

KAMPF GEGEN WINDMÜHLEN!!

Traun: Am 2. März '11 dreht sich alles um Windmühlen! (S. 1)



219. Ausg. 24. Feb. '11
Auflage 100 Stück (!!!)
20. Jg., Abo 14 Euro



11. Weißkirchner Spiele-Festival

Am 26. und 27. März 2011 findet im Pfarrheim Weißkirchen/Tr. bereits zum 11. Mal das Spiele-Festival statt. Beginn ist am Samstag um 14:00 Uhr mit „open end“, am Sonntag geht's von 10:00 bis 17:00 Uhr. Der Eintritt ist wie immer frei, außerdem werden unter den Besuchern tolle Preise verlost. Infos bei Roland Rankl unter www.weisskirchen.jpvp.or.at



Game News - Traun Eigenreportage

Immer wieder gelangen die „Ritter der Knobelrunde“ in den Besitz einzelner, wertvoller Dokumente, welche sie gerne der Öffentlichkeit vorstellen wollen, für die sie aber für einen passenden Themenabend zu wenig anderes Material zur Verfügung haben. Zum äußerst interessanten Themengebiet „Windmühlen und Windräder“ finden sich selbst in ihrem recht umfangreichen Archiv nur wenige verwandte Unterlagen. Da die Knobelritter dem Publikum dies jedoch nicht vorenthalten wollen, steht ihre nächste Zusammenkunft am Mittwoch, den 2. März 2011 -

wie gewohnt ab 19:00 Uhr - trotzdem ganz im Zeichen der Mühlen.

Folgende Unterlagen aus den verschiedensten Ländern, in denen Windmühlen Verwendung finden, werden den Besuchern stolz präsentiert:

Seeland, Don Quixote, Finca, Kreta, Australia, Müller & Sohn



HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner Spielekreis

Game News Abo 2011

Ich möchte nochmal daran erinnern, dass das Abo 2011 für die „Game News“ fällig ist. Will man die Printausgabe, beträgt das Jahresabo **Euro 14,-**. Die elektronische Zeitung im pdf-Format (entweder auf unserer Homepage unter www.knobelritter.at abonnieren oder selbst downloaden) macht hingegen nur **Euro 5,-** aus.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Freitag, der 4. Februar 2011 bis spätestens 12:00 Uhr!!

Zwischenwertung „Ritter der Knobelrunde“

1. Königin Doris	57,5
2. König Reinhold	44,5
3. Prinz Franky	39,5
4. Herzog Gerhard	38
5. Herzog Johannes	37
6. Graf Andreas H.	35,5
7. Herzog Stefan	32
8. Prinzessin Kirsten	28
9. Graf Udo	24
10. Gräfin Nicole	21
11. Kammerzofe Sonja	20
Graf Thomas L.	20

Wir bitten alle Interessenten, sich so rasch wie möglich direkt bei Ferdinand de Cassan anzumelden, die Teilnehmerzahl ist nämlich auf 120 Personen limitiert! Die Kontaktadresse sowie die wichtigsten Informationen unter der neuen Website www.spielen.at/ blog



TraunCon 2011

Aber auch das zweite große Ereignis wirft bereits seinen Schatten voraus. Die oberösterreichischen Spielertage (**TraunCon**), für die ebenfalls der Traunerhof einlädt, finden traditionellerweise am verlängerten Wochenende um Christi Himmelfahrt, also dieses Jahr vom **1. bis 5. Juni 2011** statt. Zum Programm zählt auch heuer wieder die OÖ. Spielemeisterschaft, welche nun bereits zum 18. Mal ausgetragen wird.



Österreichische „Catan“- Meisterschaft in Traun

Nochmal eine kleine Erinnerung an das wichtigste Event des Jahres in der oberösterreichischen Spieleszene: Vom **8. bis 10. April 2011** findet bei uns im Traunerhof die österreichische Meisterschaft im Brettspielklassiker „Die Siedler von Catan“ statt.

Game News - Spielekritik

Zum Thema „Windmühlen“ unseres nächsten Spieleabends eignen sich zwei Länder ganz besonders gut: Spanien und Holland. Letzteres durch die Nutzung der Windkraft zur Betätigung von Pumpen, um dem Meer Land abzugewinnen.



Titel: Seeland
Autoren: Günter Burkhardt & Wolfgang Kramer
Verlag: Ravensburger
Jahrgang: 2010
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 9 Jahren
Dauer: 45 bis 60 Minuten
Preis: ca. Euro 28,-

Ich muss zugeben, ich habe mir jahrelang eigentlich keine Gedanken gemacht, warum es in Holland so viele Windmühlen gibt. In meinen Vorstellungen habe ich Windmühlen immer mit dem Mahlen von Getreide in Verbindung gebracht, wo man die Kraft des Windes genutzt hat, wenn nicht ein strömendes Gewässer die harte Arbeit verrichten konnte. Auch wenn ich mich dunkel an eine Folge von "Wickie und die starken Männer" zurückerinnern kann, in der dies vorkam, ist mir der wahre Zweck der niederländischen Windmühlen erst mit dem kürzlich erschienenen Spiel "Seeland" bewusst geworden. Ja, tatsächlich, erst die Lektüre der Spielgeschichte verdeutlichte mir, mit welchem

Erfindungsgeist die Holländer in ihrem "Goldenen Zeitalter" da ans Werk gingen, um dem Meer erfolgreich wertvolles, fruchtbares Land zu entreißen. Mit Hilfe von prachtvollen Mühlen wurden riesige eingedeichte Flächen entwässert, um dort Ackerbau zu betreiben.

Seeland - die holländische Provinz direkt am Meer - ist im gleichnamigen Spiel in sechseckige Felder unterteilt. Im Laufe des Spiels belegen wir diese Felder mit Mühlen- und Landschaftsplättchen, wobei die Windmühlenplättchen mit einer schönen Holzmühle der eigenen Farbe markiert werden. Als Spieler machen wir dies natürlich nicht selbstlos, wir versuchen damit, reiche Ernte zu erzielen, was sich in Punkten auf einer Ertragsliste ausdrückt. Wer am Ende die meisten Punkte geerntet hat, gewinnt.

Eine Ernte gibt es jedes Mal, wenn alle Felder um eine Mühle mit Plättchen belegt sind. Der Spieler, dem



die Mühle gehört, erhält dann die aufgedruckten Punkte des Mühlenplättchens sowie aller angrenzenden Landschaftsplättchen gutgeschrieben. Die Art der Landschaftsplättchen spielt dabei eine wichtige Rolle. Gelingt es, alle drei verschiedenen Landschaftsarten - Kohl, Raps und Tulpen - an einer Mühle anzubauen, gibt es einen satten Bonus von 5 Punkten. Ganz schlecht ist es allerdings, wenn man nur eine Landschaftsart anlegen konnte, für so eine Monokultur gibt es dann absolut keine Punkte, nicht mal für das Mühlenplättchen selbst.

Es kommt also schon sehr darauf an, die richtigen Plättchen an der richtigen Stelle anzulegen. Da stellt sich natürlich die Frage, wie man überhaupt Plättchen erhalten kann. Links auf dem Plan ist der Markt abgedruckt, auf dem nach einem gewissen Muster einige Mühlenplättchen (auf Werkstattfeldern) und Landschaftsplättchen (auf Marktständen) im Kreis angeordnet offen ausliegen.



Fortsetzung von „Seeland“

In der ersten Aktion seines Spielzugs - dem "Einkauf" - bewegt man eine neutrale "Gildemeister"-Figur im Uhrzeigersinn um den Markt. Das Plättchen, auf dem die Figur landet, darf man sofort auf den Spielplan legen. Die Zugweite des Gildemeisters darf man übrigens frei bestimmen, allerdings ist man an finanzielle Grenzen gebunden. Für jedes Plättchen, das man auslässt, also überspringt, muss man



nämlich 1 Goldmünze "zahlen", indem man seine eigene Kaufmann-Figur um entsprechende viele Guldenstücke auf dem Kontorkreis des Marktes vorrückt.

Da jedoch stets nur 5 Guldenstücke im Kreis ausliegen, kann man höchstens 4 Plättchen auslassen. Steht man schon auf dem vordersten Guldenstück, ist man sogar gezwungen, das nächste Feld vor dem Gildemeister zu nehmen, auch wenn man damit auf das Lagerhaus kommt, das einem sofort 3 Minuspunkte beschert. Haben einmal alle Kaufleute den hintersten Gulden verlassen, wird dieser sofort auf das erste Kontor vor dem vordersten Gulden gelegt, womit allen Spieler

wieder ein Goldstück mehr zum "Bezahlen" zur Verfügung steht. Dies ist ein sehr origineller Mechanismus, den ich so in dieser Form noch nicht gesehen habe. Sollte es in Holland etwa schon im 17. Jahrhundert bargeldlose Zahlungen gegeben haben? Auf jeden Fall wird auf den vom Gildemeister geräumten Platz ein passendes Plättchen von einem der beiden Stapel nachgelegt.

Bei der 2. Aktion eines Spielzugs - der "Landgewinnung" - wird das soeben erworbene Plättchen auf dem Plan untergebracht. Dabei sind nur wenige Grundregeln zu beachten. Natürlich muss an ein bereits liegendes Plättchen (bzw. die Startmühlen) angelegt werden. Schließt man damit eines der - verstreut auf dem Plan liegenden - verdeckten Plättchen an, wird dieses umgedreht. Darunter befinden sich neben verschiedenen Landschaftsplättchen auch vereinzelte Bauernhöfe. Diese haben zwar den Wert 0, liefern dafür aber einen wertvollen "Stuiver"-Chip, der gegen einen kompletten zusätzlichen Spielzug eingetauscht werden kann. Wird im Zuge der Landgewinnung schließlich eine Mühle völlig umschlossen, kommt es zur bereits beschriebenen "Ernte".

Ist ein Nachziehstapel leer, wird der entsprechende Marktstand bzw. die Werkstatt nicht mehr aufgefüllt. Wird dann der Gildemeister - ob

gezwungenermaßen oder beabsichtigt - auf ein leeres Feld gezogen, endet das Spiel augenblicklich. Gewonnen hat dann derjenige, der das Beste aus den sich ihm gebotenen Möglichkeiten gemacht hat. Sicher wird man danach trachten, besonders punktetragende Mühlen und Felder auf dem Markt zu erwerben. Das geschickte Bonus-Malus-System (Zusatzpunkte für Dreifelderwirtschaft bzw. Nullsumme bei Monokultur) macht manche Plättchen allerdings für einzelne Spieler attraktiver respektive uninteressant. Entscheidend ist aber auf jeden Fall, wie viel man dafür zu zahlen bereits ist. Wer sich früh verausgabt, hat später weniger Auswahl und muss nehmen, was kommt. Wer hingegen "spart", kann die Mitspieler etwas unter Druck setzen. Sicher: ein lupenreines Taktikspiel ist es deshalb noch nicht, aber da bis kurz vor Spielende stets mindestens acht Plättchen offen ausliegen, kann man in einem gewissen Rahmen schon vorausplanen. Mir gefällt diese Idee mit dem "Marktrondell" deshalb außerordentlich gut.



Drei Varianten, die beliebig miteinander kombiniert werden können, machen das Spiel noch etwas taktischer. So kann einerseits mit der Rück-

Fortsetzung von „Seeland“

seite gespielt werden, bei der statt der zufällig verteilten verdeckten Plättchen fix auf dem Plan abgebildete Landschafts- und Bauernhof-Plättchen ins Spiel kommen. Die Variante "Rekord-Ernte" belohnt die Spieler mit den wertvollsten Ernten, und bei der Variante "Stadtvogt" überprüft bei manchen Mühlen ein Stadtvogt, ob der Ertrag den aktuellen Erwartungen der Stadt entspricht, was sich - je nach Erfolg - mit einem kleinen Punktegewinn oder Punkteabzug auswirkt.

Somit bietet das Spiel nicht nur den anfangs beschriebenen Lerneffekt, son-



dern auch - eine Spezialität von Wolfgang Kramer - vielseitige Möglichkeiten bei nicht recht komplizierten Regeln. Ich persönlich liebe zwar im Allgemeinen taktisch-strategische Spiele, doch in diesem Fall bevorzuge ich eher das Grundspiel mit den verdeckten Plättchen, es birgt mehr Überraschungen und spielt sich etwas leichter und ungezwungener.



HALL OF GAME

SEQUENCE befindet sich mit dem 23. Platz in der Februar-Wertung bereits in der Zielgerade, nur noch einen Sieg entfernt von unserer „Hall of Games“. Aber der Sieger der Monatswertung wird es ihm auch nächstes Mal nicht leicht machen, denn 7 WONDERS macht sich bei unseren Knobelrittern immer beliebter. Für mich ist es der aussichtsreichste Kandidat für die Ruhmeshalle nach dem (ziemlich sicheren) Aufstieg von SEQUENCE, denn die anderen sind längst nicht so souverän. Auch nicht EGIZIA, das zwar wieder auf den 5. Platz vorstieß, aber nur langsam Punkte sammelt. HECK MECK BARBECUE und HIMMEL, A... & ZWIRN! konnten als 3. respektive 4. punkten, aber es fehlt noch ziemlich viel. An der 6. Stelle landeten gleich 5 Spiele ex aequo: IM WANDEL DER ZEITEN - WÜRFELSPIEL, FRES-

Insgesamt daher Daumen hoch für eine überaus gelungene Ravensburger-Frühjahrsneuheit 2010.



Game News - Wertung



KO, FIRENZE, DIXIT und DIE SPEICHERSTADT, darunter 3 Neuvorschläge, aber auch diese werden alle noch kämpfen müssen.

Vorläufig vorbei ist es für die Spiele ATLANTIS und DER PATE, die nicht mehr genug Stimmen bekamen. Sie machen Platz für die Neuvorschläge ASARA, JERUSALEM und NAVIGADOR (je 1 x).

Wertung:

- | | |
|----------------------------------|-----------------|
| 1. 7 Wonders | 7/+14/-0/21/ + |
| 2. Sequence | 8/+12/-0/20/ = |
| 3. Heck Meck BBQ | 4/+12/-0/16/ + |
| 4. Himmel, A... & Zwirn | 4/+12/-1/15/ = |
| 5. Egizia | 4/+ 4/-0/ 8/ + |
| 6. Im Wandel d. Z. Würfel Fresko | 2/+ 3/-0/ 5/ + |
| Firenze | *2/+ 3/-0/ 5/ + |
| Dixit | *1/+ 5/-1/ 5/ + |
| Die Speicherstadt | *1/+ 4/-0/ 5/ + |
| 11. Evo | 4/+ 0/-0/ 4/ - |
| 12. Atlantis | 2/+ 0/-0/ 2/ -- |
| 13. Der Pate | 1/+ 0/-0/ 1/ -- |

Vorschläge: Asara (1x), Jerusalem (1x), Navigador (1x)

Game News - Spielekritik

Bei Windmühlen drängt sich zwangsläufig der Name einer ganz berühmten literarischen Figur auf. Es verwundert daher keineswegs, dass am nächsten Spielabend auch ein Spiel mit dem gleichnamigen Titel auf den Tisch kommen wird...



Titel: Don Quixote
Autor: Reinhard Staupe
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2010
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 20 bis 30 Minuten
Preis: ca. Euro 25,-

Fürstentum anfangs aber nicht gerade, es zeigt lediglich 24 karge Felder (ein Raster von 8 x 3), die von "A1" bis "H3" durchnummeriert sind.

Jeder Spieler besitzt außerdem seinen eigenen Satz an 24 Plättchen, mit denen er im Laufe des Spiels sein Fürstentum gestaltet. 2 Plättchen zeigen Burgen (mit den Werten 6 und 4), auf den anderen Plättchen können verschiedene Wege, Ritter, Windmühlen und Kirchen abgebildet sein. Ach, was könnte man aus diesen Plättchen für schöne Wegeteile zusammensetzen. Alle Burgen, Kirchen, Windmühlen und Ritter ließen sich wunderbar miteinander verbinden, und dies trotz der zum Teil verschlungenen Pfade. Wenn man nur könnte, wie man wollte...

"Glücksspiel, elendiges!!!"

Damit wir uns nicht missverstehen: Bei diesem emotionalen Ausruf handelt es sich nicht um eine in zwei Worten zusammengefasste Kurzkritik zum Spiel "Don Quixote". Vielmehr sind es Worte, die einem durchaus mal über die Lippen kommen können, wenn einem das Glück bei diesem Spiel mal wieder nicht hold war.

Doch alles schön der Reihe nach: "Don Quixote" ist ein neues Legespiel von Reinhard Staupe, erschienen bei "Pegasus Spiele". Jeder der bis zu vier Spieler erhält einen eigenen Spielplan, welcher hier "Fürstentum" genannt wird. Recht attraktiv wirkt dieses

ausliegenden Plättchen für die erste Wertungsrunde nur 9 Plättchen auf. Für die zweite Wertungsrunde werden von den restlichen Plättchen 7 neue aufgedeckt. Die verbliebenen 6 Plättchen müssen dann in der dritten und letzten Wertungsrunde verbaut werden. Bereits hier kann es passieren, dass sich unter den offenen Plättchen nicht die dringend benötigten oder erwünschten Plättchen befinden.

Noch schlimmer ist jedoch, dass man die Plättchen auch nicht dorthin legen kann, wo man will und wo es vielleicht gerade am sinnvollsten wäre. Zufällig vom Stapel gezogene Positionskarten geben nämlich vor, auf welchen Koordinaten das nächste Plättchen platziert werden muss. Wird also beispielsweise die Karte "B2" aufgedeckt, muss jeder Spieler eines seiner offenen ausliegenden Plättchen auf das entsprechende Feld legen. Er kann sich nur entscheiden, ob er das gewählte Plättchen

Aber leider hat Reinhard Staupe etwas dagegen. Zum einen stehen jedem Spieler nicht alle Plättchen zur Verfügung. Nach dem Platzieren der beiden Burgen deckt jeder Spieler von seinen verdeckt



Fortsetzung von „Don Quixote“

vorher noch um 180 Grad dreht oder nicht.

Man kann sich nun leicht vorstellen, was passiert. Nichts wird aus den schönen, hochgestochenen Plänen. Rein gar nichts klappt so, wie man es geplant hätte. Zwischen den eigenen Vorstellungen und der Wirklichkeit klafft eine riesige Lücke. Dabei hätte man so viel vorgehabt. Bei den drei Wertungen kassiert man nämlich wertvolle Pluspunkte für verschiedene Kriterien. So bekommt man Punkte für jede **Burg** (4 bzw. 6 Punkte) gutgeschrieben, die man erfolgreich mit der notwendigen Anzahl an Rittern verbinden konnte: 1 Ritter in der 1. Wertung, 2 Ritter in der 2. Wertung und 3 Ritter in der 3. Wertung.

Kirchen bringen nur dann Punkte, wenn man sie miteinander verbinden konnte. So bringt eine einzelne Kirche gar nichts ein, 2 Kirchen im selben Wegenetz zählen schon 2 Punkte. Schafft man es hingegen, mehr als 2 Kirchen zusammenzuschließen, zählt jede Kirche 2 Punkte. Mit den **Windmühlen** verhält es sich ganz genauso.

Ganz wichtig ist auch die **Landesverteidigung**, wofür wiederum die Ritter zuständig sind. Allerdings verständlicherweise nur jene, die tatsächlich an der Grenze, also am Rande des Fürstentums stationiert sind. Um die für die Verteidigung veranschlagten 5

Punkte zu erhalten, müssen die Schilde der betroffenen Ritter in der 1. Wertung einen Gesamtwert von mindestens 4 beitragen. In der 2. Wertung erhöht sich der erforderliche Gesamtwert schon auf 8, in der 3. Wertung sogar auf 12. Nur einmal, in der Schlusswertung, wird auch noch die wertvollste zusammenhängende **Rittergruppe** abgerechnet, wobei ebenfalls die Werte auf den Schilden ausschlaggebend sind. Alle Punkte werden auf einer Punkteleiste festgehalten, und wer nach der 3. Wertung die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

So viele Möglichkeiten gäbe es da also, sich zu profilieren, so viele Chancen, Punkte zu kassieren. Aber leider: "Das Glück is' a Vogerl!", wie schon der Volksmund sagt. Man kann eigentlich nur versuchen, das Beste aus den sich bietenden Möglichkeiten herauszuholen. Die zu Beginn aufgedeckten Plättchen können zwar bereits eine bestimmte Richtung vorgeben, so kann man sich zum Beispiel mit vielen Rittern auf die Landesverteidigung konzentrieren. Letztlich entscheidet aber bei aller geplanter Voraussicht der Zufall, ob man die neuralgisch wichtigen Felder legen kann oder nicht.

Trotzdem - oder vielleicht auch gerade deswegen - hat "Don Quixote" seinen Reiz. Durch die kurze Spieldauer ist der hohe Glücksfaktor schnell verziehen, schließlich kann locker noch die eine oder an-

dere Revanche-Partie angehängt werden. Mich erinnert das Spiel an das ebenfalls sehr glücksabhängige "Take it easy", das es sogar in unsere "Hall of Games" geschafft hat. Eine erstklassige Referenz also, und ich glaube, dass "Don Quixote" auch ziemlich oft auf dem Spieltisch landen wird.



Was hat das Spiel aber nun - abgesehen von der grafischen Gestaltung - mit dem Ritter von der traurigen Gestalt zu tun? Bis auf die Tatsache, dass einem der ständige Hader mit dem fehlenden Glück wie ein Kampf gegen Windmühlen vorkommt, eigentlich nichts. Aber es sind zukünftig Erweiterungen geplant, bei denen laut Verlag auch Dulcinea, Sancho Pansa und der gute, alte Don vorkommen sollen...

Weekly

Game News -
Wertung



Nürnberger Spielwarenmesse 2011

Änderungen, nichts als Änderungen...

Erstmals seitdem die „Upper Austrian Connection“ (Gerhard, Peter, Roland und meine Wenigkeit) die Hallen der Nürnberger Spielwarenmesse unsicher macht, haben wir bei den Verlagen (fast) keine Termine ausgemacht. Konnte das überhaupt gut gehen? Konnten wir trotzdem unsere Kontaktpersonen, die netten Leute von den Presseabteilungen treffen? Bekamen wir ausreichend Informationen über die Neuheiten?

Gleich vorweg: Es hat super geklappt! Sicher, der einen oder anderen Kontaktperson haben wir tatsächlich nur kurz „Hallo!“ sagen können, aber ansonsten hat alles wunderbar funktioniert. Es war viel entspannter als sonst, wir hatten weniger Stress und fast keinen Zeitdruck.

Nachdem wir nun keinen fixen Terminplan hatten, gibt es in diesem Messebericht keine chronologische Reihenfolge mehr. Ich werde die Verlage alphabetisch durchgehen, jedoch wird nun nicht mehr

versucht, die Neuheiten komplett aufzulisten (das ist uns ja auch in der Vergangenheit nie gelungen). Ich erachte es für sinnvoller, gleich nur das Wichtigste herauszufiltern. Andererseits kann schon mal das eine oder andere gute Spiel dabei sein, das zwar schon in Essen vorgestellt wurde, mir selbst jedoch noch nicht bekannt war. Wie gewohnt, werde ich die interessantesten Spiele wieder mit einem großen Rufzeichen (📣) markieren, allerdings - wie man so schön sagt - „ohne Gewähr“.

Ganz vorne im Alphabet steht ABACUS SPIELE. Heuer war ein eher gemütliches Jahr für Pia Nikisch & Family, da es nur zwei Neuheiten gibt: „Gold!“ - das neue Kartenspiel des Erfolgsautors Michael Schacht - ist ein cleverer Wettstreit für 2 bis 3 goldhungrige Spieler, bei dem die Eselskarten geschickt eingesetzt werden wollen, um mit reichlich Gold belohnt zu werden. Die „große“ Neuheit heißt „Airlines Europe“ 📣 und ist eigentlich ein alter Bekannter, denn vor über 20 Jahren erschien es als eines der ersten Brettspiele bei Abacus. Das Spiel von Alan R. Moon kam später überarbeitet als „Union Pacific“ bei Amigo heraus. Nun spielt es wieder zu Beginn des Zeitalters der Passagier-Luftfahrt. Die ersten Fluggesellschaften werden gegründet und wertvolle Lizenzen erworben. Nur wer rechtzeitig in die rentabelsten Airlines investiert, kann erfolgreich sein. Auch optisch im Retro-Stil ein Leckerbissen.

ALEA SPIELE hatten einen eigenen Stand, an dem 2 Spiele präsentiert wurden. Das eine - „(Die Burgen von) Burgund“ (von Stefan Feld) war schon in Essen zu sehen, es schaut auch toll aus, aber mehr als die Erklärungen am Stand und ein paar Zeilen auf der Homepage von Heidelberger Spiele (Alleinvertrieb für dieses Spiel!) habe ich selbst nicht erhalten. Es spielt im Tal der Loire im 15. Jahrhundert und die Spieler setzen als einflussreiche Fürsten alles daran, ihre Ländereien durch überlegten Handel und Wandel aufleben zu lassen. Noch weniger kann ich über das zweite Spiel berichten. „König Artus und die Tafelrunde“ stammt von Michael Riesling und Wolfgang Kramer und erscheint nämlich erst im Herbst.

Der nächste Verlag mit der Initiale „A“ ist AMIGO SPIELE. Die Dietzenbacher haben heuer in Nürnberg ein Familienspiel im Programm. Bei „Blockers!“ von Kory Heath legen die Spieler ihre Plättchen auf Felder des Spielbretts, welche zum Buchstaben, zur Zahl oder zum Symbol passen. Dabei müssen möglichst große Gruppen gebildet werden. Es erinnert vom Spielgefühl etwas an das bei uns so beliebte „Sequence“. Das Hauptaugenmerk des Verlags liegt aber nach wie vor bei Kartenspielen, welche mit 3 Spielen („Monsta“ von Tom Röding, „Hippo Hopp“ von Peter Steiner sowie dem rund erneuerten „Geschenkt“ von Thorsten Gimmler) und einer neuen „Fun-Reihe“ (ebenfalls

mit drei Spielen: „**Kakadoo**“ von Haim Shafir, „**Uuups**“ von Thorsten Löpmann und „**Schwarz Rot Gelb**“ von Günther Burkhardt) erweitert wird. Auch zwei Kinderspiele stehen auf dem Programm: „**Coco Schnipp**“ von Manfred & Wolfgang Ludwig, sowie „**Ring'L'Ding**“ von Haim Shafir.

Für uns Spieleliebhaber aber weit wichtiger sind die Neuheiten von EGGERT SPIELE, die ebenfalls von Amigo vertrieben werden. Bei „**Das Geheimnis von Monte Christo**“ (Autoren: Arnoud Urbon & Charles Chevalier) machen sich die Spieler auf die Suche nach reichen Schätzen, die der Graf in den Verließen des Château d'If versteckt haben soll. Sehr innovativ ist der sogenannte „Action-Glide“, mit dem die Spieler ihre Aktionen planen können. Auch die zweite Neuheit „**Pergamon**“ von Stefan Dorra & Ralf zur Linde schaut sehr edel aus. Es spielt im Jahre 1878, als Archäologen in der heutigen Türkei bei Ausgrabungen auf Überreste des antiken Pergamon stoßen. Mit den Fundstücken sollen möglichst wertvolle Ausstellungen gebildet werden. Die dritte Neuheit - „**Principato**“ von Touko Takhokallio - wird erst im Herbst erscheinen.

Es gibt noch einen Spielverlag mit „A“: den französischen Verlag ASMODÉE. Wie nicht anders zu erwarten war, gibt es zum „Spiel des Jahres“ die obligate Erweiterung. „**Dixit Odyssey**“ von Jean-Louis Roubira kann als eigenständiges Spiel oder in Kombinati-

on mit „Dixit“ gespielt werden. Auch zu „Zug um Zug“ erscheint eine Mini-Erweiterung: „**Alvin & Dexter**“ bringen Außerirdische und Dinosaurier ins Spiel. An richtigen Neuheiten sind mir besonders 3 Spiele aufgefallen. Auf „**Cargo Noir**“ bin ich schon durch einen toll gemachten Trailer im Internet aufmerksam gemacht worden. Das Spiel von „Days of Wonder“ um verbote- ne Geschäfte, Schmuggel und illegalen Handel in gefährlichen Gewässern wie Hong Kong, Bombay, Tanger und Macao stammt aus der Feder von Serge Laget. Schön gestaltet im Stil der 50er Jahre. „**Banksters**“ gehört in die Kategorie der Familienspiele, bei dem sich die Spieler als Gentleman-Diebe aus einem 3-dimensionalen Tresor bedienen, sich aber vor dem Detektiv in Acht nehmen müssen. Und schließlich gibt es noch von den Machern der „Werwölfe von Düsterwald“ (Autor Hervé Marly) ein Partyspiel namens „**Skull & Roses**“, welches von rivalisierenden Biker-Gangs handelt.

Von Asmodée werden noch weitere Spiele anderer Verlage vertrieben. Zum Beispiel von „Matagot“. Hier wartet man noch immer mit Spannung auf das bereits in Essen vorgestellte „**Felinia**“ von Michael Schacht, welches aufgrund eines Produktionsfehler noch nicht ausgeliefert werden konnte. Es geht darum, möglichst viele der begehrten Handelsposten auf dem neuentdeckten Kontinent Felinia zu errichten. Schaut toll

aus, und soll angeblich auch sehr gut sein. Ebenfalls schon in Essen zu bewundern gab es „**Tikal 2**“ vom Verlag „Game-works“. Es ist zwar wie das Spiel des Jahres 1999 von Michael Kiesling und Wolfgang Kramer, stellt aber ein völlig eigenständiges Spiel dar mit gänzlich anderen, schönen Mechanismen. Und Freunde von „7 Wonders“ (Repos Production) können sich auf eine Erweiterung mit dem Untertitel „**Leaders**“ freuen.

Auf meiner Liste käme als nächstes ein Verlag mit dem Anfangsbuchstaben „D“ dran. Da aber „Drei Magier Spiele“ von SCHMIDT SPIELE vertrieben werden, werde ich mich gleich allen Spielen aus diesem Spieleverlag und -vertrieb widmen. Schmidt Spiele hat ja eine geschickte Einteilung: Die Familienspiele produzieren sie selbst, die „Erwachsenenspiele“ kommen von „Hans im Glück“ und die Kinderspiele von „Drei Magier“.

Das „Zauberertrio“ liefert mit „**Geistermühle**“ (von Thomas Daum und Violetta Leitner) und „**Der verflixte Zaubertrank**“ (Gebrüder Frei) wieder zwei attraktive Neuheiten, sowie eine Erweiterung zum „Magischen Labyrinth“ (Dirk Baumann). Alles schön gestaltet mit hochwertigem Spielmaterial und zauberhafter Thematik.

Die Frühjahrsneuheit für Familienspiele von Schmidt heißt „**Draco**“ von Leo Colovini. Ein Laufspiel, bei dem man zum richtigen Zeitpunkt „seinen“ Drachen wechseln

muss, um bei den Wertungen (Meeple-Form), ein „Carcassonne“-Würfelspiel in Metallstreifen. Da ich die Herbstneuheit „**Die verbotene Insel**“ noch nicht kannte, bot der Schmidt-Abend am Donnerstag die willkommene Gelegenheit, dieses kooperative Spiel von Matt Leacock (von den Regeln her ein etwas vereinfachtes „Pandemie“) auszuprobieren. An diesem geselligen Abend in lockerer Atmosphäre kamen auch andere Schmidt-Spiele auf den Tisch. „**Eselsbrücke**“ von Ralf zur Linde & Stefan Dorra hat mir schon Spaß gemacht, aber nicht jedem wird diese Art von Gedächtnisspiel à la „Memo Crime“ gefallen. Einig waren wir uns aber alle, dass die neue Würfelspiel-Serie „Roll & Play“ grenzgenial ist. Die stabile Box wird durch Aufklappen zu einem Würfelturm, was das Ganze zu einem idealen kompakten Reisespiel macht. 4 Spiele umfasst die Serie bis jetzt, die Titel sind „**Fiese 15**“ von Steffen Benndorf, „**Kniffel Extreme**“, „**Geizen**“ von Leo Colovini und - für mich am Interessantesten - „**Extra!**“ von Sid Sackson, eine Neuauflage des süchtig machenden Würfel-Klassikers „Choice“. Auch die „Easy Play“-Reihe wurde fortgesetzt, und zwar mit dem Spiel „**Top & Down**“, einem vertrackten Würfel-Laufspiel von Nils & Richard Ulrich.

Bei HANS IM GLÜCK steht alles im Zeichen des 10-jährigen Geburtstags von „**Carcassonne**“. Deshalb gibt es gleich mehrere Angebote: Eine Jubiläumsedition mit auffälligem Schachteldesign

(Meeple-Form), ein „Carcassonne“-Würfelspiel in Metallstreifen. Da ich die Herbstneuheit „**Die verbotene Insel**“ noch nicht kannte, bot der Schmidt-Abend am Donnerstag die willkommene Gelegenheit, dieses kooperative Spiel von Matt Leacock (von den Regeln her ein etwas vereinfachtes „Pandemie“) auszuprobieren. An diesem geselligen Abend in lockerer Atmosphäre kamen auch andere Schmidt-Spiele auf den Tisch. „**Eselsbrücke**“ von Ralf zur Linde & Stefan Dorra hat mir schon Spaß gemacht, aber nicht jedem wird diese Art von Gedächtnisspiel à la „Memo Crime“ gefallen. Einig waren wir uns aber alle, dass die neue Würfelspiel-Serie „Roll & Play“ grenzgenial ist. Die stabile Box wird durch Aufklappen zu einem Würfelturm, was das Ganze zu einem idealen kompakten Reisespiel macht. 4 Spiele umfasst die Serie bis jetzt, die Titel sind „**Fiese 15**“ von Steffen Benndorf, „**Kniffel Extreme**“, „**Geizen**“ von Leo Colovini und - für mich am Interessantesten - „**Extra!**“ von Sid Sackson, eine Neuauflage des süchtig machenden Würfel-Klassikers „Choice“. Auch die „Easy Play“-Reihe wurde fortgesetzt, und zwar mit dem Spiel „**Top & Down**“, einem vertrackten Würfel-Laufspiel von Nils & Richard Ulrich.

Damit wären wir alphabetisch schon beim HEIDELBERGER SPIELEVERLAG angelangt. Harald Bilz und seine Mannen haben wieder ein umfangreiches Neuheitenprogramm verschiedener Spieleverlage, vor allem im Fantasy-Bereich. Schon im Herbst habe ich mir drei Spiele dick und rot angestrichen, die ich nun auch noch erwähnen möchte, da sie in Spielereisen bereits sehr gut ankommen: „**First Train to Nürnberg**“ ist die eingedeutschte Version von „Last Train to Wensleydale“, für das Martin Wallace verantwortlich zeichnet. Dann noch mit „**Das 20. Jahrhundert**“ von Vladimir Suchy ein weiteres Spiel aus dem tschechischen Verlag „Czech Games Edition“, bei dem es um Ökonomie und Müllentsorgung geht. Und schließlich noch „**Die Minen von Zavador**“ von Alexander Pfister, ein Spiel von „Lookout Games“, das thematisch an das Wirtschaftsspiel „Das Zepter von Zavador“ anschließt.

Doch auch die Frühjahrsneuheiten sind vielversprechend. Ganz gespannt bin ich auf das allseits hochgepreisene „**Troyes**“ von Sébastien Dujardin, Xavier Georges & Alain Orban, bei dem der Aufstieg der mittelalterlichen Stadt über 4 Jahrhunderte nacherlebt wird. Am Stand hat mir Christoph Lipsky von „**Civilization: das Brettspiel**“ von Kevin Wilson, einer Brettspielumsetzung der preisgekrönten Computerspielserie, und von „**Die Akte Whitechapel**“ (Gabriele Marin & Gianluca Santopietro), einem spannenden Kriminal- und Detektivspiel im viktorianischen London vorgeschwärmt. Von einem österreichischen Landsmann (Andreas Pelikan) stammt „**Die Gulli-Piraten**“, ein pfißiges Setzspiel um wertvolle Schätze in den Abwasserkanälen. Aus der Masse an weiteren Neuerscheinungen noch andere herauszustreichen fällt mir ohne zusätzliche Informationen schwer, aber die „üblichen Verdächtigen“, wie die Spieleverlage „Czech Games Edition“, „Lookout Games“ sind stets zu beachten.

Der nächste Buchstabe ist das „l“... Huch! da hätte ich doch glatt einen wichtigen Spieleverlag vergessen: HUCH! & FRIENDS, ein weiterer Spieleverlag, der viele Spiele anderer Verlage vertreibt. Die Höhepunkte - zumindest für mich - wurden allerdings schon in Essen präsentiert. Wie das neue Strategiespiel „**Vinhos**“ von „What's Your Game?“ (Autor Vital Lacerda), bei dem sich die

Spieler als portugiesische Winzer versuchen. Oder „**Era of Inventions**“ von Anthony Daamen, bei dem die Spieler in der Ära der großen Erfindungen selbst zu großen Erfindern werden. Oder das vielbeachtete „**Nürnberg - Stadt der Zünfte**“ von Andreas Steding (White Goblin Games), bei dem die Spieler danach trachten, die Zünfte im mittelalterlichen Nürnberg, und damit auch die Stadt zu kontrollieren. Aber auch das selbstproduzierte „**Das n-tv Börsenspiel**“ von Simon Haas, bei dem die Spieler ihr Glück an der Börse probieren, ist durchaus interessant.

Bei den Neuheiten finden wir einige Partyspiele, von denen ich „**Fiesling**“ von Claude Weber, sowie „**Was klotzt du?**“ von Inka & Markus Brand hervorheben will. Daneben gibt es noch 2 neue Kartenspiele: Das Stichspiel „**Companeros**“ von Steffen Brückner und das Zockerspiel „**Kawumm!**“ von Bernhard Weber. Und natürlich finden sich noch jede Menge Kinder- und Logikspiele im Verlags- und Vertriebsprogramm. Ach ja, und dann trafen wir noch unseren „alten“ Freund Fritz Gruber am Stand von Hutter. Der ehemalige Pressechef von Kosmos Spiele vermarktet nämlich dort die Puzzles des amerikanischen Herstellers „Purrfect“.

Dies dient mir zur Überleitung zum nächsten Spielverlag KOSMOS SPIELE, die ja in Nürnberg wie jedes Jahr eine Fülle an Neuheiten vor-

stellen. Natürlich gibt es wieder Nachschub für die bewährten „Longseller“, wie ein „**Ubongo**“-Kartenspiel, ein schnelles „**Siedler von Catan**“-Kartenspiel, eine Erweiterung für die „**Fürsten von Catan**“ („Finstere Zeiten“), einer Überarbeitung des Kooperationspiel „**Der Herr der Ringe**“, etc. Auch stehen wieder einige Literatur-„Verspielungen“ auf dem Programm, wie „**Mieses Carma**“ von Matthias Cramer oder einige Spiele zu den beliebten Zeichnungen von Uli Stein. Doch in der Pressemappe finden sich nur ausführliche Informationen zu vier Spielen, da hat Doris Glasz von der Öffentlichkeitsarbeit für uns Journalisten schon klug zusammengefasst. Ich war vor allem an „**Abtei der Rätsel**“ interessiert, bin ich doch stolzer Besitzer des superteuren Originalspiel „Die Abtei der wandernden Bücher“ von Thomas Fackler. Wieder müssen die Spieler als Mönche ein Buchstabenrätsel lösen, indem sie die Bücher in der Abtei aufstöbern, allerdings spielt der Abt nun nicht mehr so eine wichtige Rolle. Trotzdem eine gelungene, sehr atmosphärische Umsetzung. Auch „**Uluru**“ von Lauge Luchau macht auf mich einen sehr guten Eindruck. Es spielt zwar in der Mythenwelt Australiens, ist jedoch ein eher abstraktes, turbulentes Knobelspiel, ein wenig wie ein anspruchsvolleres „**Ubongo**“. Der variierbare Schwierigkeitsgrad macht es zu einem idealen Familienspiel. Mir gefällt's, aber es wird nicht jedermann's Sache sein.

Zwei Kinderspiele werden in der Pressemappe noch angepriesen: das dreidimensionale Geschicklichkeitsspiel „**Monsterfalle**“ von Inka & Markus Brand, bei dem die Kinder gemeinsam knuffige Knuddelmöster fangen müssen, und das kooperative 3D-Wettkletterspiel „**Der Kletterretter**“ von Christoph Behre für Kinder ab 5 Jahren. Der Vollständigkeit halber erwähne ich noch die anderen interessanten Neuheiten: „**Tohuwabohu**“ (Inka & Markus Brand) ist ein Bauspiel à la „Villa Paletti“. „**Speed Dating**“ von Marcel-André Casasola-Merkle ein flottes Spiel um Rendez-vous unter Zeitdruck. Und noch „**Flinke Fliegen**“ (von Christoph Behre), ein Reaktionsspiel für Kinder ab 6 Jahren.

NORIS SPIELE hatten im Herbst mit „**Captain Jack's Gold**“ und „**Linie 1**“ ja zwei attraktive Neuerscheinungen. Im Frühjahr ist für uns Brettspielliebhaber weniger dabei. Ein paar Kinderspiele (zum Beispiel das Memospiel „**Schatzinsel Ahoi!**“ von Daan Kreek, die Geschicklichkeitsspiele „**Power Tower**“, „**Zitterpartie**“ und „**Puste-Kugel**“ oder das Laufspiel „**Schneck**“ von Inon Kohn) und eine neue Partyspiel-Reihe mit Titeln wie das Pantomimenspiel „**Charade**“, das Blitz-Zeichner- und Schnellrater-Spiel „**Imago**“, das verrückte Wörterbuchspiel „**Lexikon**“, sowie „**Yes & No**“ (ein Spiel der erlaubten und verbotenen Wörter, das an „Tabu“ erinnert).

Das Hauptaugenmerk hat der Verlag aber auf ein anderes Produkt gelegt, mit dem den „Ravensburgern“ Konkurrenz gemacht werden soll. „**Toy Stick**“ heißt bei ihnen der Stift, der ähnlich wie „Tip Toi“ funktioniert, ja in einigen Belangen sogar eine Verbesserung bzw. Weiterentwicklung (im Bereich Musik) darstellt. Dafür beschränkt sich die Produktpalette - zumindest vorerst noch - auf Lernbücher.

Den Stand von PEGASUS SPIELE haben wir heuer mit steigendem Interesse besucht, denn der Verlag bringt von Jahr zu Jahr bessere Spiele heraus. Und wir wurden wieder nicht enttäuscht. Bei den Familienspielen erscheint „**Mondo**“ von Michael Schacht, ein Legespiel mit einfachen Regeln und einem variablen Spielsystem. Gleichzeitig erschaffen alle Spieler ihre eigene Welt voller exotischer Tiere und verschiedener Landschaften. Viel Werbung machte „Pegasus“ für sein „**Ducko-Memoria Memo**“ ein Memory-Spiel mit den berühmtesten Werken aus der Erpel-Sammlung der interDucks, wie z.B. die Büste der Königin Duckfretete.

Auch bei den Strategiespielen gibt es Nachschub. Im Herbst erschien ja das tolle „**Firenze**“ von Andreas Steding, und auch die Frühjahrsneuheit handelt von einer mittelalterlichen Stadt. Von Stefan Feld stammt „**Strasbourg**“, bei dem die Spieler in die Rolle aufstrebender Familien der Stadt zur Zeit der Zünfte schlüpfen. Auch kommt wieder

ein attraktives Piratenspiel in den Handel: „**Korsaren der Karibik**“ von Christian Marcussen und Kasper Aagaard. Der Hammer unter den Strategiespielen ist jedoch „**Thunderstone**“ von Mike Elliott, welches das Spielprinzip von „Dominion“ in eine Fantasywelt überträgt. Die Spieler bauen während des Spiels ein möglichst gutes Kartendeck mit schlagkräftigen Helden und Waffen zusammen. Sukzessive werden natürlich Erweiterungen erscheinen, wie 2011 „**Zorn der Elemente**“, „**Die Wächter von Doomgate**“ und „**Drachenturm**“.

Bei den Kartenspielen wird es neben den obligaten „**Munchkin**“-Erweiterungen auch ein neues Spiel zum „**Mystery Rummy**“ geben: „**Fall 4: Al Capone**“.

Nach „P“ kommt bekanntlich „Q“, wie QUEEN GAMES. Am Stand wurden wieder eine Menge Neuheiten präsentiert, aber das ist ja keine Seltenheit, sondern eher schon Gewohnheit. Zum mehrfach ausgezeichneten „**Fresko**“ gibt es nun zusätzliche Erweiterungsmodule: eine große Schachtel mit den Modulen 4 - 6 („Der Wunschbrunnen“, „Das Blattgold“ und „Die Glaser“) sowie eine kleine Box mit dem Modul Nr. 7 („Die Schriftrollen“). Zum „Bestseller“ des Verlags - „**Alhambra**“ - erscheint ein Kartenspiel (sogar als City-Edition!), für „Jenseits von Theben“ gibt es nun ein Kartenspiel mit dem Titel „**Die Grabräuber**“, für „Shogun“ die Erweiterung „**Am Hofe des Kaisers**“, und auch für „Sa-

markand“ soll eine Erweiterung erscheinen, die aber noch nicht weiter angekündigt wurde. Außerdem legt „Queen Games“ immer wieder mal Spiele neu auf, so wie heuer „**Show Manager**“ von Dirk Henn und „**Res Publica**“ von Reiner Knizia.

Den Leser werden aber vor allem die Neuerscheinungen interessieren. Und hier gibt es einiges zu berichten. So erscheint nun eine „Iron Horse Collection“ von anspruchsvollen Eisenbahnspielen. Als erstes Spiel davon kommt „**German Railways**“ von Harry Wu heraus. „**Discover India**“ (Günter Cornett & Peer Sylvester) lässt die Spieler als Reisegruppe den indischen Subkontinent entdecken. Bei „**Mammut-Jäger**“ von Kristian Amundes Östby streiten sich die Jäger um die besten Anteile der erlegten Beute. „**Kairo**“ entführt uns auf einen orientalischen Markt der ägyptischen Hauptstadt, wo wir möglichst viele Kunden anlocken wollen. Die drei vielversprechendsten Spiele sind jedoch „**Lancaster**“ von Matthias Cramer, bei dem die Spieler in ihrem Bestreben, der mächtigste Lord zu werden, ihre Burgen geschickt ausbauen und den König bei der Eroberung Frankreichs unterstützen. Bei „**Paris Connection**“ von David V. H. Peters planen die Spieler als französische Eisenbahnpioniere, möglichst viele Städte des Landes an das Schienennetz anzuschließen. Und schließlich werden bei „**Castelli**“ im mittelalterlichen Italien zahlreiche Burgen errichtet, um wirtschaftlich at-

traktive Standorte zu sichern und vor feindlichem Zugriff zu sichern. Alle „Queen“-Spiele sind wie gewohnt sehr schön gestaltet.

Damit wären wir schon bei „R“ wie RAVENSBURGER, dem Marktführer. Wir Vielspieler wurden ja im Herbst mit „Asara“ schon richtig verwöhnt. Im Frühjahr ist für uns leider weniger dabei. Ravensburger konzentriert sich offensichtlich darauf, das Beste aus „Tip Toi“ herauszuholen, bevor die Konkurrenz auf den Markt kommt. Deshalb erscheint jeden Monat etwas Neues zu dem Wunderstift, mal ein Puzzle, mal ein Memory, ein Globus, ein Spiel, natürlich jede Menge Bücher. Es ist einfach toll, was man mit dem Stift alles machen kann, ich wünschte mir manchmal, ich wäre noch ein Kind...

Ansonsten setzt man auf Altbewährtes bzw. bereits erfolgreiche Konzepte. „Bits“ von Reiner Knizia ähnelt nicht nur vom Namen her an „Fits“ und ist auch eine Art Brettspiel-Tetris. Max Kirps' „Schlag den Raab - das 2. Spiel“ - bei uns der Partyspiel-Knüller! - beinhaltet viele neue Spiele und lässt sich alleine oder zusammen mit dem Grundspiel spielen. In Gunter Baars „Das große Tier-Rätsel“ findet die Klappbox vom früheren „Klappe auf!“ eine schöne und wunderbar funktionierende Wiederverwendung. Einige Spiele erscheinen nun in einer praktischen Kompakt-Ausgabe, wie „Mister X - Flucht durch London“ von Gunter Baars

oder „Nobody is perfect Kompakt“. Andere Spiele sind nun in limitierter Jubiläumsausgabe erhältlich, wie „Sagaland“ und „Das ver-rückte Labyrinth“. Und dann findet in immer mehr Spielen die Elektronik ihren Einzug. Große, anspruchsvolle Titel werden hoffentlich wieder im Herbst erscheinen...

WINNING MOVES setzt seine Serie „Spielvergnügen im Quadrat“ mit dem Spiel „Artefakt“ von Michael Palm und Lukas Zach fort. Die Spieler versuchen ihre Figuren geschickt zu den lohnendsten Fundorten zu ziehen, um so Fragmente eines legendären Schatzes zu finden. „Miss Lupun“ (ein Anagramm aus „Plus“ und „Minus“) ist an die gleichnamigen, trendigen Mathe-Rätsel angelehnt. Die beiden Rätselerfinder Thomas Sing & Dr. Ralf-Peter Gebhardt machen daraus ein aufregendes Strategiespiel. Klingt interessant, im Gegensatz zum Spiel „Barbie Fashion City“, das ich aus Protest nicht näher beschreiben will. Vom finnischen Verlag „Tactic“ werden 2 Party-Spiele mit selbsterklärenden Titel vertrieben: „Wann war das letzte Mal, dass...?“ und „Extrem! Wie gut kennen Sie Ihren Partner“. Erwähnenswert sind noch „Jishaku“, ein Action-Magnetspiel mit ziemlich starken Magnetsteinen und mehreren Spielvarianten, sowie die „Schweinerei Party Edition“, der Klassiker des Schweinewürfels mit 8 Schweinchen in der praktischen Reißverschluss-Transport-Tasche.

Mit „Z“ wie ZOCH VERLAG beschließen wir unseren kurzen Messe-Überblick. Das diesjährige „Großspiel“ heißt „Avanti“ von Heinz Meister. Bei diesem Wett-Rennspiel ziehen die Spieler ihre liebevoll in Schuss gehaltenen Kultautos (wunderschöne Spielfiguren!) von Event zu Event. Beim Kartenspiel „Arschbombe“ von Bernhard Lach und Uwe Rapp lassen die Spieler Karten aus luftiger Höhe auf den Tisch (den „Pool“) fallen mit dem Ziel, friedliche Schwimmbadbesucher zu ärgern. „Crossboule“ ist ein Boccia/Petanque/Boule-Spiel der 3. Dimension, mit dem dank der weichen Kugel wirklich überall gespielt werden kann. Das Memo-Puzzle „Zozle“ gibt es nun auch für Kinder als „Zozle Junior“ mit großformatigen Legekärtchen in vier verschiedenen Aufmachungen (z.B. Piraten für Boys und Prinzessinnen für Girls). „Zicke Zacke“ (von Marek Zoschl) ist ein rasantes Versteck- und Reaktionsspiel mit den bekannten Charakteren der Zoch-Hühnerfamilie. „Da ist der Wurm drin“ von Carmen Kleinert ist ein Würfel- und Beobachtungsspiel für Kinder ab 4 Jahre. Und für das rasante Merk-, Mitzähl- und Reaktionskartenspiel „Auf die Birne“ zeichnet „unser“ Manfred Reindl verantwortlich.

Die anspruchsvolleren Spiele wurden zumeist schon in Essen vorgestellt, aber auch in Nürnberg wird die eine oder andere spielerische „Perle“ dabei sein, die es in den nächsten Wochen zu finden gilt.



Milieuilm
Deutschland 2009
Regie: Ralf zur Linde & Wolfgang Sentker
Hans im Glück Studio
Dauer: ca. 45 min.

Die größte Insel der Balearen ist nicht nur ein Urlaubers-Paradies und jeden Sommer Treffpunkt aller „Ballermänner“. Im Landesinneren Mallorcas, fernab von den überfüllten Touristenstränden,

Der Film-Tip des Monats

gibt es nämlich eine funktionierende Landwirtschaft, bei der vor allem Früchte, wie Feigen, Orangen, Zitronen, Weintrauben und Oliven angebaut werden. Das Regieduo Ralf zur Linde und Wolfgang Sentker zeigt uns den spannenden Alltag der mallorquinischen Bauern, wie sie ihre Früchte anbauen und ernten, und wie sie



- mit Hilfe von Eselskarren - die einzelnen Gemeinden der Insel abklappern, um deren ständig wechselnden Bedarf zu decken.

Ein kurzweiliger, interessanter Film über die eher unbekanntesten Seiten Mallorcas. Prädikat: sehenswert.



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, am Donnerstag vor dem Spieleabend.
 © 2011 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:
 * Monatliche Spielereffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. Mittwoch im Monat)
 * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
 * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielezeitschrift (Game News) für Mitglieder
 * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
 * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener Spielefest, ...)

* Entwicklung neuer Spielideen
 * Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
 * Spielebestellservice für die Mitglieder