

# SAYONARA IM TRAUNERHOF !!

Asiatischer Abend bei den Knobelrittern am 8. Mai 2013! (S. 1)



249. Ausg. 2. Mai 2013  
Auflage 100 Stück (!!!)  
22. Jg., Abo 15 Euro



## Game News - Traun Eigenreportage

**sakura sakura**  
*Sakura Sakura*  
**yayoi no sura wa**  
*der Frühlingshimmel*  
**miwatasu kagiri**  
*so weit das Auge reicht.*  
**kasumi ka kumo ka**  
*wie Nebel, wie Wolken.*  
**nioi zo izuru**  
*Der Duft und die Farben,*  
**izaya izaya**  
*gehen wir, gehen wir*  
**mi ni yukan**  
*uns am Anblick erfreuen.*

Anfang Mai erreicht due viel besungene Kirschblüte auch den nördlichsten Zipfel Japans. Wir Knobel-Samurai werden zwar nicht zehn Tage lang den Traunerhof belagern,

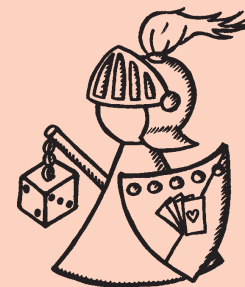
um Hanami zu feiern, aber einen Abend wollen wir doch der Freude über den angekommenen Frühling widmen.

Euer Okamisan Franky freut sich darauf, Euch am 8. Mai 2013 (Achtung: Terminänderung!) ab 19:00 Uhr im Ryokan Traun begrüßen zu dürfen. Bento und Sake können wir zwar leider nicht anbieten, dafür aber reichlich Informatives, nicht nur über Japan, sondern sogar quer durch Asien.

Die neuesten Errungenschaften der Knobel-Samurais: Qin, Edo, Hanabi, Takenoko, Yedo, Indigo, etc.

Jaamata,  
Franky-San

**HÄGAR**  
DER SCHRECKLICHE



## Neues vom Trauner Spielekreis



### Programm für die TraunCon 2013

Hier nun das komplette Programm für die am verlängerten Wochenende um **Fronleichnam** (29. Mai bis 2. Juni 2013) stattfindenden Oberösterreichischen Spieletage:

Mittwoch, 29. Mai 2013  
Eintreffen der Spieler  
19:00 Spieleabend

Donnerstag, 30. Mai 2013  
ganztägig (und -nächtlich)  
Spielen nach Lust und Laune

## ritter der knobelrunde

Freitag, 31. Mai 2013  
ganztägig (und -nächtlich)  
Spielen nach Lust und Laune  
am Ruhetag Selbstversorgung

Samstag, 1. Juni 2013  
vormittag freies Spielen  
13:00 Uhr **20. OÖ. Spielmeisterschaft** mit den Spielen „Augustus“ (Hurricane), „Caro“ (Noris), „RonDo“ (Schmidt) und „Las Vegas“ (alea)  
18:00 Uhr Zweipersonen-Miniturnier in „Voodoo Mania“ (Huch! & friends)  
19:00 Uhr bis „open end“ Spielen nach Lust und Laune

Sonntag, 2. Juni 2013  
von 09:00 Uhr bis zum späten nachmittag Spielen nach Lust und Laune, Ende ca. 18:00 Uhr

### Hall of Games

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

### Zwischenwertung bei den Knobelrittern

1. Prinz Franky	114
2. König Reinhold	98
3. Herzog Gerhard	93
4. Königin Doris	78
5. Herzog Udo	70
6. Graf Christian	44
Earl Oliver K.	44
8. Earl Johannes	43,5
9. Graf Andreas Z.	43
Graf Thomas L.	43
11. Knappe Simon	42
Lady Angie	42
13. Knappe Oliver G.	40,5

### Zweipersonen-Miniturnier



Die Spieler versuchen, durch das Finden der fehlenden Zutaten ihre Karten los zu werden. Martin N. Andersen/Huch 2 bis 6 Spieler ab 7 Jahren ca. 5 bis 20 Minuten

# Game News - Spielekritik

Den Titel des nachfolgend beschriebenen Spiels bringt man nicht unmittelbar mit „Asien“, dem Thema des nächsten Spieleabends, in Verbindung. Der Sinn ergibt sich jedoch, wenn man weiß, dass es sich dabei um die alte Bezeichnung von Tokio handelt...



Art des Spiels: **Aufbauspiel**  
Spieleautoren: **Louis & Stefan Malz**

Verlag: **Queen Games**  
Jahrgang: **2012**  
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 12 Jahren**  
Dauer: **60 bis 90 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 45,-**

## Einleitung

Recherche ist alles im Journalismus, zu dem ja auch wir Spielekritiker gehören. Als gewissenhafter Rezensent vertraut man nicht einfach nur einer Spielgeschichte, sondern checkt die Fakten. Nicht alles, was es da an Einleitungen von Spielen gibt, hält einer fundierten Überprüfung stand. Bei "EDO" wurde aber im Vorfeld gut gearbeitet, alle Zahlen und Daten stimmen mit meinen zuverlässigsten Quellen (Google, Wikipedia) überein: Edo (jap.



„Flusstor“) ist der frühere Name der japanischen Hauptstadt Tokio. Es war der Sitz des Tokugawa-Shogunats, welche Japan von 1603 bis 1868 beherrschte, und gab dieser Periode der japanischen Geschichte die Bezeichnung Edo-Zeit. Während dieser Zeit wuchs Edo zu einer der größten Städte der Welt und besaß eine pulsierende städtische Kultur nach dem Gedanken der „fließenden Welt“.

## Beschreibung

Der **Spielplan** spiegelt freilich nicht ganz die historischen Gegebenheiten wider. Rund um das zentrale Edo sind die anderen Städte, Reisfelder, Wälder und Steinbrüche eher schön gleichmäßig verteilt. Dazu befinden sich noch drei Flussfelder in unmittelbarer Nähe der Hauptstadt, sowie ein paar Grenzposten in der Peripherie. Ein ebenso regelmäßiges Straßennetz verbindet die einzelnen Orte miteinander.

Nachdem wir uns spielerisch im Zeitalter der Siegpunkte befinden, verwundert es nicht, dass auch bei "EDO" der Erwerb dieser - hier **"Machtpunkte"** genannt - das

Um und Auf ist. Die meisten Machtpunkte erhält man im Laufe des Spiels durch den Bau von Gebäuden. So bringt ein Haus 1 Machtpunkt, ein Kontor schon deren 2, und eine Festung stolze 3 Machtpunkte. Für das Bauen werden allerdings Rohstoffe (Holz und/oder Stein) sowie Geld (Ryo) benötigt, außerdem braucht man dazu Personal in Form von Beamten und Samurais, welche wiederum mit Reis entlohnt werden müssen.

Die naheliegende Frage lautet deshalb: Wie kommt man an all dies? Bei "Edo" wird alles durch Aktionen geregelt. Klingt nicht gerade originell, aber die Art und Weise, wie dies hier geschieht, ist doch sehr reizvoll. Alle Aktionen kommen auf sogenannten **"Erlaubniskarten"** vor. Jeder Spieler besitzt zu Beginn drei Erlaubniskarten, auf denen je vier verschiedene Aktionen abgebildet sind. Mit einigen Aktionen kann Reis geerntet, Holz gefällt oder Stein abgebaut werden. Andere Aktionen ermöglichen das Rekrutieren neuer Beamter, oder das Entsenden von Beamten auf den Spielplan, wo sie dann als Samurais agieren. Wieder andere erlauben den Bau von Gebäuden in einer Stadt, den Erwerb neuer und vor allem vor-

## Fortsetzung von „EDO“

teilhafteren Erlaubniskarten, den Handel mit dem umherfahrenden Händler, etc.

In jeder Runde planen zuerst alle Spieler gleichzeitig ihre **Aktionen**, indem sie die Erlaubniskarten ihrer gewünschten Aktionen in ihr Planungstableau stecken. Drei Aktionen können auf diese Weise vorgeplant werden, wobei die Karten praktischerweise als Sichtschirm für die eingeteilten Beamten dienen. Anschließend führen die Spieler mit dem Startspieler beginnend im Uhrzeigersinn jeweils ihre erste Aktion aus, danach reihum die zweite Aktion und dann die dritte Aktion. Die Spielrunde endet mit ein paar **Verwaltungsaufgaben**. Zum einen schüttet jede Stadt an die Spieler mit den meisten Gebäuden ein paar Ryo aus, zum anderen müssen die Spieler jeden Samurai, den sie auf dem Spielplan belassen wollen, mit Reis versorgen.

Hat noch kein Spieler mindestens 12 Machtpunkte erreicht, wird der Startspielerstein weitergereicht, und eine neue Runde beginnt. Anderenfalls folgt eine Schlusswertung, in der die Spieler noch Machtpunkte für Samurais auf dem Spielplan und verbliebenes Geld erhalten. Wer nun die meisten **Machtpunkte** besitzt, gewinnt das Spiel.

## Fazit

Nachdem die **Erlaubniskarten** den Hauptmechanismus des Spiels darstellen, ist es angebracht, etwas genauer darauf einzugehen. Die



Karten schauen auf den ersten Blick verwirrend aus, bei näherer Betrachtung erkennt man jedoch eine Symbolik, die durchaus logisch verständlich ist. Die Aktion selbst wird durch ein einfaches Piktogramm dargestellt. An der Unterseite jeder Aktion ist angegeben, wie oft eine Aktion überhaupt durchgeführt werden kann. Einige besonders starke Aktionen, wie etwa das Anwerben eines neuen Beamten, können nur ein einziges Mal getätigt werden, andere hingegen öfters, bis zu viermal, je nachdem, wie viele Beamten man dafür abgestellt hat.

Dann gibt es einen Unterschied, ob für eine Aktion nur ein **Beamter** benötigt wird, der sozusagen seine Arbeit vom Schreibtisch aus erledigt, wie beispielsweise die Beschaffung von finanziellen Mitteln. Oder ob man dafür

zusätzlich einen **Samurai** vor Ort braucht. Ein Beispiel für Letzteres ist die Reisernte, bei der für jeden aktivierten Beamten auch ein eigener Samurai auf einem Reisfeld zugegen sein muss. Vor dem Aufdecken seiner Erlaubniskarte hat jeder Spieler die Möglichkeit, beliebig viele seiner Samurais auf dem Spielplan zu bewegen, allerdings muss für jedes gezogene Feld 1 Ryo als Reisekosten bezahlt werden.

Als knifflig kann sich das Problem erweisen, wenn man zwei Aktionen in einer Runde durchführen möchte, die sich aber beide auf derselben Erlaubniskarte befinden. Zwar gibt es in einigen Fällen eine etwas schlechtere Option auf einer anderen Erlaubniskarte, aber meist ist man gezwungen umzudisponieren. Mit dem Kauf einer neuen **Sondererlaubniskarte** - es stehen stets fünf offene zum Angebot - hat man ab der nächsten Runde eine größere Auswahl an Aktionsmöglichkeiten und steht nicht mehr so oft vor diesem Dilemma.

Sehr beliebt sind natürlich die Aktionen, bei denen man neue **Rohstoffe** erhalten kann. Allerdings gibt es dafür keinen fixen Ertrag. Vielmehr hängt dieser davon ab, wie viele Figuren sich auf dem entsprechenden Feld aufhalten. Steht man alleine in einem Steinbruch, erhält man 3 Steine, zu zweit sind noch 2 Stei-



## Fortsetzung von „EDO“

ne drin, zu dritt nur mehr einer. Bei mehr als drei Figuren hätte man sich die Mühe (und die Aktion) sparen können, da man nichts mehr abkriegt. In den Wäldern und in den Reisfeldern funktioniert es auf dieselbe Art. Höhere Nachfrage bedingt also einen geringeren Ertrag, wirkt fast ein bisschen wie Marktwirtschaft.

Aus diesem Grund ist "EDO" weniger strategisch als **taktisch orientiert**. Für die Planung seiner Aktionen muss man die jeweilige Situation am Spielplan berücksichtigen. Auch die Rohstoffbestände der Mitspieler können Aufschluss über deren mögliche Aktionen geben. Aufgrund dieser Überlegungen und einiger Zwänge durch die Erlaubniskarten kann es manchmal ein wenig dauern, bis auch der letzte Spieler seine Planung abgeschlossen hat. Die Durchführung der einzelnen Aktionen geht dann aber relativ flott voran.

Große Strategien gibt es also keine. Obwohl es mehrere Möglichkeiten gibt, an die wertvollen Machtpunkte zu gelangen, führt dies zu keiner signifikanten Differenzierung in der Vorgehensweise. **Gebäude** wird jeder bauen wollen, denn sie sorgen neben dem notwendigen Nachschub an Geld auch für den Großteil der Punkte. Übrigens **muss** jeder Spieler in der Hauptstadt mindestens ein Haus gebaut haben, sonst scheidet er noch vor der Schlusswertung aus.



Mit dem **Händler** kann man während des Spiels zusätzliche Machtpunkte erhalten. Wer die Aktion "Handel" wählt, zieht die Händlerfigur zu einem seiner Samurais (Reisekosten bezahlen!), und darf dann eine der beiden aktuellen Handelsmöglichkeiten nutzen: Entweder die angeführten Rohstoffe zu einem Fixpreis kaufen oder die angegebenen Rohstoffe in 1 Machtpunkt tauschen. Nachdem der Händler eine Aktion kostet, wird man letztere Option meist nur dann wählen, wenn man gerade über ausreichend Material verfügt. Willkommene Machtpunkte zwar, aber in all meinen bisherigen Partien war kein Spieler gezielt darauf aus.

Auch bei der Schlusswertung gibt es zwei Möglichkeiten für Machtpunkte. Verbliebenes **Geld** kann noch in Machtpunkte umgemünzt werden. Da der Wechselkurs aber sehr ungünstig ist - 50 Ryo bringen gerade mal 1 Macht-

punkt-, sind alle Strategien, die darauf abzielen, für die Schlusswertung viel Geld zu sammeln, zum Scheitern verurteilt. Erfahrungsgemäß versucht man in den letzten Runden höchstens, noch fehlende Ryo für eine runde Summe zusammenzubringen.

Als wesentlich attraktiver für die Schlusswertung stellen sich die **Samurais** heraus. Da jede Figur auf dem Spielplan am Ende 1 Machtpunkt zählt, lohnt es sich, in der letzten Runde so viele wie möglich mit der Aktion "Reise" noch einzusetzen. Allerdings muss dann auch für die erforderlichen Reisvorräte gesorgt werden. Wem es gelingt, alle seine Samurais unterzubringen, kann sich so immerhin über meist spielentscheidende - 5 Machtpunkte freuen.

Das **Spielmaterial** lässt (fast) keine Wünsche offen: reichhaltig, hochwertig (stabile Plättchen, viele Holzteile), schön gestaltet und gut durch-

## Fortsetzung von „EDO“

dacht. Die Spielregeln sind - wie heutzutage üblich - in 2 Teile gegliedert: Ein Übersichtsblatt erklärt die Bestandteile und den Aufbau, das eigentliche Regelheft ist gut aufgebaut und reich bebildert. Dennoch muss ich zwei Kleinigkeiten kritisieren: Die un-auffälligen Marker, die jeweils 5 Rohstoffe repräsentieren, passen optisch nicht ins Bild, ein paar Holzteile mehr hätten bei dem hohen Ladenpreis - "EDO" kann man nicht gerade als Schnäppchen betrachten - sicher drin sein können. Und für nicht produzierende Ertragsstellen (je eine pro Rohstoffart) sind zwar Abdeckplättchen vorhanden, um Feh-

ler zu vermeiden bräuchte man jedoch auch Markierungen für die entsprechenden Orte.

Mit "EDO" haben Louis und Stefan Malz (Vater und Sohn!) ein erstaunliches Erstlingswerk abgeliefert. Die Einstiegshürde ist zwar ziemlich hoch, dafür wird man aber mit einem anspruchsvollen Spiel entschädigt, das allein schon deshalb immer wieder gerne herausgeholt wird, um in früheren Partien gemachte Fehler auszumergen und die eigene Vorgehensweise zu optimieren. Nach dem eher für Gelegenheitsspieler gedachten "Kingdom Builder" endlich wieder ein Spiel mit Tiefgang für erfahrene Spieler.



*Mealy*

Game News - Wertung



## HALL OF GAME

Jetzt haben es auch die beiden nächsten Kandidaten geschafft: VEGAS zog mit einem überlegenen Sieg in unsere „Hall of Games“ ein, VILLAGE reichte dafür ein vierter Platz. Doch nun dürfte eine längere Durststrecke kommen, denn nur ein einziges Spiel hat in den kommenden sechs, sieben Monaten ebenfalls die Chance auf den Aufstieg in unsere Ruhmeshalle: HECK MECK BARBECUE setzte sich überraschend erstmals auf den 2. Platz. Man stelle sich vor: Das Spiel ist seit Herbst 2010 in der Wertung und war bisher nie besser als Dritter. Vielleicht nutzt es die Gunst der Stunde mit der ungewöhnlich „leeren“ Tabelle.

Über die anderen Spiele in der Wertung möchte ich nicht zu viele Worte verschwenden, denn wir müssen eher in die Zukunft bli-

cken. Schließlich brauchen wir Nachfolger, möglichst in Form von richtig tollen Spielen. Letztes Mal wurden bereits ein paar aussichtsreiche Spiele vorgeschlagen, und auch dieses Mal kommen drei interessante Neuvorschläge dazu: GINKGOPOLIS, NOBLEMEN und RIALTO (je 1 x). Lassen wir uns überraschen, welche davon bei den Nobelrittern am besten ankommen werden...

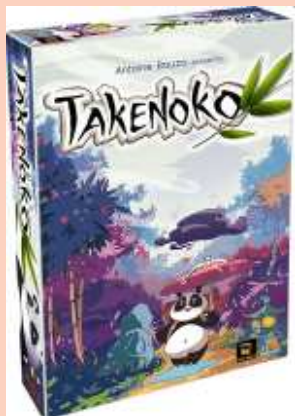
Wertung:

1. VEGAS	7/+17/-0/24/ ++
2. Heck Meck Barbecue	3/+ 9/-0/12/ +
3. Fundstücke	*5/+ 6/-0/11/ +
4. Linq	3/+ 6/-0/ 9/ +
VILLAGE	1/+ 8/-0/ 9/ ++
6. Flash Point	3/+ 2/-0/ 5/ -
7. Tzolk'in	*2/+ 2/-0/ 4/ +
8. Pantheon	2/+ 1/-0/ 3/ =
Divinare	0/+ 3/-0/ 3/ +
Fortune & Glory	*3/+ 0/-0/ 3/ +
11. Conquest of Pl.	2/+ 0/-1/ 1/ -
Der Hobbit	1/+ 0/-0/ 1/ -

Vorschläge: Ginkgopolis (1 x), Noblemen (1 x), Rialto (1 x)

# Game News - Spielekritik

Das nächste Spiel klingt aber schon auf jeden Fall - zum Thema passend - asiatisch, auch wenn die wenigsten wissen werden, was der Titel bedeutet...



**Titel: Takenoko**  
Spieleautor: **Antoine Bauza**  
Verlag: **Éditions du Matagot**  
Vertrieb: **Asmodée Spiele**  
Jahrgang: **2012**  
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 8 Jahren**  
Dauer: **45 bis 60 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 35,-**

John McEnroe hat sich ja nur darum immer mit den Schiedsrichtern und Linesman angelegt, weil er die Fehler nie bei sich, sondern immer bei den anderen gesucht hat. Dieses übertriebene Vertrauen in sein Können machte einen Großteil der Stärke des begnadeten Tennisspielers aus. Warum ich ausgerechnet hier den "BadBoy" des US-Tennis erwähne? Weil ich auch ein bisschen wie "Big Mac" bin. Ich bin sehr ehrgeizig und suche beim Spielen die Gründe für

meine Niederlagen beim Spielen ebenfalls gerne wo-anders: Beim Würfelpech, mangelndes Kartenglück, sich unfair gegen mich verbündende Mitspieler oder gleich bei Schwächen im Spielsystem.

So auch bei meiner ersten Partie "Takenoko", einem Spiel von Matagot, bei dem ich eine empfindliche Niederlage einstecken musste: abgeschlagen Letzter! In meinen Augen eindeutig ein Fehler des Spiels, das mir keine Chance auf ein besseres Ergebnis ließ. Dabei sah alles anfangs so vielversprechend aus.

Schon das Spielmaterial macht neugierig: Das Cover in pink und violetten Tönen, welches einen Pandabären mit Regenschirm zeigt, der durch einen Bambuswald spaziert; mehrsprachige Hefte, die in Comic-Form die Regeln sowie die Spielgeschichte erzählen; große sechseckige Plättchen, welche Geländefelder darstellen, auf denen Bambus wächst; Bambusstücke in den "Zuckerfarben" rosa, grün und gelb, die sich schön aufeinander stecken lassen; 2 fein modellierte Figuren (Panda und Gärtner); Bewässerungskanäle in Form von Holzstäben; Aufgabenkarten, Spielertafeln, Wetterwürfel, Aktionssteine und Verbesserungsplättchen. Alles sauber und



passend geordnet im Schachteleinsatz untergebracht.

Auch die Story ist erfrischend neu und reizvoll. Der japanische Kaiser hat vom chinesischen Monarchen zum Zeichen der Verbundenheit beider Länder einen Panda als Geschenk erhalten. Wir übernehmen nun einerseits die Rolle des Gärtners, der Bambusbeete anlegt, bewässert und zum Wachsen bringt, schlüpfen aber auch in die Rolle des gefräßigen Pandas, der sich seinen Bauch mit Bambusstücken vollschlägt. Der Kaiser gibt uns Spielern Aufgaben in Form von Karten, für deren Erfüllung wir mit Punkten belohnt werden. Wer schließlich den meisten Bambus heranzieht und die Beete am besten pflegt, während er den wahlrischen Panda füttert, gewinnt das Spiel.

Um die geforderten Aufgaben zu erfüllen, stehen uns fünf mögliche Aktionen zur



## Fortsetzung von „Takenoko“

Verfügung, von denen wir in unserem Zug 2 verschiedene ausführen dürfen. Wir können etwa neue **Beete** anbauen. Zu Beginn gibt es ja nur ein Gartenteich-Feld in der Mitte des Tisches. Wir ziehen 3 verdeckte Beete vom Stapel und legen eines davon an die Auslage an, entweder an den Gartenteich oder so, dass es mindestens an zwei andere Beete grenzt. Bewässerte Beete erhalten sofort ein Stück Bambus in der Farbe des Beetes.



Doch nur Beete, die direkt an den Gartenteich grenzen oder einen Wassertank besitzen, gelten automatisch als bewässert. Deshalb kann es sinnvoll sein, einen **Bewässerungskanal** aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen. Den Kanal darf man entweder sofort platzieren, um ein oder mehrere Beete zu bewässern, oder auch auf der Spielertafel für einen späteren (kostenlosen) Einsatz lagern.

Damit der Bambus so richtig sprießen kann, benötigt man den **Gärtner**. Man bewegt ihn in gerader Linie auf ein beliebiges Bambusfeld, wo der Bambus sofort ein Stück weiter wächst, vorausge-

setzt natürlich, das Beet ist bewässert. Aber auch auf angrenzenden, farbgleichen Bambusfeldern findet gleichzeitig ein Wachstum statt. Die maximale Höhe eines Bambus ist jedoch 4 Stück. Der **Panda** macht eigentlich genau das Gegenteil: Wer diesen geradlinig auf ein beliebiges Beet zieht, darf vom Bambushalm ein Stück "fressen", also entfernen und auf seine Spielertafel legen.

Die letzte Aktionsmöglichkeit ist das Ziehen einer

bestimmte Verbesserung aufweisen. Bei den Aufgaben "Panda" müssen einfach Bambusstücke in der angegebenen Anzahl und Farbe abgegeben werden.

In seinem Zug darf ein Spieler beliebig viele Aufgabenkarten erfüllen und offen vor sich ablegen, wenn zu diesem Zeitpunkt die erforderlichen Bedingungen gegeben sind. Dies zählt nicht als Aktion. Die darauf vermerkten Punkte - je nach Schwierigkeitsgrad zwischen 2 und 8 Punkte - zählen am Ende als Siegpunkte. Wer zuerst eine von der Spielerzahl abhängige Anzahl an Aufgaben erfüllt, erhält als Belohnung noch die Spezialkarte "Kaiser" (Wert 2 Punkte), dann ist jeder andere Spieler noch ein Mal dran, bevor die Schlussabrechnung erfolgt.

Wie bereits erwähnt, lief der erste Praxistest alles andere als erfolgreich für mich. Ich hatte für mein Empfinden zu wenig Einfluss auf das Spielgeschehen. Auch klagte ich über Pech beim Würfeln. Vor jedem Zug wird nämlich der **Wetterwürfel** geworfen, dessen Symbol sich dann auf den Spielzug auswirkt. Zu den besseren Wetterbedingungen zählen "Sonne" (1 zusätzliche Aktion), Gewitter (den Panda auf ein beliebiges Beet stellen und von dort 1 Bambusstück nehmen) und das "Fragezeichen", bei dem man sich das Wetter aussuchen darf. Auch "Wolken" (nur durch sie gelangt man an eine "Verbesserung") und "Regen" (Wachstum



### Fortsetzung von „Takenoko“

auf einem beliebigen Beet) können noch sinnvoll ein. "Wind" hingegen ist ein richtiges Un-Wetter, denn von dem damit erlaubten Recht, 2 gleiche Aktionen durchführen zu können, wird eher selten Gebrauch gemacht.

Ein weiteres Element, das recht glückslastig ist, stellt das **Beete nachziehen** dar. Zwar ist durch die Verteilung der Farben - grüne Bambusbeete kommen 11 x vor, gelbe noch 9 x, die rosa Beete hingegen bloß 7 x - eine gewisse Wahrscheinlichkeit gegeben. Aber die darauf abgebildeten Verbesserungen können recht ungleichmäßig verteilt sein. In jeder Farbe gibt es einige mit eigenem Wassertank (sind automatisch bewässert), Umzäunung (schützt vor dem Panda) und Gartenpflege (beschleunigt Bambuswachstum). Wer Pech hat, findet ein für ihn wichtiges Beet mit einer bestimmten Verbesserung lange Zeit nicht. Außerdem hat sich in der deutschen Regel ein Fehler eingeschlichen: Die Regelpassage, dass nach dem Ziehen die zwei nicht gewählten Beete wieder oben auf den Stapel gelegt werden, gehört dahingehend geändert, dass diese beiden Beete **unter** den Stapel kommen. Das garantiert einen besseren Durchlauf des Stapels, aber leider nicht, dass man ein dringend benötigtes Plättchen auch tatsächlich kriegt.

Und schließlich gibt es ja unter den Aufgabenkarten

leichtere Aufgaben und solche, die sehr schwierig zu erfüllen sind. Hat man zu viele Aufgaben der letzteren Sorte, ist schnell mal die Kartenhand **blockiert**, was auch sehr frustrierend sein kann. Da hilft es dann recht wenig, dass man für schwerere Aufgaben höhere Siegpunkte bekommen kann.



Da ich aber ein gewissenhafter Spielekritiker bin, und eine einzige Partie mit einer persönlichen Niederlage nicht Grundlage für eine ordentliche, möglichst objektive Rezension sein darf, habe ich dem Spiel eine zweite Chance gegeben. Und eine dritte, eine vierte, usw. Und siehe da, das Spiel funktioniert, ja es gefällt mir mittlerweile sogar ganz gut.

Die Begründung dafür liegt an einer kleineren Spielerzahl. Zu viert ist meines Erachtens der Einfluss des einzelnen nicht ausreichend gegeben, wodurch es zu den erlebten Ungerechtigkeiten kommen kann. Sicher: Wenn man dies akzeptiert, kann man auch in voller Besetzung Spaß dran haben, und wenn es ziemlich ausgeglichen zugeht - wie es

bei uns auch schon passiert ist - läuft es ganz gut. Zu zweit und zu dritt funktioniert das Spiel jedoch wesentlich besser, sogar absolut reibungslos. Das Glück relativiert sich dann, da man öfters dran ist und selbst schwieriger Aufgaben meistern kann.

Besonders gut finde ich die Verknüpfung von konstruktivem Spiel (Beete anlegen und Bambus sprießen lassen) mit dem destruktiven Element des Pandas. Nur wer beides geschickt miteinander kombiniert, und gut auf die möglichen Optionen der Mitspieler reagiert, kann sich auf Dauer durchsetzen. Antoine Bauza ist damit zwar kein Überflieger wie sein mehrfach preisgekröntes "7 Wonders" gelungen, aber "Takenoko" - übrigens das japanische Wort für "Bambussprössling" - ist sowohl optisch als auch spielerisch gelungen. Daher trotz anfänglicher Skepsis und Ablehnung doch noch eine klare Empfehlung!

Game News - Wertung



## Game News - Spielekritik

**Nein, das folgende Spiel hat weder mit einem früheren Fußballstar, noch mit einem nach ihm benannten Wiener Stadion zu tun! Erstens schreibt man dies anders und zweitens muss es ja schließlich zum Thema „Asien“ passen...**



Titel: **Hanabi**  
Spieleautor: **Antoine Bauza**  
Verlag: **Abacus Spiele**  
Jahrgang: **2012**  
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**  
Alter: **ab 8 Jahren**  
Dauer: **ca. 30 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 10,-**

### Einleitung:

Japan - das ist schon eine ganz andere Kultur. Faszinierend, wie die Japaner noch so simplen Dingen eine große Bedeutung verleihen, einfachste Tätigkeiten zu einer Kunstform hochstilisieren. Darum heißt ein Feuerwerk bei ihnen auch nicht bloß Feuerwerk, sondern ganz poetisch "Hanabi", was sich aus den beiden Wörtern für "Feuer" und "Blume" zusammensetzt. Der tiefere Sinn liegt bei einem Hanabi weniger in der Opulenz

als vielmehr im künstlerischen Ausdruck und filigranen Bildern. Im gleichnamigen Spiel "Hanabi" ist es daher die Aufgabe der Spieler, eine möglichst schöne "Blume" im Nachthimmel erblühen zu lassen.

### Spielbeschreibung:

Tatsächlich tragen viele Feuerwerks-Effekte Blumenamen, wie Pfingstrose, Chrysantheme, Dahlie, usw. Die Effekte kommen auch auf den **Spielkarten** vor. Als gelernter Europäer geht man aber schon viel sachlicher und weniger blumig damit um. Wir sprechen nüchtern und so völlig ohne Phantasie von 5 Farben mit den Werten von 1 bis 5.

Wie bei Kartenspielen üblich werden die Karten verdeckt gemischt und jeder Spieler erhält ein paar Karten (je nach Spielerzahl 4 bis 5) auf die Hand. Es gilt nun, gemeinsam eine **Auslage** zu bilden, die aus 5 Farbreihen mit aufsteigenden Zahlen besteht. Es muss also von einer Farbe zuerst die "1" ausgelegt werden, dann erst darf die entsprechende "2" hinzugefügt werden. Jede Reihe muss zudem lückenlos sein und darf keine gleichen Zahlen beinhalten.

Klingt trotz dieser genauen Vorgaben aber eher einfach, nicht wahr? Das liegt aber nur daran, dass ich die Hauptsache, den Kern des Spiels, noch nicht erwähnt habe. Die Spieler halten ihre Karten nämlich **verkehrt** rum auf der Hand, sodass jeder nur die Karten der Mitspieler, aber nicht die eigenen sehen kann. Dies erschwert das Ganze natürlich enorm. Damit eine Karte sinnvoll ausgespielt werden kann, bedarf es daher unbedingt an Informationen.



Die - zumindest vorerst- wichtigste Aktion eines Spielers ist es deswegen, einem anderen Spieler einen möglichst guten **Hinweis** auf seine Karten zu geben. Leider ist es nicht gestattet, ihm gleich seine ganze Kartenhand aufzuzählen, wäre aber auch nicht sehr reizvoll. Erlaubt sind vielmehr folgende Hinweise: Mit einem Farb-Hinweis verrät man einem Spieler, wie viele Karten einer bestimmten Farbe er besitzt, und wo genau er sie auf der Hand hält. Ein Zahlen-Hinweis funktioniert auf dieselbe Weise, nur eben mit einer bestimmten Zahl. Jeder

## Fortsetzung von „Hanabi“

gegebene Hinweis "verbraucht" jedoch ein Hinweis-Plättchen, welches daraufhin auf die schwarze Seite gedreht wird.

Die Hinweisplättchen sind allerdings sehr knapp bemessen. Mit gerade mal acht Hinweisen kommt man nicht sehr weit. Deshalb hat man als zweite Option bei seinem Spielzug, eine seiner Handkarten auf den **Ablagestapel** zu werfen und als "Belohnung" dafür ein Hinweis-Plättchen wieder auf die Vorderseite drehen zu dürfen.

Und schließlich - das ist ja auch das Ziel des Spiels - kann man eine seiner Karten versuchen, in der **Auslage** unterzubringen. Zumeist wird man dies machen, wenn man durch erhaltene Hinweise genau weiß, dass man die Karte auslegen kann. Irrt man sich aber, und die Karte passt in keine ausliegende Reihe, muss man eines der **Gewitter-Plättchen** umdrehen. Das ist anfangs weiter nicht so schlimm, aber sobald man das dritte und letzte Gewitter-Plättchen auf die Seite mit dem Blitz wenden musste, senden die Götter in ihrem Zorn ein Unwetter, welches das Feuerwerk sofort beendet.

"Hanabi" endet auch, wenn das seltene Kunststück gelingt, das Feuerwerk komplett auszulegen, oder - am häufigsten - wenn die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen wurde und jeder Spie-

ler noch ein letztes Mal an der Reihe war. Jede Karte in der Auslage zählt einen Punkt. Je mehr Karten man geschafft hat, umso höher die Qualität des Feuerwerks, umso besser hat das ganze Team zusammengearbeitet. Ab 16 Punkten kann man von einer gelungenen Vorstellung sprechen.

### Fazit:

"Hanabi" ist ein ungewöhnliches Spiel aus der Feder von Antoine Bauza ("7 Wonders"). Diese Mischung aus Kooperations-, Deduktions- und Kommunikationsspiel habe ich bis dato so noch nicht gesehen. Zwar erleben kooperative Spiele momentan eine Blütezeit, aber keines davon geht auf diese Weise an die Aufgabe durch die Kartenverteilung und deren Problemlösung heran.

**Deduktion** ist wichtig, um aus den wenigen Hinweisen die richtigen Schlüsse ziehen, möglichst viele Informationen herauslesen zu können. Und dies nicht nur, um Karten in die Auslage zu bringen. Genauso wertvoll sind Erkenntnisse, welche Karten man gefahrlos abwerfen kann, um damit Hinweis-Plättchen wieder "aktivieren" zu können. In diesem Zusammenhang sollte man übrigens der Empfehlung der Spielregel folgen und unbedingt vorher laut ansagen, welche Aktion man beabsichtigt, um opportunistisches Umschwenken nach dem Ausspielen der Karte zu verhindern.

Das Spiel lebt auch von der **Kommunikation**. Aber nicht von der Sorte Geschwätz oder belangloses Gelabere, hier ist vielmehr der möglichst treffende Austausch von Informationen gefragt. Zwar warnt die Spielregel ausdrücklich vor darüber hinausgehenden Kommentaren oder gar Beeinflussung, die Grenzen muss aber jede Spielrunde für sich selbst ziehen. Sicher wäre Schwindeln oft hilfreich, meiner Meinung nach raubt man sich dadurch aber selbst der Herausforderung. Trotzdem gibt es auch abseits verräterischer Sätze, Gesten und Mimik Mittel, bestimmte Informationen zu übertragen. So beherrscht man mit der Zeit die Kunst, sozusagen "zwischen den Zeilen zu lesen", die Absichten der Mitspieler zu erraten. Je öfter eine Runde zusammenspielt, umso besser funktionieren solche unausgesprochenen Informationen.



In Sachen **Kooperation** haben die Spieler stets darauf zu achten, welche Informationen den Mitspielern zur Verfügung stehen, und welche Möglichkeiten ihnen bleiben, damit sie nicht plötzlich zu riskanten Notaktionen gezwungen werden. Wenn beispiels-

## Fortsetzung von „Hanabi“

weise ein Spieler wichtige Karten auf der Hand hält, aber keine Ahnung davon hat, wäre es fatal, wenn er dran kommt und kein Hinweis-Plättchen mehr offen liegt. Hier heißt es, auch die Sitzreihenfolge in die Überlegungen einzubeziehen, und so gut es geht zusammenzuarbeiten und die Aktionen geschickt zu koordinieren.

Im Laufe des Spiels wird sicher jeder mal feststellen, dass er sich trotz vorangegangener Hinweisen an manche Karten nicht mehr erinnern kann. Wir haben uns in unseren Runden darauf geeinigt, dass bereits erhaltene Informationen jederzeit abgefragt werden können, damit man sich auf das Wesentliche konzentrieren kann und nicht noch nebenbei **Gedächtnisstraining** betreiben muss. Allerdings dürfen dabei auf keinen Fall neue Hinweise übermittelt werden. Puristen können dies natürlich anders handhaben und ein Merkspiel draus machen.

Ein geringer **Glücksfaktor** kann aber auch auftreten. So hat man manchmal gar keine andere Wahl und muss eine seiner Karte abwerfen, ohne zu wissen, ob nicht vielleicht eine wertvolle Karte darunter ist. Oder man will die Auslage erweitern, weiß aber nicht welche von zwei oder drei Karten wohl die richtige ist. In diesem Falle braucht man auch eine kleine Portion Dusel. Auch kann sich die Anfangsverteilung bisweilen

schwierig gestalten, oder eine wichtige Karte taucht erst sehr spät im Spiel auf. Trotzdem ist all dies nicht spielentscheidend, der Erfolg des Feuerwerks liegt zum überwiegenden Teil in den Händen der Spieler.



Wem all das noch zu wenig Herausforderung darstellt, oder wer etwas Abwechslung sucht, für den gibt es noch ein paar **Varianten** inklusive. So kann der Schwierigkeitsgrad durch Reduzierung der Gewitterplättchen erhöht oder durch zusätzliche Hinweis-Plättchen vermindert werden. Besonders interessant wirken die beiden Varianten "Farbrausch", bei der eine sechste Farbe - nämlich "bunt" - ins Spiel dazukommt.

Zu meiner Schande muss ich aber gestehen, dass ich bis jetzt noch keine der Varianten ausprobiert habe. Dies ist aber damit begründet, dass ich zwar schon mehr als ein Dutzend Partien hinter mir habe, dies jedoch mit sehr vielen unterschiedlichen Spielgruppen. Für Neulinge musste klarerweise jedes Mal das Grundspiel erhalten, das aber ausnahmslos allen Mitspielern ausgesprochen gut gefiel. Eindeutiges Indiz dafür sind die vielen Diskussionen und Nach-

betrachtungen nach jeder Partie, etwa über verpasste Chancen, missverstandene Hinweise und unglückliche Kartenabwürfe. In dieser unscheinbaren Schachtel mit den paar Spielkarten steckt eine Spieliefe, die man auf den ersten Blick nicht vermutet hätte. Hanabi ist ein intelligentes, vielschichtiges, ja fast schon geniales Spielchen, das immer wieder von Neuem begeistert. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist somit einfach unübertrefflich.

*Maely*

### Game News - Wertung



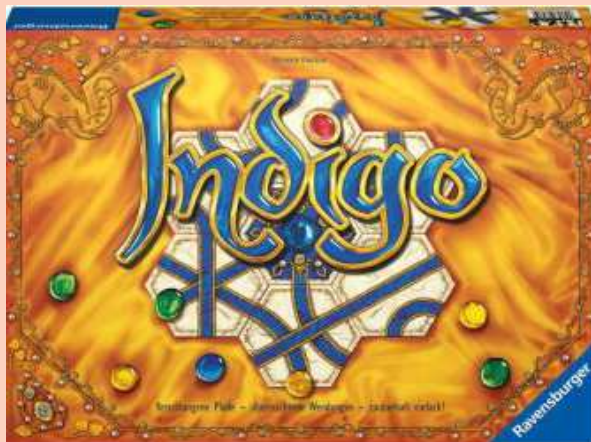
### Notenskala

- ★★★★★ Spitze!
- ★★★★ sehr gut
- ★★★ gutes Spiel
- ★★ so lala
- ★ schwach



# Game News - Spielkritik

Alle vorherigen Spiele sind ja eindeutig Asien zuzuordnen. Beim nächsten Spiel ist die Verbindung zum Thema unseres kommenden Spieleabends nicht so offensichtlich. Aber der tiefblaue Farbstoff, um den es dabei geht, wird seit jeher in Indien hergestellt, wie auch sein Name verrät...



**Titel:** Indigo  
**Art des Spiels:** Legespiel  
**Spielerautor:** Reiner Knizia  
**Verlag:** Ravensburger  
**Jahrgang:** 2012  
**Spielerzahl:** 2 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Dauer:** 20 bis 30 Minuten  
**Preis:** ca. Euro 25,-

## Einleitung:

Indigo ist ein tiefblauer Farbton, der bereits im Altertum aus der indischen Indigopflanze gewonnen wurde. Es galt in vielen Kulturen und Religionen als Symbol des Unendlichen und der Unsterblichkeit. Auf den menschlichen Körper wirkt diese Farbe beruhigend und sorgt für einen kühlen Kopf, den man in die-

sem Spiel haben sollte, um sich viele Edelsteine sichern zu können.

Die schöne Farbe Indigo findet sich natürlich nicht nur auf Schachtel und Spielbeschreibung, sondern ist auch Hauptbestandteil des Spielplans, der Sichtschirme, der Schatz- und der Wegetafeln. Das schön gestaltete Spiel beeindruckt nicht nur Kinder. Auch Erwachsene finden Gefallen an der detaillierten Ausgestaltung und farblichen Stimmigkeit.

## Spielaufbau:

Die blauen Schatztafeln werden auf die gekennzeichneten Felder auf den Spiel-

plan gelegt. Je ein gelber Glasstein (Bernstein) kommt auf die Schatztafeln an den Rändern, auf der mittleren Schatztafel werden fünf grüne Smaragde und ein blauer Saphir drapiert. An den Rändern des Spielplans gibt es noch 6 Tore mit jeweils 6 Ausgängen. Beim Spiel zu zweit kennzeichnet jeder Spieler seine 3 Tore mit seinen Chips. Bei mehreren Spielern muss man sich auch Tore teilen.

## Spielablauf:

Zuerst muss man eine Wegetafel legen. Diese zeigt drei voneinander getrennte, durchgehende Wege. Man muss diese Tafel nicht unbedingt an eine andere anlegen, man kann sie auch frei auf dem Spielplan platzieren. Das Ziel ist nun, durch geschicktes Anlegen der Wege die Edelsteine zu dem eigenen Tor zu führen. Grenzt also die Wegetafel an ein Feld mit einem Edelstein, so bewegt man diesen entlang des Weges bis zu dessen Ende. Gelangt ein Edelstein dadurch bis an den Spielfeldrand, erhält ihn der Spieler, der Besitzer dieses Tores ist. Gehört dieses Tor zwei Spielern, bekommt jeder einen Edelstein (aus dem Vorrat). Am Ende des Zuges zieht

## Fortsetzung von „Indigo“

man eine Wegetafel und der nächste Spieler ist an der Reihe. Befindet sich kein Edelstein mehr auf dem Spielplan, endet das Spiel. Derjenige, der die meisten Punkte besitzt (Bernstein 1 Punkt, Smaragd 2 Punkte, Saphir 3 Punkte), gewinnt das Spiel.



## Fazit:

Indigo ist schnell erklärt und wird ebenso schnell verstanden. Durch die kurzen Züge jedes einzelnen wird dieses Spiel auch Kindern nicht langweilig und sie verlangen nach einer weiteren Partie.

Der Spielspaß in 2er-Partien ist nicht so groß wie in Partien zu dritt oder viert, da man zu zweit nur „Einzelkämpfer“ ist. In 3er- oder 4er-Partien teilt man sich die Tore mit anderen Mitspielern, d.h. wenn man einen Stein erhält, bekommt ihn der Mitspieler auch. Einerseits hilft man so sich selbst, aber auch dem anderen. Da heißt es, auf seinen eigenen Gewinn gut acht zu geben.

Will man verhindern, dass ein gewisser Mitspieler einen Stein erhält, versucht man den Stein durch geschicktes Legen der Wegetafeln abzulenken oder zwei Steine auf Kollision zu bringen, da sie dann aus dem Spiel genommen werden. Da man nur eine Wegetafel ziehen darf, ist man dem Zufall ziemlich ausgeliefert. Wer dies vermeiden will,

kann auf die alternative Spielregel zurückgreifen, die besagt, dass man sich zwischen zwei Wegetafeln entscheiden kann.

"Indigo" ist ein gelungenes kurzweiliges Familienspiel, das jung und alt begeistert und seinem Untertitel „Verschlungene Pfade - überraschende Wendungen - zauberhaft einfach!“ mehr als gerecht wird.

# Angie

Game News -  
Wertung



## Game News - Wegweiser für Zielgruppen

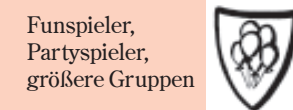
Folgende Symbole geben an, für welche Zielgruppe ein Spiel **bestens** (großes Symbol) oder **gut** (kleines Symbol) geeignet ist:



Familien,  
Gelegenheitsspieler,  
Glücksspieler, Anfänger



Spielexperten,  
erfahrene Spieler  
Strategen, Taktiker



Funspieler,  
Partyspieler,  
größere Gruppen



Zwei Personen,  
Partner, Paare



Kinder,  
jüngere  
Spieler



## Meisterschaftsspiele TraunCon 2013

Für die am Samstag, den 1. Juni 2013 stattfindende Spielmeisterschaft wurden wieder vier relativ neue Spiele ausgewählt. Bei der Wahl mussten wie jedes Jahr verschiedene Kriterien berücksichtigt werden, zum Beispiel nicht zu lange Spieldauer, Spielerzahl, eindeutige Reihenfolge für die Punktwertung, schnell erklärte Regeln, unterschiedliche Spielgenres, verschiedene Verlage, u.s.w.



Die Spieler platzieren in Bingo-Manier Legionen auf Aufgabekarten, um Provinzen und Senatoren zu gewinnen.  
Paolo Mori/Hurrican  
2 - 6 Spieler ab 8 Jahren  
ca. 30 Minuten



Die Spieler zocken mit ihren Würfeln in Casinos, um möglichst viel Geld abzuräumen  
Rüdiger Dorn/alea  
2 - 5 Spieler ab 8 Jahren  
ca. 30 Minuten



Die Spieler legen Caros in weiß, grau, schwarz und rot in eine gemeinsame Auslage, um Punkte zu kassieren.  
Annedore Krebs/Noris  
2 - 4 Spieler ab 8 Jahren  
ca. 30 Minuten



Die Spieler legen Chips auf ein Spielbrett aus, um damit möglichst viele Punkte zu machen  
Reiner Knizia/Schmidt  
2 - 4 Spieler ab 8 Jahren  
ca. 30 Minuten



**Eastern  
Deutschland 2012  
Regie: Reiner Knizia  
Pegasus Filme  
Dauer: ca. 30 min.**

## Der Film-Tip des Monats

Reiner Knizia ist ja einer der erfolgreichsten Regisseure der Gegenwart, der aber erst einmal mit einem Oskar für den besten Film („Keltis“) bedacht wurde. Eines seiner besten Werke, den abendfüllenden Monumentalfilm „Euphrat & Tigris“, der 1998 immerhin den Deutschen Filmpreis gewann, hat Knizia jetzt überarbeitet und in einer kürzeren, unterhaltsameren Fassung gedreht. Die Handlung hat er in das China vor rund 2000 Jahren verlegt, zur Zeit der Qin-Dynastie, wo er mehrere Fürsten das chinesische Hinterland



besiedeln, Provinzen gründen und nahe gelegene Dörfer in ihr Reich aufnehmen lässt, um prächtige Pagoden als Zeichen ihrer Macht errichten zu können. Doch nur ein Fürst kann der mächtigste Herrscher sein, und so entbrennt ein harter Konkurrenzkampf. Weniger Anspruchsvoll, aber durchaus sehenswert.



## Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 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 Knoblerunde".

Erscheinungsweise:  
Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2013 by Game News  
Alle Rechte vorbehalten.

## Ritter der Knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1992, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:

- \* Monatliche Spielertreffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. Mittwoch im Monat)
- \* Veranstaltung der oberösterreichischen Spielmeisterschaft ("TraunCon") und anderer 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](http://www.knobelritter.at)
- \* Spielebestellservice für die Mitglieder



## Die Geschichte der „GAME NEWS“

### Kapitel 6 - Die Erfolgsgeschichte geht weiter

Mit einem frommen Wunsch auf Unsterblichkeit der "Game News" endete der vor 13 Jahren veröffentlichte Bericht über die Geschichte der "Game News". Der liebe Gott über uns dürfte das Gebet erhört haben, denn noch immer erscheint monatlich die bedeutendste (weil einzige) Spielzeitschrift Oberösterreichs. Was sind die Gründe für eine

derartige Hartnäckigkeit eines einzelnen Herausgebers? Gewinnsucht und finanzielle Vorteile sind ja von vornherein auszuschließen, wer's nicht glaubt, kann ruhig einen Blick in die leeren Kassen der Redaktion werfen. Dem objektiven Beobachter könnten vielleicht ein paar Motive einfallen.

So könnte sich der Redakteur von einer fast biblischen Mission geleitet fühlen, den Kampf gegen das Böse (in Form von zwar grafisch verlockenden, aber dafür Gewalt verherrlichenden und in die Einsamkeit drängenden Computerspielen) aufzunehmen. Er könnte sich berufen sehen, die Menschheit zur wahren, zur einzig richtigen Freizeitbeschäftigung zu führen, und Nichtspieler sowie andere Ungläubige zu konvertieren. Vielleicht liegt es aber auch an ei-

ner manischen Veranlagung, sich mitzuteilen, sich zu "verwirklichen".

Woran immer es auch liegen mag, jedenfalls werden die "Ritter der Knoblerunde" - und nicht nur sie! - nach wie vor mit einer Klubzeitschrift beglückt. In den 14 Jahren seit dem ersten Erscheinen der "Geschichte der GameNews" hat sich in der Welt ja einiges getan, vom Attentat aufs World Trade Center über die Einführung des Euro, dem Tsunami in Thailand, einem deutschen Papst, dem Tod von Michael Jackson bis zur Erdbeben- und Atomkatastrophe in Fukushima. Was sich bei der Spielzeitschrift geändert hat, darüber berichten wir im nächsten Kapitel.