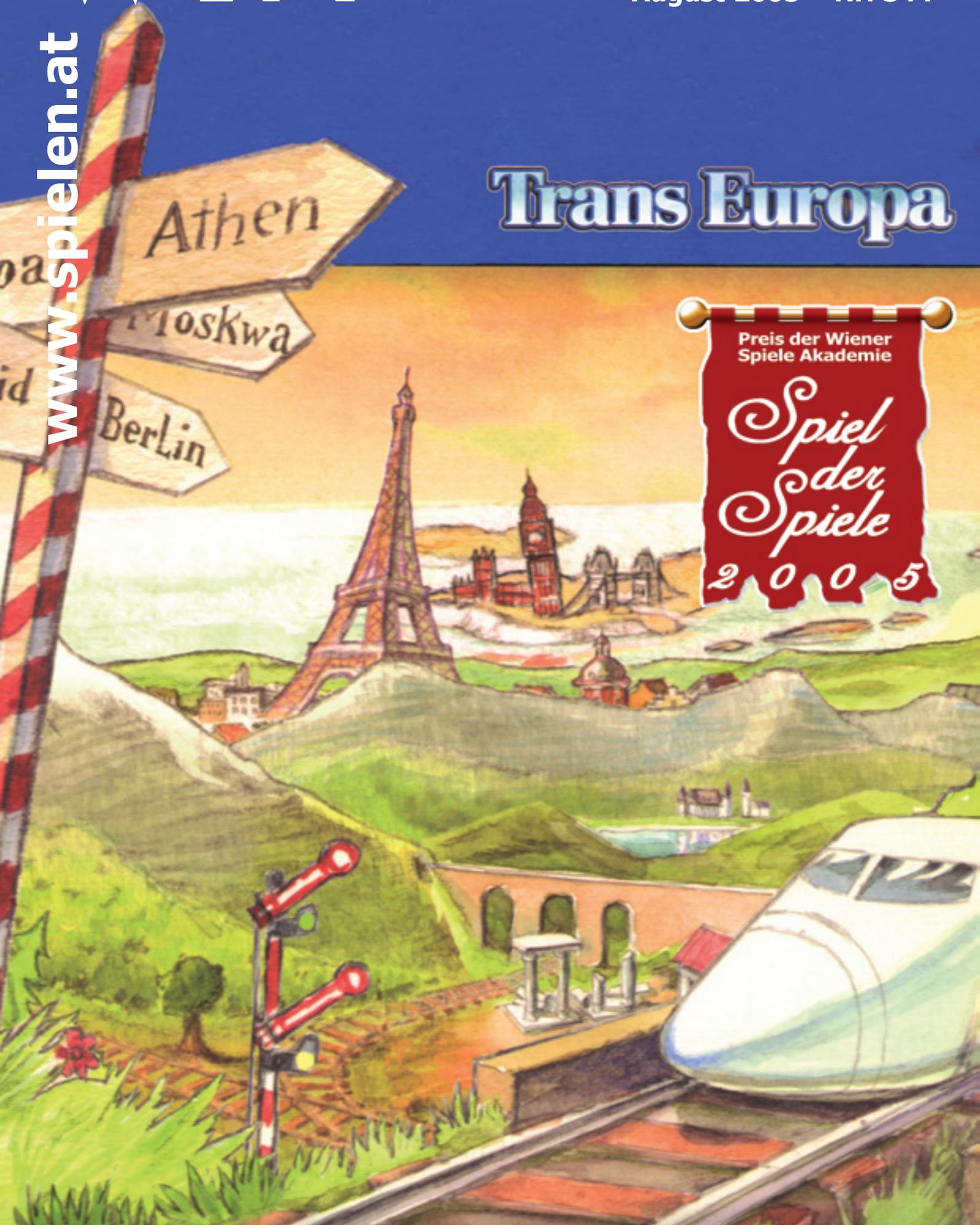


# WIN SPIELE MAGAZIN

29. Jahrgang \* ISSN 0257-361X  
August 2005 \* Nr. 344

www.spielen.at

## Trans Europa



Preis der Wiener  
Spiele Akademie

*Spiel  
der  
Spiele*  
2005

Wieder einmal ist Freitagabend und wir fahren ins Österreichische Spiele Museum. Dort wollen wir eine der eingetroffenen Neuheiten ausprobieren. Ralph, Walter und ich gehen in den Raum in dem die Neuheiten gelagert werden und beginnen mit der Sichtung.

Unter den verschiedenen Spielen fällt meinem Mann ein Spiel mit dem Namen „GO WEST“ auf und er fragt, wie es wäre wenn wir uns dem Motto der amerikanischen Pioniere verschreiben. Zahlreiche Siedler, Trapper und sonstige Abenteurer waren im Amerika des 17. und 18. Jahrhunderts entsprechend diesem Motto mit Wagentrecks Richtung Kalifornien unterwegs. Daher fragt mein Mann uns, ob wir nicht auf den Spuren dieser Leute bewegen wollen und dieses Spiel ausprobieren.

Er zeigt uns eine braune circa 27 x 20 cm große Schachtel. Das Titelbild zeigt im Vordergrund offensichtlich einen Trapper und hinter diesem einen Treck Planwagen, die durch die amerikanische Landschaft fahren.

Es handelt sich um ein Spiel des Verlags Phalanx. Da uns das Titelbild auf der Schachtel anspricht und uns Walters Vortrag gefallen hat, nehmen wir die Schachtel mit hinüber ins Spielecafé (Anmerkung das Spielecafé ist ein Raum im Österreichischen Spiele Museum, in dem man alle aktuellen Spiele

# Go West

## Bis zu den Rocky Mountains

### Die Planwagen der Siedler ziehen in die neuen Gebiete nach Westen

Probesspielen kann und in dem immer wieder Spielveranstaltungen abgehalten werden.)

In der Schachtel befindet sich folgender Inhalt: 1 Spielplan, 56 Aktionskarten, 24 Wertungskarten, 20 Planwagen, 120 Spielerscheiben, 4 Punktezahlsteine, 4 Doppelzugspielsteine, 4 Teilungsspielsteine, 1 Spielregel.

Das Spiel ist für 2 bis 4 Spieler konzipiert. In der ersten Version spielen wir es zu viert, neben Ralph, Walter und mir spielt auch noch Dagmar mit.

Dagmar beginnt die Regeln zu lesen und ich lege den Spielplan auf. Dieser zeigt das Gebiet der heutigen Vereinigten Staaten von Amerika, unterteilt in 6 Regionen. Die 20 Planwagen kommen nach New England, dies ist die Startregion. Kalifornien ist die Endregion. Die Start- und die Endregion verfügen über keine Besonderheiten, zu den 4 Regionen dazwischen gehört jeweils ein Wertungsbereich, in den ein Teilungsspielstein gestellt wird.

Jeder dieser 4 Regionen ist ein Name und eine Farbe zugeordnet. Von Ost nach West sind dies die Regionen EAST (rosa), GREAT PLAINS (grün), MIDWEST (gelb) und WEST (braun).

Den Spielern werden die 30 Spielerscheiben einer Farbe, der Doppelzugspielsteine und der ihrer Farbe entsprechende Satz Wertungskarten übergeben. Die Punktezahlsteine aller Spieler werden auf der Wertungsleiste auf 10 gesetzt. Die Wertungsleiste beginnt bei 0 und endet bei 55.

Jeder Spieler sortiert seine Wertungskarten von der niedrigsten zur höchsten Karte.

Nun erhält noch jeder Spieler 7 Aktionskarten, die er verdeckt auf die Hand nimmt. Die übrigen Aktionskarten werden als verdeckter Nachziehstapel neben den Spielplan gelegt. Die Spielerscheiben haben eine doppelte Bedeutung, sie werden sowohl als Zahlungsmittel für die anfallenden Kosten, als auch als Spielsteine in den

Wertungsbereichen der Regionen verwendet.

GO WEST wird in Spielrunden gespielt.

Für seinen Zug hat der Spieler die Auswahl aus 3 Möglichkeiten – 1. man nimmt Geld und gibt dafür eine Aktionskarte ab – 2. Man spielt eine Aktionskarte und setzt die auf der Aktionskarte angegebenen Handlungen – oder – 3. Man nimmt eine Wertung vor. Der Spieler darf aber bei seinem Spielzug immer nur eine dieser Aktionen ausführen. Einzige Ausnahme – setzt er seinen Doppelzugstein ein, dann darf er 2 Aktionen hintereinander ausführen.

Wenn ein Spieler seinen Doppelzugstein eingesetzt hat, wird dieser neben den Spielplan gestellt. Dort bleibt er solange stehen bis auch der letzte Spieler seinen Doppelzugstein verwendet hat, danach erhalten alle Spieler ihre Doppelzugsteine zurück und können ihn dann wieder verwenden. Achtung, gerade in diesem Bereich ist die Regel sehr umständlich geschrieben. Wenn der Spieler der als letzter seinen Doppelzugstein verwendet, seinen 2. Spielzug absolviert hat, erhalten alle Spieler ihren Doppelzugstein zurück.

Der Doppelzugstein wird natürlich ziemlich oft dazu verwendet, um eine Wertung auszulösen. Es kann aber nach der Verwendung einige Zeit dauern bis man ihn wieder zurück erhält.

So, nun zu den 3 möglichen Aktionen.

Lesen Sie weiter auf Seite 9



#### Go West!

Spieler : 2 bis 4  
Alter : ab 10 Jahren  
Dauer : ca. 45 Minuten  
Verlag : Phalanx 2004  
www.phalanxgames.nl  
Vertrieb : Kauffert  
Autor : Leo Colovini  
Grafiker : Andreas Adamek  
Preis : ca. € 25,00

#### WIN WERTUNG

Genre : Positionsspiel  
Zielgruppe : Freunde und Experten  
Mechanismus : Mehrheiten vorbereiten  
Strategie : ★★★★★★  
Taktik : ★★★★★★  
Glück : ★★★★★★  
Interaktion : ★★★★★★  
Kommunikation : ★★★★★★  
Atmosphäre : ★★★★★★

**Kommentar:**  
faszinierender neuartiger Wertungsmechanismus  
Spielelemente sehr gut mit einander verbunden  
Spielanleitung etwas umständlich geschrieben

**Maria Schranz:** „GO WEST muss als eines der Highlights des heurigen Spielejahrgangs bezeichnet werden.“

Wenn Sie Mehrheitenspiele mögen und an neuen Wertungsmechanismen Spaß haben, wird Ihnen Go West gefallen.

Haus erreicht, wird er sofort wieder in ein Kind zurückverwandelt – zu diesem Zweck dreht man die Spielfigur einfach wieder um so das nun wieder das Kartonkärtchen der Spielfigur sichtbar ist.

Die zweite Möglichkeit, einen Frosch in ein Kind zurück zu verwandeln, besteht darin, dass der Frosch auf das Feld bewegt wird auf dem sich der Zauberer Mago Magino befindet – sobald der Frosch dieses Feld erreicht, wird er sofort vom Zauberer erlöst.

Für die dritte Möglichkeit, wie ein oder in diesem Fall sogar mehrere Frösche auf einmal zurück verwandelt werden können, zieht man den Zauberer Mago Magino auf ein Feld, auf dem ein oder mehrere Frösche stehen, diese werden sofort zurück verwandelt sobald der Zauberer das Feld betreten hat.

Wenn es nun einem Kind gelingt, das Versteck der Hexe zu erreichen, darf es sich einen Zauberkristall nehmen und muss nun versuchen, diesen in das Haus des Zauberers zu bringen.

Der Rückweg durch den Zaubewald ist den Kinder nicht möglich, da die Zauberkristalle im Wald sofort zu Staub zerfallen würden, weshalb die Zauberkristalle immer über den längeren Weg zurückgebracht werden müssen.

Gelingt es einem Spieler, einen Zauberkristall in das Haus des Zauberers zu bringen, darf er diesen vor sich ablegen und macht sich nun neuerlich auf, um einen weiteren Zauberkristall aus dem Versteck der Hexe zu holen. Der bereits im Haus des Zauberers befindliche Zauberkristall ist sicher und kann nicht mehr vernichtet oder verloren werden.

Wenn ein Kind das einen Zauberkristall trägt auf dem Weg zum Haus des Zauberers verhext wird, verliert es diesen Zauberkristall, da Frösche keine Zauberkristalle tragen dürfen.

Das Spiel gewinnt der Spieler, der als Erster 3 Zauberkristalle im Haus des Zauberers abliefern.

Mago Magino ist ein grafisch hübsch gestaltetes Spiel, das den Kindern in meinen Testrunden sehr gut gefallen hat. Das Spielmaterial ist wie bei Selecta nicht anders zu erwarten für die vorgesehene Altersgruppe ausgezeichnet geeignet.

Ohne Risiko, also ohne den Versuch durch den Zaubewald zu gehen, ist das Spiel eher nicht zu gewinnen, da der Rückstand den man sich einhandelt, wenn man außen herum geht kaum mehr aufzuholen ist.

Auffällig war dass die Kinder fast nur mit den eigenen Figuren gezogen sind, Mago Magino wurde eigentlich von den Kindern kaum bewegt. Wenn die Kinder in Frösche verwandelt wurden bewegten sie diese zum Haus des Zauberers oder zum Zauberer. Der Zauberer wurde kaum genutzt.

In meinen Testrunden hielt sich der Frust bei den Spielern über das Verhextwerden einer der Spielfiguren durchaus in Grenzen. Das Spiel kam bei den Kindern sehr gut an und vor allem das Drehen des Hexenpeils war ihnen besonders wichtig. Das Spiel macht den Kindern großen Spaß und alle wollten es immer mehrmals hintereinander spielen.

Meine Empfehlung lautet: Ein sehr, sehr gutes Kinderspiel, vor allem für 5 bis 7 Jahre alte Spieler. Älteren Kinder ab 9 Jahren machte das Spiel zwar auch noch Spaß aber mehrmals hintereinander wollten es die Angehörigen dieser Altersgruppe nicht mehr spielen.

Reiner Knizia hat wieder einmal solide Arbeit geleistet und ein perfektes Kinderspiel für die bereits erwähnte Altersgruppe abgeliefert. Reiner, der mit seinen über 200 Spielen und vor allem wegen der unzähligen Klassiker darunter, zu den Großen der Autorenszene gehört, hat wieder einmal gezeigt wie man mit einer einfachen Idee Kinder faszinieren kann. Barbara Kinzebach kann man zur sehr gut gelungenen, grafischen Gestaltung des Spiels nur aus vollem Herzen gratulieren.

Dem Verlag Selecta ist es mit Mago Magino gelungen, ein hübsches, nettes, einfaches Spiel zu schaffen, das über einen hohen Faszinationswert für Kinder verfügt, aber auch für Erwachsene genügend Anreiz bietet. Wie bei Selecta nicht anders zu erwarten, ist die Ausstattung des Spiels sehr gut und für Kinder bestens geeignet. Das Spiel ist für Familien mit Kindern im Alter von 5 bis 8 uneingeschränkt zu empfehlen, ein wirklich nettes Spiel das die Kinder stark fasziniert.

Maria.Schranz@spielen.at

GO WEST! Lesen Sie weiter von Seite 7

Geld holen - der Spieler nimmt sich Spielerscheiben (in diesem Fall Geld). In der ersten Spielrunde entfällt diese Möglichkeit, da der Spieler im Besitz aller Spielerscheiben seiner Farben ist. Auf den Aktionskarten sind Münzen abgebildet, diese Münzen bedeuten die Einnahmen, die man bekommt wenn man die Karte abgibt um Spielerscheiben zu nehmen. Die Münzen stellen aber auch den Betrag dar, den man in Form von Spielerscheiben zahlen muss, wenn man die auf der Karte angegebenen Aktionen ausführen will.

Nachdem man eine Aktionskarte für Spielerscheiben abgegeben hat und sich die Spielerscheiben genommen hat, darf man sich eine Aktionskarte vom Nachziehstapel nehmen.

Aktionen - Die zweite mögliche Handlung besteht darin, dass der Spieler die auf der Aktionskarte abgebildeten Aktionen ausführt.

Auf der Karte können 0 bis 4 Planwagen abgebildet sein und/oder es sind die 6 Regionen der USA aufgedruckt. Eine dieser Region ist farblich hervorgehoben.

Wenn ein Spieler eine Aktionskarte verwenden will, muss er alle auf der Karte angeführten Aktionen ausführen. Alle Kombinationen aus Planwagen, Regionen und Münzen sind möglich, es können auch Elemente fehlen.

Um die Aktionen ausführen kann, gibt man die auf der Aktionskarte abgebildete Anzahl an Münzen in Form von Spielerscheiben ab.

Wenn auf der Aktionskarte eine

Region hervorgehoben ist, kann darin auch eine Zahl stehen, 2 oder +1. Ohne Zahl setzt der Spieler eine Scheibe in die Region, für eine 2 in der Region zwei Scheiben. Für +1 darf der Spieler 1 Spielerscheibe in dieser Region und eine weitere in einer anderen Region setzen.

Wenn ein Spieler eine Spielerscheibe in den Wertungsbereich setzen will, muss er diesen im Uhrzeigersinn im ersten unbesetzten Feld nach dem Teilungsspielstein einsetzen. Wenn ein weiterer Spieler nun einen Spielstein in diesem Wertungsbereich einsetzen will, setzt er ihn auf das nächste unbesetzte Feld. Weitere Spielerscheiben werden entsprechend gesetzt.

Wenn in einer Region alle Plätze für Spielerscheiben besetzt sind, passiert folgendes: Bevor der Spieler seine Spielerscheibe(n) einsetzt, nimmt er die im Uhrzeigersinn vor dem Teilungsspielstein befindliche Spielerscheibe(n) und gibt sie dem Besitzer der entsprechenden Farbe zurück und schiebt auf diesen Platz den Teilungsspielstein. Auf den Platz wo vorher der Teilungsspielstein stand, legt er seine Spielerscheibe. Dadurch kommt es immer wieder zu einem Wechsel der Mehrheiten bzw. der Positionen der Spielerscheibe, was natürlich nachhaltige Auswirkungen auf allfällige Wertungen hat, dazu aber später ausführlicher.

Wenn ein oder mehrere Planwagen auf der Aktionskarte abgebildet sind, muss er die angegebene Anzahl an Planwagen nach Westen bewegen. Die Planwagen ziehen immer nur nach Westen, niemals zurück.

Lesen Sie weiter auf Seite 23



Wertung - Die dritte mögliche Aktion besteht im Auslösen einer Wertung.

Grundsätzlich gilt, wenn ein Spieler in einer Region punkten will muss er mindestens eine seiner Spielerscheiben in diesem Wertungsblock haben. Um jedoch Punkte für diese Region erhalten zu können müssen sich in dieser auch Planwagen befinden. Wenn in der Region keine Planwagen sind erhält dort niemand Punkte.

Nun zu den eigentlichen Wertungsmechanismen. Wenn ein Spieler eine seiner Wertungskarten spielt und den dafür vorgesehen Betrag in Spielerscheiben abgibt, wird für jede Region eine Wertung durchgeführt. Für die erste Wertung zahlt ein Spieler 1 Spielerscheibe. Die folgenden Wertungen kosten 3, 6, 10, 15 und 16 Spielerscheiben, es dürfte jedoch kaum vorkommen, dass jemand eine Spielwertung mit 16 Spielerscheiben bezahlt.

Für die Wertung selbst sind die Mehrheitsverhältnisse der Spielerscheiben und die Anzahl der Planwagen in der Region maßgeblich. Die maximale Punkteanzahl die in einer Region vergeben werden kann, wird durch die Planwagen festgelegt, pro Planwagen gibt es einen Punkt.

Nehmen wir den Fall dass die Anzahl der Planwagen in der Region größer ist als die Gesamt-Anzahl aller Spielerscheiben aller Spieler im entsprechenden Wertungsbereich. In diesem Fall erhält jeder Spieler für jede seiner Scheiben einen Siegpunkt.

Falls mehr Spielerscheiben im Wertungsbereich liegen als Planwagen in der Region stehen, gilt folgender Mechanismus: Wenn es einen Spieler gibt der über die Mehrheit an Spielerscheiben in der Region verfügt, erhält dieser für jede seiner Spielerscheiben einen Siegpunkt, danach erhält

der Spieler mit den zweit meisten Spielerscheiben ebenfalls pro Scheibe einen Siegpunkt, danach der Spieler mit den dritt meisten u.s.w. Aber Achtung, in der Region werden maximal so viele Siegpunkte vergeben, wie Planwagen in der Region stehen.

Nun zum kompliziertesten Fall der Wertung. Es sind weniger Planwagen als Spielerscheiben vorhanden und 2 oder mehr Spieler haben die gleiche Anzahl und Mehrheit an Spielerscheiben im Wertungsbereich. In diesem Fall kommt der Teilungsspielstein zum Tragen.

Beginnend vom Teilungsspielstein aus wird im Uhrzeigersinn nur für jene Spieler die über die gemeinsame Mehrheit an Spielerscheiben in der Region verfügen nachgeschaut, wer die erste Spielerscheibe liegen hat. Dieser Spieler erhält den ersten Siegpunkt, dann wird nach der nächsten an der gemeinsamen Mehrheit beteiligten Spielscheibe geschaut, der Besitzer erhält den nächsten Siegpunkt, vorausgesetzt es ist noch ein freier Planwagen vorhanden. So werden reihum so viele Siegpunkte vergeben, wie Planwagen in der Region abgestellt sind.

Das Wertungssystem ist zunächst etwas verwirrend, aber wie sich in unseren Testrunden zeigte, dauert es nur 2 bis 3 Wertungen und man hat das System verstanden.

Wenn man für die Bezahlung von Kosten – zum Beispiel Setzen einer Spielerscheibe in einen Wertungsbereich oder zum Auslösen einer Wertung – nicht über genügend Spielerscheiben verfügt, kann man auch mit Siegpunkten bezahlen. 1 Spielerscheibe entspricht 1 Siegpunkt und man geht mit seinem Punktezahlsteine auf der Wertungsleiste um entsprechend viele Siegpunktfelder zurück. Diese Möglichkeit darf man aber nicht für das Zurückholen von Spielscheiben nutzen.

Das Spiel kann auf zwei Arten enden. Entweder besitzen ein oder mehrere Spieler nach einer Wertungsrunde 50 oder mehr Wertungspunkte, oder in den Regionen NEW ENGLAND und EAST stehen keine Planwagen mehr. In diesem Fall wird noch eine Schlusswertung vorgenommen. Diese Wertung kostet nichts und wird nach den normalen Wertungsregeln durchgeführt. Egal auf welche Art das Spiel endet, in beiden Fällen gewinnt jener Spieler der nach der letzten Wertung die meisten Siegpunkte hat.

Unser Spiel lief sehr lebhaft ab und führte zu einigen überraschenden Wendungen im Spielverlauf. Das Spiel endet damit, dass Walter die letzten beiden Planwagen von NEW ENGLAND direkt in die Region GREAT PLAINS zog.

Walter gewann das Spiel mit 34, Ralph hatte 32, Dagmar 30 und ich 28 Siegpunkte.

Selten waren wir nach einem Spiel uns so einig wie bei diesem Spiel. Wir waren alle von dem faszinierend neuartigen Spiele- bzw. Wertungsmechanismus begeistert. Der einhellige Kommentar von uns vier lautete „exzellentes Spiel, das uns allen extrem gut gefallen hat“.

Die Spielelemente sind in GO WEST sehr gut mit einander verbunden und ergeben so einen harmonischen und interessanten Spielablauf. Das neuartige Wertungssystem, dass man Wertungen nur kaufen kann und jede Wertung immer teurer wird und die Möglichkeit Planwagen zu versetzen und so zusätzlich den

Ausgang der Wertung zu beeinflussen, sorgen für einen abwechslungsreichen, spannenden und interessanten Spielverlauf.

Das Spiel ist natürlich vor allem für die Spielexperten hervorragend geeignet. Anfänger oder weniger geübte Spieler könnten mit den vielfältigen Taktikmöglichkeiten, den Spielablauf zu beeinflussen, und dem komplexen Wertungssystem überfordert sein.

Dieses Wertungssystem stellt das größte Hindernis beim Verständnis dieses Spieles dar. Die leider etwas umständlich verfasste Spielanleitung sorgt nicht gerade für ein einfaches Verstehen der insgesamt doch eher komplexen Regeln. Aber jeder, der sich mit dem Spiel näher beschäftigt und es mal durchgespielt und verstanden hat, wird sicher von dem Spiel angetan sein.

GO WEST muss als eines der Highlights des heurigen Spielejahrgangs bezeichnet werden, meine Hochachtung gilt dem Verlag Phalanx und dem Autor Leo Colovini, denen es gelungen ist ein wirklich spannendes, grafisch hübsch gestaltetes und äußerst fesselndes Spiel zu entwickeln.

Leo Colovini hat hier ein wunderbar neuartiges Wertungssystem erschaffen. Er zeigt mit diesem Spiel, dass er bald zu den ganz Großen der Spieleautoren zählen wird. Mein Schlußresümee lautet daher: Für Vielspieler, Spielexperten und Liebhaber komplexer, ausgezeichneter Spiele ein „UNBEDINGTES“ Muss, es lohnt sich und ist ein echtes Juwel im heurigen Spielejahrgang.

Maria.Schranz@spielen.at



**IMPRESSUM:** Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obmann Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Fon 02216-7000-6, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielen.at, Internet: www.spiele.at - Chefredakteur: **Dipl.Ing. Dagmar de Cassan**

**Blattlinie:** Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der Spieleszene.

copyright (c) 2005 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

**Ihre Email-Adresse:** Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos.

Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

