

TRAUN: „GOOD OLD GERMANY“!

Deutscher Abend am Mittwoch, den 6. März 2013 !!!! (S.1)



247. Ausg. 28. Febr. '13
Auflage 100 Stück (!!)
22. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Traun Eigenreportage

„Am Platz vorm Brandenburger Tor gibt's Pflastersteine statt der Mauer.

Ein kleines Schild steht da davor, und schaut man draufetwas genauer, dann steht dort - und das ist kein Scherz:

Das ist der Platz des 18. März.“

Der Platz erinnert gleich an zwei historische Daten, nämlich sowohl an die Märzrevolution des Jahres 1848, als auch an die erste freie Volkskammerwahl 1990 in der DDR.

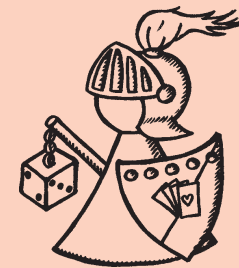
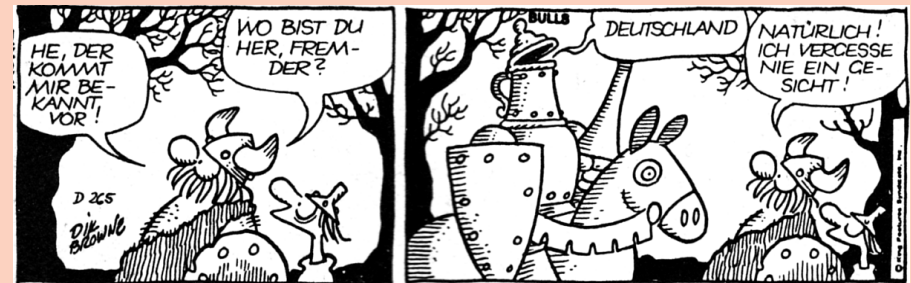
Die insgesamt 188 Jubiläumsjahre nehmen wir zum

Anlass, wieder mal den Blick über unsere nördliche Grenze zu werfen, um zu sehen was unsere Nachbarn so mit ihren wiedervereinigten Bürgerrechten anstellen.

Am 6. März feiern wir also wie gewohnt ab 19:00 Uhr die Rückkehr unseres Außenteams, das zu diesem Zweck den langen und beschwerlichen Weg nach Nürnberg auf sich genommen hat, um uns mit neuem Anschauungsmaterial zu versorgen. Einen Bericht des Besuchs der Nürnberger Spielwarenmesse können sie ab Seite 8 lesen. Am Mittwoch werden wir hauptsächlich Spiele vorstellen, die von Deutschland und seiner langen Geschichte handeln.

Bis dann, also
Tschüss.

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis

TraunCon 2013

Beim Erstellen des Spielkalenders ist der Redaktion leider ein kleines Missgeschick passiert. Statt des traditionellen Christi Himmelfahrt-Wochenende wurde für die Oberösterreichischen Spieletage (TraunCon) heuer das verlängerte Fronleichnam-Wochenende eingetragen. Wir wollen es aber dabei belassen, da bereits die ersten Reservierungen eingetragen sind. Außerdem gibt dies uns und den Verlagen mehr Zeit für die Auswahl der Meisterschaftsspiele und deren Zusendung. Fixer Termin daher: **Mittwoch, 29. Mai bis Sonntag, 2. Juni 2013!!!**

ritter der knobelrunde

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 10. März 2013 bis spätestens 12:00 Uhr.

Treueverlosung

Aufgrund des Stresses für die Redaktion (Computerausfall, Arbeit, etc.) hat sich die alljährliche Verlosung von Spielen für unsere treuesten Besucher noch etwas verzögert. Wir werden dies so bald wie möglich nachholen.

„Die Siedler von Catan“-Turnier am 3. März 2013

Im Traunerhof findet am Sonntag, den 3. März 2013 ab ca. 10:00 Uhr ein Turnier in „Die Siedler von Catan“ statt. Veranstalter ist erstmals Doris Schauppper, die auch für zahlreiche Preise für alle Teilnehmer gesorgt hat. Das Turnier zählt zur Österreichischen Rangliste.

Zwischenwertung

Das Jahr ist zwar noch recht jung, aber bereits jetzt setzen sich die Favoriten für die Thronfolge in der Zwischenwertung etwas ab. Die bisherige Hierarchie nach gerade mal zwei Wertungsabenden schaut folgendermaßen aus:

1. Prinz Franky	57
2. König Reinhold	50,5
3. Königin Doris	44
4. Herzog Gerhard	42
Knappe Simon	42
6. Herzog Udo	40
7. Knappe Manfred P.	28,5
8. Knappe Jakob P.	27
9. Graf Christian F.	25
10. Knappe Oliver G.	23,5
11. Earl Johannes	22,5
12. Graf Thomas L.	20
Graf Andreas Z.	20
14. Lady Angie	17
Knappe Thomas B.	17
16. Earl Andreas H.	16,5
17. Kammerzofe Nina	16
Lady Nicole	16
18. Earl Oliver K.	15
19. Knappe Maxi	13,5

Game News - Spielekritik

Wenn man ein Spiel suchte, dass zum Thema unseres März-Spieleabends - „Deutschland“ - passt, könnte man kein geeigneteres finden als das nachfolgend beschriebene. Schließlich ist unser nordöstlicher Nachbar bereits im Spielertitel vertreten...



Fortsetzung von „10 Tage durch Deutschland“

und beim amerikanischen Hersteller "Out of the Box" haben die beiden Autoren Alan R. Moon und Aaron Weissblum in der "10 days"-Serie (bis dato) gleich 5 Spiele mit demselben Spielprinzip herausgebracht: USA (2003), Europe (2003), Africa (2003), Asia (2007) und the Americas (2010). Ich selber kenne nur das Schmidt Spiel, das mir persönlich sehr gut gefällt.



fordert **flexibles Denken** und Reagieren auf sich bietende Möglichkeiten und geänderte Umstände, wenn einem zum Beispiel ein Mitspieler eine wichtige Karte wegschnappt. Stures Festhalten an einmal gefasste Entschlüsse bringt gar nichts, es ist viel besser sich mehrere Optionen offen zu lassen und dadurch mehrere Chancen auf die Vollendung seiner Route zu erhalten.

Sicher, der **Glücksfaktor** ist schon gegeben. Schon in der Aufbauphase kann der eine bereits ein paar gute Verbindungen schaffen, während der andere nur "Kraut und Rüben" bekommt. Und wer öfter zufällig passende Karten zieht oder vorfindet, hat es wesentlich leichter. In den meisten Fällen wird jedoch jener Spieler gewinnen, der sich mehr Möglichkeiten offen lässt und auch die Wahrscheinlichkeiten, bestimmte Karten zu bekommen, mit berücksichtigt.

Die **Grafik** wirkt etwas "retro" (Zitat meiner nicht sonderlich spielbegeisterten besten Ehefrau von allen beim Anblick der Schachtel: "Aber das ist ja ein altes Spiel!"), doch dies stört mich eigentlich we-

nig. Nicht weil ich selbst nicht mehr der Jüngste bin, sondern weil ich Übersichtlichkeit und Funktionalität bei so einem Spiel vor die Ästhetik stelle. Das **Spielmaterial** ist aber solide, die Karten stabile Kartonplättchen, die gut in die Kartenhalter passen.

"Europa Tour" erreichte zwar 2003 den 3. Platz beim "à la carte"-Kartenspielpreis und wurde von der Wiener Spieleakademie als SpieleHit für die Familie ausgezeichnet, bekam meiner Meinung nach jedoch nicht die gebührende Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit. Mit dieser Ausgabe bei Ravensburger besteht aber die Chance, dass sich dies ändert. "10 Tage durch Deutschland" hätte es sich nämlich verdient...

Wesley

Game News -
Wertung



Des Rätsels Lösung liegt darin, dass der **Spielplan** lediglich der Orientierung dient. "10 Tage durch Deutschland" heißt das Spiel, und folgerichtig zeigt der Plan eine Karte von Deutschland, unterteilt

in 43 Regionen. Da jede Region - außer Berlin - in einer von fünf Farben vorkommt, schaut der Plan bunt wie ein Fleckerteppich aus.

Den Plan braucht man, weil die wenigsten noch aus der Schule wissen, wo genau sich jede Region befindet, geschweige denn, mit welchen anderen Regionen sie benachbart sind. Die Spieler versuchen nämlich, eine durchgehende Route zusammenzustellen, welche aus genau 10 Karten besteht. Für jede Region gibt es eine **Regionenkarte**, für Berlin sogar deren zwei. 10 Bahnkarten (je 2 in jeder der fünf Farben), sowie 5 Buskarten komplettieren das Kartendeck.

Gültig sind dabei Reisen von einer Region über eine gemeinsame Grenze in eine **Nachbarregion**, eine Fahrt von einer Region mittels eines gleichfarbigen **Zuges** in eine

Region derselben Farbe, oder von einer Region in eine andere, wobei eine dazwischen liegende Region mit einem **Bus** überbrückt wird.

Nach einer Aufbauphase, in der jeder Spieler schon mal 10 Karten einzeln nacheinander in seinen Kartenhalter steckt, und drei Karten offen neben den Plan gelegt werden, beginnt das eigentliche Spiel. Wer an der Reihe ist, muss zuerst eine Karte ziehen, entweder vom Nachziehstapel oder von einem der drei offenen Stapel. Diese Karte kann er gegebenenfalls - wenn sie irgendwie passt - in seinen Kartenhalter einordnen, indem er sie gegen eine andere Karte im Kartenhalter austauscht. Abschließend wirft er entweder die gezogene oder die ausgewechselte Karte ab. Wichtigste Regel: Karten dürfen auf keinen Fall umsortiert werden! **Ordnung ins Chaos** darf nur auf die oben beschriebene Weise hergestellt werden. Wer schließlich als erster eine regelkonforme, durchgehende 10-Tage-Route zusammengestellt hat, gewinnt das Spiel

"10 Tage durch Deutschland" ist ja eigentlich **keine** richtige **Neuheit**. Bereits 2003 erschien bei Schmidt Spiele das Spiel "Europa Tour",



Spielertitel: **10 Tage durch Deutschland**

Autoren: **Alan R. Moon & Aaron Weissblum**

Verlag: **Ravensburger**

Jahrgang: **2012**

Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**

Alter: **ab 8 Jahren**

Dauer: **ca. 30 Minuten**

Preis: **ca. Euro 28,-**

Seltsam. Und überaus befremdlich zudem.

Da liegt ein Spielplan auf dem Tisch, und dann werden drauf weder irgendwelche Figuren bewegt, noch Arbeiter eingesetzt, Plättchen gelegt, Karten gestapelt, Städte oder Gebäude gebaut, Grenzen gebildet, Schienen verlegt, Mehrheiten gebildet, Schlachten gefochten, oder sonst irgend etwas. Stattdessen liegt der Plan während der gesamten Spieldauer einfach nur da, völlig unberührt. "Wieso dies?!", ist die berechtigte Frage, sie sich aufdrängt.

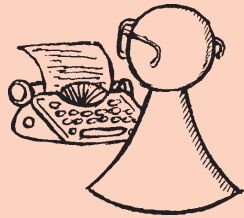
Game News - Spielekritik

Zum Thema „Deutschland“ nicht unpassend ist das folgende Spiel. Zwar wird auf der ganzen Welt gejagt, Kultkommissar Kluffinger jedoch ist sicher nur im südlichsten deutschen Bundesland tätig...



Titel: **Jagdrevier**
Spieleautoren: **Sybille & Wolfgang Dirscherl**
Verlag: **Huch! & friends**
Jahrgang: **2012**
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 25,-**

Ich weiß schon ziemlich viel über den Kult-Kommissar Kluffinger. Über seine Eigenarten, seine Gepflogenheiten, seine Methoden, seine Kollegen und Vorgesetzten im Kommissariat, etc. Und dies ohne einen einzigen Kluffinger-Krimi gelesen, keine einzige Verfilmung im Fernsehen angesehen zu haben. Wie das? Nun, kürzlich ist bereits das zweite Spiel bei "Huch! & friends" erschienen, das sich um einen Mordfall im Revier des Kemptner Kriminalhauptkommissars dreht. Wie



schon im ersten Fall - "Saustall" - wird auch im neuen Fall die Atmosphäre des Buches gut wiedergegeben.

In einem Waldstück am Rande der südbayrischen Stadt ist eine Leiche gefunden worden. Ein Spieler übernimmt die Rolle des Täters, alle anderen Spieler versuchen, diesen zu identifizieren. Dazu wählt der **Täter** am Anfang des Spiels aus den 36 Hinweiskarten 5 beliebige Merkmale aus, mit denen er sein "**Täterprofil**" erstellt. Er kann das Geschlecht frei wählen (männlich oder weiblich), ebenso die Körpergröße (groß oder klein), die Haarfarbe (schwarz, rothaarig, brünett oder blond), das Tatmotiv (Rache, Eifersucht oder Geld), sowie eine von fünf Tatwaffen (Axt, Gewehr, Gift, Messer oder Spaten). Die gewählten Merkmale trägt er in seinen Täterblock ein und legt die entsprechenden Hinweiskarten verdeckt zur Seite. Die verbliebenen Hinweiskarten mischt er und bildet einen Nachziehstapel, dann nimmt er 4 davon auf die Hand.

Jeder **Ermittler** erhält eine Spielfigur, die er auf das Tatort-Feld stellt, sowie 1 Zeitstein, der auf dem untersten

Feld des Terminplans startet. Jeder Spieler führt seine eigenen Ermittlungen und trägt die erhaltenen Informationen in einen Ermittlerblock ein, den er hinter seinem Sichtschirm versteckt hält.

Die Suche nach dem Täter dauert maximal 10 Runden. In jeder Runde hinterlässt der Täter zuerst ein paar **Spuren**. Dazu würfelt er die Spezialwürfel. Sie geben an, an welchen drei Orten der Täter je eine Hinweiskarte verdeckt auslegen muss. Ein Fragezeichen auf einem Würfel erlaubt die freie Wahl eines Ortes, wobei aber nie an einem Ort mehr als eine Karte sein darf. Danach schwärmen die Ermittler aus. Jeder zieht mit seiner Figur entlang der roten Verbindungen zu einem Ort mit einer Hinweiskarte. Für jedes Feld, auf das eine Figur zieht, muss der entsprechende Zeitstein um 1 Feld vorgezogen werden.

Anschließend führen die Spieler **Erkundungen** vor Ort aus, indem sie geheim für sich die Hinweiskarte des Ortes ansehen, auf dem ihre Figur steht. Die Karte kann sich als ein Holzweg erweisen, auf dem man keine neue Information erhält. Als Entschädigung kann der Spieler entweder seinen Zeitstein um 1 Feld zu-

Fortsetzung von „Jagdrevier“

rück, oder den Zeitstein aller anderen Ermittler um 1 Feld vorziehen. Zeigt die Karte hingegen ein bestimmtes Merkmal, kann dieses logischerweise beim Täter ausgeschlossen werden. Am kniffligsten sind die Hinweiskarten "Profil", welche eine Beschreibung des Täters mit 5 Merkmalen zeigen. Die Karte wird verdeckt dem Täter übergeben, der daraufhin prüft, wie viele der Merkmale mit seinem Täterprofil übereinstimmen. Die Zahl muss er dann wahrheitsgemäß und laut ansagen.

Eine Runde wird beendet, indem der Täter alle Spuren beseitigt (er räumt alle Hinweiskarten - auch die ungeschauten - ab und legt sie ab), sowie drei neue Karten vom Stapel zieht. Bevor eine neue Runde beginnt, kann jeder Ermittler versuchen, den Fall zu lösen. Er markiert auf seinem Ermittlerblock die "mutmaßlichen" Merkmale und händigt ihn verdeckt dem Täter aus. Stimmen alle 5 Merkmale mit dem Täterprofil überein, hat er den Täter überführt und damit auch das Spiel gewonnen. Wenn aber ein oder mehrere Merkmale nicht richtig sind, scheidet er ganz aus dem Spiel aus. Löst bis nach Ablauf der 10. Runde kein Ermittler den Fall, ist der Täter entkommen und gewinnt das Spiel.

"Jagdrevier" ist im Gegensatz zu "Saustall" ein eher klassisches **Kombinations- und Deduktionspiel**, wel-



ches ein wenig an das geniale "Inkognito" erinnert, bei dem die erhaltenen Informationen logisch zusammengesetzt müssen, um den Täter zu ermitteln. Das Teamwork auf dem Kommissariat scheint aber nicht so recht zu funktionieren, weil jeder Ermittler - ob Dr. Langhammer, Sekretärin Sandy Henske, Technikexperte Richard Maier oder Kluffinger selber - auf eigene Faust dem Täter hinterherjagt. Auf diese Weise spielen wirklich alle Spieler gegeneinander, da es nur einen Gewinner geben kann.

Interessant war in unseren Partien die **subjektive Wahrnehmung** der einzelnen Spieler zu beobachten. Die Ermittler haben stets das Gefühl, weniger Hinweise zur Lösung des Falls als ihre Mitspieler erhalten zu haben. Dies verschärft den Druck auf die Ermittler, früher als vielleicht notwendig einen Lösungsversuch zu wagen. Der Täter hingegen steht ständig vor der Angst, bereits zu viel offenbart zu haben.

Die Platzierung der Hinweiskarten auf dem Spielplan

gerät dadurch ein wenig zu einem **psychologischen Spielchen**. Wo soll er die besseren Hinweiskarten hinlegen, und wo die Holzwege? Die Zeit ist für jeden Ermittler auf 20 Tage limitiert. Es erscheint daher vorteilhaft für den Täter, die wichtigeren Karten weiter entfernt zu legen, damit die Ermittler Zeit verbrauchen, um dorthin zu gelangen. Andererseits nehmen die Ermittler diesen Zeitverlust in Kauf, wenn sie sich daraus wichtige Informationen erhoffen. Warum also nicht gleich Holzwege als "Köder" an abgelegenen Orten ablegen, und ihnen die begehrten Merkmal- und Profilkarten vor die Nase legen, die sie dann hoffentlich achtlos ignorieren? Wenn die Ermittler den Braten aber riechen, erhalten sie gute Hinweise mit nur wenig Zeitverlust.

Kriminalfälle sind besonders für Liebhaber von Kriminalromanen ja attraktiv. Allerdings muss man hier das Ganze eher von der spielerischen Warte aus betrachten als von der **thematischen Logik**. Ein kleiner Hinweis an die Spieleautoren: Die verwendete Tatwaffe ist zumeist kein allzu

Fortsetzung von „Jagdrevier“

großes Geheimnis und sollte von Gerichtsmedizinern bereits vor Ort festgestellt werden können. So ist eine Leiche mit einer Schusswunde nur in den seltensten Fällen das Opfer eines Giftmords. Und dass man nicht schon beim ersten Mal an einem Ort alle Hinweise findet, deutet entweder auf schlampige Detektivarbeit hin oder ebenfalls auf Zugeständnisse an die Spielmechanik.

Diese kleinen Schwächen trüben den Spielspaß aber in keinsten Weise. Allerdings braucht ein Ermittler nach meinen Erfahrungen etwas Glück, um den Fall lösen zu können. In den meisten Fällen konnte bei uns der Täter unerkant entkommen. Eine beigefügte **Variante** gestaltet die Aufgabe für die Ermittler allerdings etwas einfacher. Jeder Ermittler erhält eine Verhörkarte, die er einmalig ab der 7. Runde einsetzen kann, um den Täter zu "verhören", sprich: ihn nach einem bestimmten Merkmal zu befragen. Die Frage wird zwar laut und für alle hör-



bar gestellt, die Antwort erhält er aber in Form einer verdeckten Täterkarte (entweder "ja" oder "nein"). Dies erhöht die Chancen für eine erfolgreiche Lösung des Falls merklich.

Die Variante beinhaltet zwar noch ein paar **Aktionskarten**, die sich aber eher nur an reine Kluffinger-Fans richten. Jedes Mal, wenn ein Ermittler eine Hinweiskarte "Holzweg" gefunden hat, aber auch wenn er nicht mehr genug Tage zur Verfügung hat, um zum nächstgelegenen Hinweis zu kommen, kann er eine Aktionskarte vom Stapel ziehen und eine der beiden angegebenen Aktionen ausführen. Dabei wird vom Spieler verlangt, eine Rolle aus den Kluffinger-Romanen bestmöglich zu übernehmen. Zum Beispiel soll man Kommissar Kluffinger als Richie Maier "dieses Facebook" erklären. Oder als Dr. Langhammer Klufftis neuen rosa Smart verhöhnen. Oder für Kommissar Kluffinger eine Ausrede erfinden, dass er nicht mit seiner Erika ins Wellnesshotel muss. Ohne fundierte Kenntnisse der Romane lassen sich solche Aktionen eher schlecht be-
werkstelligen, außerdem liegt

es nicht jedem, sich auf diese Weise vor seinen Mitspielern zum Kasperl zu machen. Es kommt daher stark auf die Spielgruppe an, ob die Verwendung von Aktionskarten sinnvoll ist, oder einfach bloß albern.

Einen Nebeneffekt haben die Aktionskarten aber noch auf mich gehabt: Ich habe Lust bekommen, doch einmal einen richtigen Krimi des Allgäuer Originals zu lesen, und nicht nur die Spiele zur Krimi-Reihe zu spielen. Wenn die Bücher genauso unterhaltsam sind wie dieses Spiel, kann dabei eigentlich nichts schief gehen...

Maely

Game News -
Wertung



Nürnberger Spielwarenmesse 30.01. bis 04.02.2013

Wie jedes Jahr ruft uns auch heuer wieder die größte Spielwarenmesse der Welt, die „International Toy Fair“ Ende Jänner/Anfang Februar in die Frankenmetropole. Für die kleine, aber feine oberösterreichische Delegation eigentlich schon „business as usual“, denn alles läuft bereits routinemäßig ab: Peter meldet sich wie immer erst 2 Tage vor der Abfahrt an, Frühstück bei Franky, Abfahrt um 09:00 Uhr, Ankunft um ca. 12:00 Uhr.

Unser erster Eindruck beim Gang durch die Hallen wird in Folge auch von den Ausstellern bestätigt: Kaum Gedränge in den Hallen 10 und 11, einfach weniger Besucher. Ich glaube, das liegt daran, dass sich die meisten Verlage für Neuheiten auf die Spielmesse in Essen konzentrieren, die Nürnberger Messe scheint daher weniger der Presse als den Einkäufern zu dienen. Die großen Verlage und einige ambitionierte Kleinverlage setzen trotzdem auf kompetente Betreuung der Journalisten, aber vielerorts ist es schwierig, nützliche Informationen und Spielerklärungen abseits von Verkaufszahlen und Lieferterminen zu erhalten. Wie

wenig Händler die Spielmechanismen interessieren, demonstriert am besten ein mitgehörter Dialog am Kosmos Stand. Betreuerin: „Und hier die neue Erweiterung zu den Siedlern von Catan, bei der...“ Der Händler unterbricht: „Das brauchen Sie mir nicht zu erklären, das nehme ich sowieso!“

Auch die Anzahl der Neuheiten ist überschaubarer geworden, für den Handel gehen die Verlage im Allgemeinen weniger Risiko ein, setzen auf Bekanntes und Altbewährtes mit ein paar Änderungen, vor allem aber auf leichte Kost und Spiele, die mit weniger Regeln auskommen. Absoluter Trend ist jedoch die Einbindung elektronischer Telekommunikationsmittel. Fast alle Verlage setzen auf „Apps“, bieten ihre bekanntesten Spiele im Programm also auch für I-Pad, I-Phone und Smartphone an. Uns als „old-fashioned board gamer“ interessiert aber trotzdem noch das gute, alte Brettspiel, ich will deshalb die interessantesten Neuerscheinungen hier vorstellen. Die Spiele, die ich als besonders spielsenswert erachte, werden wieder mit einem dicken Rufzeichen etwas hervorgehoben. Wie immer alles rein subjektiv und ohne Gewähr.

In den letzten Jahren habe ich die einzelnen Verlage entweder in chronologischer oder in alphabetischer Reihenfolge vorgestellt, heuer probiere ich einmal etwas anderes und ordne sie nach ihrer Stand-Nummern.

Es handelt sich ja im Prinzip nur um eine einzige Halle, die uns Brettspieler betrifft. Im Erdgeschoß dieser Halle 10 befinden sich drei namhafte Spielverlage. A-11 ist der Standort von **PEGASUS**, wo wir ein von Jahr zu Jahr ansteigendes Angebot an tollen Spielen für jeden Geschmack vorfinden. So viele, dass es schwer ist, die Spreu vom Weizen zu trennen. Zu den Highlights zählt sicher **„Die Zwerge“**, ein kooperatives Fantasy-Brettspiel von Michael Palm und Lukas Zach, bei dem die Spieler in die Welt von Markus Heitz' Bestsellerroman tauchen. Ebenfalls an den Vielspieler richtet sich **„Noblemen“**, ein kooperatives Fantasy-Brettspiel von Dwight Sullivan, bei dem sich die Spieler im England des 16. Jahrhunderts um die Gunst der Königin streiten. Auch Stefan Feld ist diesmal bei Pegasus vertreten, nämlich mit seinem **„Rialto“**, bei dem taktisch Ratsherren und Brücken in Venedig eingesetzt werden. Weitere interessante anspruchsvolle Spiele sind **„Yedo“** (Wolf Plancke & Thomas Vande Ginste), bei dem es um Machtkämpfe im alten Japan geht, **„Il Vecchio“** (Rüdiger Dorn), ein Figuren-Ressourcen-Managementspiel um die Nachfolge des Medice in Florenz, **„Express 01“**, ein Eisenbahn-Spekulationsspiel auf Kartenbasis von Jörg von Rügen. Aus Polen stammen die Ideen für die beiden nächsten Spiele: **„Robinson Crusoes Vermächtnis“** (Ignacy Trzewiczek), bei dem die Spieler auf einer einsamen Insel gemeinsam abenteuerliche Aufgaben

zu erledigen haben, und „**The Cave**“ vom „K2“-Autor Adam Kaluza, bei dem sich die Spieler als Höhlenforscher in unbekanntes Tiefen begeben.

Für Familien und Gelegenheitsspieler machen folgende Spiele einen guten Eindruck: „**Wunderland**“ von Dirk Hillebrecht entstand in Zusammenarbeit mit dem Miniatur Wunderland in Hamburg, der größten Modelleisenbahn der Welt und lädt den Spieler zum Reisen und Entdecken der verschiedenen Regionen ein. „**Qin**“ ist ein flottes Legespiel von Reiner Knizia, das sich etwas an sein „Euphrat & Tigris“ orientiert. Und schließlich gibt es noch ein Spiel von Stefan Dorra und Ralf zur Linde: Bei „**Milestones**“ gehen die Spieler beim Bau von Straßen, Marktplätzen und Häusern gemeinsam vor, sind aber bei der Beschaffung von Baustoffen, Geld und Getreide auf sich allein gestellt.

Das ist noch lange nicht alles, was im reichhaltigen Verlagsprogramm neu ist, aber meiner Meinung nach das Interessanteste. Erwähnenswert ist aber noch die erste Erweiterung zum Kennerspiel des Jahres 2012: „**Village Inn**“ von Inka & Markus Brand.

Gleich daneben ist der Stand von **HEIDELBERGER**. Als der größte Vertriebspartner Deutschlands für Kleinverlage und ausländische Verlage wurden die meisten Neuheiten ja schon in Essen präsentiert. Ich werde trotzdem die interessantesten hier vorstellen. „**Tzolk'in - der Maya**

Kalender“ (Simone Lucaino & Daniele Tascini) ist ein Worker Placement Game, aber mit einem tollen, innovativen Zahnradmechanismus, der die Planung um Maisanbau, Tempelbau und Opferungen zur Maya-Zeit ziemlich herausfordernd macht. „**Ginkgopolis**“ von Xavier Georges dreht sich um ökologischen Städtebau im Jahr 2212. In „**Olympus**“ (Andrea Chiavesia & Luca Iennaco) konkurrieren die Spieler als Führer griechischer Stadtstaaten, die sie zu Macht und Ansehen führen wollen. „**Flash Point**“ ist ein Kooperationspiel von Kevin Lanzing, bei dem sich die Spieler als Feuerwehrmänner betätigen und versuchen, möglichst viele Personen aus einem brennenden Gebäude zu befreien. Zu „**Galaxy Trucker**“ (Vlaada Chvátil) gibt es noch eine große Erweiterung mit dem völlig unerwarteten Titel „**NOCH eine große Erweiterung**“.

Heidelberger vertreibt nun ja auch die Spiele von „alea“, und da warten natürlich alle Spieler gespannt auf das neue Spiel von Stefan Feld: „**Bora Bora**“! Es schaut sehr bunt aus, versetzt die Spieler auf eine der wenigen Südseeinseln, die noch nicht spielerisch verwertet wurden, und scheint ein typischer „Stephanus Campus“ zu sein: komplex, anspruchsvoll und sehr verschachtelt. Eine Schachtel ist mir noch besonders aufgefallen: „**Android Netrunner**“. Ich kenne das Spiel von Richard Garfield noch als reines Sammelkartenspiel, und mir hat es sehr gut gefallen, weil alleine das Grundspiel

sehr abwechslungsreich und spannend war. Zwei Personen treten in einer dystopischen Zukunft als „**Runner**“, ein außerhalb des Gesetzes agierender Hacker, bzw. als mächtiger, alles kontrollierender Konzern gegeneinander an. Am Heidelberger-Stand wurde mir dann noch ein Spiel empfohlen, das demnächst erscheinen soll: „**Blood Bound**“ soll so wie „Die Werwölfe von Dürerwald“ sein, nur besser. Bei den Kartengrafiken kamen mir ein paar Personen bekannt vor. Das liegt daran, dass sich die Mitarbeiter von Heidelberger in Maske dafür ablichten ließen. Nur Verlagschef Harald Bilz selbst hat komischerweise nicht dafür posiert...

Bleibt im Erdgeschoß der Halle 10 nur mehr ein wichtiger Verlag: **KOSMOS**. Und die Stuttgarter stellen gegen den Trend - wieder ein riesiges Neuheitenprogramm auf die Beine. Leider hat sich unsere neue Taktik, nur mehr wenige Termine auszumachen, hier negativ ausgewirkt, weil Doreen komplett ausgebucht war. Memo an uns selbst: Nächstes Jahr unbedingt Termin fixieren! Die Neuerscheinungen werden aber trotzdem sehr professionell erklärt.

Bei den Familien- und Erwachsenenspielen gibt es sieben große Neuheiten. Neben einem lustigen Partyspiel - „**Rabbids - das Spiel**“ (von Udo Peise & Marco Teubner), einem weiteren Geografiepiel von Günter Burkhardt („**Die Welt**“) und einer „Jambo“-Variante von Rüdiger Dorn

mit dem Titel „**Asante**“ fällt vor allem die vierte „Catan“-Erweiterung auf: „**Entdecker & Piraten**“, natürlich von Klaus Teuber. Mehrere Szenarien mit zum Teil ganz neuen Spielelementen machen Lust darauf, diese Varianten auszuprobieren. Interessant klingt auch „**La Boca**“ von Inka & Markus Brand. In wechselnden Partnerschaften sollen gemeinsam gegen die Zeit Bauklötze aufeinander gestapelt werden. Das Knifflige daran: Beide Partner müssen sich absprechen, da sie unterschiedliche, dem Partner nicht ersichtliche Vorlagen dafür haben. „**Dice Devils**“ von Reinhard Mensen ist ein cooler Würfelspaß um höllische Heizgegenstände. Dabei spielen die Hierarchie der verschiedenen Teufel - wie bei „**Karriepoker**“ - und deren besondere Fähigkeiten eine wichtige Rolle. Und selbstverständlich gibt es wieder ein Lizenzspiel zu einem Kinohit bzw. Bestseller. Bei „**Die Tribute von Panem**“ von Christopher Guild, Brian Kinsella & Andrews Parks geht es ums „Überleben in Distrikt 12“. Dringend benötigte Kleidung, Medizin, Nahrung und Brennstoffe sind Mangelware, daher geht man manchmal das Risiko ein, eigene Lose in die Lostrommel zu werfen, um keine Ressourcen zu verlieren. Am Ende wird aber per Los ein Verlierer gezogen. Viele Kartenspiele, Würfelspiele und Mitbringspiele, meist zu bekannten Spielen oder Themen, komplettieren das Programm. Bei den Kinderspielen möchte ich noch das Spiel „**Simsala Hopp**“ von Inka & Markus

Brand erwähnen. In einem riesigen 3D-Zauberschloss klopfen die Kinder mit ihren Zauberstäben von unten gegen den Boden der Zauberarena, um möglichst viele Frösche-Chips auf ihre Rückseite zu drehen, welche Hasen zeigen. Witzig und actionreich.

Auf in den ersten Stock, wo **SCHMIDT** mit 10.1-A-04 die niedrigste Standnummer aufweist. Die Spiele von Schmidt, sowie die ebenfalls vom Verlag vertriebenen Spiele von „Hans im Glück“ und „Drei Magier“, kennen wir eigentlich am besten, da wir sie am traditionellen Schmidt Spieleabend direkt ausprobieren konnten. Was wir allerdings nicht getestet haben, um unsere Ohren zu schützen, ist „**Bumm Bumm Ballon!**“, das Luftballon-Zerplatzspiel, das immerhin mit dem „Toy Award 2013“ ausgezeichnet wurde. Titel, Grafik und Autor einer anderen Schmidt-Neuheit erinnern an ein vor 2 Jahren erschienenen kooperatives Familienspiel. Bei „**Die vergessene Stadt**“ von Matt Leacock gilt es, gemeinsam in der Wüste Teile einer geheimnisvollen Flugmaschine zu finden und zusammenzubauen, bevor die Wasservorräte zu Ende gehen. Vom berühmten Knobelspaß „**Kniffel**“ kommt eine neue Variante heraus: „**Kniffel - das Kartenspiel**“ von Ted Alspach. „**Super Race**“ von Dietmar Bockelmann ist ein Würfel-Rennspiel, bei dem die Spieler mit Würfeln einen Parcours zu bewältigen ha-

ben. Und für Kinder hat Susan McKinley Ross (deren „**Qwirkle**“ übrigens als Reisespiel herauskommt) ein kooperatives Kinderspiel entwickelt: „**Flieg mit, kleine Eule**“.

Exzellente Kinderspiele gibt es auch von „Drei Magier“. Von Carlo Emanuele Lanzavecchia und Walter Obert stammt das kooperative Such- und Geschicklichkeitsspiel „**Die verzauberten Rumpelriesen**“, bei dem die Kinder mit Zauberstäben so vorsichtig nach kleinen Wutzeln suchen müssen, dass die schlafenden Riesen ja nicht geweckt werden.

Am vielversprechendsten war für mich aber die „Hans im Glück“-Neuheit von Stefan Feld. In „**Brügge**“ kommen 165 (!) verschiedene Personenkarten vor, vom Bettler bis zum König, von der Nonne bis zum Inquisitor. Durch ihre Multifunktionalität will für jede Karte wohlüberlegt sein, auf welche Weise sie eingesetzt werden soll. Schaut toll aus und spielt sich auch so.

Unweit vom Schmidt-Stand befindet sich der Stand von **HUCH! & FRIENDS**. Der Verlag vertreibt ja eine Menge Spiele anderer Spielverlage, wie etwa das hochgelobte „**Keyflower**“ von Richard Breese aus dessen Eigenverlag „R & D Games“. An dieser Stelle möchte ich mich jedoch auf die Eigenproduktionen von „Huch“ konzentrieren. Und da fällt vor allem das Geschicklichkeitsspiel „**Feuer & Flamme**“ auf, nicht nur wegen des tollen Materials, sondern auch wegen des Konter-

feis von Starkoch Johann Lafer. Diverse Zutaten müssen auf einem wackligen Grill gestapelt werden. Die Autoren sind Stefan Dorra und „unser“ Manfred Reindl. „**Nada**“ von Kristian Amundsens Ostby wiederum ist ein turbulentes Würfelf-Reaktionsspiel. Ebenso temporeich ist das Kartenspiel „**Voodoo Mania**“ von Martin Nedergaard Andersen, bei dem es ebenfalls um schnelle Auffassungsgabe und Reaktion ankommt. Für Kinder erscheint mir das Geschicklichkeitsspiel „**Im großen Zauberwald**“ von Carlo A. Rossi sehr vielversprechend, auch wegen der attraktiven 3D-Gestaltung. Dass es weitere Spiele zur Quiz-Serie (z.B. „**Welt des Gartens**“), sowie Neuauflagen beliebter Spiele („**Ausgerechnet Buxtehude**“ und „**Graffiti**“) gibt, sei nur nebenbei erwähnt.

In der Nähe lag der Stand von **PIATNIK**. Piatnik? Haben wir unsere Landsleute in der Vergangenheit nicht immer ausgelassen? Ja, aber diesmal zog uns eine „alte“ Bekannte unwiderstehlich dorthin. Frau Dieterle hat das Marketing für Deutschland übernommen und führte auch uns gewohnt freundlich durch das Programm, das uns doch auch etwas überraschte, weil es jetzt auch optisch gefallen kann. „Flaggschiff“ ist das Strategie-spiel „**Golden Horn**“ von Leo Colovini, das die Spieler als mutige Seefahrer mit wertvollen Handelswaren von Venedig nach Konstantinopel segeln lässt. Ebenfalls interessant ist die Reihe kleinformatiger

Würfelspiele, die aus der Feder von Reiner Knizia stammen: „**Dino Park**“ (Saurierjagd à la „Engel & Bengel“) und „**Gold Nugget**“ (Gold-suche und Raubzüge im Wilden Westen). Dass wieder ein paar neue Kommunikations- und Partyspiele erschienen sind („**Activity - Code Word**“ von Catty & Führer, „**Pro & Contra**“ von Helmut Walch, sowie „**ReAction**“), versteht sich von selbst. Jedenfalls hat sich der Besuch heuer gelohnt.

Der nächste Verlag laut Hallenplan ist **QUEEN GAMES**. Eigentlich müssten wir den Verlag wegen seiner seltenen Verlagspolitik gegenüber Journalisten und Händler einfach ignorieren. Aber da sind einerseits das „Spiel des Jahres“, andererseits viele wirklich interessante Neuheiten. „**Escape**“ (Kristian Amundsens Ostby) ist zwar der Spieleszene nicht mehr neu, aber ich selber kenne das „**Real Time Adventure Game**“ noch nicht, bei dem es für die Spieler darum geht, sich innerhalb 10 Minuten gemeinsam durch Würfeln aus einem verfluchten Tempel zu retten. Mittlerweile gibt es bereits zwei Erweiterungen dazu. In „**Via Appia**“ von Michael Feldkötter bauen die Spieler gemeinsam an der legendären römischen Straße. Nur wer die wertvollsten Abschnitte baut und die verschiedenen Städte zuerst anschließt, kann erfolgreich sein. Und „**Lost Legends**“ (Mike Elliott) ist ein Spiel, bei dem sich die Spieler für den Kampf gegen immer stärker werdende Monster rüsten.

Selbstverständlich gibt es zu den alten und neuen Klassikern („**Alhambra**“, „**Fresko**“ und „**Kingdom Builder**“) wieder Erweiterungen, für alle drei erscheint sogar je eine „**Big Box**“, welche Grundspiel und alle bisher erschienenen Erweiterungen beinhaltet.

Unweit entfernt (10.1 - C04) befindet sich der Stand von **AMIGO**. Dort konzentriert man sich neuerdings wieder auf die früheren Stärken: Gute Kartenspiele. Zum Beispiel das Stichspiel „**Crazy Lab**“ von Gregorio Lorales & Jordi Gene, den Klassiker „**Set**“, das Stichspiel „**Xactica**“ und die Rommé-Variante „**Five Crowns**“ (alle 3 von Marsha J. Falco). Auch für Kinder ist etwas dabei: Eine Neuauflage von „**Hugo - Das Schlossgespenst**“ (Wolfgang Kramer), das kooperative Merkspiel „**Gespenster-turm**“ von Heinz Meister und das turbulente Kartensammelspiel „**Kuddelmuddel**“ von Haim Shafir & Günter Burkhardt.

Weiter zu 10.1 - C08, dem Standort vom Verlag **ASMODÉE**, der ja einige hochkarätige, meist fran-zösischsprachige Verlage vertreibt. Unter anderem von Ystari Games, das zwei Neuheiten präsentiert: „**Spyrium**“ von William Attia, das uns in ein fiktives Steampunk-Universum in England versetzt, wo wir uns wirtschaftlich bewähren müssen. Und mit „**Sherlock Holmes Consulting Cabinet**“ eine Überarbeitung eines uralten „Spiel des Jahres“. Von „**Libellud**“ stammt das

Spiel „**Ladies & Gentlemen**“ (Loïc Lamy), in der es um die klassische Rollenverteilung von Mann (muss Geld verdienen) und Frau (gibt es für sinnloses Zeug aus) geht. „**Look-out Games**“ wird neuerdings auch von Asmodée vertrieben. Zwei Neuheiten fallen auf: „**Náufragos**“ von Alberto Corral ist ein semi-kooperatives Arbeitereinsatzspiel zum Thema Schiffsbrüchige. „**Bremerhaven**“ (Robert Auer-ochs) erinnert zwar optisch durch denselben Grafiker etwas an „**Le Havre**“, ist aber ein völlig eigenständiges Spiel. Der Schweizer Verlag „**Hurricane**“ stellt „**Augustus**“ von Paolo Mori vor, ein schnelles Familienspiel, bei dem die Spieler als Vertreter des Kaisers Augustus in den Provinzen des Reiches versuchen, den Titel eines Konsuls zu erlangen. Und schließlich gibt es vom belgischen Verlag „**Repos Production**“ wieder eine Erweiterung zu „**7 Wonders**“ mit neuen Weltwundern.

Gleich daneben ist der Doppelstand von **NORIS** und vom **ZOCH VERLAG**. Die Zielgruppe von Zoch bilden wie gewohnt Kinder und Familien. „**Auf Teufel kommt raus**“ von Tanja & Sara Engel (sic!) ist ein richtig fetziges Zockerspiel, bei dem die Spieler darauf wetten, möglichst viele Kohlen aufzudecken, ohne einen Beelzebub zu erwischen. Die Kühe sind los bei gleich zwei Spielen von Iris Rossbach: „**Vaca Loca**“ ist ein Reaktionsspiel, bei dem Schnelligkeit gefragt ist, sobald beim Plättchenaufdecken 3

Körperteile eines Tieres zu sehen sind. Bei „**Mucca Pazzo**“ liegen die Plättchen hingegen offen in drei Reihen aus, und es gilt, die Körperteile richtig zusammenzuschieben. „**Ritter Rost**“ von Verlagschef Klaus Zoch ist ein Spiel zum gleichnamigen Film, bei dem sich die Spieler ein spannendes Lanzen-turnier mit Karten und Würfeln liefern. Und schließlich gibt es noch das Party- und Kommunikations-spiel „**Blaukraut bleibt Blaukraut**“ (Anja Wrede & Christoph Cantzler) um den bekannten Zungenbrecher in origineller Verpackung.

NORIS überrascht mit einer neuen Linie von abstrakten Spielen, wie das taktische Legespiel „**Caro**“ von Annedore Krebs und das Würfel- und Positionsspiel „**YAY!**“ von Heinz Meister. Beide Spiele in sehr hübscher, fast edler Aufmachung und mit hohem Spielreiz. Das restliche Programm („**Lila Banane**“, „**4 zu mir!**“, „**Beerenklau**“, „**Drehwürmchen**“, etc.) richtet sich eher an die jüngeren Spieler.

Als letzter Verlag im ersten Stock der Halle 10 bleibt noch **ABACUS SPIELE** (10.1 - F04), wo uns Pia und Joe wie immer sehr freundlich empfangen. Nach dem überragenden „**Hanabi**“ und dem tollen „**Africana**“ sind es heuer eher normale Spiele, wie das schöne Geschicklichkeitsspiel „**Ab in die Tonne**“ von Carlo A. Rossi, das Zockerspiel „**Alles Käse!**“ (Meelis Looveer) um Käsestücke und Mausefallen, zwei Klassiker im neuen Gewand

(„**Coloretto**“ und „**Stop**“), so wie ein neues Spiel aus der „**BANG!**“-Reihe, welches allerdings nicht im Wilden Westen sondern im fernen Osten angesiedelt ist: „**Samurai Sword**“ von Emiliano Sciarra. Außerdem freue ich mich schon auf die „**Goodie-Box**“ zu „**Zooloretto**“ mit allen Erweiterungen und Give aways.

Damit wären wir mit der gesamten Halle 10 durch, der wichtigsten uns Spieler betreffenden Halle. Zu **HABA SPIELE** haben wir uns nicht durchgerungen, erstens ist die Halle etwas weiter entfernt, zweitens sind Kinderspiele ja nicht die richtige Zielgruppe für die „**Game News**“, sondern nur Nebeninformation für unseren Nachwuchs. Dabei wurde das Spiel „**Nacht der magischen Schatten**“ von Kai Haferkamp völlig zu Recht mit dem Toy Award 2013 in der Kategorie „**Preschool**“ ausgezeichnet. Die Verwendung von Licht und Schatten in einem Kinderspiel ist tatsächlich meisterhaft gelungen.

Bleibt nur mehr ein Verlag übrig, und das ist der Marktführer mit dem blauen Dreieck. **RAVENSBURGER** hat seinen Stand in Halle 12 aufgeschlagen, laut unserer topographischen Sortierung der letzte auf der Liste. In Wirklichkeit haben wir Lore Ditye aber aus Tradition gleich zuallererst aufgesucht. Ein großes Spiel im Sinne von „abendfüllend, anspruchsvoll und hochtaktisch“ hat Ravensburger heuer nicht im Programm, dafür ist für die breite Masse wirklich

einiges dabei. Für Kinder gibt es erneut ein turbulentes Geschicklichkeitsspiel. Bei „**Ringo Flamingo**“ von Haim Shafie, Yoav Ziv & Yaacov Kaufman geht es darum, Ringe möglichst um die Hälse von Flamingos zu katapultieren, ähnlich wie man es vom Jahrmarkt kennt. Eben-falls für Kinder ab 5 Jahren gedacht ist das rasante Aktionsspiel „**Kakerlakak**“ von Peter-Paul Joopen. Die Spieler müssen ein Labyrinth aus Essbesteck so verändern, dass die Küchenschabe - ein zwölfbeiniger Mini-Roboter (Hexbug Nano) - in die eigene Falle gelotst wird. Echt hektisch.

Für Erwachsene steht das Zocken heuer im Mittelpunkt. „**Just in Time**“ von Günter Burkhardt ähnelt etwas dem Kosmos-Spiel „Ubongo“

(auf Zeit Spielsteine in Legetafeln legen) und scheint genauso viel Spaß zu machen. Ein rasantes Legespiel für Knobekünstler. Von Inka & Markus Brand stammt der spannende Würfelwettbewerb „**Potzblitz**“, bei dem die Spieler gleichzeitig um Karten würfeln, hauptsächlich um solche, die Pluspunkte bringen. Wer zu langsam war, muss Minuskarten nehmen.

„**Top 5 Rummy**“ von Rüdiger Dorn ist ein Karten-Ablegespiel, bei dem sich aller um die zentrale Marktscheibe geht, welche den Preis von Karten bestimmt, die ein- und verkauft werden können. Auch bei „**Triple**“ (Maureen Hiron) müssen die Spieler ihre Karten loswerden, aber auf eine andere, hektischere Art. Optisch ähnelt es dem Klassiker „Set“. Und dann gibt es

noch ein Brettspiel zu einem bekannten Browserspiel. Bei „**Doodle Jump**“ von Max Kirps versuchen die Spieler, ihre Spielfigur, den „Doodle“ so schnell wie möglich auf die oberste Stufe zu bringen. Schaut interessant aus.

Das war's dann aber auch. Irgendwie sind wir froh, dass in Nürnberg nicht dieselbe Masse an Neuheiten erscheint wie in Essen, so haben wir wenigstens eine Chance, die interessantesten davon wirklich durchzuspielen. Die nächsten Monate werden zeigen, welche Spiele sich bei den „Knobelritten“ etablieren können...

Maely



HALL OF GAME

Dads gewohnte Bild: DOG ROYAL unangefochten an der Spitze, dahinter die Verfolger VEGAS, VILLAGE und AFRICANA. Genau diese vier Spiele sind es auch, die ich in den nächsten Monaten in unserer „Hall of Games“ erwarte. Theoretisch könnten es schon nächstes Mal drei Spiele gleichzeitig schaffen. Auch der Fünftplatzierte HECK MECK BARBECUE hat Chancen, aber obwohl es schon sehr viele Punkte gesammelt hat, fehlen noch die Spitzenplatzierungen, zumindest ein 2. Platz wäre mal notwendig. Ansonsten schaut es nicht so rosig aus, die anderen Spiele halten sich eher im Niemandsland (die punktlosen Ränge von 6 bis 11) auf. Es wird spannend, was passiert, wenn

die aussichtsreichen Kandidaten endlich in der Ruhmeshalle sind.

Von den Neuheiten kristallisiert sich bis jetzt kein Favorit heraus, denn alle Vorschläge haben sich eher auf die hinteren Plätze gesetzt. Auch von den Neuvorschlägen DIVINARE und SAINT MALO erwarte ich mir nicht viel. Aber lassen wir uns überraschen...

Wertung:

1. Dog Royal	6/+23/-0/29/ =
2. Vegas	6/+16/-0/22/ =
3. Village	6/+ 7/-1/12/ -
Africana	3/+ 9/-0/12/ +
5. Heck Meck Barbecue	3/+ 7/-0/10/ =
Linq	2/+ 8/-0/10/ +
7. Pantheon	1/+ 7/-0/ 8/ +
8. Flash Point	1/+ 6/-0/ 7/ =
9. Conquest of Planet Earth	2/+ 4/-0/ 6/ -
Der Hobbit	*3/+ 3/-1/ 5/ +
11. Fremde Federn	*1/+ 3/-0/ 4/ +
Grimoria	*1/+ 3/-0/ 4/ +
Linq	1/+ 2/-0/ 3/ -

Vorschläge: Divinare (1 x), Saint Malo (1 x)



Mittelalterfilm
Deutschland 2009
Regie: Andreas Steding
Argentum Filme
Dauer: ca. 75 Minuten

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schloss-Straße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@traunerhof.at
Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muß aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knobelerunde".

Erscheinungsweise:
Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2013 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Es sind manchmal die unscheinbaren Filme, die in kleineren Studios gedreht werden, die sich als richtige Leckerbissen für Cineasten herausstellen. Um „Hansa Teutonica“ ist kein großes Tamtam veranstaltet worden, keine riesige Werbekampagne. Aber der Streifen von Andreas Steding, der den Kampf mehrerer mittelalterlicher Händler um Handelsrouten, Handelskontore und Privilegien ist einfach meisterhaft und spannend umgesetzt worden. Sicher: Von der Aufmachung ist man von größeren Studios Besseres,



Pompöseres gewohnt, dafür gefällt hier ein ausgezeichnetes Drehbuch, welches mehrere Handlungsebenen bietet und den Zuseher bis zum Schluss fesselt. Beim Publikum kommt der Film jedenfalls an, denn es ist bereits eine Fortsetzung („Die Ost-Erweiterung“) erschienen. Prädikat: Besonders wertvoll!



Ritter der Knobelerunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1992, 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 Spielzeitschrift (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