der vier Sorten “Kürbisse” (orange), “Hüte” (grün), “Herzen” (rot) und “Kugeln” (blau) gibt es 40 Stück.

Für den **Aufbau** heißt es nun: “Die Irrlichter versammeln sich um einen mysteriösen Teich.” Das soll heißen, dass ich - nachdem ich den **Teich** aus modularen Tafeln zusammengebaut habe - auf jedes der 8 Felder offen ein Irrlicht-

plättchen platziere. Die restlichen Plättchen bilden verdeckt und gemischt einen Vorrat an Baumplättchen.

Schließlich werden noch **Zielkarten** ausgelegt, und zwar von jeder der fünf Sorten - neben den Zielkarten für die Irrlichter gibt es auch noch welche für die Bäume - genau 1 Karte. Dabei kann ich gezielt bestimmte Zielkarten wählen oder den Zufall bestimmen lassen. Jene Zielkarten, welche 2 Pfoten (statt bloß einer) aufweisen, sind dabei etwas anspruchsvoller zu erfüllen.

Nachdem ich dann ein Baumplättchen vom Vorrat gezogen und meine **Katze** daraufgelegt habe, kann die Partie mit dem Startspieler losgehen.

Mein **Spielzug** ist recht simpel: Ich wähle eines der Irrlichtplättchen um den Teich, und lege es zusammen mit der fehlenden Anzahl an Baumplättchen so in meine persönliche Auslage, dass eine der beiden dem Irrlicht benachbarten Formen entsteht.

Dabei muss ich jedoch ein paar einfache **Legeregeln** einhalten. Ich darf die

Fortsetzung von „Wispwood“

gewählte Form beliebig drehen oder spiegeln, allerdings muss sie an mindestens einer Kante an meine Katze oder ein bereits liegendes Plättchen angrenzen. Außerdem muss ich auf die **Größe des Rasters** achten. In der ersten Runde soll ein 4 x 4 Raster entstehen, in der zweiten Runde ein 5 x 5 Raster, und in der dritten und letzten Runde darf das Raster die Ausmaße von 6 x 6 nicht überschreiten.

Die **Teichauslage** wird übrigens nicht automatisch wieder aufgefüllt. Dies passiert nur dann, wenn sie komplett leer ist, oder wenn ich nur mehr Irrlichter derselben Art vorfinde und mich dafür entscheide, diese abzuwerfen und alles neu zu befüllen.

Meine Katze hat diesbezüglich eine wichtige Funktion: Ich kann sie nämlich in meinem Zug auf ihre Rückseite wenden (sie versteckt sich dann in einem hohlen Baumstamm), um die Teichauslage vorzeitig auszutauschen, wodurch ich hoffentlich passendere Irrlichter vorfinde. Alternativ kann ich meine Katze auch dazu einsetzen, um mit einem gewählten Irrlicht eine beliebige Form zu bilden, unabhängig von dessen Teichfeld. Solange meine Katze versteckt ist, kann ich aber keine weitere **Katzenaktion** nutzen.

Kann oder will ich kein Irrlicht in meinen Wald platzieren, führe ich einen sogenannten “**Baumzug**” aus. Dazu nehme ich mir aus dem Vorrat 1 bis 3 Baumplättchen, welche ich an beliebige freie Stellen meiner Auslage legen darf, ideal zum Schließen von Lücken und zum Vervollständigen meines Rasters. Als angenehmen Nebeneffekt darf ich meine Katze “bereit” machen, also aus ihrem Versteck holen, wodurch sie mir fortan wieder für eine “Katzenaktion” zur Verfügung steht.

Sobald eine Person ein **volles Raster** hat, wird die Runde nur mehr zu Ende gespielt. In der anschließenden **Wertung** erhalte ich Punkte für meinen Wald. Auf den ausliegenden Zielkarten ist genau angegeben, wie viele Punkte ich für meine Irrlichter (Kürbisse, Hüte, Kugeln und Herzen), sowie für meine Bäume bekomme. Auch ein lückenloses Raster bringt mir noch willkommene Punkte auf dem Wertungszettel.

Bevor die nächste Runde beginnt (außer nach der dritten Runde), darf ich noch meine Katze auf ein anderes Baumplättchen bewegen, danach entferne ich alle Bäume aus meinem Raster, während die Irrlichter genau dort liegen bleiben, wo sie sind.

Nach der dritten Wertung ist Schluss, und wenn ich insgesamt die **meisten Siegpunkte** erzielen konnte, habe ich den Wald mit meinen Irrlichtern am besten erleuchtet, oder so. Zumindest habe ich in diesem Fall gewonnen.



Fazit

“Wispwood” ist - un schwer zu erkennen - ein Vertreter des beliebten Genres der **Legespiele**. Ich puzzle verschiedene Formen in meine eigene Auslage, um auf die eine oder andere Weise Punkte zu erhalten.

Bevor der werte Leser allerdings gelangweilt gähndend aussteigt und sich einem anderen Spiel zuwendet, sei erwähnt, dass “Wispwood” doch ein paar Besonderheiten aufweist, die es aus der Masse der üblichen Legespiele heraushebt. Obwohl ich unterschiedliche Formen in meine Auslage einbauen soll, finde ich dennoch keine sogenannte “Polyomino” vor, sondern **lediglich quadratische Plättchen** mit der einheitlichen Größe von genau

Fortsetzung von „Wispwood“

1 Feld. Die Erklärung für dieses Paradoxon liegt darin, dass ich die gewählte Form aus mehreren Plättchen bilde, und dies sogar beliebig gedreht, gewendet oder gespiegelt. Das genommene Irrlicht darf dabei eine beliebige Position innerhalb der Form einnehmen.

Ein weiterer Twist geschieht am Rundenende. Während die Irrlichter liegen bleiben, und somit später nochmals für Wertungen herangezogen werden, werden alle Baumplättchen ausnahmslos weggeräumt. In den nächsten Runden bin ich dann gefordert, die entstandenen Lücken zu füllen. Durch die gleichzeitige Vergrößerung des Rasters steigt auch die Punkteausbeute ständig. Während in der 1. Runde bloß etwas über 30 Punkte lukriert werden können, sind in der zweiten Runde die doppelte Punktezahl, in der dritten Runde sogar drei Mal so viele Punkte möglich.

Apropos Punkte: Hier hat sich Spieleautor Reed Ambrose ebenfalls etwas einfallen lassen. Für jedes Irrlicht, sowie für die Bäume gibt es eine eigene Zielkarte, welche beschreibt, auf welche Weise ich dafür wie viele Punkte erhalte. Je fünf verschiedene Zielkarten - und diese sogar in zwei Schwierigkeitsstufen - sorgen für Abwechslung.

Die zufällige Zusammenstellung der Karten stellt mich jedes Mal vor eine neue Herausforderung, was dem Langspielreiz förderlich ist.

Generell halten sich alle Irrlichter einer Art an bestimmte Grundprinzipien. So gilt etwa für Kürbisse, dass es zwar strikte Regeln gibt, welche Kürbisse überhaupt gewertet werden dürfen (Paare, Gruppen, isolierte Kürbisse, u. ä.), sie dafür aber umso mehr Punkte bringen, je mehr Kürbisse ich werten kann. Kugeln wiederum bringen immer Punkte für unterschiedliche Irrlicht-Arten. Bei Herzen zählen hingegen Bäume, je nach Zielkarte entweder benachbarte Bäume, Reihen oder Spalten, etc.

Etwas differenzierter sind die Hüte zu betrachten, denn während die Wertungsbedingung bei jeder Hut-Zielkarte gleich ist (18 Punkte für je 3 Stück, 10 bzw. 4 Punkte für 2 bzw. 1 übrige), zeigt die Zielkarte, wohin ich eine Hut überhaupt legen darf, in allen Fällen in Bezug auf die Position meiner Katze. Und Bäume schließlich werden (möglichst große) Gruppen von Bäumen gewertet.

Bei alldem darf nicht außer Acht gelassen werden, dass ein gewisser Glücksfaktor durchaus gegeben ist. Ich muss mich doch stets danach richten, was sich mo-

mentan in der Teichauslage im Angebot befindet. Mein Katzenplättchen erlaubt mir ein wenig mehr Einfluss, indem ich die strengen Regeln brechen kann. Natürlich nur in eingeschränktem Maße, denn nach einer „Katzenaktion“ muss ich erst wieder einen „Baumzug“ tätigen, um meine Katze erneut zur Verfügung zu haben. Mit hoher Wahrscheinlichkeit werde ich so einen Baumzug aber ohnehin das eine oder andere Mal benötigen, um entstandene Lücken aufzufüllen.



Wie in letzter Zeit üblich, wird auch für „Wispwood“ ein eigener Solo-Modus angeboten. Dabei versuche ich, mehr Punkte zu sammeln als ein vom Spiel gesteuerter Geist. Glühwürmchenplättchen bestimmen, wie weit sich die Katze des Geistes im Uhrzeigersinn um den Teich bewegt und dabei Irrlichter einsammelt, die ihm laut gewählter Punkte-Hilfe (in vier Schwierigkeitsstufen) am Ende Punkte einbringen. Eine recht gut funktionierende Variante, wenn ich mal keinen Spielpartner auftreiben kann.

Fortsetzung von „Wispwood“

Das Spielmaterial selbst ist recht ordentlich, auch wenn es zum Großteil aus Baum- bzw. Irrlichtplättchen besteht. Ich hätte mir allerdings gerne einen großen Beutel gewünscht, aus dem ich die Plättchen grapschen könnte. Es nervt nämlich ziemlich, zu Beginn alle Plättchen auf die richtige



HALL OF GAME

Die ersten Fünf - also die (punkte-trächtigen „Top Five“ - sind nahezu gleich geblieben, auch wenn sich ihre Reihenfolge geringfügig geändert hat. THE DRUIDS OF EDORA ist nun Erster, vor TAKE TIME, WUNDERSAME WESEN (ex aequo 2.) und FORMIDABEL! (4.). Lediglich DAS UNBEWUSSTE ist zurückgerutscht (8.) und musste dem Neuvorschlag FOSSILIUM (5.) Platz machen.

Knapp nicht in die Punkteränge kamen ENDEAVOR - DIE TIEFSEE und TRIO (gleichauf 6.). Damit sind auch alle Favoriten für einen Aufstieg in die „Hall of Games“ angeführt, das nächste Spiel in unserer Ruhmeshalle dürfte wohl THE DRUIDS OF EDORA sein.

Seite zu drehen und in verschiedene Stapel aufzuteilen. Die Rasterhilfen, die mich bei der Überprüfung der richtigen Rastergröße unterstützen sollen, finde ich dafür eher unnötig, und in ihrer Verwendung sogar teils verwirrend.

Auch wenn ich das Thema bescheuert finde, sind die vorhandenen Spielmechanismen, insbesondere die raffinierte Verbindung eines Legespiels mit unterschiedlichen Aufgabenkarten originell und sehr reizvoll, weshalb ich „Wispwood - Wald der Lichter“ - trotz recht dürftiger Interaktion - uneingeschränkt empfehlen kann.



Game News - Wertung



Rausgefallen ist - mangels Unterstützung - RAISE, dafür wurde mit MOON COLONY BLOODBATH ein schräges, sogar von der Jury nominiertes Spiel neu vorgeschlagen.

Mal sehen, wie sich unsere „Hall of Games“ in den nächsten Monaten entwickelt...

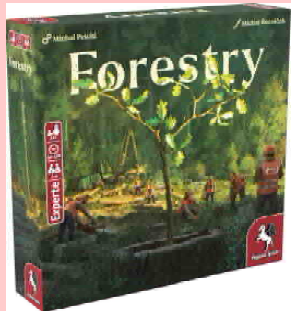
Die Wertung:

1. The Druids of Edora	4/+ 11/-0/15/ +
2. Take Time	4/+ 9/-0/13/ -
Wundersame Wesen	3/+10/-0/13/ +
4. Formidabel!	3/+ 8/-0/11/ -
5. Fossilium	*3/+ 7/-0/10/ +
6. Endeavor - Die Tiefsee	2/+ 5/-0/ 7/ =
Trio	2/+ 5/-0/ 7/ =
8. Das Unbewusste	3/+ 3/-0/ 6/ -
Life of the Amazonia	1/+ 5/-0/ 6/ +
10. Forestry	2/+ 3/-1/ 4/ -
11. Pergola	1/+ 2/-0/ 3/ -
12. Harmonies	1/+ 0/-0/ 1/ -
13. Raise	1/+ 0/-1/ 0/ --

Vorschlag: Moon Colony Bloodbath (2 x)

Game News - Spielkritik

Oje! Ich bin mir nicht mehr sicher, ob das folgende Spiel überhaupt zum Thema „Wald“ passt...



Titel: **Forestry**
Art: **Aktionspunktespiel**
Autor: **Michal Pechl**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2025**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **60 bis 120 Minuten**
Preis: **Euro 60,90**

Einleitung

Mein Opa mütterlicherseits war Oberförster in Tirol. Warum ich dennoch nicht ausreichend kompetent bin, um über das Thema des Spiels „Forestry“ zu berichten? Während sich mein Großvater hauptsächlich um die Hege und Pflege (und manchmal auch die Jagd) der Waldtiere kümmerte, geht es im neuesten Spiel aus dem Hause Pegasus vielmehr um die Forstwirtschaft, also die Pflege und den Schutz des Waldes selbst. Also um Bäume, Holz und Sägewerke.

Wir Spieler versuchen, einen Wald nachhaltig zu be-

wirtschaften, Aufträge für Holzprodukte zu erfüllen und zugleich das Ökosystem für künftige Generationen zu bewahren.

Spielbeschreibung

“Hey, das ist ja wie Catan!”

Ja, beim Anblick des sechseckigen **Spielplans** mit seinen Hexfeldern könnte man wirklich glauben, es handle sich um einen Ableger des millionenfach verkauften Kultspiels. Tatsächlich stellt der Spielplan aber keine Insel mit Feldern, Bergen, Hügeln, Wiesen und Wäldern dar, sondern nur eine einzige Landschaft, nämlich einen **Wald**. Dementsprechend finden wir auch bloß eine einzige Ressource vor: Holz.

Immerhin ist der Wald durch zwei Flüsse in **drei Bereiche** unterteilt: braun, hellgrün und dunkelgrün. In jedem Bereich finden wir die **fünf Holzarten** genau 1 x vor: Kiefer, Birke, Fichte, Buche und Eiche. Rund um den Wald verläuft kreisförmig das Sägewerk, ebenfalls eingeteilt in die drei unterschiedlichen Bereiche. Zur **allgemeinen Spielvorbereitung** gehört, dass wir den Spielplan mit den verschiedensten Plättchen (Ernteplättchen, Flussplätt-



chen, Lichtungsplättchen, Sägewerksgebäude, etc.), sowie mit Karten (Auftragskarten, Zielkarten) bestücken.

Unsere **persönliche Spielvorbereitung** besteht darin, die verschiedensten Marker und Scheiben auf unserem eigenen **Charakterplan** zu platzieren. Ein zufällig gezogener **Startauftrag** gibt schließlich vor, welches Holz wir schon in einem unserer Lager besitzen und in welches der drei Bürogebäude wir unsere Figur **“Führungskraft”** im Sägewerksbereich hinstellen. Die Startposition unserer **Erntemaschine** im Wald bleibt hingegen ganz uns überlassen.

Das (Standard-)Spiel läuft über **10 Runden**. Nachdem zu Beginn einer Runde das oberste **Rundenplättchen** aufgedeckt und abgehandelt wurde (durch dessen Effekt erhalten die Spieler kleine Belohnungen, wie Geld, Zeitarbeitskraft oder Baumaterial), sind wir nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Unser **Spielzug** besteht aus mehreren Aktionen. Wichtig dafür ist vor allem die Anzahl der uns zur Verfügung stehenden **Akti-**

Fortsetzung von „Forestry“
onspunkte (anfangs bloß 3), welche durch die Aktionspunkteleiste festgehalten werden. Für jede Aktion, die wir tätigen, wird der Marker - je nach Aktion - um 1 oder 2 Felder nach unten verschoben.



Den Großteil unserer Aktionen führen wir im Wald durch, die sogenannten **Waldaktionen**. So können wir uns (für 1 Aktionspunkt) um bis zu 2 Felder **bewegen**. Wichtig, um andere Waldfelder zu erreichen, in denen wir bestimmte Aktionen ausführen wollen, wie **Holz ernten** (das entsprechende Holzplättchen in unser Lager legen), **wieder aufforsten** (das Ernteplättchen durch den Einsatz von Sämlingen wieder zurück auf seine farbige Seite wenden), den **Wald schützen** (das weiße Schutzplättchen des Waldfeldes nehmen und in den Schutzbereich unseres Charakterplans legen), ein **Waldbauwerk errichten** (gegen Abgabe von 1 Baumaterial und 1 Zeitarbeitskraft) oder den **Wasserlauf ändern** (gegen Abgabe von 3 Zeitarbeitskräften bzw. 3

Baumaterialien einen “Mäander” oder eine “Talsperre” bauen).

Weitere Aktionen müssen wir hingegen im Sägewerk durchführen, nämlich die **Sägewerkaktionen**. Auch hier wird es manchmal notwendig sein, unsere Führungskraft zu einem anderen Bürogebäude zu **bewegen**, um die gewünschten Gebäude vorzufinden. Durch das **Nutzen** der unterschiedlichen Gebäude gelangen wir an Mün-

zen, Baumaterialien, Zeitarbeitskräfte, Sämlinge und Verarbeitungsplättchen. Vor allem aber kommen wir dort an neue **Aufträge** bzw. können Aufträge erfüllen. In den Bürogebäuden besteht auch die Möglichkeit, Gebäude zu **verbessern**, indem wir die aufgedruckten Kosten (Baumaterialien, Führungskräfte und/oder Münzen) abgeben.

Aufträge erfüllen wir, indem wir die passenden Holzplättchen, gegebenenfalls mit den dazugehörigen Verarbeitungsplättchen (Beizen, Trocknen oder Hobeln) abgeben. Einige Aufträge sind doppelte Aufträge, bei denen wir uns entscheiden dürfen, entweder nur die obere Hälfte (Pflicht!) zu erfüllen, oder gleich beide Hälften. Für erledigte Aufträge gibt es

stets Siegpunkte als **Belohnung**, manchmal erhalten wir auch Münzen, Sterne, Material, Karten, etc.

Neben diesen Aktionen, welche uns Aktionspunkte kosten, gibt es noch **freie Aktionen**, die wir jederzeit in unserem Zug durchführen können. So können wir etwa unser Lager ausbauen, wenn wir die entsprechenden Kosten (in Münzen) entrichten, oder eine Ziel-Karte für ihren Einmal-Effekt abgeben. Auch dürfen wir uns für jeweils 4 Münzen maximal 2 Bonusaktionspunkte pro Runde dazukaufen.

Nach 10 Runden endet die Partie. In einer **Schlusswertung** erhalten wir noch Punkte für unsere Gebäude-scheiben, unsere Wasserlaufleiste (dazu später), für erreichte Ziele, für den Schutzbereich (Mehrheitenwertung), sowie für restliche Ressourcen und Holzplättchen. Konnten wir die **meisten Siegpunkte** erzielen, haben wir uns als sowohl nachhaltigsten als auch erfolgreichsten Forstbetrieb erwiesen.

Fazit

Bei “Forestry” feiert ein Spielmechanismus sein Comeback, welcher eigentlich schon längst in Vergessenheit geraten ist: Die **Aktionspunkte**. Wie beim Klassiker “Tikal” - immerhin “Spiel des Jahres 1999” -

Fortsetzung von „Forestry“

steht jedem Spieler in seinem Spielzug eine bestimmte Anzahl an Aktionspunkten zur Verfügung, die er für verschiedene Aktionen einsetzen kann. Dies wirkt nun auf den ersten Blick veraltet, dem Autor ist es jedoch gelungen, diesem Element einen frischen Anstrich zu versehen.

Anfangs verfügt jeder Spieler über gerade mal **3 Aktionspunkte**. Damit lässt sich nichts Großartiges anstellen, und es gilt, gut damit hauszuhalten. Allerdings besteht die Möglichkeit, die Anzahl der Aktionspunkte sukzessive zu **erhöhen**. Dafür unbedingt notwendig sind **„Sterne“**, die wir unter anderem durch das Erfüllen von Aufträgen bekommen können.

Für jeden **„Stern“** rücken wir unseren **Sternzähler** auf seinem Rondell um 1 Feld im Uhrzeigersinn vorwärts. Nach jeder vollen Umrundung dürfen wir den Marker im inneren Belohnungsbereich auf eines der beiden freien Felder ziehen und die damit verbundene Belohnung kassieren. Jedes zweite Mal ist auf diese Weise ein Fortschritt auf unserer **Entwicklungsleiste** möglich, wodurch wir - im abwechselnden Rhythmus - eine **Technologieverbesserung** oder einen **zusätzlichen Aktionspunkt**

dazu bekommen.

Es passiert also doch recht langsam, da wir nur bei jeder zweiten Umrundung einen Schritt auf der Entwicklungsleiste erhalten, und somit - laut Adam Riese - ganze vier Umrundungen brauchen, um tatsächlich von einer Erhöhung unse-



rer Aktionspunkte zu profitieren. Wollen wir aber im beinhaltenen Konkurrenzkampf eine Chance gegen unsere Mitbewerber haben, stellt dies eine **unbedingte Notwendigkeit** dar. Mehr Aktionspunkte erlauben schließlich auch mehr bzw. bessere Aktionen und verschaffen uns einen Vorteil.

Aus diesem Grund ist es speziell in der Anfangsphase wichtig, viele **„Sterne“** zu ergattern. Neben passenden Aufträgen erhalten wir diese auch durch die Aktion **„Wiederaufforsten“**, einerseits durch die Aktion selbst, andererseits durch das Platzieren der dafür eingesetzten Sämlinge in unserem Wiederaufforstungsbereich. Der nicht auf den ersten Blick erkennbare Vorteil dieser Aktion soll uns Spieler

wahrscheinlich auf die Vorzüge nachhaltiger Forstwirtschaft hinweisen.

Am Spielende zählen schlussendlich aber nur die **Siegpunkte**. Den Großteil erhalten wir logischerweise durch das Erfüllen von Aufträgen, weshalb wir danach streben, dafür geeignete Bäume zu fällen und passende Holzverarbeitungsmethoden anzuwenden. Daneben bringt uns noch folgende Sachen wichtige Punkte: Das Errichten von Gebäuden - egal ob im Wald oder im Sägewerk, die Mehrheit im Schutzbereich (meiste, zweitmeiste und drittmeiste Schutzplättchen), sowie die Anzahl jener Ziele, deren Bedingung wir erfüllen konnten. Hierbei müssen wir jedoch darauf achten, dass jedes unserer Items (Aufträge, Gebäude, Schutzplättchen, usw.) lediglich für 1 Ziel herangezogen werden darf.

Eine Besonderheit bietet die **Wasserlaufleiste**. Jene Flussplättchen, welche wir durch die Aktion **„Wasserlauf ändern“** erhalten, stellen nämlich Bedingungen dar, die uns Extrapunkte bringen können. Als Multiplikator dient unser Marker auf der Wasserlaufleiste. Wenn wir es klug anstellen, sind damit jede Menge Punkte zu holen, besonders wenn wir alles x 5 rechnen können!

Fortsetzung von „Forestry“

Während die Wasserlaufleiste fast schon strategisches Vorgehen erfordert, ergeben sich die meisten anderen Punktequellen **eher taktisch-situativ**. **„Forestry“** ist alles in allem ein **herausforderndes Kennerspiel**, welches **mehrere Wege zum Sieg** bietet.



Neben dem Standardspiel bietet **„Forestry“** auch ein **Fortgeschrittenenspiel** an, bei dem uns unterschiedliche Charaktere individuelle Fähigkeiten verleihen. Die Aufgabe des **„Handelsexperten“** etwa ist, unterschiedliche Holzarten zu ernten, während die **„Waldökologin“** das Leben innerhalb von Bäumen und Baumhöhlen beobachtet. Die **„Monitoring-Spezialistin“** wiederum erfasst mit Drohnen den Zustand des gesamten Waldes, der **„Logistikleiter“** hingegen versucht, den Platz im Lager möglichst effizient zu nutzen.

Die damit einhergehende **Asymmetrie** ist zwar einerseits in Hinblick auf **Abwechslung** und Wieder-spielreiz attraktiv, spielt sich

doch jeder Charakter einzigartig und verleiht ein anderes Spielgefühl. Ich bezweifle allerdings, dass alle Charaktere gut ausbalanciert sind. Mir erscheinen einige Fähigkeiten stärker, andere deutlich schwächer, sodass ich persönlich doch lieber auf das Standardspiel zurückgreife.

Das beinhaltetete **Solo-spiel** habe ich - wie ich es meistens zu tun pflege - anfangs zum Kennenlernen der einzelnen Mechanismen ausprobiert. Dies hilft mir sehr, um später besser als Erklärbar fungieren zu können. Ich glaube jedoch nicht, dass ich es nochmals alleine spielen werde, denn einerseits spiele ich lieber gegen reale Gegner (statt wie hier gegen den **„Förster Paul“**), andererseits finde ich kartengesteuerte Dummies nicht besonders elegant und eher nervig. Wenigstens funktionieren die Solo-Partien ganz gut.

Noch ein paar Worte zum **Spielmaterial**: Es ist reichhaltig, schön gestaltet, und weist neben zahlreichen Plättchen und Karten auch - passend zum Thema - viele Figuren, Marker, Scheiben, Ressourcen aus Holz auf. Die verwendete Symbolik ist recht eingängig und wird auf prakti-

schen Übersichtsplättchen und in der Spielanleitung noch extra aufgelistet.

Das **Thema** **„ökologische Forstwirtschaft“** wird uns nicht nur durch die verwendeten Mechanismen auf gelungene Weise vermittelt, auch die - übrigens gut aufgebaute und reichlich bebilderte **Spielanleitung** ist sehr lehrreich und erklärt uns nebenbei - durch fundierte Fachtexte in grünen hervorgehobenen Kästchen - alles Wissenswerte über den Wald und seine Funktionen.

Insgesamt ist **„Forestry“** ein sehr informatives Spiel auf Kennerniveau, das auf frische Art den schon vergessenen geglaubten, verstaubten Aktionspunkte-Mechanismus wiederbelebt.

Wacky

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Beim nächsten Spiel geht es gleich um das größte Waldgebiet auf unserem Planeten: Den Amazonas-Regenwald!



Titel: Life of the Amazonia
Art: Bag Building Game
Autor: Jamie Bloom
von: Strohmänn Games
Jahrgang: 2023
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 14 Jahren
Dauer: 60 bis 150 Minuten
Preis: Euro 67,90

Alles im Sack!

Den eigenen Dschungel mit Tieren, Bäumen und Seerosen bevölkern, darum geht es in "Life of the Amazonia". Denn Tiere geben Punkte, je nachdem, was die entsprechende Tierart gerne hat. Kleine Vögel stehen gerne neben Bäumen, kleine Frösche gerne neben Seerosen. Aras stehen gerne in einem großen Wald, Kaimane in einer großen Wasserfläche mit vielen Seerosen, acht verschiedene Tiere gibt es, die alle auf ähnliche oder unterschiedliche Art Siegpunkte

geben. Aber es geht auch um den Dschungel an sich, den wir vergrößern und bepflanzen wollen. Und deshalb geben auch viele Bäume, viele Seerosen, viele Dschungelgebiete Siegpunkte.

Bei "Life of the Amazonia" kann man überall ein kleines Pünktchen abgreifen und das Spiel gibt einem das **gute Gefühl**, immer etwas tun zu können. Das, was man tun kann, mag vielleicht nicht immer das große Tolle sein, aber man hat hier keinen Null-Zug und das ist befriedigend. Und noch etwas ist sehr befriedigend an diesem Spiel: Das **Bag-Building**. Chips aus seinem Beutel ziehen, sich mittels dieser Chips Tiere, Spezialkarten und besonders neue Chips kaufen und dadurch zu sehen, wie der eigene Beutel wertvoller wird, immer bessere Chips ausspuckt und wie man plötzlich Dinge kaufen kann, die vor zwei, drei Runden noch völlig außer Reichweite waren.

Bag-Building ist **kein neuer Mechanismus**. Wer schon mal "Orléans" gespielt oder davon gehört hat, weiß genau, wovon die Rede ist. "Life of the Amazonia" erfindet den Beutel nicht neu, macht aber mit dem Be-



kannten vieles sehr richtig. Allein die Tatsache, dass man bereits am Ende seines Zuges neue Chips aus seinem Beutel zieht, erleichtert einem den eigenen Zug sehr, denn **man kann vor-aus planen**. Hier besteht äußerst selten die Gefahr, dass einem etwas weggekauft wird, was einem die ganze Planung über den Haufen wirft und während man plant, kann man klasse die Mitspieler im Auge behalten und was die so für schlimme Dinge treiben und auf welche Tiere sie setzen.

"Life of the Amazonia" mag im ersten Augenblick viele Regeln haben und vor allem viele Details, aber es ist so gut aufbereitet, was die Symbolik angeht. Die **Übersichtskarten** helfen auch ein großes Stück, dass man hier innerhalb kürzester Zeit ins Spiel kommt. Und was am Anfang noch zäh oder langsam wirken mag, entwickelt sich ganz automatisch zu einem **guten Spannungsbogen**. Klar sind die teuren Tiere anfangs noch in weiter Ferne, aber mit cleveren Käufen und den richtigen Chips streifen bald auch Tukans, Tiger und Riesenotter durch den eigenen Dschungel und werfen ordentlich Punkte ab.

Fortsetzung von „Life of the Amazonia“

"Life of the Amazonia" ist neben einem Bag-Building Spiel vor allem auch ein **Puzzlespiel**, denn man muss genau planen, wie man seinen Dschungel erweitert und wie die verschiedenen Geländetypen darin wachsen sollen. Denn natürlich brauchen die Tiere alle ihren passenden Lebensraum und entweder einen Baum, eine Seerose oder andere Tiere neben sich oder in demselben Gebiet. Da ist es natürlich wichtig, den eigenen Dschungel so zu bauen, dass alles passt. Aber falls man sich mit Tieren mal vertan hat, kein Problem. Man hat – für genug Chips – immer die Möglichkeit, ein Tier zu versetzen. Aber nur Tiere. Bäume und Seerosen bleiben, wo sie sind.



Ich mag es zu beobachten, wie sich viele Fragezeichen über den Köpfen meiner Mitspieler langsam in Luft auflösen und durch leuchtende Glühbirnen ersetzt werden. "Life of the

Amazonia" ist so ein Spiel, bei dem man schön zusehen kann, wie Neulinge immer sicherer werden und sich bereits nach ein paar Runden wunderbar im Spiel bewegen.

Das liegt auch an den bereits erwähnten sehr guten Übersichtskarten, die alle Symbole und Aktionen gut erklären. Das liegt aber auch an dem **intuitiven Spieldesign**, das logisch aufgebaut ist und bereits nach kurzer Zeit verinnerlicht werden kann. Und vor allem an dem Spaß, den "Life of the Amazonia" während einer Partie vermittelt. Es ist immer spannend, neue Chips aus dem Beutel zu ziehen, zu überlegen, was der optimale Zug damit ist, sich zu erinnern, was noch im Beutel auf einen wartet und was man am besten hinzufügen muss, damit alle Pläne vielleicht aufgehen.

Aber besonders mag ich, was einen in "Life of the Amazonia" noch alles erwartet, denn die acht Tiere bleiben zwar gleich, aber man kann ihnen **andere Fähigkeiten zum Punkten** geben. Obwohl ich dieses Spiel schon sehr oft auf dem Tisch hatte, bin ich noch nicht mal zur Hälfte in das eingetaucht, was einen noch erwartet und bin sehr gespannt, was noch kommen wird.

Wenn man an diesem tollen Spiel über etwas mechanisch könnte, dann über



das **Material**, mit dem die Aufbewahrungsboxen und der Wasserfall, der zum Kaufen von Dschungelteilen, Bäumen und Seerosen dient, zusammengesteckt werden. Das frant schnell aus, ist dünn und verknickt leicht. Also die Finger locker machen, Geduld haben und **bloß keine Gewalt anwenden!!!**

"Life of the Amazonia" sollte man sich dringend angucken. Es erwartet einen ein **spannendes Kennerspiel**, in dem es viel zu entdecken gibt.

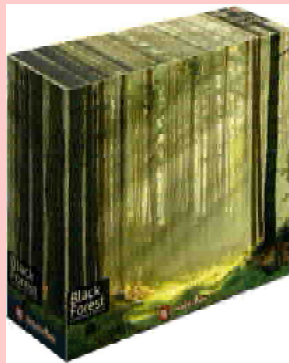
Christoph Schlewiniski

Game News -
Wertung



Game News - Spielkritik

Das nächste Spiel hat den Begriff „Wald“ ja bereits im Titel, weshalb es wohl für das Thema passend sein sollte, oder?



Titel: Black Forest
Art: Worker Movement
Autoren: Uwe Rosenberg & Tido Lorenz
Verlag: Feuerland Spiele
Jahrgang: 2024
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 14 Jahren
Dauer: 60 bis 120 Minuten
Preis: ca. Euro 54,--

Einleitung

Bereits im dreizehnten Jahrhundert gab es im Schwarzwald Glashütten. Die arbeitsintensive Tätigkeit beschäftigte ganze Familien, die sich die großen Ressourcenvorräte des Waldgebietes zu Nutzen machten. Bei „Black Forest“ gilt es, die meisten Siegpunkte zu sammeln, um das erfolgreichste Gut zu bewirtschaften.

Spielbeschreibung

Jeder startet mit einem

Gutshof, der eine eigene Glashütte beherbergt. Die Felder des Gutes sind zu Beginn mit Äckern, Teichen sowie Wäldern bedeckt. Das eigene **Produktionstabelleau** zeigt mit zwei Rohstoffrädern, deren beide Zeiger in der bekannten Acht-Uhr-Stellung stehen, die verfügbaren Ressourcen an. Der aktuelle Ressourcenbestand wird mit Scheiben markiert. Maximal sieben einfache bzw. drei veredelte Rohstoffe sind verfügbar. Ziegel werden über eine profane Skala angezeigt.

Der **Spielplan** zeigt fünf Dörfer, in denen sich drei oder vier Handwerker niedergelassen haben. Die eigene **Spielfigur** beginnt ihren Weg in einem der Dörfer. Ein Zug wird in drei Teilen abgehandelt. Zuerst darf der Spieler eine Handelsware einsetzen, um den „Fahrenden Händler“ mit einem anderen Handwerker zu tauschen. Danach folgt die **Bewegung** auf einen freien Platz innerhalb des Dorfes oder die Reise in ein anderes Dorf. Auf der Wegstrecke dorthin wird **Proviand** verbraucht. Auf dem gelandeten Feld kann man ein oder zwei **Hand-**



werker besuchen, um dort z. B. ein Bauwerk zu errichten, ein Rind zu erhalten oder gegen Zahlung von Holz Kohle zu bekommen. Ein Schwein oder Rind wird in Fleisch umgewandelt. Die Möglichkeiten sind vielfältig.

Das **zentrale Element** sind die beiden **Rohstoffräder**, die einerseits die gelagerten Ressourcen anzeigen und auf der anderen Seite als Produktionsstätten dienen. Die Rohstoffe werden über die Bereiche verschoben, um die verfügbare Menge anzuzeigen. Ressourcen, die man bei einer Aktion erhält, müssen angenommen und auf dem Rohstoffrad abgetragen werden. Sobald sich auf dem Rad eine Lücke ergibt, wird sofort produziert. Der Vorteil besteht darin, dass veredelte Rohstoffe in Form von Glas, Handelsware oder Proviand



Fortsetzung von „Black Forest“

dazukommen. Der Nachteil ist, dass durch die Bewegung der Zeiger die einfachen Ressourcen, wie Sand, Wasser, Kohle, Holz, Fleisch oder Brei verbraucht werden. Sie müssen erneut beschafft werden.

Anstatt Handwerker zu besuchen, kann im Dorf oder den nahegelegenen Siedlungen ein **Auftrag** erfüllt werden, um die geforderten Ressourcen in lukrative Belohnungen umzuwandeln. In Siedlungen außerhalb des Dorfes darf nur gezogen werden, wenn der dort ausliegende Auftrag erfüllt werden kann.

Fehlt der Proviand zum

Reisen, darf am aktuellen Ort auf die Aktionen seines Zuges verzichtet werden. Der Spieler bekommt durch das **Betteln** Proviand. Damit hat er jetzt die Option, ein Dorf weiterzuziehen, um dort weitere Ressourcen zu tauschen.

Sobald jemand mit seinem Proviandmarker das Spielende-Symbol erreicht, sind alle noch einmal an der Reihe. In der Endabrechnung gibt es u. a. Punkte für gebaute Vorhöfe, Tiere auf der Weide oder Bauwerke, von denen manche Bauwerke zusätzlich Punkte bringen. Wer die **meisten**



Punkte gesammelt hat, ist der erfolgreichste Glashüttenbesitzer.

Fazit

„Black Forest“ ist eine **Weiterentwicklung** von „Die Glasstraße“. Beim Vorgänger waren Karten der Motor des Spiels. Bei der Neuheit werden die Aktionen durch die **Bewegun-**



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-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 **Spiele 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.

Franky

Fortsetzung von „Black Forest“

gen der Figur im Dorf ausgelöst. Im Mittelpunkt steht die geschickte Nutzung der beiden Rohstoffräder, bei der die Reihenfolge des Rohstoffeinsatzes wichtig ist.

Es bedarf etwas Übung und einiger Überraschungseffekte, um die Ressourcen sinnvoll zum richtigen Zeitpunkt einzusetzen bzw. die Bezahlung zielführend zu gestalten. Dem Sammeln der Ressourcen steht ein stetiger Verbrauch gegenüber, der genau zu orchestrieren ist. Dabei sind die veredelten Rohstoffe wichtig für die Umsetzung der eigenen Vorhaben. Um Bauwerke errichten zu können, wird Glas benötigt. Für Reisen sollte man immer mit Proviant versorgt sein. Die Handelsware ermöglicht es, den „Fahrenden Händler“ sowie einen beliebigen Handwerker zu tauschen, um dort die benötigten Dienste in der Nähe zu haben.

Erreicht der Produktionsfortschritt der Glashütte die oerste Stufe, zieht die ganze Familie um. Sie errichtet eine **neue Glashütte** und schafft mehr Platz. Der neue Vorhof ist erneut mit zwei Wäldern bedeckt, die für die Bewirtschaftung genutzt werden können. Neben den Siegpunkten, die Bauwerke bringen, bieten sie entweder Einmal-Effekte oder dauerhafte Vorteile, die bei der



Umwandlung von Rohstoffen hilfreich sind.

Eine geschickte Errichtung der Bauwerke erschafft kleine Produktionsketten, die den eigenen Wohlstand gedeihen lassen. Wenn alles gut geht, kann man sich das ein oder andere große Bauwerk leisten, wenn sie nicht vom Mitspieler vorher weggeschnappt wurden. Zur Erstellung eines Bauwerkes muss ein Bauplatz frei sein. Äcker, Teiche oder Weiden dürfen sofort Platz machen. Der Wald oder bereits errichtete Bauwerke stehen dabei im Weg.

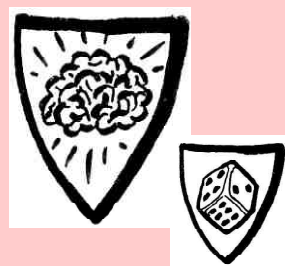
Das üppig vorhandene Material, insbesondere die Menge an Pappplättchen, hebt das Spiel in die Drei-Kilogramm-Kategorie.

Spielerisch wirkt es durch die klaren, übersichtlichen Aktionen **eher leichtfüßig**, auch wenn es bei der Menge an Optionen einiges zu überlegen gibt. Die „Glasstraße“ führt in Richtung „Black Forest“. Auf jeden Fall wieder ein interessanter „Rosenberg“.

Marcus

Janka

Game News - Wertung



Notenskala

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

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



Mischwald
Natur-Doku
Regie: Kosch
Lookout Movies 2023
Dauer: 60 Minuten

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@traunerhof.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.

© 2026 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Es muss nicht immer Action, Drama oder Komödie sein. Kosch zeigt mit seinem eher ruhigen Streifen „Mischwald“, dass die Natur - in diesem Fall der Wald - ausreichend Stoff für interessante Filme liefert.

Allerlei Bäume - Nadel- und Laubbäume - sind in unseren Wäldern beheimatet: Buchen, Tannen, Fichten, Lärchen, Linden, etc. Und sie alle bieten Tieren und Pflanzen einen Lebensraum. Sei es in den hohen Wipfeln (Vögel, Eichhörnchen, Schmetterlinge, etc.),



auf ebener Erde (Hasen, Füchse, Hirsche, usw.), und auch in den Wurzeln und im Dickicht (Frösche, Schnecken, Farne, etc.). Das Konzept kam bei den Kinobesuchern so gut an, dass es 2024 den Deutschen Filmpreis gewann und mittlerweile einige Sequels und Spin-Offs erschienen sind.



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 Spieltreffen im Hotel Traunerhof (jeden Mittwoch)
- * Veranstaltung der österreichischen Spielstage ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen

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