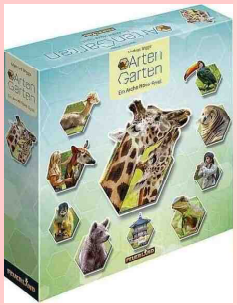
KNOBELRITTER ERNEUT ZOOPHIL!

Treffen der Tierfreunde am Mittwoch, 4. Nov. ‘26 !!!

406. Ausg. 29. Okt. ‘26
Auflage 100 Stück (!)
36. Jg., Abo 15 Euro





„Artengarten“ gewinnt den Deutschen Spielepreis

Der Gewinner des Deutschen Spielepreises 2026 steht fest: “ **Artengarten**“ von Mathias Wigge (Feuerland Spiele). Es setzte sich gegen „Boss Fighters QR“ und „Galactic Cruise“ durch. Die weiteren Platzierungen auf Seite 2.

Liebe Imker,

schon Wilhelm Busch schrieb im Bienenwirtschaftlichen Centralblatt über die fleißigen Bienen, die auch im Herbst nicht ruhen. Während sich die Pflanzen schon aufs Überwintern einstellen, läuft die Produktion von "**Propolis**" im Bienenstock auf Hochtouren.

Die kleinen "**wundersamen Wesen**" haben aber nicht nur die Dichter sondern auch die Denker fasziniert und begeistert. Gregor Mendel versuchte seine Erkenntnisse zur Vererbungslehre mit Hilfe von bis zu 50 Bienenvölkern von der Pflanzen- in die Tier-Welt zu übertragen.

Mittlerweile ist klar, dass man die umfangreiche Bestäubungsleistung von Insekten nicht genug würdigen kann. Bienen allein können allerdings nicht die ganze Arbeit erledigen. Es wäre also in unser aller Interesse möglichst viele Grünflächen als "**Artengarten**" für unterschiedlichste Bestäuber attraktiv zu machen.

Tipps dazu gibt euch gerne unsere lokale Inkerprominenz Benjamin Franky am Mittwoch den 4. November ab 18:00 Uhr im Trauner Bienenhof.

Ich wünsche reichliche Honigausbeute und kommt dabei nicht ins Schleudern,





Ritter der Knobelrunde

Neues vom Trauner Spielekreis

Die „Top Ten“ des Deutschen Spielepreis 2026

1. **Artengarten** von Mathias Wigge (Feuerland)
2. **Boss Fighters QR** von Lukas Zach und Michael Palm (Pegasus Spiele)
3. **Galactic Cruise** von T. K. King, Dennis Northcott, Koltin Thomson (PD-Verlag)
4. **Herr der Ringe: Das Schicksal der Gemeinschaft** von Matt Leacock (Z-Man Games)
5. **Take Time** von Alexi Piovesan und Julien Prothière (Libellud)
6. **Rebirth** von Reiner Knizia (Frosted Games)
7. **Cozy Stickerville** von Corey Konieczka (Unexpected Games)
8. **Am Goldenen Fluss** von Keith Piggott (Kosmos)
9. **Star Trek – Captain‘s Chair** von Nigel Buckle und Dávid Turczi (Frosted)
10. **Mischwald: Dartmoor** von Kosch (Lookout)

Knobelpreis 2026

Jetzt ist es bald wieder soweit: Die Knobelritter küren das ihrer Meinung nach beste taktische Spiel des Jahrgangs. Aufgrund der enormen Menge an Neuerscheinungen werde ich aber auf eine Aufstellung möglicher Kandidaten verzichten.

Hall of Games

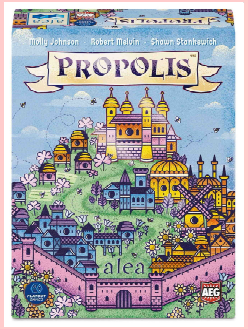
Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ ist diesmal Sonntag, der 15. Nov. 2026 um 12:00 Uhr.

Spiel-Termine im November 2026

4.11. Knobelritter Traun
7.11. Würfelschänke Ried
8.11. Spieleversum Linz
10.11. Stammt. Marchtrenk
11.11. Knobelritter Traun
13.11. Keferfeld
14.11. Franckviertel
14.11. Brettspielfr. Hausruck Tollet
14.11. Franckviertel
14. + 15.11. **Spieletage Land OÖ, Linz**
18.11. Knobelritter Traun
19.11. Stammtisch Oftering
19.11. Würfelschänke Ried
21.11. Spieleversum Linz
21. + 22.11. **BNOÖ Spielefest KUSZ Hörsching**
25.11. Knobelritter Traun
25.11. Stammtisch Thening
27.11. Auwiesen
28.11. Otelo, Vöcklabruck

Game News - Spielekritik

Moment mal, sind Bienen überhaupt Tiere? Hmmm, mangels besseren Wissens will ich dies noch mal durchgehen lassen...



Titel: **Propolis**
Art: **Arbeitereinsatzspiel**
Autor: **Florian Maas**
Verlag: **alea Spiele**
Jahrgang: **2026**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **ca. 60 Minuten**
Preis: **ca. Euro 38,–**

Einleitung

Einfach genial!
"Propolis" nennt sich das neueste Spiel aus dem Hause "alea". Laut Wikipedia ist Propolis ja eine von Bienen hergestellte harzartige Masse mit antibiotischer, antiviraler und antimykotischer Wirkung. "Polis" wiederum stammt aus dem Altgriechischen und bedeutet "Stadt". Ein super Wortspiel, wie ich finde, denn im Spiel leitest du passenderweise ein mittelalterliches Bienenvolk. Du schickst Arbeiterinnen aus, um Pollen zu sammeln, Bienenstöcke zu bauen und die Gunst der Königin zu erlangen.

Spielbeschreibung

Du wirst jetzt einwenden, dass ein guter Titel noch kein gutes Spiel ausmacht. Da muss ich dir selbstverständlich Recht geben, weshalb ich dir wohl am besten mal erkläre, wie "Propolis" so funktioniert, bevor wir es irgendwie bewerten.

Anfangs besitzt du bloß einen einzigen **Bienenstock**, sowie ein **Lager**, in dem du gerade mal ein paar **Pollen** lagerst. Diese Pollen gibt es in fünf verschiedenen Farben (plus 1 Jokerfarbe), welche durch Ressourcenmarker festgehalten werden. Außerdem erhältst du ein paar **Arbeiterinnen**, von denen dir 9 Bienen sofort zur Verfügung stehen, während die restlichen 3 Stück in einen allgemeinen Vorrat kommen.

Die **allgemeine Auslage** wird aus mehreren Karten gebildet. Der Hauptstapel besteht aus Karten, welche auf der Vorderseite **Gebäude** zeigen, auf der Rückseite hingegen **Landschaften**. Zuerst werden vom gut gemischten Stapel 10 Gebäude aufgedeckt, welche den "**Markt**" bilden. Danach bilden - je nach Spielerzahl - zwei oder drei Reihen von Landschaftskarten das sogenannte "Feld". Schließlich liegen noch - ebenfalls von der Spielerzahl abhängig - ein paar **Palastkarten**



offen aus, und zwar Spielerzahl + 3.

"Propolis" geht über mehrere Runden, in denen die Spieler reihum jeweils einen Spielzug tätigen. In deinem **Spielzug** stehen dir 5 verschiedene Aktionen zur Auswahl, von denen du genau 1 durchführen darfst. Dies sind die **5 Aktionsmöglichkeiten**:

1. Bienen einsetzen
Du setzt eine beliebige Anzahl Bienen aus deinem Lager **aufrecht stehend** auf eine beliebige leere Landschaftskarte ein. Meist erhältst du dadurch Pollen, indem du die Ressourcenmarker der entsprechenden Farbe(n) nach rechts rückst. Einige Landschaftskarten bringen dir eine neue Biene aus dem Vorrat, die du in dein Lager legen darfst. Andere lassen dich Ressourcen tauschen. Sobald du eine Biene auf die letzte leere Landschaft in dieser Reihe gesetzt hast, bekommst du zusätzlich eine Joker-Ressource.

2. Bienen verstärken
Du verstärkst 2 beliebige deiner Bienen (auch von verschiedenen Landschaftskarten), indem du sie **waagrecht hinlegst**. Dafür erhältst du - wie beim Einsetzen von Bienen -

Fortsetzung von „Propolis“

Ressourcen. Verstärkst du eine Biene in einer Reihe, in der keine völlig leere Landschaftskarte liegt (nur möglich, wenn davor Gleichstand herrschte!), bekommst du stattdessen 1 Joker-Ressource.

3. Bienen zurückrufen
Nimm eine beliebige Anzahl deiner Bienen von Landschaftskarten in dein persönliches Lager zurück.

4. Bau eines Gebäudes
Um ein Gebäude vom Markt bauen zu können, musst du die unten auf der Karte angegebenen **Kosten** (Ressourcen und/oder Bienen) bezahlen. Gebäude können dir sofortige Belohnungen bringen oder Punkte am Spielende (fixe oder variable Punktezahl). Der Großteil der Gebäude verhilft dir sogar zu **dauerhaften Ressourcen**, welche du fortan beim Bezahlen von Kosten einsetzen kannst.

5. Bau eines Königinnenpalasts
Hierfür musst du in deiner Auslage die auf der Palastkarte angeführten dauerhaften Ressourcen haben, sowie die angezeigten Bienen aus deinem Lager in den zentralen Vorrat abgeben können. Wichtig ist jedoch, dass du lediglich einen einzigen Palast pro Spiel bauen darfst.

Egal, für welche Aktion du dich in deinem Zug entschieden hast, werden am Ende deines Zuges die ausliegenden Landschaften überprüft. Wenn alle vier Karten einer beliebigen Reihe je mindestens 1 Biene - egal von wem - haben, wird ermittelt, wer dort die alleinige **Mehrheit** an Bienen besitzt. Hierbei zählen aufrecht stehende Bienen je 1, verstärkte Bienen je 2. Hast du die höchste Summe, nimmst du alle eigenen Bienen in dein Lager zurück. Die äußerst rechte leere Landschaftskarte wird abgelegt, alle anderen Karten nach rechts gerückt und der freie Platz ganz links mit einer neuen Karte nachgefüllt. Warst du nicht selbst aktiv am Zug, hast du also eine Mehrheit im Zug eines Mitspielers erzielt, bekommst du als Belohnung dafür sogar eine Joker-Ressource.



Das **Spielende** wird ausgelöst, sobald jemand 10 Gebäude (einschließlich Palast und Startgebäude) in seiner Auslage hat. Die Runde wird noch fertiggespielt, sodass alle gleich oft dran waren. Danach findet eine Wertung statt, bei der du Punkte für all deine Gebäude notierst. Jedes Gebäude hat entweder einen festen Punktewert oder einen Wert, der sich nach deiner Auslage richtet (Ressourcen in der angezeigten Farbe, sowohl auf Gebäu--den, im Lager und auch Joker, bzw. Buchstaben auf dem Gildenbanner jeder Karte). Hast du schlussendlich den **prestigeträchtigsten Bienenstock** gebaut, also die meisten Siegpunkte erzielt, gewinnst du das Spiel.

Fazit

Du als emsiger Spieler hast es sicher auf Anhieb bemerkt: Es handelt sich wieder einmal um ein **Arbeitereinsatzspiel**. Wie schon beim anspruchsvolleren Kennerspiel "Astrobienen" kommt erneut die Honigbiene (*apis mellifera*) zum Einsatz, was ja aufgrund der fleißigen Arbeiterinnen dieser staatenbildenden Insektengattung überaus passend ist. Und wie schon eingangs erwähnt, passt auch das **thematische Setting** der Errichtung einer "polis", eines großen Bienenstocks recht gut. Viel besser jedenfalls als eine Biene Maja in den unendlichen Weiten des Weltraums.

Fortsetzung von „Propolis“

Das “worker placement” selbst ist im Grunde genommen **recht einfach gestrickt**. Durch das Einsetzen, aber auch durch das Verstärken deiner Bienen gelangst du an Ressourcen, die du für den weiteren Ausbau deines Bienenstocks benötigst. Interessant ist allerdings die Art und Weise, wie du deine Bienen zurückbekommst. Es gibt zwar eine eigene Aktion (siehe “3. Bienen zurückrufen”) dafür, wesentlich effektiver ist es jedoch, durch Mehrheiten in vollen Reihen von Landschaften deine Bienen **automatisch** zurückzubekommen.



Dies erspart dir somit einen ganzen Spielzug. Nachdem das Spiel endet, sobald jemand 10 Gebäude in seiner Auslage hat, kann man “Propolis” als **eine Art Wettlauf** betrachten, auch wenn das Erreichen der Spielendebedingung keine Garantie für den Spielsieg darstellt. Schlussendlich zählen doch die Punkte der errichteten Gebäude.

Und wenn gerade von Gebäuden die Rede ist, will ich dir gleich noch deren **Punktemöglichkeiten** bei der Schlusswertung erläutern. Neben Gebäuden mit fixen Punktewerten gibt es nämlich noch welche, bei denen deine Rohstoffe oder deine ausliegenden Karten zählen. Bei den **Ressourcen** werden sowohl deine verbliebenen Ressourcen im Lager, als auch die Joker-Ressourcen und die dauerhaften Ressourcen auf deinen Karten berechnet.

Manche Gebäude beziehen sich auf andere Gebäude, genauer gesagt auf deren Gildenzugehörigkeit. Hierzu trägt jedes Gebäude in der linken oberen Ecke einen **Gildenbanner** mit einem Buchstaben - A, B, C oder D. Du kannst je nach Karte 1 Punkt pro gezeigtem Gildenbanner, 2 Punkte für jedes angeführte Paar oder 4 Punkte für jeden kompletten Satz von allen 4 Gildenbannern erhalten. Du musst also neben den geforderten Ressourcen auch auf diese Kombinationen achten.

Der Grundmechanismus - Rohstoffe sammeln, Gebäude bauen, deren dauerhafte Ressourcen in Folge den Erwerb weiterer Gebäude erleichtern - erinnert stark an Marc Andre’s “Splendor” (Space Cowboys 2014). Hier wird ebenfalls **geschickt engine building mit einer Art Set Collection verbunden**. Originell ist bei “Propolis” jedoch, dass es für den Großteil der Karten nur einen gemeinsamen Nachziehstapel gibt, denn die Gebäude befinden sich auf der Rückseite der Landschaftskarten. Die Karten sind also auf eine gewisse Weise multifunktionell.

Das **Spielmaterial** ist für das gewählte kompakte Schachtelformat reichlich, mit vielen Holzfiguren (Bienen und Ressourcenmarker), stabilen Lagertafeln und den doppelseitigen Karten. Die Illustrationen sind comic-artig bunt, die Symbole leicht verständlich. Mir gefällt besonders die **Liebe zum Detail**, denn alle Gebäude sind einzigartig, haben sogar allesamt einen lateinischen Namen erhalten, und ihre Farben setzen sich aus den dafür zu bezahlenden Pollen zusammen.

Doch “Propolis” weiß nicht nur in der Mehrspieler-Version zu überzeugen. Die Autoren und der alea-Verlag bieten ebenfalls ein **Solospiel** an. Mit dem beiliegenden **Automa-Deck** trittst du alleine gegen das Spiel an und versuchst, so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Der Automa sammelt keine Punkte, vielmehr bestimmen die Automa-Karten seine Aktionen, indem er Bienen auf freie Landschaftskarten setzt, seine Bienen verstärkt oder Gebäude vom Markt baut. Dabei kannst du entweder probieren, deinen Highscore

Fortsetzung von „Propolis“

zu übertreffen, oder Errungenschaften aus einer Liste zu erreichen.

Wenn du regelmäßig meine Rezensionen liest, weißt du schon, dass ich zwar ab und an Solospiele ausprobiere, vor allem, um die Mechanismen kennenzulernen und die Regeln später besser erklären zu können, aber auf jeden Fall Partien mit echten Gegnern bevorzuge.

Auch “Propolis” spielt sich besser mit zwei oder drei Mitspielern. Die Kombination aus "worker placement" und Ressourcenmanagement weiß ausgesprochen gut zu gefallen. Als etwas sperrig könnten sich für dich die **Regelungen für Joker-Ressourcen** erweisen. Diese bekommst du nämlich, wenn du mit dem Einsetzen oder Verstärken deiner Bienen Reihen komplettierst. Beim abschließenden Ermitteln der Mehrheit erhältst du jedoch nur dann eine Joker-Ressource, wenn du **nicht** der aktive Spieler warst.

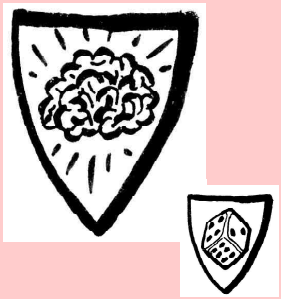
Dennoch kann ich dir “Propolis” wegen des tollen Spielmaterials, der trotz einfacher Regeln doch taktischen Tiefe und auch aufgrund der moderaten Spieldauer - eine Partie dauert selbst in Vollbesetzung höchstens eine dreiviertel Stunde - eine **klare Empfehlung** aussprechen.

p.S.: Es ist für “Propolis” bereits eine Mini-Expansion erschienen.



Game News - Wertung







HALL OF GAME

Die Favoriten haben sich formiert. Unter den Top Three kam es zu keiner Veränderung, weshalb davon auszugehen ist, dass THE DRUIDS OF EDORA (2.) mit hoher Wahrscheinlichkeit bereits im nächsten Monat den Aufstieg in unsere „Hall of Games“ schaffen wird. TAKE TIME (wieder Spitzenreiter) und WUNDERSAME WESEN (erneut 3.) werden wohl die nächsten Kandidaten dafür sein, aber beide frühestens in drei Monaten. TRIO hat sich dahinter positioniert und kündigt ebenfalls seine Anwärterschaft an. Nicht unrealistisch, schließlich hat es schon genug Punkte gesammelt. Dahinter herrscht jedoch Ebbe, denn alle anderen sind meilenweit von unserer „Ruhmeshalle“ entfernt.

Ich möchte diesbezüglich keine Prognosen abgeben. Es bleibt abzuwarten, welche Spiele das bevorstehende Vakuum nutzen können. Vielleicht die eine oder andere Neuvorstellung? Dieses Mal kamen FROSCHREICH und GOT FIVE! dazu, während ENDEAVOR und PERGOLA rausfielen.

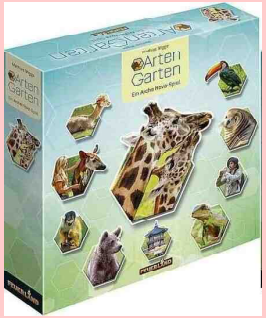
Die Wertung:

1.	**Take Time**	**7/+12/-0/19/ =**
2.	The Druids of Edora	**6/+11/-0/17/ =**
3.	Wundersame Wesen	**4/+ 9/-0/13/ =**
4.	**Trio**	**1/+10/-0/11/ +**
5.	**Life of the Amazonia**	**4/+ 5/-0/ 9/ -**
	Formidabel!	**2/+ 7/-0/ 9/ +**
7.	**Moon Colony Bloodbath**	**1/+ 8/-1/ 8/ +**
8.	**Kreaturen Karawane**	***2/+ 5/-0/ 7/ +**
9.	**Fossilium**	**3/+ 3/-0/ 6/ -**
	Forestry	**2/+ 4/-0/ 6/ -**
11.	**Das Unbewusste**	**3/+ 2/-0/ 5/ -**
12.	Endeavor - Die Tiefsee	**1/+ 4/-1/4/ ---**
	Pergola	**2/+ 3/-1/ 4/ ---**

Vorschläge: **Froschreich (3 x), Got Five! (2 x)**

Game News - Spielekritik

Passt das folgende Spiel zum Thema „Tiere“? Ich weiß nicht so recht, aber ich riskier‘s einfach mal…



Titel: **Artengarten**
Art des Spiels: **Legespiel**
Autor: **Mathias Wigge**
Verlag: **Feuerland Spiele**
Jahrgang: **2025**
Spielerzahl: **1 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **60 bis 90 Minuten**
Preis: **Euro 47,90**

Einleitung

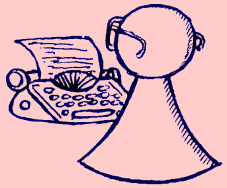
Ich liebe Kenner- und Expertenspiele. Der Nachteil dieser Spiele ist, dass sie … na ja, nun mal rein für Kenner und Experten gedacht sind, und von diesen gibt es nicht allzu viele. Nachdem auch Spieleverlage den Gesetzen des Marktes folgen müssen, kann man es ihnen nicht verübeln, dass sie zu manchen vielgepriesenen, anspruchsvollen Spielen im Anschluss auch Varianten herausbringen, welche dieselbe Grundidee aufweisen, jedoch mit deutlich einfacheren Regeln, um eine größere Käuferschicht anzusprechen.

So auch im vorliegenden Fall. “Artengarten” lässt uns - wie schon beim vielfach preisgekrönten “Arche Nova” - wieder einen eigenen Zoo aufbauen, mit dem Ziel, nicht nur viele Besucher anzulocken, sondern auch Punkte durch Artenschutzprojekte zu erzielen. Wem dies am besten gelingt, der hat sich am meisten um die Erhaltung der Artenvielfalt gekümmert und völlig zurecht den Sieg verdient.

Spielbeschreibung

“Arche Nova” musste also unbedingt vereinfacht werden, um es etwas “massentauglicher” zu machen. Während wir im Kennerspiel Hunderte Spielkarten, sowie jede Menge Gehegeplättchen (in den Größen von 1 bis 5 Feldern) vorfinden, sind es hier hauptsächlich Plättchen. Ja, tatsächlich findet sich bei “Artengarten” (fast) alles auf insgesamt 132 **sechseckigen Plättchen** wieder: Tiere (gelb), Gebäude (blau) und Projekte (lila). Ja, sogar die Rückseiten werden verwendet, um Freiflächen für Tiere mit größerem Platzbedarf zu bilden.

Die Plättchen werden im **Spielaufbau** gut gemischt und in mehreren



Stapeln bereitgelegt. Von diesen werden dann sechs gezogen und offen auf das **Auslagetableau** gelegt. Die **Artenschutztafel** kommt daneben. Von den 10 Artenschutzzielen werden zufällig 5 gezogen und auf die Tafel gelegt. Jeder von uns erhält einen **Zooplan**, sowie ein Set aus den vier verschiedenen **Aktionsplättchen**, welche wir unterhalb des Zooplans platzieren. Die Pfeile auf den Aktionsplättchen zeigen uns die “Stärke” der damit verbundenen Aktion. Die vier Aufwertungsmarker und die vier Artenschutzerfolgsmarker in unserer Farbe legen wir mit der Vorderseite vor uns ab. Und dann kann’s schon losgehen.

Wenn wir an der Reihe sind, müssen wir zuerst ein **Plättchen nehmen (A)**. Dabei stehen uns nur Plättchen “**in Reichweite**” zur Auswahl, also Plättchen, die auf einer Position des Auslagetableaus liegen, deren Zahl nicht höher ist als die Zahl, auf die der weioße Pfeil unseres Aktionsplättchen “Projekte” zeigt.

Auch der zweite Schritt ist verpflichtend: Eine **Aktion ausführen (B)**. Dazu ziehen wir ein beliebiges unserer Aktionsplättchen ein Stück nach unten und

Fortsetzung von „Artengarten“

führen eine eine der beiden darauf angegebenen Aktionen aus: Entweder wir ziehen 2 Plättchen vom Stapel (bei einem Aktionsplättchen “Tiere”) bzw. nehmen ein beliebiges Plättchen aus der Auslage (bei einem Aktionsplättchen “Projekte”). Oder wir spielen Plättchen aus.



In letzterem Fall muss die **Stärke** des gewählten Aktionsplättchen mindestens so hoch sein wie die auf dem Plättchen angegebene Zahl. Projektplättchen können wir lediglich mit dem Aktionsplättchen “Projekte” ausspielen. Tierplättchen erfordern hingegen einen bestimmten Lebensraum, den das Aktionsplättchen ebenfalls aufweisen muss. Das Plättchen platzieren wir schließlich auf unserem Zooplan, nämlich angrenzend zum Eingang oder benachbart zu einem bereits liegenden Plättchen.

Nachdem so viel von den Plättchen die Rede war, ist es jetzt wohl angebracht, den **Aufbau der Plättchen** genauer zu beschreiben. Neben dem Namen und einer Abbildung weist jedes Plättchen noch folgende Merkmale auf: Eine Farbe und ein Symbol geben an, zu welcher Art ein Plättchen zählt: Tiere (gelb), Projekte (lila) oder Gebäude (blau). Weitere Symbole betreffen den Lebensraum (Wald, Wasser oder Felsen), die Tierklasse (Vogel, Reptil, Pflanzenfresser, Raubtier, Primat oder Streicheltier), den Kontinent (Europa, Afrika, Asien, Australien oder Amerika). Dazu kommen noch eventuelle Siegpunkte, Sofort- oder Daueреffekte, bei manchen Tieren auch das Geschlecht. Einige Gebäude können zudem eine Bedingung fürs Ausspielen aufweisen (beispielsweise benachbart zu bestimmten Symbolen).

Die nächsten drei Schritte können wir dann bloß gegebenenfalls ausführen: **1 Gebäude ausspielen (C)**, wenn wir die geforderte Bedingung erfüllen; **1 Artenschutzziel unterstützen (D)**, wenn wir ausreichend Symbole auf unserem Zooplan haben; eines oder mehrere unserer **Aktionsplättchen aufwerten (E)**, wenn wir die darauf angeführte Voraussetzung erfüllen.

Am Ende unseres Zuges findet der Schritt **Verwaltung (F)** statt, bei dem wir zuerst unser Handlimit (6 Plättchen) einhalten und überzählige Plättchen abwerfen müssen, Danach füllen wir das Auslage-tableau wieder auf. Schließlich überprüfen wir noch, ob das Spiel endet.

Das **Spielende** tritt dann ein, wenn ein Spieler vier Artenschutzziele unterstützen oder seinen Zoo komplett mit Plättchen füllen konnte. In seltenen Fällen, und nur in Vollbesetzung möglich, endet die Partie vorzeitig, weil alle Nachziehstapel aufgebraucht sind. In einer **Schlusswertung** ermitteln wir, wie viele Punkte wir erzielen konnten. Dazu addieren wir alle Punkte auf sämtlichen Plättchen unseres Zoos und zählen die Punkte auf unseren Artenschutzzielen, sowie je 2 Punkte für gesammelte Marker (Artenschutz-, Beutel- und Spielendemarker) hinzu. Mit den insgesamt meisten Punkten sichern wir uns den Titel für den nachhaltigsten Tierpark.

Fazit

“Deutlich einfachere Regeln, um eine größere Käuferschicht anzusprechen”, schrieb ich in der Einleitung zu dieser Rezension. Und dies trifft hier auch zu. Die **Spielanleitung** kommt mit acht gut bebilderten Sei-

Fortsetzung von „Artengarten“

ten aus, um alles zu erklären. Auch wenn ich es nach wie vor nicht als lockeres Familienspiel per se, sondern eher als gehobenes Familienspiel bezeichnen würde, ist die Simplifizierung dennoch gelungen und ein **schneller Einstieg** ins Geschehen gewährleistet.

Während wir beim Ori-ginal - wie erwähnt - neben den Karten noch Gehege-plättchen benötigten, findet sich hier alles auf den **großformatigen Hexplättchen**. War “Arche Nova” hauptsächlich ein Kartenspiel, haben wir es bei “Artengarten” mit einem reinen **Legespiel** zu tun. Und wie bei allen guten Exemplaren dieses Genres kommt es für uns darauf an, die Plättchen möglichst geschickt und zueinander passend zu legen. Die Punkte, welche wir für die Tiere, Gebäude und Projekte erhalten, hängen schließlich oft davon ab, welche Plättchen daran grenzen.

Dass es nur mehr eine einzige Größe an Plättchen gibt, nämlich genau 1 Feld bedeckend, soll nun aber nicht heißen, dass alle Tiere mit derselben Gehegegröße auskommen müssen. Dass beispielsweise Elefanten gleich viel Platz zur Verfügung gestellt würde wie etwa Schneeeulen. Für größere Tiere ist auf den Plättchen angegeben, an welchen angrenzenden Seiten wir sogenannte “**Freiflächen**” schaffen müssen, indem wir ein beliebiges Plättchen aus unserem persönlichen Vorrat mit der Rückseite nach oben dort platzieren. Dies kann mitunter ganz schön knifflig sein, die Plättchen so zu legen, dass es sich für Großkatzen, Nashörner, Pandas, Primaten, usw. ausgeht.



Was gleichgeblieben ist, ist das **Handling mit den Aktionsplättchen**. Nachdem wir eine Aktion gewählt und ausgeführt haben, rutscht das verwendete Aktionsplättchen wieder ganz links zum "Slot" mit dem niedrigsten Stärkewert, während die links davon befindlichen um 1 Wert aufsteigen. Auch hier ist Planung und Voraussicht nötig, um unsere Aktionen möglichst effektiv nutzen zu können. Um eine gewünschte Aktion durchführen zu können, sind wir öfters gezwungen, vorher andere Aktionen zu machen, bis wir die benötigte Stärke erreicht haben.

Wie schon beim Original finden wir auch hier eine Möglichkeit zur **Aufwertung unserer Aktionsplättchen**. Wenn wir bestimmte Bedingungen erfüllen, beispielsweise unser erstes Artenschutzziel unterstützen, dürfen wir ein beliebiges Aktionsplättchen auf die Rückseite (II) drehen, wodurch erstens die Stärke der damit verbundenen Aktion um "1" steigt, und uns zweitens eine verbesserte Aktion (z. B.: 2 Tierplättchen auf einmal ausspielen) zur Verfügung steht.

Den Großteil der Sieg-punkte erhalten wir zwar direkt durch die Punktewerte der Plättchen selbst. Dennoch kommt einer anderen Siegpunktquelle ebenfalls eine große Bedeutung zu: dem **Artenschutz**. Auf der Artenschutztafel liegen ja - anfangs zufällig gezogen - 5 Artenschutzziele (Kontinente und/oder Tierklassen) aus, für die wir Extrapunkte erzielen können. Wir besitzen hierfür 4 Artenschutzerfolgsmarker, welche angeben, wie viele Symbole einer Sorte wir mindestens in unserem Zoo haben müs-sen, um den Marker auf die Artenschutztafel platzieren und damit die darauf angegebenen Punkte erhalten zu dürfen. Maximal können wir auf diese Weise 36 Punkte erzielen.

Gerade im beinharten Konkurrenzkampf ist es nicht einfach, vier oder gar fünf der benötigten Tierklassen- oder Kontinentsymbole zusammenzubringen. Als äußerst hilfreich erweisen sich diesbezüglich sogenannte **Artenschutzmarker**, die wir durch das Ausspielen gewisser, besonders attraktiver Tiere erhalten. Gelingt es uns, von einem Tier sowohl ein männliches als auch ein weibliches Exemplar direkt aneinander zu platzieren, bekommen wir ebenfalls einen solchen Marker. Klingt wie ein eher seltenes Ereignis, ist in unseren Partien aber tatsächlich schon des öfteren passiert.

Fortsetzung von „Artengarten“



Zusammen mit eventuell auf den Plättchen vorkommenden Dauer- und Soforteffekten ergibt dies reichlich Stoff für unsere grauen Zellen. Man kann bei “Artengarten” sicher auch von einer Art **Optimierungsspiel** sprechen, bei dem wir die verschiedensten Belohnungen, Boni, Effekte und Vorteile bestmöglich nutzen möchten. Schließlich weist das Spiel auch einen **Wettlauf-Charakter** auf. Wenn es uns gelingt, als erstes eine der beiden Bedingungen für das Spielende zu erreichen, werden wir mit stolzen 10 Extrapunkten belohnt. Alle anderen, die es in der anschließenden letzten Runde ebenfalls noch schaffen, kriegen immerhin noch 5 Punkte.

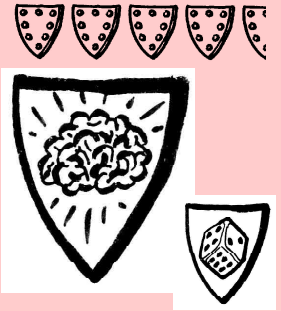
Zu alldem muss aber unbedingt erwähnt werden, dass der **Zufall** doch eine Rolle spielt. Speziell welche Plättchen ins Spiel kommen, welche mir gerade zur Auswahl stehen, kann entscheidend sein, ob ich die gewählte Vorgehensweise durchziehen kann oder nicht. Wenn von den durch die Artenschutzziele begehrteren Kontinenten und/oder Tierklassen nur wenige auftauchen, kann es ärgerlich ein, wenn mir diese von den Mitspielern vor der Nase weggeschnappt werden. Ich finde den **Glücksanteil** allerdings vertretbar, weil “Artengarten” doch eine andere Zielgruppe anspricht als der große Bruder “Arche Nova”. Wenn es etwas zu bekritteln gibt, dann die **fehlende Interaktion**, denn im Grunde genommen werkeln wir an unseren Zoos eher nebeneinander her.

Das **Spielmaterial** ist reichlich und von ordentlicher Qualität. Für die Plättchen (die Spielanleitung bezeichnet sie konsequent als “Karten”) gibt es praktische “Kartenhalter”. Die Plättchen sind großformatig und wie alle anderen Teile aus stabilem Karton. Ihre grafische Gestaltung ist hingegen etwas bunt geraten, wodurch einige Einzelheiten, wie etwa die Pfeile für die erforderlichen Freiflächen, schwer zu erkennen sind. Wenigstens wurden vorwiegend dieselben Symbole wie schon bei “Arche Nova” übernommen, dies erleichtert den Einstieg ungemein. Informationen und nähere Details über alle Symbole und Effekte finden wir in einem hilfreichen **Glossar**.

Und so bleibt mir nur abschließend zusammenzufassen, dass “Artengarten” als stark simplifizierte Form von “Arche Nova” dennoch eine **attraktive Neuheit** darstellt, welche - auch durch den höheren Glücksfaktor und die verkürzte Spieldauer - im gehobenen Familienspielsektor anzusiedeln ist.

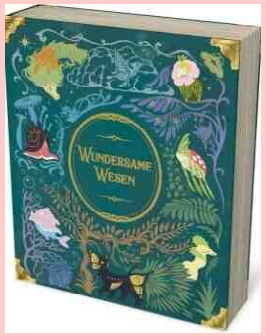


Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Das nächste Spiel handelt von „wundersamen Wesen“. Und ja, es sind tatsächlich Tiere damit gemeint, wenn auch etwas äh.... wundersame...



Titel: **Wundersame Wesen**
Art: **Kartensammelspiel**
Spieleautor: **G. W Yeom**
von: **Strohmann Games**
Jahrgang: **2024**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **40 bis 90 Minuten**
Preis: **Euro 62,90**

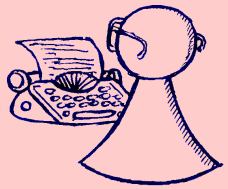
Einleitung

Anfang des 21. Jahrhunderts rühmt sich die Menschheit ja, den ganzen Planeten erforscht, jeden Winkel der Erde untersucht zu haben. Ich bin zwar fest der Überzeugung, dass uns schwer erreichbare Regionen, etwa die Tiefen der Ozeane, noch so manche Überraschung liefern können, aber an der Erdoberfläche dürfte es tatsächlich nicht allzu viel Unerforschtes geben. So gesehen ist eine bislang unbekannte Insel voller fantastischer Lebewesen mit Sicherheit ins Reich der Fiktion anzusiedeln, auf einer Stufe mit Jules Verne’s “Die geheimnisvolle Insel”.

Aber seien wir nicht allzu kritisch. Lassen wir uns doch einfach hineinziehen in diese abenteuerliche Geschichte, in der wir uns als Forscher, angetrieben von unserer Liebe zu Tieren und dem Nervenkitzel der Erkundung auf den Weg zu diesem rätselhaften Eiland machen, um die wundersamen Wesen mit eigenen Augen zu entdecken. Und selbstverständlich gebietet es unsere Forscherehre, beim Errichten eines harmonischen Reservats erfolgreicher zu sein als unsere Konkurrenz.

Spielbeschreibung

Sämtliche “wundersame Wesen” kommen auf Spielkarten vor. Insgesamt sind es 126 “**Wesenskarten**”, die allesamt unterschiedlich sind. Auf jeder Karte ist links oben angegeben, zu welcher **Spezies** sie zählt: Krebstier, Säugetier, Vogel, Reptil, Fisch, Insekt oder Drache. Manche Wesen gehören zwei Spezies an. Ein Symbol rechts oben gibt an, in welchem **Lebensraum** wir dieses Wesen finden: Lebensraum für Früchte, Lebensraum für Korallen, Lebensraum für



Blumen oder Lebensraum für Pilze. Am linken Rand sind die **Kosten** angeführt, also jene Ressourcen, die wir benötigen, um eine Wesenskarte ausspielen zu können. Am rechten Rand wiederum stehen die **Siegpunkte**, die wir für dieses Wesen am Ende erhalten.

Spielmechanisch relevant ist jedoch die **Kartenart**. Der Großteil der Wesenskarten sind sogenannte “Sofortkarten” mit einem einmaligen Soforteffekt. “Dauerkarten” sorgen dann für einen Vorteil, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt wird. “Abschlusskarten” bringen uns bei der Schlusswertung Siegpunkte unter gewissen Voraussetzungen. Auf die Fähigkeiten von “Regenerationskarten” und “Energiekarten” komme ich gegebenenfalls zurück.

Die fantastische Insel selbst ist zentral auf dem **Spielplan** abgebildet und besteht aus sechseckigen Feldern: Ebenen, Berge, Seen, sowie die vier unterschiedlichen Lebensräume. Bevor unsere Suche nach den mysteriösen Kreaturen losgehen kann, ist allerdings ein **allgemeiner Spielaufbau** vorzunehmen. So müssen vorab ein paar Eier aus einem Beutel gezogen und auf der Insel platziert, je

Fortsetzung von „Wunders ame Wesen “

nach Spielerzahl ein paar Pokale bereitgelegt und zufällige Errungenschaftskarten ausgelegt werden.

Unsere **individuelle Vorbereitung** besteht darin, unser Spieltableau mit Errungenschaftsmarker zu bestücken, jeden Marker in den vier Ressourcen auf das Feld 1 zu stellen, unsere 3 Figuren “Besatzungsmitglieder” vor uns zu stellen und 1 Plättchen “Kescher” zu nehmen. Nachdem wir eine Kapitänstafel gewählt haben, setzen wir die passende Kapitänsfigur auf den Rücken eines Besatzungsmitglieds. Schließlich ziehen wir noch 8 Wesenskarten vom Stapel, von denen wir 4 auf der Hand behalten und die anderen auf den Ablagestapel werfen.

Sind wir an der Reihe, stehen uns **vier Aktionsmöglichkeiten** zur Auswahl:
A) Besatzungsmitglied platzieren
B) Karte(n) ausspielen
C) Errungenschaften abschließen
D) Regenerieren

A) Besatzungsmitglied platzieren

Diese Aktion können wir nur dann ausführen, wenn wir noch mindestens ein Besatzungsmitglied vor uns stehen haben, welches sich also nicht auf der Insel befindet. Wir platzieren die Spielfigur auf der Insel, indem wir sie auf **zwei freie, benachbarte Ebenen- und/oder Bergfelder** der Insel stellen, Benutzen wir mindestens 1 Bergfeld, müssen wir dafür eine beliebige Ressource abgeben. Befindet sich auf einem der beiden Felder ein Ei, erhalten wir dieses und legen es in das Eierlager unseres Spieltableaus.



Anschließend “**interagieren**” wir mit den an diese beiden Felder angrenzenden Lebensräumen. Für jeden Lebensraum entscheiden wir uns, ob wir die entsprechende Ressource nehmen oder stattdessen eine Wesenskarte aus der offenen Auslage (= “Wildnis”), welche diesem Lebensraum zugeordnet ist, auf die Hand nehmen.

B) Karte(n) ausspielen

Verfügen wir über ausreichend Ressourcen, können wir eine oder zwei Karten aus unserer Hand ausspielen. Wir geben die geforderten Rohstoffe ab und legen die Wesenskarte(n) vor uns aus (= “**Reservat**”). Die Fähigkeiten von “Sofortkarten” werden dabei unverzüglich abgewickelt, und die Karten anschließend der Reihe nach gestapelt, während wir die anderen Kartenarten zur vollständigen Ansicht verteilt vor uns auslegen.

C) Errungenschaften abschließen

Erfüllen wir die Bedingung für eine der ausliegenden Errungenschaftskarten, können wir diese abschließen. Wir wählen einen unserer Errungenschaftsmarker, erhalten die damit verbundene Belohnung und platzieren ihn auf ein freies Feld der Karte. Anschließend erhalten wir einen **Pokal**. Ist dies unsere erste abgeschlossene Errungenschaft, schalten wir gleichzeitig auch unsere Kapitänsfähigkeit frei.

D) Regenerieren

Diese Aktion dürfen wir nur dann machen, falls sich alle drei unserer Besatzungsmitglieder auf der Insel befinden. Damit holen wir unsere Besatzung für einen späteren Einsatz wieder zurück. Daraufhin rückt der Zeitmarker auf der Zeitleiste ein Feld nach rechts. Nach der Überprüfung des Handlimits von maximal 6 Karten dürfen wir noch alle Regenerationskarten in unserem Reservat aktivieren.

Zusätzlich zu unserer gewählten Aktion können wir jederzeit in unserem Zug **freie Aktionen** durchführen. Mit einem **Kescher** können wir ein an eines unserer Besatzungsmitglieder angrenzendes Ei erhalten oder den Spezialeffekt eines angrenzenden Lebensraum-

feldes aktivieren. Auf Energiekarten liegende **Energie-Plättchen** können wir aus-geben, um den auf der Karte angeführten Effekt zu nut-zen.

Das **Spielende** tritt ein, sobald der letzte zur Verfügung stehende Pokal vergeben wurde. Alle an-deren Spieler sind dann noch genau einmal an der Reihe. Abschließend erfolgt die **Schlusswertung**, bei der wir noch Siegpunkte nach folgenden Kriterien erhalten: Punkte für Abschlusskarten (abhängig von ihren Bedingungen), für unsere anderen Wesenskarten in unserem Reservat, für abgeschlossene Errungenschaften, für erhaltene Pokale (je 3 Sieg-punkte) und verbliebene Ressourcen und/oder Kescher (1 Punkt für je 4). Haben wir insgesamt die **meisten Siegpunkte** erzielt, haben wir uns bei der Erforschung und Erhaltung der Fauna dieser wundersamen Insel am allermeisten bewährt.

Fazit

Nachdem eine der wichtigsten Aktionen in “Wundersame Wesen” das Platzieren eines Besatzungsmitglieds ist, können wir sicher von einer Art **Arbeitereinsatzspiel** sprechen. Die Einsetzfelder sind in diesem Fall Inselfelder, deren angrenzende Lebensraumfelder uns entsprechende Ressourcen und/oder Wesenskarten liefern. Jedes Besatzungsmitglied besetzt gleich 2 benachbarte Felder, sodass es bald zu einer Verknappung attraktiver Einsatzmöglichkeiten kommt. Dem richtigen **Timing** kommt somit eine große Bedeutung zu. Vor allem das “Regenerieren” will gut geplant sein, schließlich schaffen wir damit wieder neue Einsetzfelder, von denen auch die Mitspieler profitieren könnten.



Da wir Ressourcen für unsere Wesenskarten brauchen, finden wir ein weiteres, beliebtes Spielelement vor: **Ressourcenmanagement**. Neben den Rohstoffen Früchte, Korallen, Blumen und Pilze stellen aber auch die Karten selbst eine wichtige Ressource dar, die wir ebenfalls mithilfe des “worker placement” erlangen können. Jedenfalls müssen wir mit den knappen Mitteln gut haushalten, um Wesenskarten effektiv ausspielen zu können.

Hätten wir ausreichend Zeit, könnten wir verschwenderischer mit unseren Ressourcen umgehen. Dem ist aber nicht so. Besonders die **Jagd nach Pokalen** treibt den Fortschritt einer Partie voran. Bei den drei Haupterrungenschaften geht es darum, ihre Bedingungen vor den anderen zu erfüllen, um eine höhere Punkteausbeute zu erzielen. Bei den vier anderen ausliegenden Errungenschaften sind die zur Verfügung stehenden Plätze sehr beschränkt, sodass wir bemüht sind, ihre Bedingung zu erfüllen, bevor sie uns von einem Mitspieler vor der Nase weggeschnappt wird.

Der wichtigste Aspekt des Spiels ist aber immer noch das **Sammeln von Karten**, denn Siegpunkte erzielen wir fast ausschließlich durch diese. Wesenskarten bringen uns nicht nur direkte Punkte (die auf jeder Karte angegebenen Abschlusspunkte), wir benötigen sie auch für die Erfüllung von Errungenschaftsbedingungen. Und sie liefern uns jede Menge Fähigkeiten und Effekte, die wir geschickt nutzen sollten. Es ist daher sinnvoll, etwas näher auf die Karten einzugehen, als wir es bisher getan haben.

Wie bereits erwähnt, sind **alle Wesenskarten verschieden**. Zwar gibt es von einigen Karten zwei mit identischem Text (Kosten, Lebensraum, Fähigkeiten, etc.), doch selbst für diese wurden unterschiedliche Namen und Illustrationen gewählt.

Für uns Spieler von größerer Bedeutung sind die Fähigkeiten der einzelnen Wesen, die sich in **fünf Kartenarten** gliedern lassen. Der überwiegende Teil der Karten sind **Sofortkarten**, das heißt, ihre Fähigkeit wird mit dem Ausspielen der Kar-te sofort aktiviert. Die Soforteffekte sind so mannigfaltig, dass es unmöglich ist, im Rahmen dieser Rezension genauer darauf einzugehen. Wir können Kescher erhalten, Karten ziehen, Effekte durch das Abwerfen von Karten erzielen, die Kosten zum Ausspielen der nächsten Karte reduzieren, Eier umdrehen, Ressourcen sammeln, und und und. Glücklicherweise ist die verwendete Symbolik recht gut verständlich. Für etwaige Unklarheiten kann die detaillierte Beschreibung im Anhang zu Rate gezogen werden.

Abschlusskarten bringen uns erst am Spielende Punkte, je nachdem wie gut wir die darauf angegebenen Voraussetzungen erfüllen. Für die meisten zählen Eier und/oder Wesenskarten in unserem Reservat, beispielsweise Punkte je Krebstier-Symbol. **Regenerationskarten** sorgen für zusätzliche Einnahmen, meist Ressourcen, wenn wir die Aktion “Regenerieren” wählen. **Dauerkarten** werden jedes Mal dann aktiviert, wenn die darauf vermerkte Bedingung erfüllt wird, etwa wenn wir einen Pokal erhalten, eine Karte abwerfen, etc. Und dann sind da noch die **Energiekarten**. Beim Ausspielen einer solchen Karte legen wir 1 oder 2 Energieplättchen darauf. Pro Zug dürfen wir eines davon ausgeben (freie Aktion), um die Fähigkeit der Karte zu aktivieren.



Die ganzen Effekte, Fähigkeiten und Kartenarten sind aber nicht einfach zufällig auf alle Wesenskarten verteilt. Vielmehr hat **jede Spezies einen gewissen Schwerpunkt**, eine Fokussierung auf bestimmte Elemente. So bringen **Krebstiere** oft direkte Siegpunkte und beziehen sich gerne auf Lebensräume bzw. Lebensraumkarten. **Insekten** wiederum liefern uns immer wieder neue Eier oder lassen uns Eier auf ihre Rückseite drehen (zu diesem Thema später mehr). **Vögel** ermöglichen uns häufig das Nehmen oder direkte Ausspielen von Karten aus der Wildnis.

Die meisten **Drachen** bringen uns einen positiven Effekt für das Abwerfen von Handkarten, wie beispielsweise Rohstoffe, Siegpunkte oder die Reduzierung der Kosten beim Ausspielen. Während insgesamt die meisten Karten Sofortkarten sind, gibt es bei den **Säugetieren** einen hohen Anteil an Regenerations-, Dauer- und Energiekarten. **Fische** liefern uns des Öfteren Kescher und erlauben uns, Karten vom Nachziehstapel zu ziehen. Und schließlich beziehen sich **Reptilien** gerne auf bereits gespielte Sofortkarten oder lassen uns kostenlos bzw. zu reduzierten Kosten Karten ausspielen.

Der Begriff “**Eier**” ist nun schon mehrere Male gefallen. Wir erhalten solche beim Platzieren von Besatzungsmitgliedern, durch den Einsatz von Keschern oder durch Karteneffekte. Erhaltene Eier legen wir mit ihrer Vorderseite in unser Eierlager. Solange die Vorderseite mit dem Spezies-Symbol sicht-bar ist, zählt ein Ei für die Bedingung einer Errungenschaftskarte. Manche Effekte lassen uns ein Ei “ausbrüten”, wodurch es umgedreht wird. Das Spiel bietet uns einige Möglichkeiten, Eier wieder zurückzudrehen, und so mancher Mitspieler nützt diese Taktik und die sich daraus bietenden Chancen. Ich persönlich finde dies jedoch zu kleinteilig, sodass ihre Wirkung nicht in Relation mit dem damit verbundenen Aufwand steht.

Fortsetzung von „Wunders ame Wesen“

Alleine die 126 unterschiedlichen Wesenskarten mit ihren Spezifikationen, sowie die für jede Partie anders ausliegenden Errungenschaften bieten schon viel **Abwechslung** und lange anhaltenden Spielreiz. Für ein bisschen Asymmetrie sorgen noch die **Kapitänstafeln**. Auf eines un-serer 3 Besatzungsmitglieder setzen wir ja eine eigene Kapitänsfigur. Die Fähigkeit dieser Figur schalten wir erst frei, sobald wir den ersten Pokal erringen konnten.



Diese Kapitänsfähig-keit können wir in einer ganzen Partie höchstens zwei bis drei Mal nutzen. Insgesamt ergibt dies - wie schon beim Umdrehen der Eier - etwas zu viel Klein-Klein. Es wurden meiner Meinung nach eine Spur **zu viele Details hinein gepackt** in ein ansonsten recht gefälliges, ordentlich aufgebautes Spielsystem, welches auf gelungene Weise Arbeitereinsatz, Ressourcenmanagement und den Aspekt des Kartensammelns miteinander verbindet.

Das Spielgefühl ist dementsprechend **leicht solitär**. Wir sind nämlich stark damit beschäftigt, unsere Aktionen zu optimieren, das Maximum aus den Karten und den sich uns bietenden Optionen herauszuholen, und so gut es geht, Synergieeffekte zu nutzen. Man könnte es sogar als grübellastig bezeichnen. Im Gegenzug eignet sich “Wundersame Wesen” - dank einer beinhalteten **Solo-Variante** - recht gut für ein Solo-Spiel. Dass die **Interaktion** beim Mehrpersonenspiel trotzdem nicht zu kurz kommt, liegt sowohl an den beschränkten Einsetzfeldern auf der Insel als auch am Wettlaufcharakter um die Errungenschaften und Pokale.

Nun noch ein paar Bemerkungen zum **Spielmaterial**. Dies ist reichhaltig und hochwertig (siehe “double-layer-Tableaus), ja in einigen Punkten sogar überproduziert. So sind die hölzernen Besatzungsfiguren der vier Spielerfarben, sowie die Kapitänsfiguren **individuell geformt** und bemalt. Letztere und je 1 Figur jeder Farbe sind zudem mit Magneten ausgestattet, sodass die Kapitänsfigur nicht runterfallen kann. Die **Illustrationen** der Wesenskarten sind sehr fantasievoll. Zusammen mit einer gut gegliederten und mit vielen Bildern versehenen Spielanleitung können wir materialseitig ein großes Lob aussprechen.

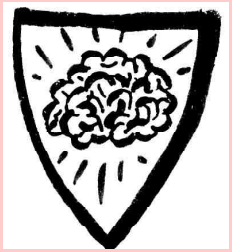
Mittlerweile sind auch 2 **Erweiterungen** erschienen: Das “Besatzungs-Set” bringt neue Kapitäne und Besatzungskarten, die beliebig miteinander kombiniert werden können. In “Gigantische Bestien” finden sich größere Wesen, die völlig neue Taktiken ermöglichen.

Ich werde mir diese Erweiterungen sicherlich zulegen, denn mich hat das Grundspiel mit seiner Varianz, seiner trotz mittlerer Komplexität nicht ausufernden Spieldauer und seiner liebevollen Gestaltung überzeugt.

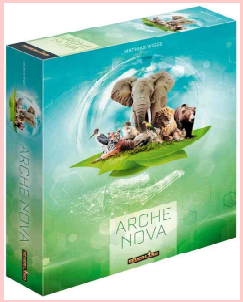
Franz

Game News - Wertung









Arche Nova
Natur-Doku
Regie: Mathias Wigge
Feuer land 2023
Dauer: 120 Minuten

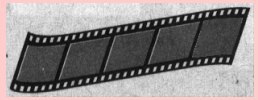
Der Film-Tipp des Monats

Naturfilme gehen eigentlich immer. Ob Sir David Attenborough oder Heinz Sielmann, seit Jahrzehnten locken spektakuläre Naturdokus die Besucher in die Kinos. Auch dieses Erstlingswerk von Mathias Wigge sorgte sofort für Aufsehen und wurde sogar mehrfach prämiert. Vielleicht liegt es daran, das sich der Regisseur nicht nur um die Darstellung möglichst vieler Tiere kümmerte, sondern auch die den Artenschutz in den Mittelpunkt stellte. Die von ihm gezeigten Zoos müssen



nämlich neben der Gestaltung ihres Tierparks auch viel Wert auf den Artenschutz legen, um erfolgreich zu sein. Ein Konzept, das aufzugehen scheint, denn es sind bereits einige Nachfolgefilme erschienen.

Prädikat: Besonders wertvoll!.



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.

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.knobelritter.at**
* auch in **facebook** vertreten

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