

JUHU-BILÄUM !!

250. GAME NEWS

Knobelritter feiern die 250. Ausgabe am 5. Juni 2013! (S. 1)



250. Ausg. 29. Mai '13
Auflage 100 Stück (!!)
22. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Traun Eigenreportage

Game News - die 250.!
Die Knobelritter gratulieren ihrem unbezahlbaren Chefredakteur Franky zum Jubiläum. Oft hat er seine wahrerischen Fähigkeiten unter Beweis gestellt und die kommenden Spielehits in den Game News vorgestellt, bevor sie dazu wurden, ohne dabei jemals in die dunklen Gefilde von **Voodoo Mania** (> Seite 9) abzu-
driften, was ihm den Spitznamen „Il Divina (to) re“ (> Seite 3) einbrachte.

Auch wenn das unablässige **RonDo** (> Seite 7) der Neuerscheinungen ihn von Zeit zu Zeit im **Caro** (> Seite 6) springen lässt, um am Puls der Zeit zu bleiben, hat er es auch

dann noch **Just in Time** (> Seite 14) geschafft, unsere geliebten Game News in gewohnt hoher Qualität fertig zu stellen.

Zum Schluss sei noch erwähnt, dass sein spielerisches Talent ihm schon mehr als **Five Crowns** (> Seite 11) als König der Knobelritter eingebracht hat.

In diesem Sinne von uns allen ein kräftiges **Yay!** (> Seite 12), mach weiter so, und auf die nächsten 250 Ausgaben!



Nominierungsliste Spiel des Jahres

Die Jury hat die Nominierten zum „Spiel des Jahres 2013“ bekanntgegeben:

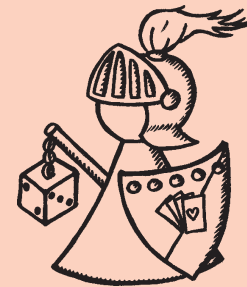
Augustus
Paolo Mori
Hurrican Games

Hanabi
Antoine Bauza
Abacus Spiele

Qwixx
Steffen Benndorf
Nürnberger Spiele



ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner Spielekreis



TraunCon 2013 Latest News

Leider haben wir eines unserer Wunschspiele für die OÖ. Spielemeisterschaft am Samstag, den 1. Juni 2013 ab 13:00 Uhr (pünktlich!) nicht bekommen. Der Verlag hat uns jedoch einen fast gleichwertigen Ersatz zugesagt. Als viertes Meisterschaftsspiel kommt daher das Spiel „**Divinare**“ von Brett J. Gilbert (Asmodée Spiele) zum Einsatz. Eine ausführliche Spielekritik dazu finden Sie in dieser Ausgabe der Game

News ab Seite 3. Auch die Meisterschaftsspiele „**Caro**“ und „**RonDo**“, sowie das Spiel für unser Zweipersonen-Minturnier-„**Voodoo Mania**“ werden anschließend genauer vorgestellt. Lediglich das Spiel „**Vegas**“ (bzw. jetzt „Las Vegas“) fehlt, denn es wurde bereits in den Game News Nr. 245 vom 27. Dezember 2012 rezensiert.

Zwischenwertung bei den Knobelritten

1. Prinz Franky	142
2. König Reinhold	130
3. Herzog Gerhard	116
4. Herzog Udo	96
5. Königin Doris	86
6. Earl Oliver K.	63,5
7. Graf Thomas L.	62
8. Lady Nicole	54
9. Lady Angie	53,5
10. Graf Christian	44
11. Earl Johannes	43,5
12. Graf Andreas Z.	43
13. Knappe Simon	42
14. Knappe Oliver G.	40,5
15. Prinzessin Ute	38,5

Nominierungsliste „Kinderspiel des Jahres“

Die Jury hat folgende drei Spiele zum „Kinderspiel des Jahres 2013“ nominiert:

Der verzauberte Turm
Inka & Markus Brand
Drei Magier Spiele

Gold am Orinoko
Bernhard Weber
HABA Spiele

Mucca Pizza
Iris Rossbach
Zoch Verlag

Nominierungsliste „Kennerspiel des Jahres“

Die Jury hat folgende 3 Spiele zum „Kennerspiel des Jahres 2013“ nominiert:

Brücke
Stefan Feld
Hans im Glück

Legenden von Andor
Michael Menzel
Kosmos Spiele

Paläste von Carrara
Kramer & Kiesling
Hans im Glück

Game News - Spielkritik

Nach 250 Ausgaben stellt sich für die Game News die berechtigte Frage: Was bringen die nächsten 250 Ausgaben? Damit wäre das nachfolgend beschriebene Spiel, in dem es um Wahrsagerei geht, genau passend...



Titel: **Divinare**
Autor: **Brett J. Gilbert**
Verlag: **Asmodée Spiele**
Jahrgang: **2012**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 19,-**

Einleitung

Die Zeit - ein weitreichendes Thema. In der Physik wird die Zeit (*t*) als physikalische Größenordnung beschrieben, welche sie als die Abfolge von Ereignissen mit einer eindeutigen, unumkehrbaren Richtung bezeichnen. Das genau definierte Fortschreiten der Gegenwart von der Vergangenheit kommend in die Zukunft hinführend hat die Menschen seit jeher zu Spekulationen über kommende Ereignisse veranlasst. Dieser Bedarf an Wissen über noch nicht Geschehenes ist ein



guter Nährboden für Scharlatane, die vorgeben, zukünftige Ereignisse vorhersagen zu können. Im Spiel "Divinare" (italienisch für "wahrsagen") übernehmen wir Spieler die Rolle eines Mächtegernehanussens und Hobby-Nostradamus', um uns in einem historischen Wahrsage-Wettbewerb

mit anderen Medien zu messen.

Spielbeschreibung

"The First International Contest of Mediums" findet laut Spielgeschichte am 17. November 1896 in London statt und wird in vier Disziplinen bestritten: Handlesen, Kristallkugel, Kaffeesatzlesen und Sterndeutung. Diese vier Wahrsagearten kommen auf insgesamt 36 **Karten** vor, allerdings nicht gleich oft, sondern unterschiedlich häufig: 6 rote Karten (Handlesen), 8 blaue Karten (Kristallkugel), 10 grüne Karten (Kaffeesatzlesen) und 12 gelbe Karten (Astrologie). Von diesen Karten werden 24 verdeckt gleichmäßig an die Spieler ausgeteilt, die restlichen 12 Karten kommen unbenesehen beiseite. Es

gilt nun für die Teilnehmer herauszufinden, wie viele Karten von jeder Sorte noch im Spiel sind.

Anfangs fischt natürlich jeder noch im Trüben, denn der einzige Anhaltspunkt sind die paar Karten, die man auf der Hand hält. Mit der Zeit erhält man jedoch mehr Informationen durch **Kartentausch**. So gibt man gleich nach dem ersten Austeilen einen Teil der Karten an seinen linken Nachbarn weiter. Später kommt es noch ein oder zwei Mal zum Tausch, sodass man auf diese Weise insgesamt 12 Karten zu sehen kriegt. Dies ist aber immer noch nur ein Drittel aller Karten, und nur die Hälfte der im Spiel verbliebenen. Exakte Prognosen lassen sich so nicht anstellen.

Während des Spiels gibt es aber noch Gelegenheit, Nä-



Fortsetzung von „Divinare“

heres zu erfahren. Wer an der Reihe ist, spielt eine seiner Handkarten aus und legt sie neben das entsprechende Spielbrett. Die so entstehende offene Auslage gibt allmählich Aufschluss über die vorhandenen Karten. Anschließend muss er sein persönliches **Vorhersageplättchen** auf diesem Spielbrett bewegen. Dazu legt er es auf ein beliebiges freies Feld. Die darauf vermerkte Zahl gibt an, wie viele Karten dieser Sorte man am Ende der Runde insgesamt im Spiel vermutet.

Sind alle Handkarten gespielt, kommt es zur **Wertung**. Die Vorhersagen aller Spieler werden dabei mit den tatsächlich aufgedeckten Karten jeder Sorte verglichen. Für einen genau richtigen Tipp ("perfekte Vorhersage") erhält ein Spieler ein blaues Wertungsplättchen im Wert von 3 Punkten. Hat man sich nur um eine Karte verschätzt ("unvollständige Vorhersage"), gibt es immerhin noch 1 Punkt in Form eines gelben Wertungsplättchen. Alle anderen Vorhersagen haben sich als falsch erwiesen und werden mit einem roten Wertungsplättchen (1 Minuspunkt) bestraft.

Jedes Spielbrett weist zudem noch eine Anzahl von **Bonusfeldern** auf. Auf einfachen Bonusfeldern lässt sich ein zusätzlicher gelber Wertungsstein bei einer perfekten oder unvollständigen Vorhersage holen, auf doppelten sogar deren zwei. Aller-

dings bergen diese Bonusfelder auch ein gewisses Risiko, denn für falsche Vorhersagen verdoppeln bzw. verdreifachen sich die Minuspunkte.



Nach vier Runden addieren alle Kristallkugelseher, Handleser, Kaffeesatzdeuter und Astrologen ihre gesammelten Wertungsplättchen. Der Spieler mit den meisten **Punkten** bekommt den beim Wettbewerb versprochenen "Grand Prize" - einen Siegerscheck über 1000 Pfund - und darf sich fortan bester Wahrsager der Welt nennen.

Fazit:

"Divinare" erinnert ein wenig an das seinerzeit bei Blatz Spiele erschienene Knizia-Spiel "**Members Only**", bei dem die Spieler verschiedene Wetten einschätzen sollen. Auch im neuen Asmodée-Spiel versuchen die Spieler, auf die richtige Anzahl der im Spiel vorhandenen Karten verschiedener Sorten zu tippen.

Was auf den ersten Blick nach einem reinen Glücksspiel aussieht, entpuppt sich mit der Zeit aber als ziemlich taktisches Kartenspiel mit hohem **Bluff-Faktor**. Es nutzt in den

meisten Fällen absolut nichts, bereits mit dem ersten Tipp richtig zu liegen, da man mit jedem Ausspielen einer Karten das entsprechende Vorher-

sage-Plättchen bewegen **muss**. Es gibt nichts Ärgerlicheres als mit dem letzten Zug eine perfekte Vorhersage zu bestätigen, aber anschließend von diesem Feld wegziehen zu müssen. Wenn dann die beiden benachbarten Felder bereits besetzt sind, bleibt nur mehr der Rückzug auf das zentrale Startfeld, das einem wenigstens keine Minuspunkte beschert.

Aus diesem Grunde wird besonders in den ersten Spielzügen mehr geblufft, gepokert und gereizt als ernsthaft spekuliert. Ein wichtiges Element zur Verwirrung der Gegner ist der **Kartentausch**, bei dem gerne bestimmte Karten absichtlich zurückgehalten werden, um den Mitspielern Informationen vorzuenthalten. In den letzten Runden spielt aber auch die Weitergabe von Karten, um die Mitspieler zum Wegbewegen ihrer Vorhersageplättchen zu zwingen, eine wichtige Rolle. Kurzum: Es steckt mehr Taktik in diesem Kartenspiel als es anfangs den Anschein hat.

Fortsetzung von „Divinare“

Das **Spielmaterial** ist meiner Meinung nach sehr gut gelungen. Die Hintergrundgeschichte des "First International Contest of Mediums" wird grafisch bestens unterstützt, weshalb eine recht dichte Atmosphäre entsteht. Die vier Teilnehmer, deren Rollen die Spieler übernehmen, werden in der Spielregel sogar detailliert vorgestellt: Rami Sakar, ein Inder mit übernatürlichem Talent; Tziska Parovic, eine junge Zigeunerin aus Rumänien; John-Paul Kramer, der notorische Betrüger aus Boston, und Lord Edmund Fischner III, ein adeliger, okkult bessener Globetrotter. Die



Spielkarten tragen ebenfalls viel zum spirituellen Ambiente bei, denn sie erinnern in Form und Gestaltung an alte Tarot-Karten.

Alles in allem ist "Divinare" ein spannendes, gut funktionierendes und stimmungsvolles Karten-Vorhersagespiel. Es braucht ein, zwei Partien, um die taktischen Möglichkeiten zu erkennen, aber dann wird es immer

wieder gerne gespielt. In unseren Spielrunden wird damit fast jeden Monat eine kleine "Seance" abgehalten...

Weekly

Game News - Wertung



HALL OF GAME

Die erste Wertung nach der „Großen Entleerung“. Wer konnte vom freigewordenen Platz profitieren? Wer konnte sich die Sympathien der Knobelführer sichern? Der große Gewinner des Monats ist FUNDSTÜCKE, das sich auf den ersten Platz hieven konnte. Gleich dahinter HECK MECK BARBECUE, welches zwar die Riesenchance auf den direkten Aufstieg nicht nutzen konnte, sich aber nun unaufhaltsam der „Hall of Games“ nähert. Erst dahinter die etwas anspruchsvolleren Spiele TZOLK'IN und PANTHEON. Auch noch in den Top Five vertreten ist LINQ.

Die drei letztes Mal vorgeschlagenen Spiele GINKGOPOLIS, NOBLEMEN und RIALTO marschieren im Gleichschritt auf den 6. Platz., noch vor FLASH POINT, DIVINARE und FORTUNE & GLORY. Das Wahlverhalten

gibt übrigens ziemlich genau Aufschluss über die Zusammensetzung der Spieler des letzten Spieleabends: In der Mehrheit Gelegenheitspieler, ein paar Liebhaber taktischer Spiele, und totale Abwesenheit der „Freaks“, was auch der Rausfall von CONQUEST OF PLANET EARTH beweist.

Die Neuvorschläge dieses Mal: AUGUSTUS (immerhin nominiert zum „Spiel des Jahres“) und BRÜGGE. Man darf gespannt sein, wie diese ankommen...

Wertung:

1. Fundstücke	5/+11/-0/16/ +
2. Heck Meck Barbecue	6/+ 8/-0/14/ =
3. Tzolk'in	2/+10/-0/12/ +
4. Pantheon	1/+10/-0/11/ +
5. Linq	4/+ 3/-0/ 7/ -
6. Ginkgopolis	*1/+ 2/-0/ 3/ +
Noblemen	*1/+ 2/-0/ 3/ +
Rialto	*1/+ 2/-0/ 3/ +
9. Flash Point	2/+ 0/-0/ 2/ -
Divinare	1/+ 1/-0/ 2/ -
11. Fortune & Glory	1/+ 0/-0/ 1/ -

Vorschläge: Augustus (2 x),
Brügge (1 x)

Game News - Spielekritik

Zum Jubiläum passt das nächste Spiel nicht unbedingt, aber genau wie das vorangegangene Spiel ist es eines unserer Meisterschaftsspiele bei der TraunCON, welche am 29. Mai 2013 starten...



Titel: **Caro**
 Autorin: **Annedore Krebs**
 Verlag: **Noris Spiele**
 Jahrgang: **2012**
 Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
 Alter: **ab 8 Jahren**
 Dauer: **15 bis 30 Minuten**
 Preis: **ca. Euro 19,-**

"197 nach Christus trafen nahe der römischen Stadt Lugdunum - dem heutigen Lyon - die Truppen von Albinus und Septimus Severus aufeinander. 150.000 Soldaten führte jeder der beiden Heerführer in die Schlacht. In diesem Spiel übernehmen die beiden Kontrahenten die Rollen von Albinus und Severus, befehligen ihre Heer von einfachen Soldaten, Reitern und Belagerungstürme, um die entscheidende Schlacht um die Herrschaft des römischen Reiches für sich zu entscheiden."

So in etwa könnte eine mögliche Hintergrundgeschichte für eines der bekanntesten Spiele überhaupt lauten: Schach. Trotzdem findet man

in keinem seriösen Schachbuch irgendeine historische Referenz, keine wie auch immer hergeholte Story, sondern einfach nur die Regeln für ein Spiel mit ein paar unterschiedlichen Spielfiguren mit fixen Bewegungsregeln auf einem schwarz-weiß kariertem Spielbrett. Was beweist, dass gute Spiele kein Thema benötigen, um von den Spielern akzeptiert zu werden. Heutzutage findet man viel zu häufig Spiele, denen man mit Gewalt irgendein abstruses Thema übergestülpt hat, und viel zu selten solche, die in abstrakter Form rein auf ihre Spielmechanismen vertrauen.

"Caro" ist solch ein **abstraktes Spiel**, das gänzlich ohne thematische Einbindung auskommt. In der quadratischen Schachtel finden wir lediglich ein paar edel aussehende Holzquader ("Caros") in den Farben Weiß, Grau, Schwarz und Bordeaux. Jeder der zwei bis vier Spieler erhält zu Beginn je 3 Caros in den vier Farben, und dann kann das Spiel schon losgehen.

Der erste Spieler legt eines seiner Caros in die Tischmitte und bekommt dafür 10 Punkte gutgeschrieben. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, legt eines seiner

Caros so in die Auslage, dass es an mindestens einem Caro anliegt. Die Punkte, die er dafür erhält, hängen von den entstandenen **Farbkombinationen** des neu gelegten Caros ab. Bordeaux ist am wertvollsten, denn es bringt 10 Punkte in Verbindung mit Schwarz, 8 Punkte mit Grau und immerhin noch 6 Punkte mit Weiß. Die Kombination Schwarz/Grau ist 4 Punkte wert, während jene von Schwarz/Weiß sowie Grau/Weiß nur mehr 2 bzw. 1 Punkt zählen.

Ein paar **Legeregeln** gilt es noch zu beachten. So darf kein Caro an ein Caro der gleichen Farbe angelegt werden, es dürfen maximal 2 Caros der gleichen Farbe an ein und dasselbe Caro angelegt werden. Weiters ist keine Diagonale aus mehr als 3 gleichfarbigen Caros erlaubt, und auch die von der Spielerzahl abhängige Größe des Spielfeldes (beispielsweise 7 x 7 Caros im Quadrat bei drei Spielern) muss eingehalten werden.

Eine Verletzung dieser Regeln wird mit 10 Minuspunkten bestraft, der "Sünder" muss daraufhin das Caro entfernen und neu woanders anlegen. Eine spezielle Bewandnis hat es, wenn ein Spieler das letzte Caro einer Farbe

Fortsetzung von „Caro“

spielt. Die Punkte, die ein Spieler mit dem letzten Caro jeder Farbe erreicht, werden nämlich verdoppelt. Gerade zum Schluss hin kann man auf diese Weise viele Punkte erzielen. Das Spiel endet, nachdem das letzte Caro gelegt wurde, oder kein einziges Caro mehr regelgerecht gelegt werden kann. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl ist der Sieger.

Mehr Regeln gibt es tatsächlich nicht. Da wundert man sich schon, warum da noch niemand draufgekommen ist. Dabei ist "Caro" das Erstlingswerk von Annedore Krebs, welche gleich auf Anhieb alles richtig gemacht hat. Die simplen Regeln, schnörkellos und

ohne unnötiges Gepäck, schaffen trotzdem eine unerwartete **taktische Spieltiefe**, ohne dass es zu einem reinen, trockenen Denkspiel wird. Es kommt vor allem darauf an, selbst das Maximum an Punkten aus seinen 12 Steinen herauszuholen, ohne seinen Mitspielern Steilvorlagen zu bieten. Dadurch muss nicht nur der augenblickliche Spielzug, sondern auch die möglichen Folgen bedacht werden. Dennoch dauert eine Partie selbst mit Grüblern in voller Besetzung weniger als eine dreiviertel Stunde, was auch noch die eine oder andere Revanche-Partie erlaubt.

Das Tüpfelchen auf dem "i" ist jedoch, dass "Caro" in einer sehr ansehnlichen, edlen Form daherkommt, ele-

gant und zeitlos zugleich. Unter diesem Gesichtspunkt erstaunt mich der relativ günstige Ladenverkaufspreis von unter Euro 20,-. Da kann ich nur jedem Liebhaber schöner und anspruchsvoller abstrakter Spiele einen Kauf wärmstens ans Herz legen.

Wacky

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Auch das folgende Spiel wurde - oh, welch Zufall! - als Meisterschaftsspiel für die OÖ. Spielmeisterschaft ausgewählt...



Titel: **RonDo**
Spielauteur: **Reiner Knizia**
Verlag: **Schmidt Spiele**
Jahrgang: **2012**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **15 bis 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 25,-**

Ziel des Spieles ist es, mit seinen Buchstabenkarten Wörter zu bilden und dadurch Punkte anzusammeln.

Moment, Moment. Zwischen diesem Satz, den ich irgendwo im Internet zum Spiel "Rondo" gefunden habe, und dem Spiel, das vor uns auf dem Tisch liegt, kann etwas nicht stimmen. In der Schachtel findet sich ein beidseitig bedruckter Spielplan, ein Beutel voller Plastik-Jetons, vier Ablagebänke und vier Siegpunktmarker. Letztere bestätigen uns zwar, dass es um Siegpunkte geht, aber Buchstaben-

karten zum Bilden von Wörtern suche ich vergebens.

Des Rätsels Lösung liegt darin, dass es sich dabei um ein anderes Spiel als das beschriebene handelt, das bloß denselben Titel trägt. Wenn man ganz genau schaut, fällt eine minimal andere Schreibweise auf: "RonDo". Die sprachliche Verwandtschaft zum französischen Wort "Rondeau" dürfte sehr beliebt sein für Spiele, bei denen vieles rund ist. Wie auch hier beim Schmidt Spiel, wo nicht nur die

Fortsetzung von „RonDo“

Jetons kreisrund sind, sondern auch die Felder des Spielplan in miteinander verbundenen Kreisen angeordnet sind. Jedes Feld zeigt einen Wert zwischen 1 und 5 in einer der fünf Farben (gelb, rot, violett, blau und grün). Die Jetons kommen ebenfalls in diesen Farben vor. Jeder Spieler zieht anfangs 2 aus dem Beutel, die er so auf seine Ablagebank legt und so vor den neugierigen Blicken der Mitspieler schützt.



Wer an der Reihe ist, hat zwei Möglichkeiten. Er passt und zieht 2 Jetons aus dem Beutel. Die Ablagebank hat aber ein beschränktes Fassungsvermögen, sodass ein Spieler nie mehr als 5 Jetons haben darf. Oder aber er legt beliebig viele seiner Jetons auf den Spielplan und zieht anschließend 1 Jeton nach. Die Legeregeln sind relativ einfach. Ein oder mehrere Jetons dürfen nur auf ein leeres Feld unmittelbar angrenzend an ein bereits besetztes Feld gelegt werden. Werden mehrere Felder in einem Zug belegt, müssen diese eine aufeinanderfolgende Reihe (ohne Abzweigungen) bilden.

Um Punkte zu erzielen, muss die Farbe der Jetons mit jener des Feldes übereinstimmen. Dann wird die Anzahl der Jetons mit der Zahl des Feldes multipliziert. Stimmt die Farbe nicht überein, muss ein Jeton verdeckt gelegt werden und bringt somit keine Punkte. Sinnvoll ist dies nur dann, wenn auf diese Weise ein Feld

mit höherer Punktezahl erreicht werden kann. Alle Punkte eines Spielers werden mit seinem Siegpunktmarker auf der Zählleiste festgehalten.

Das Spiel endet sofort, wenn entweder das letzte graue Feld des Spielplans belegt wurde, oder ein Spieler nicht mehr genügend Jetons nachziehen kann. Die Runde wird noch zu Ende gespielt, danach gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Das war's auch schon mit den Regeln. Schnell erklärt, schnell losgelegt, und auch sonst locker gespielt. Das auch das Spielmaterial nicht fuzzielig klein ist, sondern schön handlich und deutlich erkennbar, ist "RonDo" gerade für die ältere Generation bestens geeignet. Es aber als reines Seniorenspiel abzutun, täte dem Spiel aber unrecht. Trotz des durch das Ziehen der Jetons vorhandenen Glücksanteils bleiben den Spielern doch genug Einflussmöglichkeiten.

Vorlagen sollte man dem nachfolgenden Spieler möglichst keine geben, dafür sich bietende Gelegenheiten nutzen. Man kann aber auch versuchen, Jetons für den großen "Coup" aufzusparen. Da

kommt es viel auf Planung an, besonders der Rhythmus zwischen Passen und Legen will gut überlegt sein, um das Optimum herauszuholen. Im Idealfall kann man in drei Runden 5 Jetons legen, aber natürlich kommt es auch darauf an, welche Werte man damit erzielen kann.

Reiner Knizia hat uns mit "RonDo" eine runde Sache abgeliefert, nicht anspruchsvoll genug für bierernste Taktiker, aber besonders im Kreise von Gelegenheitsspielern und für lockere Spielchen zwischendurch sehr gut passend.

Wacky

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Auch das nächste Spiel kommt am Fronleichnam-Wochenende turniermäßig zum Einsatz, allerdings nicht zur OÖ.Spielemeisterschaft, sondern für unser kleines Zweipersonen-Miniturnier. Grund genug, es hier vorzustellen...



Titel: Voodoo Mania
Autor: Martin Nedergaard Andersen
Verlag: Huch! & friends
Jahrgang: 2013
Spielerzahl: 2 bis 6 Spieler
Alter: ab 7 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: ca. Euro 15,-

Einleitung

Brrrr! Mir läuft ein kalter Schauer über den Rücken. Die Voodoo-Puppe auf dem Cover des neuesten Spiels von "Huch! & friends" sieht aber auch wirklich gruselig aus. Mit leblosen weißen Knopfaugen, der genähte Mund zu einem hämischen Grinsen verzogen, der Stoffkörper mit spitzen Nadeln gespickt. Dabei ist das Spiel selbst nicht zum Fürchten. Zwar steigt bei einer Partie "Voodoo Mania" auch der



Puls, das Adrenalin schießt in die Adern und der Schweiß bricht aus. Der Grund dafür sind aber nicht blanke Furcht und Todesangst, sondern vielmehr Hektik und Stress...

Spielbeschreibung

Das gesamte Spielmaterial von "Voodoo Mania" besteht aus 91 **Zutatenkarten**. Sie zeigen auf Vorder- und Rückseite je 4 Zutaten und sind somit beidseitig verwendbar. Die Übersichtskarten verraten uns, dass es fünf verschiedene Zutaten gibt (neben der Voodoo-Puppe noch eine Maske, ein Fläschchen Zauberkranke, ein Zylinderhut und ein mit Federn geschmücktes Amulett). Außerdem können diese in fünf verschiedenen Farben (Rot, Gelb, Grün, Blau oder Lila) vorkommen. Zu Spielbeginn wird eine Karte als Ablagestapel in die Tischmitte gelegt, der Rest wird gleichmäßig an die Mitspielenden verteilt. Schließlich zieht jeder Spieler noch 3 Karten seines persönlichen Vorratsstapels.

Und? Fällt dem aufmerksamen Leser etwas auf? Rich-

tig: Jede Karte zeigt auf jeder Seite lediglich 4 Zutaten, obwohl es doch fünf unterschiedliche gibt! Darin besteht auch schon die Aufgabe der Spieler: Die **fehlende Zutat in der fehlenden Farbe** der obersten Karte des Ablagestapels zu bestimmen, auf den eigenen drei Handkarten zu suchen (vorne und hinten) und die entsprechende Karte schnell auf den Ablagestapel zu legen. Auf dieser neuen Karte fehlt wiederum eine bestimmte Zutat, welche ebenfalls wieder gesucht und abgelegt werden will, usw.

Alle Spieler agieren dabei **gleichzeitig** und versuchen, ihren Mitspielern zuvor zu kommen. Wer eine Karte richtig legen konnte, zieht sofort eine Karte seines eigenen Vorratsstapels nach. Eine



Fortsetzung von „Voodoo Mania“

Runde endet, wenn ein Spieler keine Zutatenkarten mehr auf der Hand und in seinem Vorratsstapel hat. Jede noch verbliebene Karte der anderen Spieler zählt einen Minuspunkt. Nach drei Runden gewinnt der Spieler mit den wenigsten Punkten.

Fazit:

Es ist dieses direkte **gegeneinander spielen**, das für enormen Stress und Hektik sorgt. Langsames Ausschließen der Möglichkeiten und bedächtiges Grübeln sind nicht drinnen, sonst bleibt man ewig auf seinem Stapel Zutatenkarten sitzen. Es gilt, die fehlende Zutat rasch zu erkennen und noch viel rascher abzulegen. Damit sind die verwandten Spiele schnell ausgemacht: "Ligretto" (Schmidt Spiele) und "Speed" (Adlung Spiele) vermitteln ein in etwa gleiches Spielgefühl.

Und wie bei diesen ist auch bei "Voodoo Mania" ein psychologisches Phänomen zu beobachten. Wer einmal etwas im Vorteil ist, spielt plötzlich fast alleine weiter, während die anderen nur tatenlos zusehen können. Das liegt daran, dass der Spieler durch das Finden der passenden Zutatenkarte ja weiß, dass nun eine neue Zutat verlangt wird, währenddessen die Mitspieler sich erst noch darauf einstellen müssen, dass die "alte" Zutat nicht mehr gültig ist. Dadurch gehen wertvolle Sekundenbruchteile verlo-



ren. Oder wie es mein Landsmann Rudi Nierlich, mittlerweile verstorbener, zweifacher Super G-Weltmeister, einmal höchst intellektuell ausgedrückt hat: "Wenn's laaft, dann laaft's!"

Spielen unter Zeitdruck liegt allerdings nicht jedem, weshalb hier die Meinungen zu "Voodoo Mania" sehr auseinandergehen, von totaler Ablehnung bis hin zum Immer-wieder-spielen-wollen. Ich persönlich habe nichts gegen diese Art von Spiel, zumal eine Partie ja wirklich nur eine gute Viertelstunde dauert. Allerdings zähle ich "Voodoo Mania" nicht zu den besten Spielen dieses Genres. Es erscheint mir auf Dauer etwas eintönig und bringt wenig Abwechslung, bietet weder neue Herausforderungen noch einen steigenden Schwierigkeitsgrad.

Das Spielmaterial ist jedoch gelungen, die düstere Aufmachung dieser neuen kleinen Serie im Grusel-Look finde ich sehr ansprechend. Die Spielmechanismen sind eher einfach, weshalb sich die Reihe eher an den "casual gamer" richtet als an Hardcore-

Strategen. Ich erwarte jedenfalls demnächst eine Fortsetzung der Serie mit einem Spiel zu Vampiren oder Zombies...



Game News - Wertung



Notenskala

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

Game News - Spielkritik

Die nun folgenden Spiele sind keine Meisterschaftsspiele für die oberösterreichischen Spielertage, aber alle besitzen auf ihre Weise einen hohen Spielreiz. Wie es sich für eine Jubiläumsausgabe gehört...



Titel: Five Crowns
Autorin: **Marsha J. Falco**
Verlag: **Amigo Spiele**
Jahrgang: **2013**
Spielerzahl: **2 bis 7 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 45 Minuten**
Preis: **ca. Euro 12,-**

An was erinnert mich das bloß? Die Karten gibt es in verschiedenen Farben, wie Herz, Pik, Karo oder Kreuz. Neben ein paar Zahlenkarten gibt es noch Buben, Damen und Könige. Und ein paar Joker. Hmm, kommt mir irgendwie bekannt vor... Und dann der Spielablauf: eine Karte entweder vom Nachziehstapel oder vom Ablagestapel ziehen, Kombinationen, wie Sätze (Karten mit gleichem Wert) oder Reihen (Karten der gleichen Farbe mit direkt auf-

einanderfolgenden Werten) bilden und schließlich wieder eine Karte abwerfen. Wo habe ich so etwas schon mal gespielt?

Und dann fällt's mir ein: Das ist ja wie Rommé! Im zarten Bubenalter habe ich dieses Kartenspiel mit Mama, Papa und Schwesterherz an freien Tagen und im Urlaub oft gespielt. Ich bin perplex. Dies wird doch tatsächlich nun von Amigo Spiel als Neuheit verkauft? Und eine Spieleautorin traut sich dann auch noch, ihren Namen auf die Schachtel für einen uralten Kartenspielklassiker drucken zu lassen? Mit einem etwas betrogenen Gefühl und ein bisschen widerwillig fangen wir zu spielen an.

Nach einer knappen dreiviertel Stunde waren wir aber eines Besseren belehrt. Sicher, die Gemeinsamkeiten zu Rommé sind unübersehbar. Aber "Five Crowns" hat doch ein paar Abweichungen, die es zu einem durchaus eigenständigen Spiel machen. Da gibt es zuerst einmal die Karten selbst. So fehlen in jeder Farbe das As und die 2, dafür finden wir neben dem roten Herz, dem blauen Karo, dem schwarzen Pik und dem grünen Kreuz noch eine fünfte Farbe: den gelben Stern. damit erklärt sich auch der



Spielertitel "Five Crowns".

Auch der Spielablauf unterscheidet sich etwas. "Five Crowns" geht über genau 11 Runden. In der ersten Runde werden nur 3 Karten ausgeteilt. In den nachfolgenden Runden erhalten die Spieler um jeweils eine Karte mehr, also 4 Karten in Runde 2, 5 Karten in Runde 3, etc., bis zur letzten Runde, in der jeder Spieler 13 Karten bekommt.

Der bedeutendsten Unterschied zum herkömmlichen Rommé besteht aber in den Jokern. In jeder Runde fungiert nämlich zusätzlich zu den normalen Jokern ein anderer Wert als weiterer Joker. In der ersten Runde sind es alle Karten mit dem Wert "3", die in einer Kombination für jede beliebige Karte verwendet werden dürfen, in der zweiten Runde die 4er, usw. Die Anzahl der Joker ist dementsprechend hoch. Während beim normalen Rommé gerade mal 6 Karten von 110 eine Jokerfunktion haben, sind es hier unglaubliche 16 aus 116, also fast jede siebte Karte!

Dies bewirkt, dass die Runden sehr flott verlaufen. Elf Runden dauern nur etwas länger als 30 Minuten, manchmal geht es gerade mal ein, zwei Mal reihum, bis einer alle sei-

Fortsetzung von „Five Crowns“

ne Handkarten in Kombinationen eingebaut hat. Bei "Five Crowns" muss der erste Spieler nämlich gleich alles "aus der Hand" spielen, es dürfen also vorher keine Kombinationen ausgelegt werden. Danach ist jeder Spieler noch einmal an der Reihe. Er darf in diesem letzten Spielzug auch nur einen Teil seiner Handkarten ablegen, um die Zahl seiner Minuspunkte so gut wie möglich zu verringern. Für verbliebene Handkarten werden schließlich Punkte entsprechend ihres Wertes notiert (Bube 11 Punkte, Dame 12 Punkte, etc.). Selbstredend gewinnt am Ende der Spieler mit den wenigsten Punkten.

Trotz der Nähe zu Rom-

mé spielt sich "Five Crowns" ganz anders. Es geht so rasch von der Hand, dass es das Original wahrlich alt aussehen lässt. So knackig und zackig, dass man der Spieleautorin fast gratulieren muss, den behäbigen Klassiker mal so richtig entstaubt zu haben. Zwei Dinge gefallen mir besonders gut: So sorgt die unterschiedliche Anzahl an Karten für wechselnde Herausforderung. Beispielsweise können 5 Handkarten nur in einer einzigen Kombination untergebracht werden, da jede Kombination aus mindestens 3 Karten bestehen muss. Und die wechselnden Joker haben bei uns schon für einige Lacher gesorgt, wenn etwa ein Spieler vergessen hat, dass diese Runde die 9er Joker sind und achtlos eine "9" abwirft.

Game News - Spielkritik

Und weiter geht's mit attraktiven, spielenswerten Spielen, die einer 250. Ausgabe würdig sind...



Titel: Yay!
Spieleautor: **Heinz Meister**
Verlag: **Noris Spiele**
Jahrgang: **2013**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **15 bis 20 Minuten**
Preis: **ca. Euro 25,-**

Berühmte Jubelschreie der Geschichte (ohne Anspruch auf Vollständigkeit): "Heureka" (Archimedes, Syrakus 214 v. Chr.), "Tor, Toooooor, i wer narrisch!" (Edi Finger, Cordoba 1978), "Yippie-ya-yay, Schweinebacke!" (John McClane, Los Angeles 1988). Aber "Yay!"? Nie gehört. Im Internet fand ich folgende Beschreibung: "used as an exclamation of pleasure, approval, elation or victory." Auf gut Hochdeutsch: "JUHU!".

Wenn ein Spiel also diesen seltsamen Titel trägt, muss

Ich hätte dies nach dem ersten Studium der Spielregel nicht für möglich gehalten, aber ich kann "Five Crowns" wirklich weiterempfehlen. Es lohnt sich, dieses Spiel einmal auszuprobieren...



Game News - Wertung



darin wohl ein triftiger Grund zum Jubeln vorkommen. Vielleicht gibt uns das Spielmaterial Aufschluss darüber. In der Schachtel finden wir ein massives, quadratisches Holzbrett, das am Rand noch extra erhöht ist. Ein Blatt Papier vom Block passt haargenau in das Spielbrett. Der Zettel ist kariert, wobei die Felder ungefähr 1,5 cm groß sind. Daneben gibt es nur mehr drei ganz normale Würfel sowie vier Buntstifte in den Farben rot, blau, grün und schwarz. Alles schön, solide und funktionell, aber nichts, was uns übermäßig frohlocken ließe.

Fortsetzung von „Yay!“

Lässt dann vielleicht der Spielablauf Grund zur lautstark ausgedrückten Freude aufkommen? Die Spielregeln sind so kurz und einfach, dass sie auf etwas mehr als 2 kleinen Seiten Platz finden. Wer an der Reihe ist, nimmt die 3 Würfel und wirft sie auf das Spielfeld. Die gewürfelte Würfelsumme muss er anschließend in ein freies Feld eintragen, das einer der Würfel berührt.

In den ersten Runden ist das Blatt noch ziemlich leer, da noch viele Felder frei sind. Im späteren Spielverlauf wird man jedoch öfter Felder vorfinden, die direkt neben bereits besetzten Feldern liegen. Eigene benachbarte Punktefelder stellen keine Hindernisse dar, wohl aber Punktefelder der Mitspieler. Dann gibt es folgendes zu beachten: Ist die Gesamtaugenzahl mindestens eines der fremden Punktefelder höher, darf ein Feld nicht besetzt werden. Gibt es überhaupt kein freies gültiges Feld, muss stattdessen ein Feld gesperrt werden, welches von einem Würfel berührt wird.

Völlig anders sieht es hingegen aus, wenn die Gesamtaugenzahl des Wurfes höher ist als die der Mitspieler. In diesem Fall dürfen alle fremden, niedrigeren Punktefelder, die sich orthogonal benachbart befinden, durchgestrichen werden. Nachdem es in diesem Spiel schlussendlich darum geht, so viele Felder wie möglich zu besetzen, lässt

sich bei solch einem gelungenen Coup ein lauter Triumphschrei kaum unterdrücken. Womit wir endlich die Erklärung für das "Yay!" haben!

Jubeln ist eindeutig eine offene Zurschaustellung eines positiven Glücksgefühls. Emotionen findet man aber selten bei reinen Taktik- und Strategiespielen. Oder hat schon jemand einen Schachgroßmeister einen Freudentanz nach einer gelungenen Rochade aufführen sehen? Nein, "Yay!" ist eine eigenartige Mischung aus **Glücks- und Geschicklichkeitsspiel**.



Beim Würfeln ist der Einfluss naturgemäß relativ gering, nur wohin man zielt kann man in einem geringen Maße beeinflussen. Ganz ausgeliefert ist man dem Zufall aber dann doch nicht, denn nach jedem Würfelwurf hat man die Möglichkeit eines Wiederholungswurfes. Dieser birgt allerdings ein gewisses Risiko, denn fällt der neue Wurf nicht höher aus als der vorangegangene, darf man leider nicht anschreiben, ja man muss sogar ein eigenes Feld durchstreichen. Deshalb wird man diese Option nur bei sehr niedrig ausgefallenen Würfeln oder in umkämpften Situationen wählen, um etwa

einen Rückstand noch aufholen zu können.

Das Spiel endet, sobald mindestens eine senkrechte und eine waagrechte Reihe ausgefüllt sind. Jeder Spieler zählt die Anzahl der gültigen, also nicht durchgestrichenen Felder seiner Farbe. Es gewinnt, wer die meisten Felder besitzt. Nur im Falle eines Gleichstandes müssen die Punkte auf den Feldern addiert werden, um einen eindeutigen Sieger zu ermitteln.

"Yay!" hat bei uns auf Anhieb gefallen. Es hat eine simple Spielidee und einfache, schnell zu lernende Regeln, die einen ohne längeres Regelstudium sofort anfangen lassen. Obwohl es ein Würfelspiel ist, hat man nie das Gefühl, gespielt zu werden. Meiner Meinung hat es genau den richtigen Glücksfaktor und die richtige Spieldauer, um in lockeren Familien- und Freundesrunden für viel Unterhaltung zu sorgen. Da auch das Spielmaterial sehr ansprechend ist, steht einem "Yay!" meinerseits nichts mehr im Weg.

Maely

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Und zuletzt noch ein Spiel, das optisch an zwei gute Ravensburger Spiele, spielerisch an ein gutes Kosmos Spiel erinnert. Gut genug für eine Jubiläumsausgabe, finde ich...



Titel: **Just in Time**
Autor: **Günter Burkhardt**
Verlag: **Ravensburger**
Jahrgang: **2013**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 25,-**

Einleitung

Ein kleiner Ausflug in die Welt der Geometrie: **Pentominos** sind Figuren, die aus je fünf kongruenten Quadraten bestehen. Aber was hat dies mit unserem Hobby zu tun, schließlich handelt es sich bei den „Game News“ um ein Spielemagazin? Nun, Mathematik wirkt in vielen Spielen mit, ob es nun um Wahrscheinlichkeitsrechnungen oder Kalkulation geht. Die meisten Spiele bauen auf ein mathematisches Gerüst auf, und auch die Geometrie spielt oft eine Rolle. Und so finden wir besagte Pentominos auch im neuesten Spiel von Ravensburger. Die Spieler versuchen,

vorgegebene Spielsteine in eben diesen Formen bestmöglich auf Legetafeln unterzubringen.

Spielbeschreibung

Jeder Spieler erhält einen Satz von 11 Spielsteinen (bestehend aus je 5 Quadraten) sowie 10 Legetafeln in seiner Farbe. Nachdem jede Runde eine andere Legetafel verwendet wird, geht das Spiel über genau 10 Runden. In der ersten Runde wählt der jüngste Spieler eine Tafel aus, wobei stilisierte Symbole (Schilkröte, Krokodil, Schmetterling, etc.) auf der Rückseite zur leichteren Unterscheidung dienen.

Wichtig ist aber auch die groß und deutlich vermerkte Zahl, welche angibt, wie viele Pentominos - drei, vier oder fünf - dafür benötigt werden. Welche Form die Pentominos haben sollen, gibt wiederum eine zufällig gezogene Karte mit der entsprechenden Ziffer vor. Erst nachdem alle Spieler die darauf angeführten Teile bereitgelegt haben, darf die Legetafel umgedreht werden.



Und dann beginnt auch schon das große Tüfteln und Knobeln! Alle Spieler versuchen gleichzeitig, die Teile auf ihren Legetafeln unterzubringen. Dabei gilt, nicht nur innerhalb der Puzzelfläche zu bleiben, sodass ja kein Teil darüber hinausragt, sondern auch möglichst viele der fünf ungleichmäßig verteilten Zahlenfelder von 1 bis 5 freizulassen. Nur Zahlenfelder, die nicht abgedeckt wurden, bringen später wichtige Punkte. Sobald der erste Spieler eine für ihn akzeptable Lösung gefunden hat, ruft er laut die Summe der Zahlen auf seinen freien Feldern und dreht die Sanduhr um.

Ab dann haben die anderen Spieler nur mehr einen Sanduhrdurchlauf, das ist etwa eine halbe Minute Zeit, ihrerseits die Aufgabe zu lösen und die Punktezahl zu nennen. Allerdings dürfen sie keine

Fortsetzung von „Just in Time“

bereits in dieser Runde genannten Punktezahlen nehmen, sind also gezwungen, eine andere Lösung zu suchen. Ist die Sanduhr abgelaufen, werden die Punkte für alle, die es "just in time" geschafft haben, vergeben und auf der Punkteleiste festgehalten.

In der nächsten Runde wählt der aktuell punktemäßig letzte Spieler eine neue Legetafel aus. Nachdem alle Legetafeln durchgespielt wurden, endet das Spiel. Es gewinnt logischerweise, wer schließlich die meisten Punkte auf der Punkteleiste erreicht hat.

Fazit

Grafisch ist "Just in Time" an die Knizia-Spiele "Fits" und "Bits" angelehnt, was von Ravensburger marketingtechnisch logisch und nachvollziehbar scheint, da beides erfolgreiche Spiele sind. Vom **Spielprinzip** ähnelt es aber eher "Ubongo", denn auch hier müssen Puzzleteile unter Zeitdruck passend eingebaut werden. Die Punktevergabe durch die freigebliebenen Zahlenfelder ist aber neu und macht es zu einem völlig eigenständigen Spiel.

Die **Interaktion** ist sehr gering. Zwar spielen die Spieler gegeneinander, aber nur indirekt durch den **Zeitfaktor**. Da wird schon mal bewusst nach kurzer Zeit eine kleinere Summe genommen, um Druck auf die Mitspieler auszuüben.

Das Wissen um nur mehr 30 Sekunden Restzeit macht die Aufgabe um ein Vielfaches stressiger und kann zu Fehlern durch Hudelei verleiten. Aber ansonsten hat jeder seine eigene Legetafel und die Teile in seiner Farbe und puzzelt somit alleine vor sich hin.

Spiele wie dieses haben einen Nachteil, da sie einigen Spielern besonders liegen, während andere damit eher schlecht zurecht kommen. Hier hat sich Autor Günter Burkhardt eine **gute Regelung** einfallen lassen. Wenn jemand mindestens 10 Punkte Rückstand auf den Führenden hat, darf er in der nächsten Runde einen Extrastein nehmen, mit dem er während des Puzzelns einen beliebigen der von der Aufgabenkarte vorgegebenen Spielsteine ersetzen kann. Der Extrastein besteht nur aus 4 Quadraten und ist dementsprechend leichter einzubauen. Auf diese Weise können "schwächere" Spieler gegen Geübtere aufholen, ohne dass deswegen die Spielbalance zu kippen droht.

"Just in Time" richtet sich nicht an Vielspieler, Taktiker oder Strategen, sondern durch den schnellen Einstieg, die leichten Regeln und die relativ kurze Spieldauer eher an den oft zitierten **Gelegenheitsspieler**, der damit einen spannenden, kurzweiligen Zeitvertreib vorfindet. Es ist auch nicht meisterschaftstauglich, weil sich Gedächtniskünstler vorab ja die optimalen Lösungen austüfeln und einprägen könnten.



Noch ein paar Worte zur Qualität des Spielmaterials. An der Sanduhr, den Aufgabenkarten und den Spielsteinen gibt es nichts zu meckern. Die Tafeln jedoch sind recht dünn ausgefallen. Bei den Legetafeln fällt dies - im wahrsten Sinne des Wortes - nicht so ins Gewicht, wenn auch etwa "Ubongo" deutlich stärkere Tafeln verwendet. Aber auch die Punktetafel ist mit schätzungsweise nur 320 g/m² Papierstärke alles andere stabil, weshalb es hier von mir schon Punkteabzüge und eine kleine Rüge an die Chefredaktion gibt.

Game News -
Wertung



Komödie
Deutschland 1991
Regie: Klaus Teuber
Hans im Glück
Dauer: ca. 60 min.
Oscar für den besten Film 1991

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 Knobelrunde".

Erscheinungsweise:
Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2013 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tip des Monats

Welcher Film wäre wohl besser geeignet für das Jubiläum der 250. Ausgabe dieser Filmzeitschrift als jener Streifen, der damals, als die „Game News“ das Licht der Welt erblickte, den Oscar für den besten Film des Jahres erhielt. Jungregisseur Klaus Teuber hat mit seiner Komödie um den Städtebau der Schildbürger bewiesen, dass seine Erfolge mit „Barbarossa“ und „Adel verpflichtet“ keine Zufälle waren und sich endgültig in der illustre Riege der weltbesten



bereits alle Zutaten, welche die Teuber-Filme so unvergesslich machen. Auch heute noch ein wahrer Film-Genuss.



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 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