

KNOBELRITTER IN „PHANTASIA“

Fantastischer Abend am Mittwoch, den 24. Juli 2013 ! (S.1)



252. Ausg. 18. Juli '13
Auflage 100 Stück (!!!)
22. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Traur Eigenreportage

Obwohl wir Knoberritter traditionellen Spielen verpflichtet sind, werfen wir ab und zu auch mal gerne einen Blick über den Tellerrand in die fantastischen Welten in die uns Rollenspiele für Spielkonsolen entführen.

Besonders gerne tun wir das diesen August, da Ende des Monats die bereits vierzehnte Auflage von „Fainaru Fantaji“ auf die Öffentlichkeit losgelassen wird. Für alle, deren Japanisch etwas eingerostet ist: es geht um Final Fantasy, das mittlerweile massive multspieler online Rollenspiel, das quer durch alle Zeiten immer wieder neue Charaktere - üblicherweise

mit unglaublich überdimensionierten Schwertern - auf das Übel ihrer jeweiligen Welt loslässt.

Den Beweis, dass man auch weniger actionreich und GPU-unterstützt, aber deswegen nicht weniger unterhaltsam, in Fantasiewelten eintauchen kann, treten wir am Mittwoch, den 24. Juli im Traurerhof an, weil unser Hausherr Franky danach selbst in fremde Urlaubs-Welten aufbricht.

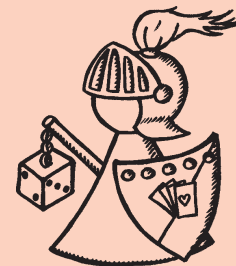
Also kommt vorbei und lässt Eure Fantasie spielen.



HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde



Neues vom Traurer Spielekreis



OÖ. Spieletage vom
29. Mai bis 2. Juni 2013

Hier die Schlagzeilen der oberösterreichischen Spieletage am verlängerten Fronleichnam-Wochenende:

* **Daniel Blattner** und **Jonathan Voboril** werden ex aequo OÖ. Spielemeister 2013

* **Harald Reckendorfer** erobert den Titel „TraurCönig“
* **Christoph Talkner** gewinnt das Zweipersonen-Miniturnier

Nähere Informationen auf den Seiten 12 und 13.



Kennerpiel des Jahres

Zur gleichen Zeit wie das „Spiel des Jahres“ wurde auch das „Kennerpiel des Jahres 2013“ präsentiert. Dieses Jahr kann sich „Die Legenden von Andor“ (Kosmos Spiele), das Erstlingswerk von Stargrafiker Michael Menzel, mit dem anthrazitfarbenen, lorbeerbekränzten Pöppel schmücken.



Urlaub

Nachdem der Traurerhof - die Heimstätte der Knoberritter - ab 29. Juli 2013 für 3 Wochen wegen Betriebsurlaubs geschlossen ist, wird der August-Spieleabend auf den 24. Juli 2013 vorverlegt.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traurerhof@traurerhof.at ist diesmal Sonntag, der 28. Juli 2013 bis spätestens 12:00 Uhr.

Zwischenwertung

Nach sieben punkterelevanten Spieleabenden spitzt sich das Duell um den Königstitel immer mehr zu:

1. König Reinhold	183
2. Prinz Franky	176
3. Herzog Gerhard	143
4. Herzog Udo	128
5. Königin Doris	111
6. Earl Oliver K.	89,5
7. Graf Thomas L.	75
8. Earl Johannes	64
9. Lady Nicole	62
10. Prinzessin Ute	61
11. Graf Andreas Z.	56
11. Lady Angie	53,5
12. Graf Christian	44
13. Knappe Simon	42
14. Knappe Oliver G.	40,5
15. Ritter Stephan	35

Game News - Spielekritik

Der bekannteste Schriftsteller der Fantasy-Literatur ist sicher J.R.R. Tolkien. Nach der erfolgreich verfilmten „Herr der Ringe“-Trilogie kam im letzten Herbst die Verfilmung seines ersten Werks in unsere Kinos, was natürlich gleich ein paar passende Spiele nach sich zog...



Titel: Der Hobbit - eine unerwartete Reise

Art des Spiels: Fantasy-Kooperationsspiel

Autor: Andreas Schmidt

Verlag: Kosmos Spiele

Jahrgang: 2012

Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 60 Minuten

Preis: ca. Euro 29,-

Einleitung

Es musste ja so kommen. Der Erfolg der filmischen Fantasy-Trilogie "Der Herr der Ringe" hat regelrecht nach einer Fortführung verlangt. Was liegt also näher, als die von J.R.R. Tolkien bereits im Jahre 1937 veröffentlichte Vorgeschichte "Der kleine Hobbit" zu verfilmen? Der erste Teil - ja, auch die eher kurze Geschichte musste unbedingt auf



gewinnbringende drei Teile aufgeplustert werden - kam erst kürzlich in unsere Kinos. Logisch, dass sich auch einige Spielverlage um die Lizenzen bewarben, um am -hoffentlich - fetten Geschäft mitverdienen zu können. Eines dieser Lizenzspiele ist nun bei Kosmos Spiele erschienen.

Beschreibung

Jede Reise - selbst eine unerwartete - hat einen **Start** und ein **Ziel**. Ausgangspunkt ist - wie sollte es auch anders sein - das Auenland. Auf das Startfeld stellt jeder Spieler zwei Zwergenfiguren seiner Farbe, und auch die etwas kleinere Bilbo-Figur startet auf demselben Feld. Das nicht näher bezeichnete Ziel befindet sich am Ende einer langen Wegstrecke, die sich über 53 Felder erstreckt.

Die Bewegung der Zwerge geschieht hauptsächlich mit Hilfe von **Bewegungskarten**. Jeder Spieler besitzt fünf Karten, die offen vor ihm ausliegen: drei fixe Werte (2, 4 und 5), eine Karte mit Würfelsymbol (Zugweite wird ausgewürfelt) und eine Karte, die eine

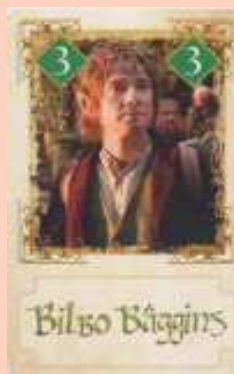
beliebige Bewegung von 1 bis 4 Feldern erlaubt. In seinem Zug muss ein Spieler zuerst eine seiner offenen Karten nutzen und sie anschließend umdrehen. Erst wenn er alle seine Karten genutzt hat, dreht er wieder alle Karten auf die Vorderseite um. Auf jedem Feld haben übrigen höchstens 2 Figuren Platz. Gelangten durch einen Zug mehr als 2 Figuren auf ein Feld, wird auf das nächste mögliche Feld weitergezogen.

Im Anschluss kann ein Spieler beliebig viele seiner **Handkarten** ausspielen. Unter diesen Karten befinden sich welche, die ebenfalls zur Fortbewegung dienen. So gibt es einige Karten, mit denen speziell Bilbo gezogen werden darf. Ponys wiederum sind recht nützlich, da damit nicht nur eine, sondern sogar zwei auf demselben Feld befindliche Figuren gleichzeitig bewegt werden können, wodurch man gemeinsam schneller unterwegs ist.

Die Reise wäre aber ziemlich ereignislos, und weder für die Leinwand noch für den Spieltisch interessant genug, wenn es nicht zwei gefährliche Orte zu passieren gäbe: Die Trollhöhlen und das Nebelgebirge. Landet eine Figur auf einem **Abenteuerfeld**,

Fortsetzung von „Der Hobbit“

wird die oberste Karte des zugehörigen Abenteuerstapels aufgedeckt. In den meisten Fällen bedeutet dies eine unliebsame Begegnung mit dem Feind (Ork, Troll, Warg oder ähnliches Ungeziefer), den es dann zu besiegen gilt. Mit **Kampfkarten** muss die angegebene Kampfstärke genau erzielt werden. Gelingt dies, kommt die Abenteuerkarte aus dem Spiel, anderenfalls muss die Figur um genau so viele Felder rückwärts ziehen. Es ist recht hilfreich, wenn bei einem Abenteuer Gandalf zugegen ist, welcher auf einem eigenen Pfad mit Karten bewegt wird. Er kann den Wert einer Kampfkarte verdoppeln, was die Erfolgchancen erhöht.



Nachdem die Abenteuer aber nicht wirklich lebensbedrohlich sind, sondern im schlimmsten Fall nur für einen ärgerlichen Zeitverlust sorgen, muss es etwas anderes geben, das die Zwerge vom Trödeln und langsamen Schlendern abhält und zur Eile zwingt. Tatsächlich befinden sich in den Kartenstapeln einige Karten



"**Gefahr**". Nachdem jeder Spieler zum Abschluss seines Zuges stets 2 Karten nachziehen muss, tauchen diese Karten unweigerlich einmal auf. Sie sorgen dafür, dass der Orkstein auf der speziellen Orkspirale weitergezogen wird. Erreicht er gewisse Felder der Spirale, führt dies zur Gefangennahme der vordersten Figur(en) auf der Wegstrecke, was nicht nur wegen der schwierigen Befreiung äußerst hinderlich ist, sondern die Mission auch stark gefährdet. Zum einen kann das Spiel unter Umständen vorzeitig beendet werden, zum anderen gilt das Spiel als verloren, wenn das letzte Feld der Spirale (Feld 12) erreicht wird. Gelingt es den Spielern jedoch, einen Zwerg pro Spieler sowie die Bilbo-Figur auf das Zielfeld zu führen, haben alle Spieler gemeinsam gewonnen.

Fazit

"Der Hobbit - eine unerwartete Reise" ist somit ganz klar ein **Kooperationsspiel** mit all seinen Vor- und Nachteilen. Es überwiegt das Gemeinschaftsgefühl, das Teamwork mit dem Ziel, eine Missi-

on gemeinsam zu bewältigen. Hier gilt es, vor allem die jedem zufällig anfallenden Handkarten gut auszunutzen, sich abzusprechen, wer welche Aufgabe am besten übernimmt, die Aktionen zu koordinieren. Die Zusammenarbeit ist besonders auffällig bei den Ponys, mit denen zwei Spieler gemeinsam vorwärtskommen, sowie im Kampf, bei dem zwei Spieler auf demselben Feld gemeinsam Kampfkarten gegen den Feind ausspielen dürfen.

Hauptgegner ist das Spiel selbst, und somit bestimmt größtenteils der **Zufall** das Geschehen, auf das sich die Spieler dann bestmöglich einstellen sollen. Das zufällige Auftauchen aller Karten spannt sozusagen den Bogen der Geschichte. In den Nachziehstapeln befinden sich "Sofortkarten", die gleich befolgt werden müssen. Dies können willkommene Bewegungen für Bilbo, Zwerge oder Gandalf sein, aber auch negative Ereignisse, wie die gefürchteten "Gefahr"-Karten. Die Abenteuerkarten halten ebenfalls so manche Überraschung bereit. Wenigstens bleibt ein Feind, der nicht be-

Fortsetzung von „Der Hobbit“

siegt werden konnte, in Folge offen liegen, sodass man sich auf den nächsten Kampf mit dem nun bestens bekannten Feind vorbereiten kann.

Und doch haben die Spieler die Möglichkeit, ihr Schicksal etwas mitzubestimmen. Die Nachziehkarten im Auenland sind nicht besonders stark, vor allem die Kampfwerte der Zwerge sind nicht wirklich berauschend. Steht eine Zwergenfigur allerdings auf einem der drei Felder, die zu Bruchtal (kurz nach den Trollhöhlen) gehören, darf beim Nachziehen eine Karte vom dort platzierten Stapel genommen werden. Gewöhnlich sind diese Karten wesentlich stärker. Auch hinter dem Nebelgebirge gibt es drei besondere Ortsfelder "Carrock", in dessen zugehörigem Nachziehstapel sich ebenfalls deutlich bessere, stärkere Karten befinden.

Diese beiden Orte bieten gleich einen doppelten Vorteil, denn damit können nicht nur Feinde leichter besiegt werden. Genutzte Karten landen zudem wie alle ausgespielten Karten auf einem gemeinsamen Ablagestapel. Ist der Auenland-Stapel einmal aufgebraucht, wird der gesamte Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel verwendet. Frühzeitig bessere Karten ins Spiel bringen wirkt sich daher besonders positiv aus. Wir treffen hier also auf eine Art **Deckbau** à la "Dominion".

Das Spiel selbst ist überaus **detaillreich**, was in unserer ersten Partie etwas für Verwirrung sorgte. Sind Lizenzspiele üblicherweise nicht einfacher gestrickt, um die nicht gerade spielerfahrenen Fans nicht zu überfordern? Einige der vielen Regeldetails haben wir nicht beim Regelstudium, sondern erst während der Partie nach nochmaligem Durchlesen erfasst. Ein paar der Besonderheiten möchte ich hier noch beschreiben.



Der **Eine Ring** kommt natürlich auch vor. Ein paar Karten im Nebelgebirge bringen ihn ins Spiel. Sobald er auftaucht sollten die Spieler danach trachten, Bilbo und den Ring zusammenzuführen, denn der Ring bringt für den Hobbit einige Vorteile. Bilbo kann - auf diese Weise ja unsichtbar - von den Orks nicht mehr gefangen genommen werden, er braucht keine Abenteuer mehr zu bestehen und kommt gefahrlos und schneller voran. Auch für das Zielfeld benötigt er keine weiteren Kampfkarten.

Das Betreten des **Zielfelds** ist für Zwerge sowie den ringlosen Bilbo nämlich nicht so ohne weiteres gestattet. Vielmehr sind für jede Figur Kampfkarten von mindestens Stärke 10 zu entrichten. Eine Ausnahme bildet die Karte "**Thorin Oakenshield**". Dieser besonders wichtige Zwerg bietet in drei Situationen seine spezielle Hilfe an. Er erlaubt den kampfflosen Zieleinlauf, kann auf Abenteuerfeldern den Gegner "in Schach halten" (die Figur muss nicht rückwärts ziehen und kann auf dem Feld stehen bleiben) und ermöglicht das kampfflose Befreien gefangener Figuren, für die normalerweise ebenso eine Kampfstärke von mindestens 10 erforderlich wäre.

Noch ein paar Bemerkungen zur **Gefangennahme**: Gefangene Figuren werden zwar neben das Feld gestellt, gelten aber trotzdem noch als "auf dem Feld befindlich". Sollten daher mal zwei Figuren gleichzeitig in Gefangenschaft geraten, können diese überhaupt nicht mehr befreit werden. Daraus folgt, dass eine Partie automatisch verloren ist, wenn Bilbo gemeinsam mit einem beliebigen Zwerg oder beide Zwerge eines Spielers auf demselben Feld erwischt werden, da die Siegbedingungen nicht mehr erfüllt werden können.

Die "Gefahr"-Karten steuern auch den **Schwierigkeitsgrad**. In voller Besetzung und als blutige Anfänger empfiehlt es sich, eine "Gefahr"-Karte aus dem Auenlandstapel

Fortsetzung von „Der Hobbit“

zu entfernen, sonst liegen die Erfolgchancen erfahrungsgemäß deutlich unter 40%. Zu dritt stimmt in etwa die Ausgangssituation, während es zu zweit zu leicht ausfällt, obwohl schon bei "9" auf der Ork-Spirale Schluss ist. Wer es schwieriger haben will, kann den Orkstein zu Beginn schon auf Feld 1 oder 2 stellen. Trotz dieser einzigen Stellschraube der "Gefahr"-Karten ist es interessant zu beobachten, dass jede Partie anders verläuft. Der Langzeitpielreiz ist daher durchaus gegeben.

Stellt sich nur mehr die Frage nach der richtigen **Ziel-**

gruppe. Für reine Tolkien-Fans erscheint mir die Einstiegshürde mit den vielen Regeln einen Tick zu hoch. Das schreckt unerfahrene Spieler ab, obwohl es sich dann eigentlich recht locker und unkompliziert spielt. In unseren Spielrunden jedoch kommt "Der Hobbit - eine unerwartete Reise" relativ gut an, und wird häufig als Alternative zu "Pandemie", "Hanabi" oder anderen kooperativen Spielen gewählt.



Game News - Wertung



HALL OF GAME

Im Oktober 2010 wurde es erstmals vorgeschlagen, seitdem hielt sich HECK MECK BARBECUE brav in der Wertung, ohne sich allerdings ein einziges Mal an die Spitze setzen zu können. Aber die gesammelten Punkte haben nun doch für den Aufstieg in unsere „Hall of Games“ gereicht! Lustig darum, weil an unseren Spieleabenden wenn schon dann hauptsächlich das Original gespielt wird. Egal, es ist trotzdem ein würdiges Spiel. Apropos: würdiges Spiel. Ein solches ist TICHU zweifellos, aber erst jetzt hat jemand entdeckt, dass es noch gar nicht in unserer Ruhmeshalle aufscheint! Wenn ich allerdings die Votings so anschau, glaube ich, dass dies in Rekordzeit korrigiert wird, denn TICHU ist auf Anhieb auf dem 1. Platz! Ansonsten hat von den Spielen in der Wer-

tung nur mehr PANTHEON gute Chancen, weil es stetig Punkte sammelt. Alle anderen müssen sich erst noch beweisen.

Die Neuvorschläge sind auch recht interessant: FLASH POINT wurde wieder vorgeschlagen, seine Fans werden in Zukunft wohl besser aufpassen. Und FIVE CROWNS, sowie dem neuen Spiel des Jahres HANABI ist sowieso viel zuzutrauen...

Wertung:

1. Tichu	*6/+18/-0/24/ +
2. Heck Meck Barbecue	4/+14/-0/18/ ++
3. Fundstücke	4/+13/-1/16/ =
4. Pantheon	4/+10/-0/14/ -
5. Tzolk'in	3/+ 7/-0/10/ -
6. Caro	*2/+ 3/- 0/ 5/ +
7. Augustus	1/+ 4/- 1/ 5/ =
Linq	2/+ 2/- 0/ 4/ -
9. Divinare	1/+ 3/- 1/ 3/ -
10. Brügge	2/+ 0/- 0/ 2/ -
Ginkgopolis	0/+ 2/- 0/ 2/ -

Vorschläge: Flash Point (4 x),
Five Crowns (1 x),
Hanabi (1 x)

Game News - Spielekritik

Ritter sind eigentlich ganz reale Gestalten aus dem Mittelalter. Aber in Fantasy-Stories tauchen sie neben Drachen auch immer wieder auf. So wie in diesem Kartenspiel, das sich an ein erfolgreiches Brettspiel anlehnt...



Titel: **Schatten über Camelot - Kartenspiel**
Spieleautoren: **Serge Laget & Bruno Cathala**
Verlag: **Days of Wonder**
Vertrieb: **Asmodée**
Jahrgang: **2012**
Spielerzahl: **1 bis 7 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **20 bis 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 18,-**

Einleitung

Der arme König Artus. Dunkle Gewitterwolken ziehen auf und bedrohen sein mühsam und weise regiertes Reich. Vom Norden dringen die wilden Pikten immer wieder ins Territorium ein, im Osten

landen immer mehr kriegerische Sachsen auf der Insel. Zudem dringen Gerüchte über einen furchterregenden Drachen an den Hof. Der Heilige Gral - so hört man - soll in die Hände der Franzosen gefallen sein. Und Excalibur ist wieder einmal verschwunden. Lauter Sorgen. Und viele Aufgaben für seine Ritter der Tafelrunde.

Beschreibung

Dies ist die Ausgangssituation, die wir schon vom Brettspiel "Schatten über Camelot" kennen. Nur dass die Bedrohungen - wie es sich für ein Kartenspiel gehört - auf **Karten** vorkommen. Von jeder **Bedrohung** - Pikten, Sachsen, Drache, Excalibur und Heiliger Gral - gibt es neun Karten, fünf mit Zahlen von 2 bis 5 (die "4" kommt je zwei Mal vor), vier mit einem Fragezeichen. Daneben finden wir noch ein paar Personen der Artus-Sage vor: Merlin, Vivien, Mordred und die hinterlistige Morgana. Der Stapel mit den gemischten Karten kommt in die Tischmitte.

Wer an der Reihe ist, hat die Wahl zwischen drei möglichen Aktionen. Die am häufigsten gewählte ist das **Aufdecken einer Karte** vom Stapel, was thematisch als "Lauschen der Gerüchte" bezeichnet wird. Die Karte wandert



somit auf den Ablagestapel, von dem stets nur die oberste Karte sichtbar ist. Dieser "Gefahren-Stapel" wird immer höher, die Gerüchte um einzelne Bedrohungen verdichten sich sozusagen, bis sich dann ein Spieler dazu entschließt, die zweite Aktionsmöglichkeit zu nutzen.

Wenn ein Spieler nämlich glaubt, dass eine Bedrohung ernst genug ist, kann er sich auf eine **Quest** begeben. Er verkündet seine Wahl, also gegen welchen Feind er zu kämpfen beabsichtigt. Voraussetzung dafür ist jedoch, dass auf der obersten Karte des Gefahren-Stapels das Symbol der gewünschten Quest ("Hauptquest") angegeben ist. Es wird allerdings nicht wirklich gekämpft, sondern vielmehr anhand der Werte aller Karten im Gefahren-Stapel überprüft, ob an den Gerüchten was dran war.

Dazu werden alle Karten des Gefahren-Stapels aufgedeckt, nach Bedrohungen sortiert und deren Werte addiert. Ist der **Gesamtgerüchtewert** der Hauptquest 10 oder weniger, haben sich die Gerüchte als haltlos herausgestellt. Für die aufgewendete Zeit und Energie wird ein Schwert mit der schwarzen Seite auf den Tisch gelegt als deutlich sicht-

Fortsetzung von „Schatten über Camelot - das Kartenspiel“

bares Zeichen, dass das Böse fortschreitet. Beträgt der Wert allerdings 11, 12 oder 13, konnte die Gefahr noch rechtzeitig erkannt und die Quest erfolgreich bestanden werden. Es kommen daher so viele weiße Schwerter auf den Tisch, wie die Quest angibt, beispielsweise 1 Schwert beim Kampf gegen die Pikten, oder 3 Schwerter bei der Suche nach dem Heiligen Gral). Haben die Spieler dieses Gerücht aber von Anfang an nicht ausreichend ernst genommen, was bei einem Wert von 14 oder mehr der Fall ist, setzt es eine blamable Niederlage in Form von entsprechend vielen schwarzen Schwertern.

Zusätzlich werden noch alle anderen Bedrohungen ("Nebenquests") aus dem Gefahren-Stapel kontrolliert. Hier gibt es aber keine Belohnung, es tritt lediglich eine Bestrafung ein, wenn der Gesamtgerüchtewert einer Quest 14 oder mehr beträgt.

Das Spiel endet nach der vollständigen Abwicklung aller Quests mit einem glorreichen Sieg der Ritter der Tafelrunde, wenn mindestens sieben weiße Schwerter ausliegen bzw. mit einer schmerzhaften Niederlage bei mindestens sieben schwarzen Schwertern.

Fazit

Die obige Spielbeschreibung wird bei dem einen oder anderen Leser für Verwunderung sorgen. "Da muss man



sich ja bloß die aufgedeckten Karten merken und die Werte addieren!", wird sich so mancher denken. Ein simples Memo- und Rechenspiel also? Die Antwort lautet: Nein! Sicher ist **Merkfähigkeit** gefragt und ein gutes Gedächtnis von Vorteil. Die Aufgabe wird aber durch etliche Komponenten derart erschwert, dass nur absolute Gedächtnis-Koryphäen und Autisten eine reelle Chance haben, sich alles einzuprägen.

Da sind zum einen die bereits erwähnten **Fragezeichen**. Sie stellen keinen fixen Wert dar, sondern richten sich an deren Anzahl. So zählt 1 Fragezeichen als Wert 1, zwei Fragezeichen sind 4 wert, 3 Fragezeichen schon 9, etc. Da sich der Wert ständig ändert, ist es nicht mehr so einfach, sich das zu merken, außerdem bringt man gerne die Fragezeichen unterschiedlicher Bedrohungen durcheinander.

Für weitere Verwirrung sorgen die auftauchenden Personen. Kommt **Mordred** ins Spiel, erhöht er den Gesamt-

gerüchtewert der Pikten und der Sachsen jeweils um die Anzahl der entsprechenden Gefahrenkarten. Am meisten stört jedoch die größte Widersacherin der Ritter der Tafelrunde: **Morgana**. Nicht genug damit, dass ab dem Zeitpunkt des Aufdeckens einer Morgana-Karte jegliche Kommunikation unter den Spielern untersagt ist, haben diese Karten noch sehr ärgerliche Effekte, die sich negativ auswirken. So verlangt eine Karte beispielsweise, dass gezogene Gerüchtekarten laut mitgezählt werden müssen, allerdings nicht nach ihrem Wert, sondern numerisch! Man glaubt nicht, wie sehr dies die Konzentration stört. Bei einer anderen Karte werden zu jeder Queste automatisch 3 Punkte dazugezählt, eine andere ändert den Wert aller Fragezeichen auf den fixen Wert 1, etc. Wer da bei größeren Gefahren-Stapeln noch den Überblick behält, darf sich gleich bei "Wetten dass,..." anmelden.

Etwas positiver wirkt sich der große Zauberer **Merlin** aus. Wenn eine Merlin-Karte

Fortsetzung von „Schatten über Camelot- das Kartenspiel“

ins Spiel kommt, dürfen die Spieler wieder frei Ratschläge, Informationen und Meinungen austauschen. Zudem hat jede Merlin-Karte einen Effekt, wie zum Beispiel das Entfernen einer Gerüchtekarte einer bestimmten Bedrohung, bevor der Gefahren-Stapel ausgewertet wird. Das verringert zwar die Gefahr, die von der betreffenden Bedrohung ausgeht, ist aber nicht wirklich hilfreich, wenn es darum geht, sich die Gerüchtewerte zu merken, weil ja damit eine weitere Komplikation hinzukommt.

Und schließlich habe ich die wichtigste Sache noch gar erwähnt. "Schatten über Camelot- das Kartenspiel" ist kein reines Teamspiel, sondern hat aus dem Brettspiel auch das Element des **Verräters** übernommen, wodurch es zu einem semi-kooperativen Spiel wird. Vor dem Spiel wird durch Karten die Loyalität der Spieler festgelegt. Weil bei diesem Vorgang mehr Karten gemischt werden als Spieler beteiligt sind, kann es - muss es aber nicht zwangsläufig - einen Verräter geben, der alles daran setzen wird, die Aufgaben zu sabotieren. Er kann die Mitspieler versuchen zu verwirren, falsche Informationen verbreiten, zu früh auf eine Quest aufbrechen oder den richtigen Zeitpunkt absichtlich verpassen.

Bei alledem sollte er aber nicht zu offensichtlich zu Wer-

ken gehen, sondern schauen, bis zum Spielende unentdeckt zu bleiben. Jeder Spieler hat nämlich einmalig in der Partie eine dritte Aktionsmöglichkeit: Eine **Verdächtigung** gegen einen Mitspieler aussprechen. Der Beschuldigte muss daraufhin seine Loyalitätskarte aufdecken. Ist er tatsächlich der Verräter, kommt ein weißes Schwert in die Tischmitte. War die Anschuldigung falsch, wird stattdessen zum Leidwesen der Getreuen ein schwarzes Schwert gelegt. Eine weitere Motivation für den Verräter, bis zuletzt unerkannt zu bleiben liegt darin, dass er dann zum Schluss ein weißes Schwert auf die schwarze Seite umdrehen darf, was den Ausschlag für das Scheitern der Ritter geben kann.



Erfahrene Spieler können sich nach einigen Partien an die **Variante** "Ritter der Befreiung" wagen, bei der noch ein paar Ritterkarten ins Spiel kommen. Begibt sich ein Spieler auf eine Quest, welche dann fehlschlägt, zieht er die oberste Karte vom Ritterstapel und liest sie geheim, bevor er sie verdeckt vor sich ablegt. Er kann sie später zum auf der Karte angegebenen Zeitpunkt ausspielen. So kann "Artus" einen Spieler zwingen, weiter

den Gerüchten zu lauschen, statt auf eine Quest zu gehen. Oder "Galahad" erlaubt, sich statt der normalen Aktion geheim die Loyalitätskarte eines anderen Spielers ansehen. Die meisten Karten sind so gewählt, dass sie sowohl Verräter als auch Getreue zu ihrem Vorteil nutzen können.

Alles in allem haben wir hier eine **gelungene Kartenspielumsetzung** des Brettspiels vor uns. Man merkt, dass das Spiel aus Frankreich stammt, dann die Franzosen lieben psychologische Spielchen, welche Bluff, Intuition und viel Kommunikation beinhalten. Aufgrund der kurzen Spieldauer wird es wohl noch öfter den Weg auf unseren Spieltisch finden, und wenn ich mal gerade keine Mitspieler habe (oder beim Spieleabend an keinem Tisch mehr Platz für mich ist), spiele ich auch gerne eine **Solo-Partie**, die fast genauso gut funktioniert. Nur halt ohne Verräter...

Wally

Game News -
Wertung



Game News - Kinderspiel

Grausliche Orks und furchterregende Trolle haben in Kinderspielen nichts zu suchen. Aber ein böser Zauberer, wie er im nachfolgenden preisgekrönten Spiel vorkommt, das geht schon...



Titel: Der verzauberte Turm
Art des Spiels: Würfellaufspiel
Spielautoren: Inka & Markus Brand
Verlag: Drei Magier Spiele
Vertrieb: Schmidt Spiele
Jahrgang: 2012
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 5 Jahren
Dauer: 10 bis 20 Minuten
Preis: ca. Euro 29,-
Auszeichnung: Kinderspiel des Jahres 2013

Der dunkle Zauberer Rabenhorst hat die Prinzessin in einen Turm gesperrt und den silbernen Schlüssel unter einer knorrigen Wurzel versteckt. So muss Robin im ganzen Wald nach dem Schlüssel suchen, um die Prinzessin befreien zu können. Aber auch der Zauberer macht sich schon auf den Weg zum Versteck. Als besonderen Schutz hat er noch alle Vorhän-

geschlösser verzaubert, sodass es nicht so einfach ist, das richtige Schloss zu finden.

Obwohl es bloß zwei Spielfiguren gibt - die Prinzessin spielt hier nur eine passive Rolle -, können mehrere Kinder mitspielen. Das liegt daran, dass "Der verzauberte Turm" im Grunde genommen ein **Zweiparteienspiel** ist. Ein Spieler führt Rabenhorst und versteckt zu Beginn jedes Durchgangs unbesehen von den anderen den kleinen Schlüssel in der Vertiefung unter einem der 16 Plättchen. Die anderen Spieler ziehen gemeinsam die rote Figur "Robin".

Nun gilt es sowohl für den Zauberer als auch für Robin, das Feld mit dem Schlüssel vor seinem Gegner zu erreichen. Beide **Würfel** werden geworfen. Der eine Würfel bestimmt die Zugweite für Rabenhorst und Robin, wobei die rote Zahl für Robin gilt, und die blaue Zahl für Rabenhorst. Der andere Würfel legt fest, wer zuerst ziehen darf. Zwar hat der Zauberer den Vorteil, als einziger das genaue Versteck zu kennen, dafür hat er auf einer Extratafel 8 Felder mehr zu ziehen, bevor er den Spielplan betreten darf.

Zieht eine Figur auf das richtige Feld, wird der Schlüssel durch den Magnet an der Unterseite der Spielfigur angezogen, wodurch ein deutliches "Klack!" zu hören ist. Der Spieler nimmt den Schlüssel und probiert ihn an einem der sechs Schlösser am Turm aus. Passt er, springt die Prinzessin-Figur (vor Freude) aus dem Turm, und der Spieler hat gewonnen. Ist es aber das falsche Schloss, wird der Schlüssel erneut versteckt und ein weiterer Durchgang gespielt, bis dann ein Spieler das richtige Schloss findet.

17 Mal! Und das in nur 4 Tagen!

Wenn das wichtigste Kriterium zur Beurteilung eines Spiels die Formel "Anzahl durch Zeit" wäre, wie oft ein Spiel also in einem bestimmten Zeitraum gespielt wird, läge "Der verzauberte Turm" wohl ziemlich weit oben in unserer persönlichen Bestenliste. Das jüngste Mitglied meines Testteams - Alexander Leon, 4 Jahre alt - konnte nämlich gar nicht genug kriegen vom neuesten Spiel der "Drei Magier".

Abgesehen von dieser Begeisterung meines Sohnes gibt es aber noch weitere Kriterien für ein gutes Kinder-

Fortsetzung von „Der verzauberte Turm“

spiel. Zum einen das **Spielmaterial**. Hier hat der Verlag wieder einmal alles richtig gemacht. Um sofort losspielen zu können, muss nur der kleine Spielplan für den Zauberer neben die Schachtel gelegt, und der Turm nach ein paar Umdrehungen auf den vorgesehenen Platz des Spielplans platziert werden. Die Prinzessin-Figur wird mittig in den Turm gestellt und vorsichtig nach unten gedrückt, bis sie hörbar einrastet, damit der raffinierte Sprung-Mechanismus ausgelöst werden kann. Sonst sind keine Vorbereitungen nötig, und das Spiel kann direkt aus der Schachtel heraus gespielt werden. Einfach gut. Sogar an einen Reserveschlüssel wurde verlagseitig gedacht.

Bei der **Grafik** von Rolf Vogt kann man ohnehin ins Schwärmen geraten. Die Art und Weise, wie "ARVI" - so seine Signatur - mit seinen Illustrationen in der Spielregel die verwendeten Spielmechanismen und die Geschichte bildlich erzählt, ist schon großartig.

Wo Würfel im Spiel sind, gibt es zwangsläufig einen gewissen **Glücksfaktor**, was bei einem Kinderspiel aber nicht von Nachteil ist. Außerdem ist das Würfelglück nicht dominierend, denn selbst wenn für Robin stets eine höhere Zugweite erwürfelt wird, kann ihm bei einem falsch eingeschlagenen Weg der Zauberer zuvor kommen. Es kommt daher auch ein bisschen darauf an, das Feld



oder zumindest die Spielplan-ecke zu erraten, wo der Schlüssel versteckt sein könnte. Das ergibt bei 2 Spielern ein spannendes Duell, bei drei oder vier Spielern (es können theoretisch noch mehr mitmachen) sorgen die Beratungen zwischen den Robin-Spielern für Kurzweil. Das **Gedächtnis** spielt ebenfalls eine kleine Rolle, schließlich sollte man sich ja merken, welche Schlösser sich schon als falsch herausgestellt haben. Und Rabenhorst sollte sein Versteck tunlichst nicht vergessen, sonst hat er seinen kleinen Wissensvorteil gleich verspielt.

Die **Spieldauer** ist mit 15 bis 25 Minuten angegeben. Eine Partie kann aber auch schon viel schneller zu Ende sein, wenn gleich beim ersten Mal der Schlüssel passt. In diesem Fall wird aber immer gleich eine weitere Partei angehängt. Und dauert es mal wirklich bis zum sechsten und letzten Durchgang (außer ein Spieler probiert versehentlich ein zwei-

tes Mal dasselbe Schloss), hält der steigende Spannungsbogen die Kinder auch länger als 30 Minuten gefesselt.

Es ist also nicht weiter verwunderlich, dass "Der verzauberte Turm" dermaßen oft von Alexander Leon - und mittlerweile auch von seinen Cousinen - hervorgekramt wird. Meiner Meinung nach kommt es schon sehr nahe an das perfekte Kinderspiel heran...

Mealy

Wertung:



Ergebnisse 20. OÖ. Spielemeisterschaft, 1. Juni 2013 (Rang/ Vor- und Nachname (Kid) / Las Vegas / Caro/ Rondo / Divinare / Gesamtpunktezahl)

1. Daniel Blattner (K)	5	3	3	5	16
Jonathan Voboril (K)	3	5	5	3	16
3. Thomas Blattner	1	3	5	5	14
4. Jakob Lonauer	5	5	2	2	14
5. Manfred Lonauer	3	3	3	5	14
6. Rosmarie Klein	5	1,5	2	5	13,5
7. Christoph Talkner	5	5	1	2	13
8. Florentina Vob. (K)	5	5	1,5	1	12,5
9. Dagmar Klein (K)	3	1	3	5	12
10. Clara Gutenb. (K)	2	3	5	2	12
11. Sonja Auracher	3	3	3	3	12
12. Julia Baumgartner	2	5	1,5	3	11,5
13. Gerfried Klein	1	2	5	3	11
14. Ewald Wolfsgruber	3	1	3	2	9
15. Maxi Bayer	1	1,5	5	1	8,5
16. Florian Rieder	2	2	1,5	2	7,5
17. Gudrun Klein (K)	1	1	3	1	6
18. Sigrid Klein (K)	1	2	1	2	6
19. Emma Hüttner (K)	2	2	1	1	6
20. Thomas Hüttner	2	1	1,5	1	5,5

Ergebnisse Traun-Cönig 2013 (29.05. bis 02.06.2012) (Rang/ Name/ Gesamtpunktezahl/ Anzahl der Spiele/ Punktedurchschnitt/ Siege/ Gesamtspieldauer in Std)

1. Harald Reckendorfer	230,5	35	6,59	14	46:10
2. Günther Rosenbaum	220	30	7,33	10	53:05
3. Ernst Gugler	216,5	30	7,22	10	45:30
4. Reinhold Fischer	201,5	41	4,99	15	48:45
5. Udo Mihlan	183,5	39	4,71	8	47:35
6. Gerlinde Reitmeier	168	35	4,80	7	37:15
7. Lonny Orgler	165	12	13,75	8	44:55
8. Uwe Gemming	156	14	11,14	2	51:40
9. Christian Reitmeier	155	21	7,38	9	33:00
10. Doris Schaupper	143	26	5,50	12	34:30
11. Erich Stratjel	128	16	8,00	3	47:45
12. Christoph Talkner	114	30	3,80	13	23:45
13. Jonathan Voboril	112,5	30	3,75	14	23:35
14. Florentina Voboril	99	33	3,00	10	23:40
15. Gerhard Drindorfer	88,5	13	6,81	4	24:15
16. Rosmarie Klein	85,5	25	4,38	7	19:30
17. Gerfried Klein	84	13	6,46	5	20:15
18. Andreas Zöchbauer	67	7	9,57	6	21:45
19. Yoshi Welzenbach	64	6	10,67	6	21:15
Janos Palotas	64	6	10,67	6	21:15
21. Julia Baumgartner	62,5	21	2,98	5	15:00



**TraunCON 2013
Fakten, Daten, Zahlen**

Die Oberösterreichischen Spieletage sind - wieder einmal - vorbei. Gott sei Dank, denn es war sehr stressig und anstrengend, sowohl für die Spieler (siehe Spieldauer), als auch für die Organisatoren und Gastgeber. Aber auch leider, denn es war wieder eine gelungene Veranstaltung. Und wie gewohnt, werde ich die Leser der Game News auf den nächsten beiden Seiten mit nüchternen Daten, trockenen Zahlen und Fakten langweilen, damit uns wenigstens etwas in Erinnerung bleibt.

Teilnehmer

Petrus hat es heuer ganz besonders gut mit uns gemeint, denn das Wetter war ideal zum Spielen, nämlich sauschlecht. 41 Spieler finden sich auf den Wertungszetteln, in Wirklichkeit dürften es fast 50 gewesen sein, denn die Zettel wurden nicht lückenlos ausgefüllt, ja einige Namen vermisste ich darauf sogar total, obwohl sie anwesend waren. Und dabei war es ja eigentlich der falsche Termin. Statt Christi Himmelfahrt fand die TraunCon ja ausnahmsweise zu Fronleichnam statt, was vielleicht einige verwirrte, und anderen (die Hainys etwa) die Möglichkeit nahm, daran teilzunehmen. Und viele Knobelritter bleiben nach wie vor den TraunCon fern...

Spieldauer

Der volkswirtschaftliche Schaden war heuer so groß wie noch nie. Der bisherige Rekord in der Gesamtspieldauer (695 Stunden) wurde regelrecht pulverisiert: 50.065 Minuten, das sind über 834 Stunden oder fast 21 Arbeitswochen verbrachten die Teilnehmer zusammen an den Spieltischen. Unglaublich, dass die Wirtschaftspolizei dem nicht schon längst Einhalt gebietet...

Am fleißigsten waren wieder jene, die bereits ab Mittwoch ihrem Hobby nachgingen, also Günther (53:05) und Uwe (51:40). Sechs weitere Spieler kamen noch über 40 Stunden, darunter auch Reinhold (48:45), der während der Meisterschaft ja die Turnierleitung übernahm und daher beim Spielen fehlte.

Die durchschnittliche Spieldauer ist heuer deutlich gestiegen, nämlich auf 1 Stunde 33 Minuten! Natürlich kamen die 18xx-Freunde, aber auch die Koop-Spieler auf die im Schnitt längste Spieldauer (z.B. Lonny 3h45), während die kürzeste Dauer bei knapp über einer halbe Stunde lag (z.B. Manfred 32 Minuten).

OÖ. Spielemeister 2013

Heuer gab es eine Premiere: Erstmals teilen sich zwei Spieler den 1. Platz! Die Kids **Daniel Blattner** und **Jonathan Voboril** haben die exakt gleichen Ergebnisse, allerdings kein einziges Mal gegeneinander gespielt, was die üblichen Tiebreaker ausschaltet. So können sich nun beide OÖ. Spielemeister 2013

nennen. Dieses Vorpreschen der Jugend macht Hoffnung auf die Zukunft. Auch heuer waren es - trotz einiger Ausfälle - wieder 20 Teilnehmer. In den nächsten Jahren können es sogar noch mehr werden, was organisatorische Fragen aufwirft. Aber das ist ein Luxusproblem, das wir als Veranstalter gerne haben!

TraunCönig 2013

Sensation: Günther Rosenbaum wurde als bester Spieler der Spieletage abgelöst! Der TraunCönig 2013 kommt endlich wieder einmal aus Österreich: **Harald Reckendorfer**. Auf dem Stockerl befinden sich noch Günther und Ernst, dahinter Reinhold, Udo und Gerlinde. Wie immer sind viele Stunden Spielzeit notwendig, um in dieser Wertung weit vorne zu sein, daher mein Tipp fürs nächste Jahr: Gleich für alle Tage der TraunCon freinehmen!

Noch ein paar interessante Zahlen: Die meisten Spiele absolvierten Reinhold (41), Udo (39), Gerlinde und Harald (je 35). Auch bei der Anzahl der Siege hat Reinhold mit 15 Siegen die Nase vorn. Dahinter rangieren Jonathan und Harald (je 14), Christoph (13) und Doris (12). Bei der Siequote muss ich die Koop-Spieler ausklammern, welche naturgemäß eine hohe Quote erreichen. Zudem habe ich nur jene berücksichtigt, die 10+ Partien spielten. Und da gewinnt eindeutig Lonny mit 66,67 %, der vor allem bei den 18xx-Spielen brillierte. Dahinter Daniel (50%), Jonathan (46,67%) und Doris (46,15%).

Spielefavoriten

176 festgehaltene Partien sind ein recht guter Wert, knapp am Rekordwert dran. Ein beachtlicher Teil der Partien geht traditionell auf das Konto der Meisterschaftsspiele (inklusive Training), weshalb all diese Spiele in der Reihenfolge der meistgespielten Spiele ganz vorne rangieren: **Voodoo Mania** (16 x), **Las Vegas** (13 x), **Caro** (12 x), **RonDo** (11 x) und **Divinare** (9 x). Aber auch folgende Spiele kamen sehr oft auf den Spieltisch: **Kalimambo** (11 x), **18xx** (10 x), **Augustus** (8 x), **Die Siedler von Catan**, **Me-tropolys** und **Tzolk'in** (je 5x).

In diesem Zusammenhang möchte ich mich recht herzlich bei den Verlagen bedanken, die durch ihre großzügige Unterstützung den Erfolg der Meisterschaften erst ermöglicht haben:

Asmodée Spiele
Huch! & ffriends
Noris Spiele
Schmidt Spiele
Ravensburger Spiele

Mini-Turnier

15 Spieler nahmen am Mini-Turnier statt, das im schnellen Reaktions- und Verwirrspiel „Voodoo Mania“ ausgetragen wurde. In Abwesenheit des Siegers der letzten Mini-Turniere erreichten Christoph, Jakob, Jonathan und Rosmarie das Halbfinale. Dort setzte sich Christoph gegen Jakob durch, Rosmarie schaltete Jonathan aus. Im spannenden Finale gewann schließlich **Christoph Talkner**. Herzlichen Glückwunsch!



**Fantasy-Abenteuerfilm
Deutschland 2012
Regie: Helge Ostertag &
Jens Drögemüller
Feuerland Filme
Dauer: ca. 120 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 Knoblerunde".
Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2013 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Beim jährlich stattfindenden Filmfestival in Essen sorgte ein Film eines ganz neuen Studios für Furore. Um den Fantasy-Streifen „Terra Mystica“ entwickelte sich ein regelrechter Hype. Doch die Vorschusslorbeeren erwiesen sich als nicht unverdient, denn der Film in Überlänge ist wirklich erstklassige Regiearbeit, und auch optisch sehr beeindruckend.

Die Story: In einem Fantasyreich kämpfen 14 verschiedene Völker um die Vorherrschaft. Sie gestalten die Landschaft nach ihren Vorstellungen



gen, errichten Gebäude, gründen Städte, und huldigen verschiedenen Kulturen, um sich schlussendlich als das stärkste Volk zu beweisen.

Ein großartiger, sehr abwechslungsreicher Film, den man sich immer wieder anschauen kann.

Prädikat: Besonders wertvoll!



Ritter der Knoblerunde

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

- * Monatliche Spieletreffen 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.knobleritter.at
- * Spielebestellservice für die Mitglieder