



Spiel des Jahres 2018

And the Winner is ...

Azul

Am 23. Juli war es wieder soweit: Mit *Azul* (Plan B Games/Pegasus Spiele) von Michael Kiesling (siehe Online-Ausgabe) wurde das Spiel des Jahres 2018 in Berlin gekürt! Die Jury meinte:

»Das abstrakte *Azul* vereint vermeintliche Gegensätze: Die fast schon nüchterne Funktionalität des Spielbretts ist ein gelungener Kontrast zur wunderbaren Ästhetik des entstehenden Mosaiks. Die Haptik der Kachelsteine verstärkt den wertigen Eindruck. Allein das Material ist ein Genuss. Zudem ist Autor Michael Kiesling die Meisterleistung gelungen, einem einfachen Auswahlmechanismus so viel Tiefgang zu verleihen, dass dieser einen nahezu endlosen Wiederspielreiz auslöst.«

Wir gratulieren!

Fünzig Pro-Kennt!

ein Bericht zur diesjährigen Entscheidung
von Harald Schatzl



Ein besonderer Höhepunkt im Leben wohl eines jeden Spieleautors ist die Nominierung eines der eigenen Werke zum „(Kenner-)Spiel des Jahres“. Wolfgang Warsch hat es heuer aber sogar geschafft, mit gleich drei seiner Spiele bei den (gesamt sechs) dafür nominierten dabei zu sein – und somit eine Quote von 50 Prozent erreicht zu haben.

Und nach dem doppelten österreichischen Zweifacherfolg mit *Broom Service* (2015) und *Isle of Skye* (2016) ist es besonders erfreulich, dass sich heuer *Die Quacksalber von Quedlinburg* (von Wolfgang Warsch, Schmidt) als Dritter im Bunde (bzw. als leicht verspäteter Hattrick) dazugesellt hat und *Kennerspiel des Jahres 2018* geworden ist. Zwar mutet hier die

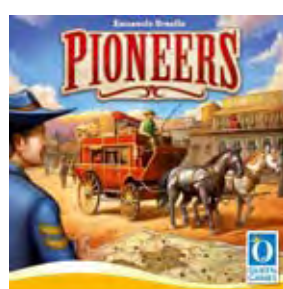
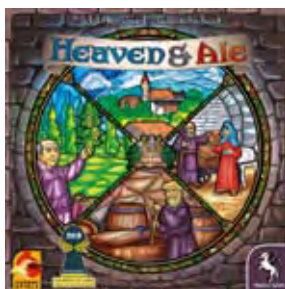
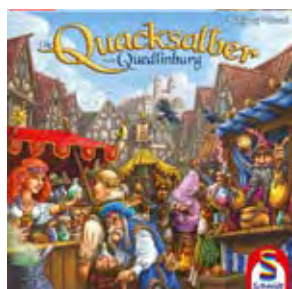
Bezeichnung „Kennerspiel“ etwas eigenartig an, mündet der etwas höhere Regelaufwand doch nicht in ein komplexeres bzw. grübel-lastiges, sondern vielmehr in ein stark glücksbetontes Spielvergnügen.

Auch mit *Ganz schön clever* war Wolfgang Warsch (wieder Schmidt) in dieser Kategorie vertreten; ein taktisches Würfelspiel des Genres „einer würfelt, die anderen schauen zu“ – immerhin sind auch die Mitspieler stets mit einem Würfelergebnis beteiligt und erfreut das wiederholte Lukrieren diverser Boni die Spielerherzen und -gehirne (in deren Belohnungszentren). Ob allein oder zu viert gespielt wird, ist eher egal, zumal letztlich alle primär versuchen, einen zuvor bereits

erzielten persönlichen High-Score erneut zu „knacken“.

Komplexer, dafür weniger glücks-lastig als diese beiden ist *Heaven & Ale* (von Michael Kiesling – der uns heuer auch das Spiel des Jahres „gebraut“ hat – und Andreas Schmidt, Pegasus/eggert; siehe Online-Ausgabe). Das Spielthema – Mönche und deren klösterliche Bierproduktion – ist zwar sehr abstrakt und sogar eigenwillig umgesetzt, dafür gilt es in diesem spannenden Sammel- und puzzleartigen Legespiel (trotz einer eher nur indirekten Interaktion), viele knifflige Entscheidungen zu treffen – flott gespielt ein besonders erfrischend-malziger Genuss!

FC online



Die Rezensionen zu allen prämierten Spielen finden Sie auf unserer Webseite: www.frisch-gespielt.at





FC online ✓



Leacock und Rob Daviau, Z-Man Games), wofür die Jury sogar einen **Sonderpreis** verliehen hat (der letzte

Die etwas dürftige Kenner-Empfehlungsliste – nur zwei Spiele, andererseits wissen es Kenner freilich besser – offeriert **Pioneers** (Queen Games) und **Klong!** (Schwerkraft-Verlag), ein Deckbau-Dungeon-Abenteuer, bei dem wir ausnahmsweise als Tollpatsche agieren sollen – und das gegen einen Drachen!

In der Kategorie **Spiel des Jahres** war Wolfgang Warsch wiederum mit seinem **The Mind** (NSV) nominiert: Vielleicht mehr ein gemeinsames psychologisches Erlebnis als tatsächlich ein kooperatives Spiel und deswegen auch nicht für alle geeignet – dafür ein besonders originelles Vergnügen für Fans.

In **Luxor** (Queen Games) hat Rüdiger Dorn ein „klassisch-antik“ anmutendes Lauf- und Sammelspiel mit einem schönen Kartenverwaltungsmechanismus (ähnlich dem aus **Bohnanza** bekannten) kombiniert: Von den eigenen fünf Handkarten darf nämlich nur entweder die „linkste“ oder die „rechtste“ ausgespielt werden – etwas Vorplanung ist hier also gefordert und gewünscht.

Bei der Fußball-WM sind Deutschland und Portugal nicht viel erfolgreicher als Österreich gewesen; dafür hat es der deutsche Autor Michael Kiesling mit einem portugiesischen (Fliesenleger-)Thema und mit seinem **Azul** (Pegasus/Next Move/Plan B) zum **Spiel des Jahres** geschafft! Und dies, obgleich im Vorjahr mit **Kingdomino** ebenfalls ein Legespiel gewonnen hat – wir gratulieren! Zur zweiten Empfehlungsliste wird wieder auf die Rezensionen zu **5-Minute Dungeon**, **Majesty** und **Woodlands** verwiesen.

Beinahe so regelmäßig wie die alljährlich sich wandelnde Grippe „infiziert“ auch das kooperative **Pandemie** die Preislisten: Erstmals nominiert im Jahre 2009, als **Die verbotene Insel** zum Spiel-des-Jahres 2011 bzw. als **Pandemic Legacy – Season 1** zum Kennerspiel-des-Jahres 2016 gekürt; heuer erneut präsentiert in Form einer weiteren Legacy-Variante als **Pandemic Legacy – Season 2** (wieder von Matt

Sonderpreis „Spiel des Jahres plus“ – für **Die Tore der Welt** – datiert bereits aus 2010 und offenbar der Vorläufer zum „Kennerspiel des Jahres“-Preis, der erstmals im Jahre 2011 zugesprochen wurde).



Erinnert sei somit an die „Weissagung der Cree“:

Erst wenn die letzte Spielkarte zerrissen, das letzte Tableau bekritztelt und das Spielbrett bis auf den letzten Fleck überklebt ist, werdet Ihr erkennen, dass man Brettspiele nicht als Wegwerfartikel gestalten soll.

DAS ABENTEUER HAT BEGONNEN!

NEU



Für 2–5 Spieler
ab 10 Jahren
Art.-Nr. 49348



www.schmidtspiele.de



Zum Abschluss wechseln wir in das etwas tüfteligere Segment, mit zwar, wenn überhaupt, nicht allzu komplexen Neuheiten, bei denen jedoch die kleinen grauen Zellen ein wenig bean-

sprucht werden wollen. Zwei an heute etwas farblos wirkende Klassiker erinnernde oder angelehnte Taktikspiele gibt es da, dazu ein verkapptes „Eisenbahnspiel“, in dem wir den Wilden Westen mit

Straßen ausbauen und vorneweg geht es auf recht abstrakte Schatzsuche im bunt-hexagonalen Würfelland. Grübeln wir los!

NSV: WÜRFELLAND von A. Spies & R. Staupe für 2 - 4 Schatz-Kreuzer

WÜRFELN, KREUZEN – UND AM ENDE WISCHEN

Gelb kann ich nicht kreuzen, da ist nur ein Feld frei. Bei grau hätt' ich das Gebiet fast voll, mit Pech würfle ich zu viel. Grün würd' ich abschließen, aber dann gönnt' ich den andern zu viel - ich nehme rot, da hab' ich noch Platz und würfle weiter!

Gespielt wird auf abwischbaren, unterschiedlichen, viele bunte Gebiete zeigende Spielfeldern – jeder bekommt sein eigenes samt Filzstift. Jedem also sein Würfelland und die Aufgabe, als erster neun der zwölf Schatzfelder und auch alle Gebiete zumindest einer Farbe ausgekreuzt zu haben. Dabei geht es nicht um Tempo, nein, es muss strategisch-taktisch agiert werden, denn via Farbwürfel wird bestimmt, was im je-

weiligen Zug gekreuzt werden darf. Dabei nehmen die Spieler abwechselnd die Rolle des Würflers ein, der sich immer für eine Farbe nach dem ersten Wurf entscheiden muss. Es darf mit den andersfarbigen weiter gewürfelt werden, wobei man – anders als bei anderen Würfelspielen – kein Risiko eingeht, das Erreichte zu verlieren. „Zu viele“ können aber problematisch sein, somit steht man dennoch mitunter vor der Zwickmühle. Übrig gebliebene Farben dürfen die Mitspieler wählen, wobei es auch hier knifflig werden kann. Erreicht man ein Schatzfeld, gibt's unmittelbar einen Bonus-Wurf, besonders schön, wenn dies zu einem weiteren, und weiteren, und weiteren, ... führt!



FAZIT

8/9*

THOMAS BAREDER

Würfelland ist ein abstraktes, taktisches Wettrennen mit Würfeln für alle ab Volksschulalter, das durch Fakten besticht: Nichts muss berechnet werden, keine Wartezeiten, alle sind gleichzeitig dran – leicht verständlich und schnell gespielt ist es obendrein. Top für unterwegs! * unterwegs

QUEEN GAMES: PIONEERS von Emanuele Ornella für 2 - 4 Kutscher

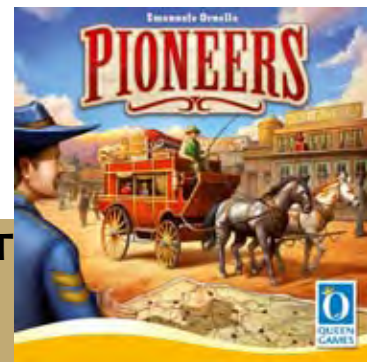
AUF IN DEN WILDEN WESTEN

Ein Verkehrsnetz quer durch Nordamerika bauen? Hatten wir das nicht schon? Was aber auf den ersten Blick wie Zug um Zug mit Straßen wirkt, ist tatsächlich ganz was anderes.

Die Pioniere reisen mit Kutschen quer durch Nordamerika, auf der Suche nach Arbeit. Es gibt sechs verschiedene Jobs: Goldgräber, Barkeeper, Bankier, Sergeant, Farmer und ... Händlerin! Ja es gibt auch einen Beruf für Frauen zur Auswahl, wenngleich das leider weder inhaltlich noch anteilmäßig historische Realität war, nicht einmal 10% der Bevölkerung im Wilden Westen waren weiblich und fast ausschließlich „hinter dem Herd“. Passend zu den Berufen gibt es Plätze in den eigenen Kutschen. Mit der allgemeinen Postkutsche werden die Knotenpunkte des Straßennetzes bereist. Mit dem richtigen Job-Qualifizierten bekommt man das Berufsplättchen des Ortes und seine Spezialaktion. In *Pioneers* ist man

ständig am Optimieren: Wie bekomme ich die Postkutsche mit möglichst geringen Kosten zu einem Ort, dessen Berufsplättchen mir etwas bringt? Eine neue Kutsche mit Arbeitssuchenden kaufen, oder das eigene Straßennetz ausbauen? Beides ist wichtig, denn wer am Ende das größte Straßennetz mit den meisten untergebrachten Figuren sein Eigen nennt, gewinnt. Die Spielelemente von *Pioneers* sind schön miteinander verwoben, alles wirkt aus einem Guss. Auch die Illustrationen sind hübsch und das Spielmaterial solide, doch leider krankt *Pioneers* an den üblichen Queen Games Problemen: Das Spiel wirkt abstrakt und das Thema irgendwie aufgesetzt. Es geht um Optimierungen, die für Kinder ab acht noch nicht nachvollziehbar, und für Vielspieler zu trivial sind.

* wenn Kinder unter 10 Jahren dabei sind



FAZIT

7/5*

ALEXANDER SCHILPP

Pioneers ist ein nicht ganz einfaches, eher abstrakt anmutendes Optimierungsspiel für Freunde und Familien. Dem eher aufgesetzt wirkenden Thema verdanken wir aber die hübsche Aufmachung. Für Fans von Kennerspielen wirkt es zu beliebig und wenig abwechslungsreich. Auf der Haben-Seite kommt *Pioneers* in hübscher Aufmachung, mit handwerklich gut designten Mechaniken, und kann durchaus von Reiz für Familien mit älteren Kindern sein.

ABACUSSPIELE: ALLES AN BORD von Carlo A. Rossi für 2 - 4 Seefahrer

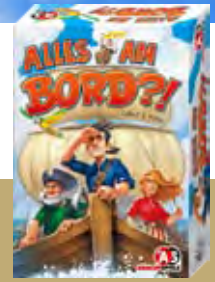
HOPP, HOPP, MÄNNER, SCHNELL AUFGELADEN!

Fernrohr, Schaufel und Karte, noch eine, dazu zwei Seile, oder doch nur eins. Außerdem Kanone, Säbel, ja, gleich zwei, dazu Kompass gegen die Piraten ... und die Waren nicht vergessen! So, jetzt haben wir alles. Auch das Lager?

Ein kleiner Berg an Ausrüstungsplättchen steht uns allen zur Verfügung, nicht alles ist im Überfluss vorhanden, doch gibt es keinen Mangel. Für die anstehende Reise gilt es, die passenden Vorkehrungen zu treffen, um möglichst viel Ge-



winn zu erzielen. Entdeckungs-, Handels- und Auftragskarten geben uns die Gewinn-lukrierenden Optionen vor und vielleicht dank Einauges Holzbein können wir auch die auf uns lauernenden Piraten ausspionieren. Nun machen wir uns gleichzeitig daran, die benötigte Ausrüstung einzuladen. Klingt leichter als es ist, denn beschränkte Lagerkapazität, viele Möglichkeiten und die Hektik erschweren das, denn ist der erste Spieler fertig mit dem Beladen, werden die Karten eingesammelt. Gut, wenn man sich gemerkt hat, was noch gebraucht wird, gut, wenn man weiß, was beim anschließenden, gemeinsamen Abarbeiten der Karten noch kommt, insbesondere was die Piraten anlangt, denn sonst kann dem cleversten Sammeln ein böses Erwachen folgen. Irritierende Äffchen, Platz-kostende Schatz-Truhen und ein dankbarer



FAZIT

9 / 8*

THOMAS BAREDER

Alles an Bord ist ein etwas ungewöhnliches, (nicht wirklich) hektisches Planungs- und Sammelspiel für Familien, in dem das Memorieren eine kleine, aber mitunter entscheidende Rolle spielen kann. Fein abgestimmt, flott und unkompliziert gespielt – gelungen! * zu zweit

Papagei sind feine, ausgleichende und originelle Stellschrauben, die den kurzweiligen, bereits nach zwei Reisen endenden Spielspaß unterstützen. Gleich noch mal!

QUEEN GAMES: LUXOR von Rüdiger Dorn für 2 - 4 Schatzsucher

FINDE DEN PHARAO!

Sagenhafte Reichtümer warten im legendären Tempel von Luxor darauf, von uns entdeckt zu werden. Geheimgänge tun sich auf, Schätze wollen geborgen und die Grabkammer am Ende geplündert werden.

Von vielen Schatzplättchen gesäumt führt uns der auf dem Spielplan dargestellte Weg spiralförmig ins Zentrum zur Grabkammer. Dort hin wollen wir unsere Abenteurer bringen, wobei sie unterwegs die üppig vorhandenen, zunehmend wertvolleren Vasen, Statuen und Ketten sammeln sollen – im Set



noch lukrativer. Doch für die meisten Sachen sind zwei, mitunter drei Forscher notwendig, will man sie bergen. Also zusammenbleiben! Anders die Horus-, Osiris- und Tempelfelder, die neben für die Bewegung der Abenteurer nützliche Sonderkarten (manche, wenn klug eingesetzt, besonders vorteilhaft) auch einen Grabkammern-Schlüssel bereithalten – was soll man nehmen? Bewegt werden die mit dem tieferen Vordringen zahlreicher werdenden (eigenen) Abenteurer mittels Karten. Dabei stehen dank eines originell-gelungenen, leicht gewöhnungsbedürftigen Mechanismus immer nur zwei (von fünf) zur Auswahl, was uns Spieler zur Planung „zwingt“, manche jedoch alternativ zum Schummeln anregt. Der gierige Sammelspaß endet mitunter plötzlich – gerne hätte man



FAZIT

8 / 6*

THOMAS BAREDER

Luxor ist ein kurzweiliges, Karten getriebenes, durchaus strategisches Sammelspiel für die ganze Familie ab dritter Schulstufe mit moderatem Glücksfaktor. Deutlich interaktiver im Mehrpersonenspiel, sollte man taktisch flexibel bleiben und sich nichts wegschnappen lassen. Clever forschen zahlt sich aus! * zu zweit

noch die eine oder andere Vase mitgenommen oder zumindest den Abenteurer lukrativer platziert, denn auch deren Endposition bringt Punkte, am meisten in der Grabkammer. Gut, dass man den Schlüssel doch genommen hat!

In 80 Spielen um die Welt

RAVENSBURGER: **WOODLANDS** von Daniel Fehr für 2 - 4 Labyrinth-Bauer

ES WAR EINMAL ... EIN LABYRINTH?

Rotkäppchen, Robin Hood, die Artus-Saga und Dracula sind allseits bekannte Geschichten mit vielen Wendungen und verworrenen Handlungssträngen – ein Labyrinth, könnte man fast meinen, würde man es auflegen, oder?

Genau das haben wir nun vor: Die in vier/fünf Kapitel (=Runden) „erzählte“ Geschichte gilt es am eigenen 3x3 Tableau möglichst korrekt „nachzuerzählen“. Dabei müssen Wegekarten so gelegt werden, dass sie den Vorgaben möglichst genügen, denn dafür kassieren wir Siegpunkte. Heißt es da beispielsweise „Rotkäppchen folgte weiter dem Weg und beschloss, köstliche Pilze für Großmutter zu sammeln“, dann sind alle angehalten, die Wegekarten möglichst so zu legen, dass der Pfad nicht über rote (Fliegen-), sondern grüne Pilze verläuft (was übrigens fälschlicherweise suggeriert, dass

grüne Pilze immer essbar seien, obwohl doch just der grüne Knollenblätterpilz der giftigste von allen ist). Klingt einfach, ist es aber nicht, denn man sieht nur die zentral platzierte Vorgabe und kann nicht prüfen. Erst wenn die transparente Folie mit den relevanten Story-Points über den eigenen Wegverlauf gelegt wird, zeigt sich, wie gut man gelegt hat und wie viele, wenige oder auch gar keine Punkte man kassiert. Das liegt nicht jedem, führt aber auch zu „spaßigen“ Alternativ-Handlungen. Zudem bieten Schatzkarten die Möglichkeit, Mitspieler, meist den Führenden, zu ärgern und ihnen das Leben etwas schwerer zu



FAZIT

9

KARIN BAREDER

Woodlands ist ein leicht zugängliches, tüfteliges Legespiel, das parallel auf Zeit gespielt wird und Varianten reich Familien und Freunde ab fortgeschrittenem Volksschulalter erfreut. Die an sich nicht neue Labyrinth-Legen-Idee gewinnt durch das zwar leicht aufgesetzt wirkende, aber insgesamt sehr sympathische und witzige Märchen-Thema und das transparente, gut abgestimmte Spielmaterial. Gelungen!

machen – was ausgleichend wirken soll! Flotte Sache!

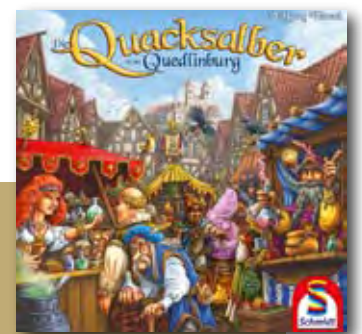
SCHMIDT SPIELE: **DIE QUACKSALBER VON QUEDLINBURG** von W. Warsch für 2 - 4 Kurpfuscher

EXPLODIERT GLEICH DER KESSEL?

Einmal jährlich findet der Basar von Quedlinburg statt. Herbei eilen alle Wunderheiler und Quacksalber, um Tinkturen zu brauen. Immer mehr Zutaten kommen in die Brühe, mehr, noch mehr ... und ja noch eine, ... aber keine ... BUMM !!! ... Knallerbse! ☺

Ausgestattet mit eigenem Kessel und mit anfangs zwei Zutaten- und leider etlichen Knallerbsen-Plättchen, starten wir den Wettstreit um den besten Quacksalber, der mittels Punkteleiste am zentralen Spielplan, der ansonsten „nur“ Infos zeigt, ermittelt wird. Jede Runde zieht jeder nach und nach Zutaten aus seinem Beutel und braut so seinen Trank, der immer hochwertiger wird. Jede Zutat lässt ihn mehr brodeln, doch wehe, wenn mehr als sieben Knallerbsen in der Brühe landen! Wozu riskiert man dann? Mit dem Wert

des Trankes steigt der Verkaufserlös, um den weitere, idealerweise bessere Zutaten erworben werden müssen (!). Das Verhältnis gute: schlechte Zutat steigt - der gebrauchte Trank wird immer besser und die Chance, richtig viele Punkte somit einzuheimen, immer größer. *Kreuzspinne, Fliegenpilz, Alraunenwurzel oder Kürbis soll es sein; vor allem aber ein Krähenschädel wäre fein!* Denn diese bringen die Spielentscheidenden Boni mit sich. Von „Weiter vorrücken“ bis zu „Extra-Siegpunkte“ ist da einiges drinnen. Wahrsagerkarten und Rubine geben dem Spiel zusätzliche Würze, doch neben dem Zocken steht der Zutaten-Einkauf, das strategische „Nachrüsten“ im Zentrum. Sehr gut abgeschmeckt!



FAZIT

9+1

THOMAS BAREDER

Die Quacksalber von Quedlinburg ist ein sehr ansprechend designedes, taktisches Zocker- und Entwicklungsspiel für Freunde und Familien. Reich an Variationsmöglichkeiten hält der Spielspaß des spannenden Bagbuilding-Spiels (quasi ein Deckbuilding Spiel ohne Deck), bei dem Zocker-Glück natürlich eine Rolle spielt, lange an. Einziger „Kritikpunkt“: Verleitet manche zum Schummeln! ☺

* Design und Vielfalt



Drückende Hitze, zirpende Grillen, ein Schatten spendender Olivenbaum und darunter zwei ältere Männer sitzend vor einem offenen Backgammon Kasten. Ja, die heiße Jahreszeit ist

mancherorts auch die Zeit des Spiels – und das schon seit Jahrhunderten, gerade was **Backgammon** betrifft. Für die nun folgenden Spiele darf/soll man sich Zeit nehmen oder die Spiele

dorthin, wo diese noch zu finden ist, mitnehmen, vielleicht ans Meer, le grand bleu – womit nicht das große blaue Spiel gemeint ist.

PEGASUS/PLAN B/NEXT MOVE: AZUL von Michael Kiesling für 2 – 4 (un-)geschickte Fliesenleger **HAT HANDWERK GOLDENEN SPIELBRETTBODEN?**

In Brettspielen üben wir zumeist die Tätigkeiten von Königen, Fürsten, Großbürgern aus – häufig auch den Edelmann als Bauern. Handwerk kommt hingegen eher selten vor, etwa *Installateur in Leg das Rohr* (2007), *Maler in Fresko* (fg 3/2010), *Schneider in Rokoko* (fg 3/2014); der Beruf des Fliesenlegers dürfte bislang sogar gänzlich ungespielt geblieben sein, obgleich sich mit Fliesen sehr hübsche Muster bilden lassen.

In Azul dürfen wir jetzt endlich einmal Fliesenleger verkörpern, offenbar aber bloß weder gar zu schlaue noch zu behände Lehrlinge. Denn im Zuge unseres Werkens gehen mehr Fliesen zu Bruch als unbeschädigte gelegt werden und außerdem ist auf unseren Tableaus bereits genau vorgegeben, wo welche Fliese exakt hinzukommen hat – kreativ betätigen sollen wir uns also nicht? Doch! Kreativität im Sinne einer taktischen Flexibilität wird hier gerade aufgrund der strengen Vorgaben gefordert, damit letztlich nicht nur ein hübsches, sondern auch punketrächtiges Fliesenmuster entsteht. Der Schritt vom Lehrling

DIE KUNST DES (VER-)FUGENS

Die relativ kurzen Spielregeln wirken zunächst zwar etwas verwirrend und weniger intuitiv – mit einfach nur Spielsteine nehmen und vor sich ablegen ist es hier nämlich nicht getan – doch sehr bald ist alles verstanden und spielt sich auch recht flott; besser aber stets gemeinsam aufgepasst, vor allem bei der Abrechnung am Ende jeder (der fünf bis sechs) Runde(n) – hier können doch immer wieder kleinere Fehler passieren.

Ein durchaus vorhandener Glücksanteil ist im Spielgefühl kaum spürbar, zu zweit (bzw. zu dritt) hat man jedenfalls am meisten Einfluss und spielt es sich dabei noch taktischer. Sehr toll gestaltet sind jedenfalls die hundert Fliesen-Spielsteine, die man wirklich gerne angreift

und zwischen den Fingern wandern lässt. Einziges Manko beim Spielmaterial sind die Punktesteine, die leicht verwischt werden oder verrutschen können; hierfür wäre eine gemeinsame Punkte-Skala wohl die bessere Wahl gewesen.

zum Fliesenlegermeister verlangt dann zusätzlich noch die Beobachtung der Tableaus der Mitspieler, das Spekulieren über deren Pläne, die Analyse der Auslage der aktuellen und das Abschätzen der kommenden Runde.



FAZIT

10/9*

HARALD SCHATZL

Azul ist ein von Runde zu Runde spannender werdendes, taktisches, eigentlich gänzlich abstraktes Lege- und Puzzlespiel, das aus kleinen, bunten, eckigen „Fliesen“ eine schöne runde Sache macht; auch wegen der wunderbaren Ausstattung grundsätzlich geeignet für alle Spielgruppen, sofern bewusst bleibt, dass neben einem „friedlichen“ Nebeneinander durchaus auch sehr „böse“ und frusterzeugende Aktionen der Mitspieler möglich sind.

* zu viert

Varianz wird zum einen mittels der Rückseiten der Tableaus geboten, auf denen die Wände freier, jedoch weiterhin *Sudoku*-ähnlich verfließt werden können. Und mit (gesondert erhältlichen) Joker-Fliesen lässt es sich etwas leichter und „verzeihender“, dafür weniger taktisch spielen; außerdem sollen auch schon bald zwei „Collector's Tile Sets“ verfügbar sein, falls man sich am vorhandenen Spielmaterial bereits satt gesehen haben sollte.

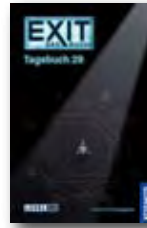
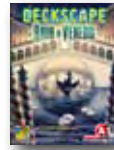




online



Dass es leider auch **kriminell** auf Reisen zugehen kann, ist den meisten Reisenden bewusst und man hofft, den Tascherl-Grapschern oder Schlimmeren tunlichst zu entgehen. Spielerisch können wir uns jedoch dem aktuell hippen Genre (Krimi-Event bzw. Escape-Room-Spiele) annähern, sogar in reisetauglichem Format. In der Online-Ausgabe finden Sie unsere Berichte zu den Spielen **Mord im Weißwurststü-**



berl, **Deckscape: Raub in Venedig**, **Exit** das Buch, sowie **Die Brieftasche des Paten – Greif zu!** Zum Abschluss runden wir unsere Reisespiel-Vorstellung mit zwei Vertretern abseits der

Kartenspiele ab, die insbesondere im ersten Fall auch mit an den Strand genommen werden können, selbst wenn dieser windig ist!

PIATNIK: HONEYCOMBS für 1 - 8 Hexagon-Leger

HONIGBIENEN PASSEN IMMER!

Originell in Bienenstock-artigem Stoff-Sack verpackt warten 52 robuste-handliche, sechseckige Spielsteine darauf, von uns gelegt zu werden – in drei Varianten!

In der Variante „fleißige Arbeiterinnen“ gilt es, die einem zugeteilten Spielsteine möglichst Punkte-maximierend aneinanderzulegen, wobei die Symbole an den Kanten der Steine übereinstimmen müssen. das klappt zwar prächtig bei den ersten 7-8 Steinen, sogar ein sogenanntes Herzstück (von allen Seiten

umgeben) gelingt uns, jedoch wird das Einpassen zunehmend schwieriger, sollen die Steine doch zumindest an zwei Seite angrenzen. Den 2x-Stein wollen wir natürlich auch zum Herzstück machen – er zählt doppelt und dank der zentralen Biene lässt sich der Bienenstein besser einpassen. So, vier fehlen noch, da – „Honeycomb“! – Oje, die Konkurrenz ist schon fertig. Aber vielleicht hab` ich trotzdem mehr Punkte und wer weiß, ob in der Hektik alles richtig aneinandergelagt wurde!



FAZIT

9

T. BAREDER

Honeycombs ist ein kooperativ wie kompetitiv, mit oder ohne Zeitdruck spielbares Legespiel für die ganze Familie. Einfach im Zugang, überzeugend im Material, dazu originell, praktisch und ansprechend im Sack verpackt – ein echter Urlaubs-Hit!

SCHMIDT: GANZ SCHÖN CLEVER von Wolfgang Warsch für 1 - 4 Würfel-Zuordner

WÜRFEL AM SILBERTABLETT SERVIERT!

Blau und Violett 2, Weiß 3, Gelb 5 und Grün 5. Blau und Violett geht nicht, Gelb bringt nichts, Grün wäre ideal. Doch dann bleibt für den letzten Wurf nur noch Gelb – riskant – zudem bleibt Joker Weiß für die anderen. Taktieren oder spekulieren?

Mit Stift und vorgedrucktem, bunten Block „bewaffnet“ startet der Würfel-Spaß, der nicht Kombinationen, Sammeln oder Bluffen im Sinn hat, sondern das optimale Zuordnen dieser. Abwechselnd am Zug gilt es für die Spieler, drei Farbwürfel in keineswegs Entscheidungs-leichtem Prozess zu ermitteln. Anschließend werden die entsprechenden Farbbereiche mittels Kästchen-Ankreuzen „weiterentwickelt“. Das bringt am Ende Punkte, abhängig davon, wie weit die Entwicklung fortschreiten konnte, die jedoch von Bereich zu Bereich verschieden ist. Ständig muss eingeschätzt werden,

wo eine Platzierung schlussendlich am meisten bringen könnte, würde man diese jetzt und in den folgenden Runden ebenso fortsetzen, was einen jedoch zunehmend unter „Auswahl-Zwang“ in künftigen Runden setzt – ein Dilemma! Boni, Ersatz- und Zusatzwürfe, die jedoch „verdient“ werden müssen, bieten weitere Optionen beim gierigen Punkte-Sammeln, das auch beim Zug der Gegner nicht unterbrochen ist, denn einer der ungenutzten Würfel darf zur Bereichs-Erweiterung eingesetzt werden. Gut, so, jedoch gelingt es trotzdem kaum mehr als einen Bereich maximal auszureizen, was zudem nicht immer die lukrativste Option gesamt betrachtet ist. Oft ist es besser, den schwächsten Bereich zu wählen, denn dieser wird am Ende mehrfach gezählt, je nachdem wie viele Füchse ergattert wurden. Spieler-Füchse bevorzugt – oder solche mit guter Intuition!



FAZIT

8 / 5*

THOMAS BAREDER

Ganz schön clever ist ein spannend-begeisterndes, taktisch-strategisches Optimierungsspiel für alle Kalkulierungswilligen. Abstrakt, Würfel-basiert, aber gerade deswegen packend, fasziniert das Zuordnungs-Dilemma im topp abgestimmten Abstreich-Spiel. Auch solo ein Hit, ideal für unterwegs, aber Vorsicht, Sucht-gefahr!

* zu zweit



Einer der ausgemachten Trends steht im kompletten Gegensatz zum kompetitiven „Jeder-gegen-Jeden“, Schadenfreude inklusive: **Team-Spirit** steht natürlich für Gemeinsamkeit und koo-

perative Herangehensweise. Das passt doch perfekt zum Familien-Gedanken! Und dass dieser Geist fast physisch spürbar werden kann beim Spielen, ja sogar eine fast spirituelle Erfahrung mit fast

unheimlicher Komponente sein kann, hätten wir kaum für möglich gehalten. Überzeugen Sie sich selbst davon, ehe wir versuchen, einen verfluchten Tempel neu aufzubauen – seien Sie stark!

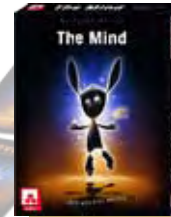
NSV: THE MIND von Wolfgang Warsch für 2 - 4 Telepathen

LASST UNS EINS WERDEN!

Hey, was machen die da drüben die ganze Zeit am Tisch? Alle schweigen sich an und hie und da legt einer eine Karte? Schaut jetzt wieder und dann... nichts? Spinnen die? Frag den Kellner, was die gegessen haben – hoffentlich ist das nicht ansteckend!

In jeder der immer schwieriger werdenden zwölf Runden gilt es, Handkarten in der richtigen Reihenfolge aufsteigend abzulegen. Na und? Fehlen halt zwischendurch, es gibt ja 100, ein paar Zahlen, was ist daran schwer? Nun ja, wir dürfen weder reden, gestikulieren oder sonst irgendwie kommunizieren. Ja und wie weiß ich dann, wann ich legen soll? Tja, das ist wohl Magie, Intuition oder Telepathie ... Wird falsch

gelegt, verlieren wir ein Leben. Ist das letzte weg, sind wir kollektiv gescheitert. Als kleine und notwendige Hilfe aufgrund potentiell Spielfluss hemmender Karten-Konstellationen helfen uns Aktionskarten in kritischen Phasen weiter. Schafft man eine Runde, gibt es meist eine solche oder gar ein Extra-Leben als Bonus. Mit jedem Level kann man fast fühlen, wie eine Aura des kollektiven Geistes entsteht, was auch Comic-mäßig und witzig auf den Level-Karten nachgestellt wird. Und 12 Karten am Ende ohne zu kommunizieren richtig abzulegen geht wirklich? Klingt zwar utopisch, kann aber klappen, wenn gleich es mitunter Minuten dauert, bis dann doch einer legt! Grandios!



FAZIT

10/8*

THOMAS BAREDER

The Mind ist an sich ein einfaches, innovatives, gelungenes Karten-Ablege-Spiel ab 2. Schulstufe (eher etwas älter). Sehr gewissenhaft abgestimmt, maximal kooperativ und fast schon spirituell ist es für alle (auch Nicht-Spieler) mehr gemeinsame Erfahrung als Spiel, das anfangs extrem schwer, zunehmend aber immer besser zu bewältigen ist. Sehr empfehlenswert für Teambuilding-Seminare!

* in selber Runde nach 4-5 Partien

ZOCH: MENARA von Oliver Richtberg für 1 - 4 Archäologen-Baumeister

TEMPEL DER HOHEN TÜRME

In Marrakesch gibt es einen Garten und einen Flughafen namens Menara, in Kuala Lumpur einen so benannten Fernsehturm und ein paar Wolkenkratzer, schließlich bedeutet es auf malaysisch „Turm“. Wir begeben uns jedoch nun in die gleichnamige grüne Hölle, womit wohl die thailändische, an Malaysia grenzende Provinz Narathiwat gemeint ist – die hieß früher ebenso.

Das design-technisch gelungene Spielmaterial hilft gut, uns in die Lage zu versetzen, dass wir im Dschungel wunderschön geformte Fragmente eines vor langer Zeit erbauten, nun zerfallenen Tempels wieder aufbauen sollen. Dabei gilt es, abwechselnd die Vorgaben der Glyphen-Karten wie „Setze drei Säulen zu erfüllen, farblich passende Säulen entsprechend zu platzieren und sukzessive die Tempel-

Etagen zu errichten. Vorsichtig müssen wir jedoch agieren, denn selbst wenn nur eine Säule umstürzt, haben wir Forscher verloren. Zudem ist der Tempel verflucht: Ist eine Aufgabe wie beispielsweise „Versetze zwei Säulen auf eine höhere Etage“ unerfüllbar, weil die Farben nicht passen oder noch keine höhere Etage existiert, dann heißt es: Der Tempelturm muss eine Etage höher gebaut werden! Dies ist ebenso die Konsequenz, wenn man den Grundstock des Tempels erweitert, was natürlich aus Stabilitätsgründen ganz praktisch wäre. Trotzdem: Das meist 4-6 Etagen hohe Bauwerk begeistert optisch und gelingt der Tempel-Turmbau, wird gemeinsam jubelt!



FAZIT

8+1*

THOMAS BAREDER

Menara ist ein ausnehmend ansprechend gestaltetes, kooperatives Bau- und Geschicklichkeitsspiel für Familien und Freunde ab fortgeschrittenem Volksschulalter. Leicht verständlich, ist jedoch auch taktisch-strategisches, cleveres und abgestimmtes Agieren notwendig, um die Herausforderung zu bewältigen – Glück und Geschick allein reichen nicht!

* Spielmaterial



HANS IM GLÜCK: Majesty: deine Krone, dein Königreich von Marc André für 2 - 4 Kartensammler

EINE MÜLLERIN FÜR MEIN KÖNIGREICH!

Willkommen im mittelalterlichen Dorftreiben. In der Taverne wird ordentlich Reibach gemacht, die Hexen kümmern sich um die Verletzten im Lazarett und die Wachen passen auf, dass keine feindlichen Soldaten unsere Müllerin schänden. Aber da gibt's ja noch die Adeligen im Schloss, was das Ganze dann doch irgendwie zum mondänen Königreich macht.

Schon beim Auspacken fällt auf, wie ansprechend das Spielmaterial illustriert ist. Die einzelnen Gebäude – ebenso Karten – fügen sich nahtlos zu einem großen Landschaftsbild zusammen. Wie hat das die Druckerei bloß so exakt geschafft?

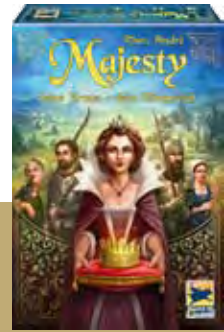
Aha, die Vorder- und Rückseiten der Gebäudekarten sind unterschiedlich. Wir sollen mit der einfacheren „A“-Seite beginnen. Und auf keinen Fall sollte man diese mit der „B“-Seite kombinieren. Für derart wilde Mischungen übernimmt der Autor keine Haftung. Aber reizvoll wäre es schon, hier gute Kombinationen herauszufinden.

Nach sehr kurzem Aufbau und Regelerklären geht es los: Sechs Personenkarten liegen aus: Eine Müllerin, zwei Brauer, ein Ritter, eine Wache, und noch ein Ritter. Eine dieser Personen kommt in unser Königreich, aber welche nützt uns am meisten? Die Müllerin bringt ein wenig Geld ein und hilft auch später den anderen Bewohnern. Aber der nächste Spieler wird dann wohl den Ritter nehmen und die Müllerin landet im Lazarett. Also doch besser gleich

den Ritter schnappen. Die anderen Spieler haben noch keine Karten, also bringt sein Angriff nichts, aber wenigstens kann ihn dann niemand gegen mich einsetzen. Oder doch die Wache? Die schützt vor dem Ritter, und den anderen Ritter kann ich vielleicht in der zweiten Runde anheuern.

Man steht immer wieder vor neuen Entscheidungen und auch die Tatsache, dass die von jeder neuen Karte ausgelöste Aktion desto stärker ist, je mehr Karten man davon bereits hat, macht es selten leichter. Bei den meisten Aktionen dreht es sich um die Einnahme von Geld, schließlich gewinnt auch, wer am Ende davon am meisten besitzt. Spezialaktionen ergänzen das Aktions-Angebot des etwas an *Machi Kori* erinnernden, jedoch gänzlich ohne Würfel auskommenden Spiels.

Zusätzlich zur Kartenauswahl muss mit den eigenen Meebles hausgehalten werden, denn nur der Erwerb der vordersten Karte der Auslage ist kostenlos. Je weiter hinten die Karte, je mehr Spielfiguren sind zu löhnen – Meeple-Mangel schränkt



FAZIT

9

ALEXANDER SCHILPP

Majesty ist ein leicht erlernbares, taktisches Kartensammel-Spiel, mit durchdachter Mechanik und schöner Aufmachung mit der Zielgruppe Familien (Kinder ab ca. 3. Schulstufe) und Freunde. Mit den zwölf Entscheidungen ist eine Partie *Majesty* schnell gespielt, wobei jede einzelne Entscheidung fordernd ist und nach verschiedenen Gesichtspunkten abgewogen werden muss. So kommen auch Vielspieler auf ihre Rechnung.

die Auswahl mitunter stark ein. Deswegen niemals alle fünf Figuren ausgeben, außer es muss unbedingt sein - was leider öfters als gewünscht vorkommt! *C'est la vie!*

Zwar ist der Mechanismus an sich nicht wirklich neu, doch entwickelt er sich dank der „zweiten Währung“ Meebles weiter zu einer interessanten Entscheidung, denn sind diese erst mal weg, ist es nicht leicht, sie wiederzubekommen.

Derart Durchdachtes und Kniffliges macht dem Kenner Spaß, dabei ist *Majesty* gleichzeitig einfach genug, um für Volksschulkinder verständlich zu sein; unsere siebenjährige Testerin kam jedenfalls gut zurecht. Auch Brettspiel-Neulinge kann man nicht nur wegen der kurzen Spieldauer von 20 bis 30 Minuten zu einer Partie motivieren. Gelungen!





online



Mit zwei eigenständigen Verwandten großer Spiele-Vorgänger, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen, geht es weiter: Auch die überaus spannende **DKT Story** bieten wir zur Nachlese im Web an – rund 80 Jahre danach ein Stück Kulturgeschichte Österreichs, das damals Ostmark hieß. Thematisch bleiben wir vorerst jedoch königlich oder besser gesagt königinnenlich: Mit der Fortsetzung zu **Kingdomino** (siehe Online-Ausgabe).

PEGASUS: QUEENDOMINO von Bruno Cathala für 2 - 4 (8) Prinzen und Prinzessinnen

DIE RITTER DER TAFELQUADRATE

Gibt's Ritter? Wird ein neues Spiel ausgepackt, ist das stets die erste Frage von Felix. Und ja, in der (ersten) Fortsetzung des Spiel des Jahres 2017 sind auch viele kleine Ritterfiguren dabei – mit welchen außerdem sogar noch die eigene Feinmotorik trainiert werden kann.

Zweck dieser Ritter ist aber primär das Eintreiben von Steuern bzw. das Beschaffen von Geldmünzen. Diese wiederum bringen zu Spielende (weitere) Punkte und werden während einer Partie für den Gebäudeankauf benötigt. Als Basis für diese (neuen) Gebäudeplättchen kommt mit rot eine siebte Landschaftsfarbe ins Spiel. Die Gebäude gibt es in 18 Varianten und erhöhen derart die taktischen Möglichkeiten; etwa wird man sogar mit der Anwesenheit der (einzigen) Königin belohnt, wenn man stramme, aufrechte Türme errichtet – aber nur der Aussicht wegen, zumal es auf den „Dominosteinen“ wieder viele liebevoll-witzige grafische Details zu entdecken gilt. Die Königin fungiert zum einen als „Shopping Queen“ mit einem Rabatt für zukünftige Gebäude als auch zu Spielende als zusätzliche Krone im eigenen größten Landschaftsgebiet.

Andere Gebäude bringen weitere Ritter, ein höheres Einkommenspotential bzw. Siegpunkte für

dies und/oder das. Nachteil einiger Gebäudefunktionen ist jedoch, dass diese allgemein als zu wenig attraktiv empfunden werden könnten, und dann als „Ladenhüter“ das Angebot „verstopfen“ (als ein Gegenmittel sei empfohlen, die 14 Landschaftstyp-Gebäude mit zwei zusätzlichen Fixpunkten auszustatten). Es ist aber nicht zwingend erforderlich, das eigene Königreich mit Gebäuden auszustatten, es lässt sich weiterhin auch auf die „klassische“ Art gewinnen. Einzig der „Punktesalat“ in der Schlussabrechnung (mit doppelt so vielen Zeilen auf dem Wertungsblock) bleibt niemandem erspart.

BURNING DOWN THE HOUSE

Jede Runde kann außerdem ein Drache engagiert werden, um ein Gebäudeplättchen aus dem Angebot zu entfernen. Dies ist aber kostenpflichtig, sodass im Mehrpersonenspiel zumeist etwas Scheu vor dieser Investition besteht (auch weil man hofft, dass wohl schon jemand anderer den Drachen „füttern“ wird). Sehr gut funktioniert der Drache jedenfalls zu zweit, wobei hier aufgrund der größeren Königreiche und der erweiterten taktischen Möglichkeiten doch eine gute, dafür schöne Stunde Spielzeit verstreicht.



FAZIT

9* / 8+1**

HARALD SCHATZL

Queendomino ist sowohl Erweiterung als auch eine eigenständige Variante zum Spiel des (Vor-)Jahres 2017, dem (leicht) taktischen Lege- und Puzzlespiel *Kingdomino* – und bestätigt ein wenig das Klischee, wonach Frauen komplizierter seien als Männer. Eigenständig ist es etwas aufwändiger in der Regel als das Grundspiel und bleibt weiterhin für (fast) alle geeignet; zu zweit (oder kombiniert) kommen auch Rechner und Tüftler auf ihre Kosten (dies dann aber zu Lasten der spielerischen Leichtigkeit).

* zu zweit

** mit Kingdomino kombinierbar

Auf König und Dame folgt bereits der (große) Bube: Die Riesen aus der aktuellsten Erweiterung versprechen noch mehr Vielfalt und neue Herausforderungen (für bis zu fünf Mitspieler) – alle drei zusammen werden vielleicht als das „As“ die Legespielwelt (be-)stechen!



Wer hat nicht schon mal davon geträumt, als **Abenteurer** durch die Welt zu reisen, allerlei zu erleben, sagenumwobene Schätze zu finden, an geheime Orte zu gelangen, unbekanntes Kreaturen zu begegnen, vielleicht sogar Magie anzuwenden?

Getragen von literarischen oder filmischen Vorlagen schwelgt man durchaus mal in unbekanntem, wild-romantischen Welten – natürlich frei von allen Unannehmlichkeiten wie Kälte, Hunger, Armut oder Krankheiten. Auch fühlt es sich am Spieltisch gar nicht so schlimm an, in Mäuse verwandelt worden zu sein, wie das in der Welt von **Maus & Mystik** der Fall ist. Mit Schwungfedern ist ein weiterer dort angesiedelter Vertreter erschienen, in dem – anders als bei

den drei Vorgängern – ein spektakulärer Kampf unter den Baumkronen zwischen auf Vögeln fliegenden Mäusen und Ratten simuliert wird. Siehe Online Ausgabe.

Und während diese spät-mittelalterliche, magisch-märchenhafte Welt sich bereits etabliert hat, sucht eine neue ihren Einstieg. **Legends of Luma** ist eine Südsee-Insel mit rosa-farbenem Strand, an den unsere Helden rund um Captain Red nach Schiffbruch angespült worden sind, gerettet von einer riesigen fremdartigen, aber freundlichen Kreatur. Eine Reihe von vorerst sechs Spielen entsteht hier, die als abwechslungsreiche Spielesammlung auch eine Geschichte (weiter)erzählen. Siehe Online Ausgabe.



online



Wesentlich unwirtlicher fühlt sich da die Welt unter der Erde, oder gar in einem Verlies an. Auch ohne Monster wollte ich dort nicht länger bleiben, selbst wenn es nur 5 Minuten wären!

KOSMOS: 5-MINUTE DUNGEON von Connor Reid für 2 - 5 Helden

KNACKT DEN DUNGEON-OVERLORD!

Als Helden mit unterschiedlichen Fähigkeiten kämpfen wir uns durch fünf Dungeons, gespickt mit fiesen Monstern, gemeinen Hindernissen, Wahnsinnigen und Mini-Bossen, um dann jeweils auf einen immer gefährlicher werdenden Endgegner zu treffen.

Abenteuer-Kartenstapel zusammengestellt, passender Dungeon-Boss aufgedeckt und Countdown (keine Uhr dabei, aber Link zu App) gestartet – nur fünf Minuten haben wir Zeit, den ganzen Stapel Karten nach und nach umzudrehen und die jeweils nötigen Karten-Kombinationen zum Überwinden der Aufgabe auszuspielen, um abschließend den Bossen wie Baby-Barbar oder Flecken-Schrecken den Garaus zu machen. Da jeder Charakter über seinen individuellen eigenen Stapel verfügt, bestückt mit teils einzigartigen Karten wie magische Bombe oder heilige Handgranate (Paladin),

hauptsächlich jedoch mit Utensilien-Karten wie Schwert, Pfeil oder Schild, ist gutes Zusammenspiel das Um und Auf. Charakterfähigkeiten helfen ebenso wie Spezialkarten, natürlich im passenden Moment gespielt. Vor allem in den ersten Partien zeigt sich: Fünf Minuten sind einfach verdammt kurz! Ein *Zeitstopp* ist da meist willkommen, denn Durchatmen und noch einmal genau Absprechen hilft, wenn nur noch Sekunden bleiben, bevor man den Kürzeren gegen den Dungeon-Boss zieht. Drei Schwierigkeitsgrade und die Möglichkeit, es einfach nochmal zu probieren, helfen den Spieltisch-Helden.



FAZIT

8 / 5*

THOMAS BAREDER

5-Minute Dungeon ist ein leicht zugängliches, immer schwieriger zu bewältigendes kooperatives Karten-Ablege-Spiel, das auf Zeit gespielt werden muss und dementsprechend Spannung und Stress erzeugt. Witzig-skuril im Design braucht es schon clevere Spielweise, gutes Zusammenspiel und mitunter ein Quäntchen Glück, dass die richtige Karte zum richtigen Zeitpunkt kommt. Mehr Stress als Abenteuer-Feeling!

* wer Tiefgang und Abenteuer-Feeling wünscht

