

# GROSSES KRAB- BELN IN TRAUN!

Alles was kriecht und fliegt am 4. Dez. 2013 im Traunerhof !!



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



## „Ginkgopolis“ gewinnt den Knobelpreis 2013

Es war eine faustdicke Überraschung. Nicht das favorisierte „Tzolk'in“, das die meisten Nominierungen erhielt, setzte sich in der finalen Abstimmung durch, sondern hauchdünn „Ginkgopolis“ (Pearl Games). Dennoch ist das Spiel von Xavier Georges ein würdiger Sieger, kommt es doch wirklich sehr gut bei den „Rittern der Knobelrunde“ an.



## Game News - Traun Eigenreportage

Es fliegt, es fliegt, ..

.. der Grünspecht. Während der bereits im Oktober zum Vogel des Jahres 2014 gekürt wurde, müssen wir uns beim Insekt des Jahres noch gedulden.

Das wird traditionell erst im Dezember bekannt gegeben.

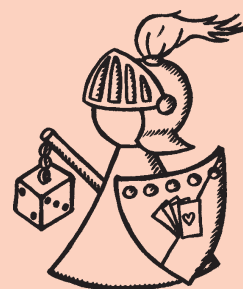
Bis dahin gibt es in der Welt von allem was krecht und flucht so einiges zu entdecken. Zum Beispiel können wir die Geschicke eines Ameisenvolks lenken (Myrmes) oder Kleindrosseln bei

der Suche nach Futter und Nistplatz auf die Sprünge helfen (Tweett).

Egal wie schnell ihr euch zum Traunerhof bewegt - also eher kriechend langsam oder schnell wie im Flug - ich freue mich auf einen Abend mit unzähligen Kleintieren mit eben jenen Fortbewegungsarten. Und natürlich auch auf die anwesenden, etwas größeren Zweibeiner ;)



HÄGAR  
DER SCHRECKLICHE



## Neues vom Trauner Spielekreis

### Knobelpreis 2013

Fünf Nominierungen gingen in die letzte Abstimmungsrunde. Und eigentlich gab es mit „Tzolk'in - der Maya Kalender“ einen klaren Favoriten, bekam es doch von den Knoberrittern die meisten Nominierungen. Doch völlig überraschend erhielt schließlich ein anderes Spiel den begehrten **Knobelpreis** für das - nach Ansicht der „Ritter der Knobelrunde“ - beste taktische Spiel des Jahres 2013: „Ginkgopolis“, das ökologische Städtebauspiel von Xavier Georges, vertrieben von Asmodée Spiele.

## ritter der knobelrunde

### Klubmeisterschaft 2013

Das Spielejahr 2013 wird bei den Knoberrittern traditionellerweise mit der Klubmeisterschaft beendet. Dazu werden mehrere Runden mit dem Spiel durchgeführt, das heuer den Knobelpreis erhielt, also „Ginkgopolis“.

Die Meisterschaft findet wie gewohnt im Traunerhof statt. Termin dafür ist Samstag, der **28. Dezember 2013**, ab ca. 18:00 Uhr.

### Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter [traunerhof@traunerhof.at](mailto:traunerhof@traunerhof.at) ist diesmal Sonntag, der 8. Dezember 2013 bis spätestens 12:00 Uhr.

### Saunarunde

Erinnerung: Die Saunasaison ist seit September wieder Saunasaison eröffnet. Die Saunarunde „Schweißperle“ lädt jeden Donnerstag ab ca. 19:00 Uhr zu Schwitzen ein.

### Zwischenwertung bei den Knoberrittern

Herzschlagfinale bei den Knoberrittern. Vor dem allerletzten Wertungsabend hat Prinz Franky knapp die Spitze übernommen. Wird Langzeitregent Reinhold tatsächlich zum ersten Mal seit vielen Jahren vom Thron gestürzt? Es wird jedenfalls sehr spannend...

1. Prinz Franky	264,5
2. König Reinhold	258,5
3. Herzog Gerhard	198,5
4. Herzog Udo	178,5
5. Earl Oliver K.	138
6. Königin Doris	130
7. Graf Andreas Z.	102
8. Ritter Stephan	101
9. Prinzessin Ute	97,5
10. Earl Johannes	87
11. Graf Thomas L.	87
12. Lady Nicole	74
13. Lady Angie	73,5
14. Earl Andreas H.	63
15. Knappe Oliver G.	58,5
16. Sir Roland	57
17. Sir Yoshi	52,5
18. Graf Christian	52

# Game News - Spielkritik

Wenn man Lebewesen sucht, die entweder fliegen oder kriechen, dann kommt man unweigerlich einmal zu den Vögeln. Und da es in folgendem Spiel um Piepmatze geht, passt es perfekt zum Thema unseres nächsten Spieleabends...



**Titel:** Tweeeet  
**Autor:** Corné van Moorsel  
**Verlag:** Qwali Games  
**Jahrgang:** 2012  
**Spielerzahl:** 2 bis 6 Spieler  
**Alter:** ab 7 Jahren  
**Dauer:** ca. 30 Minuten  
**Preis:** ca. Euro 25,-

"Tweeeet" - wer sich bei diesem Titel nun eine Abhandlung zu Twitter, Facebook oder irgendeiner anderen modernen Kommunikationstechnik erwartet, kennt mich schlecht. Für mich ist dieses neumodische Zeug ein Gräuel. Ich kommuniziere am liebsten noch auf die gute, alte Art persönlich mit Freunden und Familie, selbst telefonieren finde ich als einen schwachen Ersatz dafür. Nein, im Spiel "Tweeeet" geht es um Gezwitscher von Vögeln, und nicht um dummes, oberflächliches Geschwätz im Internet.

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Piepmatzes -



entweder eines Rotkehlchens oder eines Blaukehlchens - und versucht, möglichst viel Futter zu seinem Nistplatz zu bringen. Die Vögelchen beginnen alle auf dem Startfeld im Süden.

Nördlich davon werden 3 längliche Landschaftstafeln angelegt, sodass eine **Landschaft** mit Wiesen und ein paar Seen entsteht.

Viel wichtiger sind jedoch die **Futterplätze**, die unregelmäßig auf den Feldern verteilt sind. Da locken nahrhafte Nüsse, fruchtige Johannisbeeren und Erdbeeren, saftige Raupen und g'schmackige Käfer. All diese Beeren und Insekten haben unterschiedliche Nährwerte, wie auf der Starttafel angegeben. Nüsse etwa haben lediglich einen Wert von 1, während als anderes Extrem ein fetter Käfer satte 5 wert ist.

Zwei Prinzipien aus der Zoologie bestimmen die Aktionen eines Spielers. Zuerst einmal der **Selbsterhaltungstrieb**. Jeder Vogel ist bestrebt, auf dem Weg zu seinem Nistplatz so viel Futter wie nur möglich einzusammeln, oder

zumindest nicht zu verhungern. Wer an der Reihe ist, fliegt zu einem beliebigen Futterplatz. Der Flug kostet ihn jedoch Nährwerte entsprechend seiner Flugweite. Dabei herrscht absolute Territorialherrschaft, von anderen Vögeln besetzte Felder dürfen also weder betreten noch überflogen werden, sondern müssen umflogen werden. Aber auch die Seen stellen unüberwindbare Hindernisse dar, vielleicht haben die gefiederten Wesen Angst davor. Die Wegzehrung und das gefundene Futter dürfen jederzeit entsprechend ihres Nährwertes "gewechselt" werden.

Nach jedem Flug wird überprüft, ob es zu einer "Horizontzerstörung" kommt. Nördlich des vordersten Vogels müssen stets drei freie Landschaftstafeln liegen, gegebenenfalls müssen entsprechend viele Tafeln nachgelegt und Futter auf die abgebildeten Futterplätze verteilt werden. Die Auslage wächst deshalb im Laufe des Spiels nach Norden, während der Nachziehstapel der Landschaftstafeln immer kleiner wird. Die allerletzte Tafel wird schließlich mit der Nestseite nach oben angelegt. Hier befinden sich die Nester, welche die Vögel anzusteuern haben. Hat

## Fortsetzung von „Tweeeet“

der erste Vogel einer Art ein Nest erreicht, müssen alle anderen Vögel dieser Sorte das selbe Nest anfliegen. Hier tritt vermutlich das Prinzip der **Arterhaltung** ein, denn wenn sich in jedem Nest nur ein Vogel befände, stünde es schlecht um deren Fortpflanzung.

Apropos Arterhaltung: Die Spieler gewinnen das Spiel nicht als Individuum, sondern als Gruppe. Die Nährwerte aller Blaukehlchen werden zusammengezählt und mit den gesammelten Nährwerten aller Rotkehlchen verglichen. Die Vogelart, welche insgesamt das meiste Futter ins Nest schaffen konnte, hat im beinhaltenen zoologischen Wettbewerb die besseren Zukunftsaussichten und gewinnt das Spiel.

Dieses **Teamspiel** ist das, was "Tweeeet" aus der Masse der Spiele hervorhebt. Es macht einfach mehr Spaß, gemeinsam ein Ziel zu verfolgen. Mit jedem Spielzug müssen daher auch die Möglichkeiten der gegnerischen und der eigenen Mannschaft bedacht werden. Beratungen über die gemeinsame Vorgehensweise und Absprachen sind daher an der Tagesordnung. Bei einer ungeraden Spielerzahl zählt übrigens nicht die Gesamtmenge des gesammelten Futters, sondern es wird der Durchschnitt berech-

net, weshalb die Teams auch ohne weiteres aus unterschiedlich vielen Spielern bestehen können.

In unseren Spielrunden haben sich meist zwei kleinere **"Strategien"** herauskristallisiert. Man kann versuchen, sich stets weit vorne, also nördlich aufzuhalten, um die besten Futterplätze "abgra-



sen" zu können und die Konkurrenten bei Engstellen zu blockieren. Oder man bleibt eher hinten, und sammelt mit geringen Kosten die Reste ein. Beides kann von Erfolg gekrönt sein, es hängt halt stark von den Aktionen von Freund und Feind ab.

Trotz aller taktischen Überlegungen bleibt doch ein beträchtlicher **Glücksanteil** übrig. Der modulare Spielaufbau schafft zwar immer wieder neue Landschaften und Voraussetzungen, das zufällige Aufdecken von Landschaftstafeln kann sich aber positiv oder negativ auf das Spielgeschehen auswirken. Mancher kann sich über leckeres Futter direkt vor seinem Schnabel freuen, für andere kann es sich als

fatal erweisen, wenn beispielsweise durch die Seen Sackgasen entstehen, welche einzelnen Vögel zur Umkehr zwingen.

Je mehr Spieler mitmachen, umso härter ist auch der **Überlebenskampf**. Gerade bei 5 bis 6 Spielern wird das Futter schnell knapp, und es kann durchaus vorkommen, dass Vögel keine Futterplätze mehr erreichen können und so richtiggehend verhungern. Jeder Vogel, der es nicht bis ins gemeinsame Nest schafft, zählt einen Minuspunkt.

Noch ein Wort zum **Spielmaterial**: Die Qualität der Spielregel und der Plättchen ist bei

"Qwali Games" ja seit einigen Jahren sehr gut. Doch mit den fünf verschiedenen Futterorten und den Vogelfiguren schießt Corné van Moorsel wirklich den Vogel ab. Ich frage mich, woher er die gelben Miniaturraupen, die detaillierten Marienkäfer, die Weintrauben, Erdbeeren und Nüsse, und schließlich die plastischen Vogelfiguren bezieht. Das schaut so niedlich aus, dass es sofort zum Drauf-Losspielen einlädt. Einziger Kritikpunkt: Die Vögel unterscheiden sich bloß an den Schwanzfedern und sind deshalb nicht so schnell auseinanderzuhalten, was ab und an zu Verwechslungen führt. Und die sechs Farb-Chips, welche die Farben der Spieler anzeigen sollen, sind etwas mickrig ausgefallen.



## Fortsetzung von „Star Trek Catan“

Doch das kann den Spiel Spaß von "Tweeet" nicht trüben. In unserem Spieleklub landet traditionell ein Teamspiel zum Abschluss eines Spieleabends auf dem Spieltisch, und da stellt "Tweeet" schon eine echte Alternative zu "Dog" oder "Tichu" dar, vor allem bei ungeraden Spielerzahlen.



*Tweeet*

Game News -  
Wertung



## HALL OF GAME

Oje, der letzte Spieleabend war ja ein richtiger Flop. Statt wie sonst immer über 20 Personen kamen weniger als 10 Spieler. Von diesen haben dann auch einige keine Wertungszettel abgegeben, sodass die aktuelle Wertung wenig Aussagekraft besitzt. Aus diesem Grund gibt es diesmal weder Neuvorschläge noch Spiele, die mangels Stimmen aus der Wertung fallen. Ich hoffe aber sehr, dass dies nur ein einmaliger Ausrutscher war, und schon beim nächsten Mal erneut alle Tische belegt sind...

Doch auch die wenigen Stimmzettel bestätigen den bisherigen Trend: TICHU bleibt unangefochten an der Spitze und wird mit Sicherheit bereits Anfang des nächsten Jahres in den „Olymp“ der Knobelritter-Spiele aufsteigen. FUNDSTÜCKE könnte es theoretisch noch im Dezember schaffen, aber dazu müsste es TICHU vom Thron stoßen. TZOLK'IN (3.) dürfte der nächste Kandidat sein, aber auch PAN-THEON (ex aequo 5.) sammelt fleißig Punkte.

Beide Spiele könnten im Frühjahr von den höchstwahrscheinlichen Aufstiegen von TICHU und FUNDSTÜCKE profitieren und ihrerseits in unsere Ruhmeshalle kommen. Von den anderen Spielen kristallisiert sich bis jetzt kein Über-Drüber-Spiel heraus: LINQ schwächelt momentan, FLASH POINT ist großteils von der Anwesenheit einer bestimmten Spielgruppe abhängig, und die anderen Spiele - inklusive dem „Spiel des Jahres“ HANABI - können sich noch nicht durchsetzen. Bleibt abzuwarten, welche Neuheiten aus Essen die Aufmerksamkeit der „Ritter der Knobelrunde“ erregen können...

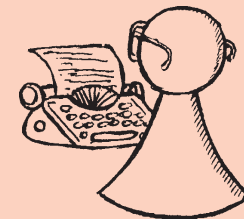
Wertung:

1. Tichu	10/+15/-0/25/ =
2. Fundstücke	9/+ 6/-1/14/ =
3. Tzolk'in	7/+ 5/-0/12/ =
4. Hanabi	4/+ 5/-0/ 9/ +
5. Flash Point	6/+ 1/-0/ 7/ -
Pantheon	4/+ 3/-0/ 7/ +
7. Brügge	*3/+ 3/-0/ 6/ +
8. Police Precinct	5/+ 0/-0/ 5/ -
Linq	3/+ 2/-0/ 5/ +
Mage Knight	*3/+ 2/-0/ 5/ +
11. Bora Bora	4/+ 0/-0/ 4/ -
12. Divinare	1/+ 0/- 0/ 1/ -
13. Augustus	1/+ 0/- 2/-1/ -

Vorschläge: keine

## Game News - Spielekritik

Von den Lüften zurück auf die Erde. Bei Lebewesen, die kriechen, fallen den meisten sicher gleich die Insekten ein. Dass das folgende Spiel von Ameisen handelt, ist daher gar nicht so abwegig...



Titel: **Myrmes**  
Art des Spiels: **Arbeiter-einsatzspiel**  
Spielauteur: **Yoann Levet**  
Verlag: **Ystari Games**  
Vertrieb: **Asmodée Spiele**  
Jahrgang: **2012**  
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 13 Jahren**  
Dauer: **75 - 120 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 39,-**

Von der Spielidee her ein geradezu klassisches Spiel: Wir Spieler führen ein Volk im Reich "Myrmes". Wie üblich müssen wir dabei dafür sorgen, dass wir unser Territorium sinnvoll erweitern, dass unser Volk wächst und gedeiht, und dass es ausreichend Ernährung vorfindet. Aber auch um den technologischen Fortschritt müssen wir uns kümmern, sowie um die Erfüllung bestimmter Aufgaben und um den Schutz vor feindlichen Völkern.

Und dennoch ist ein - im wahrsten Sinne des Wortes -

winziges Detail anders. Das Reich findet man nämlich weder auf der Landkarte, noch in historischen Dokumenten. Und es ist auch keines der so oft in Spielen auftauchenden Fantasy- oder Sci-Fi-Reiche. "Myrmes" ist nämlich eine Abwandlung der Bezeichnung "Myrmica", welche eine Gattung der Ameisen (Formicidae) darstellt. Im Volksmund wird diese Unterfamilie der Knotenameisen auch "Rote Ameisen" genannt. Wir begeben uns also in den Mikrokosmos und leiten die Geschicke eines kleinen Ameisenbaus.

Zu Beginn verdient unser Ameisenstaat aber noch nicht diese Bezeichnung. Gerade mal 3 Ammen befinden sich in der Ammenkammer unseres Spielertableaus, 2 Arbeiter in der Arbeiterkammer und eine einzige Larve in der Larvenkammer. Auf dem Spielplan, der den Ausschnitt eines Gartens im Sechseckraster mit Gras-, Erde-, Stein- und Pilzfeldern zeigt, ist für uns nur ein mickriger Tunnelausgang vorhanden. Und auch unsere Ameisenkolonie besteht aus bloß einer Ebene, der Brutkammer. Es wartet also viel Arbeit auf uns, um unser klei-

nes Krabbelvölkchen innerhalb von drei Jahren zu je vier Jahreszeiten zur "Hochblüte" zu entwickeln.

Eine Runde/Jahreszeit beginnt mit einem **Ereignis**. Drei Würfel bestimmen bereits zu Jahresbeginn, welches Ereignisfeld jeweils im Frühling, im Sommer und im Herbst gültig ist. Mit dem Einsatz von entsprechend vielen Larven können aber auch individuell Ereignisse links oder rechts auf der Ereignisleiste gewählt werden.



Danach kommt die **Brut**, in der die Spieler ihre Ammen einteilen. Abhängig davon, wo sie ihre Ammen einsetzen, können sie damit drei verschiedene Ameisenarten aufziehen: Larven, Arbeiter und Soldaten. Alternativ können Ammen aber auch in das Atelier eingesetzt werden, um dort in einer späteren Phase wichtige Arbeiten zu verrichten.

In der Phase **Arbeiter** schließlich entscheiden sich die Spieler reihum, wo sie ei-

## Fortsetzung von „Myrmes“

nen ihre Arbeiter verwenden wollen. Verbleibt ein Arbeiter im Ameisenbau, kann er in der **Ameisenkolonie** je nach Ausbau der Kolonie einen Bonus (Larve, Nahrung, Erde oder Stein) erhalten. Der häufigste Einsatzort für einen Arbeiter ist jedoch der **Garten**. Er betritt den Garten auf einem Tunnelausgang und kann sich dann maximal drei Felder bzw. Plättchen bewegen. Dabei kann ein Arbeiter **Beute** jagen, indem die für die betreffende Beute notwendige Anzahl an Soldaten abgibt. So erfordert etwa ein harmloser Marienkäfer bloß einen Soldaten, eine Spinne hingegen ist nur mit 2 Soldaten zu erledigen. Manche Beutetiere bringen neben Nahrung auch noch Siegpunkte.

Eine weitere wichtigere Aufgabe einer Arbeiterameise im Garten besteht aus dem Auslegen von **Pheromonen**. Mit diesen Plättchen beansprucht man einen Teil des Gartens für sich. Zwar muss für diese Aktion der Arbeiter abgegeben werden, dafür erhöhen ausgelegte Pheromone die Reichweite für spätere Arbeiter. Außerdem werden auf ein Pheromonplättchen die Ressourcen-Würfel der abgedeckten Felder (Nahrung, Erde, Stein) gelegt. Die Größe der Pheromonplättchen und damit auch der erzielbaren Siegpunkte ist übrigens vom Fortschritt der Ameisenkolonie abhängig. Anfangs - in Ebene 0 - sind nur kleinere Plättchen erlaubt, in tieferen Ebenen sind immer größere Plätt-

chen möglich. Außerdem kann man ab Ebene 1 die hilfreichen Spezialplättchen "Blattlauszucht" und "Erkundung" bauen. Ab Ebene 3 ist es sogar möglich, eine weitere Kolonie zu gründen.

Bei der **Ernte** wandert anschließend von jedem Pheromonplättchen ein Ressourcenwürfel in die Vorratskammer, und auch die Spezialplättchen liefern ihr entsprechendes "Einkommen" (Nahrung, Erde bzw. Stein, Siegpunkte) ab. In der Phase **Atelier** werden Ressourcenwürfel gebraucht, um eine neue Amme zu erhalten oder um die Ameisenkolonie

auszubauen. Weiters können in dieser Phase ein neuer Tunnelausgang im Garten gegraben und ausliegende Aufgaben erfüllt werden. Allzu viele Ressourcenwürfel können am **Ende** einer Spielrunde aber nicht in die nächste Jahreszeit mitgenommen werden, denn in der Vorratskammer können lediglich 4 Stück (bei entsprechendem Ausbau bis zu 6 Stück) eingelagert werden.

Im **Winter** führen die Spieler keine Aktionen durch, stattdessen muss jeder Spieler eine bestimmte Anzahl Nahrung aus seiner Vorratskammer abgeben. Soldaten im Besitz des Spielers reduzieren die Abgabemenge. Für jede noch fehlende Nahrung ver-

liert ein Spieler 3 Siegpunkte. Nach dem Ende des dritten Jahres endet das Spiel, und es gewinnt der Spieler, der die meisten Siegpunkte sammeln konnte.

**Siegpunkte** - auch in der Welt der Myrmicae und Formicae sind sie das Maß aller Dinge. Bei "Myrmes" erhält man Siegpunkte auf mannigfaltige Art. So bringen Phe-



romone, die man auslegt, abhängig von ihrer Größe zwischen 0 und 8 Punkte ein. Erlegte Beute ist zwischen 0 und 4 Punkte wert. Gegründete Kolonien bringen jede Runde je 2 Siegpunkte, und auch in der Ameisenkolonie kann eine Arbeiterameise einmalig 1 Nahrung in 2 Punkte umwandeln.

Die meisten Siegpunkte sind aber mit den **Aufgaben** zu erzielen. Zu Spielbeginn werden zufällig je zwei Aufgabenplättchen der drei Schwierigkeitsstufen gezogen und offen auf die Aufgabenfelder gelegt. Ein Spieler muss zuerst mindestens eine Aufgabe jedes niedrigeren Levels erfüllt haben, bevor er eine mit höherem Level machen darf. Für Aufgaben des ersten Levels

## Fortsetzung von „Myrmes“

erhält man 6 Siegpunkte, für solche des Level 2 schon 9 Punkte, und die schwersten Aufgaben bringen stolze 12 Siegpunkte ein.

"Myrmes" ist ein sehr gut austariertes **Aufbau- und Entwicklungsspiel**. Das Geschehen auf dem eigenen Spielertableau hat viel mit Optimierung und Verwaltung zu tun, außerdem legt man hier vor allem mit dem Einsatz seiner Ammen seine Strategie fest, mit der man zu gewinnen versucht. Den Spielern bieten sich verschiedene Wege zum Erfolg, die sorgfältig geplant und konsequent durchgeführt sein wollen.

Im Gegensatz dazu tritt man im Garten schon nach wenigen Runden in **Interaktion** mit den Mitspielern um Beute und geeignete Anlegemöglichkeiten. Dass es zu wenig kriegerischen Auseinandersetzungen kommt, liegt



an den zusätzlichen Kosten in Form von Soldaten, die in so diesem Fall abgegeben werden müssten. Auch um die Aufgaben herrscht direkter Wettbewerb mit seinen Mitspielern, was durch eine Regel noch verschärft wird: Spieler, welche Aufgaben recht frühzeitig schaffen, werden mit zusätzlichen Punkten belohnt, wenn andere Spieler in nachfolgenden Runden dieselben Aufgaben erledigen.

Die zufällig gezogenen **Aufgaben** sorgen dafür, dass keine Partie der anderen gleicht. Es gilt, die geforderten Bedingungen für die Aufgaben am besten in seine Gesamtplanung einzubeziehen. Meist gewinnt der Spieler, dem dies am besten gelingt. Ich finde es jedes Mal von Neuem sehr reizvoll und herausfordernd, die jeweils günstigste Vorgehensweise herauszufinden.

Das **Material** ist meiner Meinung nach sehr ansprechend. Sicher, die Plättchen und die Würfelchen sind - wie von Ystari Games gewohnt - eher winzig, finden dafür aber gut Platz auf dem Spielplan. Positiv fallen auch die relativ gut verständliche Symbolik und die vielen Spielhilfen auf dem Spielplan und den Spielertableaus auf, die einen reibungslosen Spielablauf unterstützen.



All dies sorgt dafür, dass "Myrmes" aus der großen Schar an Neuheiten heraussticht. Ich kann das Spiel jedem Liebhaber anspruchsvoller Taktik- und Strategiespiele daher uneingeschränkt empfehlen, zumal sich die Spieldauer auch in einem überschaubaren Rahmen (pro Spieler ist mit ungefähr einer halben Stunde zu rechnen) hält.

*Wally*

Game News -  
Wertung





# Game News - Spielekritik

Viele Insekten sind ja nützlich. Aber nicht jedes „Große Krabbeln“ ist erwünscht. Vor allem in sensiblen Bereichen, wie etwa in der Küche, kann man darauf leicht verzichten...



**Titel: Kakerlakak**  
**Autor: Peter-Paul Joopen**  
**Verlag: Ravensburger**  
**Jahrgang: 2013**  
**Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler**  
**Alter: ab 5 Jahren**  
**Dauer: 5 bis 15 Minuten**  
**Preis: ca. Euro 23,-**  
**Auszeichnung: Deutscher Kinderspielepreis 2013, Goldenes Schaukelpferd 2013, SpieleHit für Kinder 2013 (Ö)**

HILFE!! IGITT! Eine Kakerlake ist in der Küche! 2-4 Kammerjäger machen sich sofort an die Arbeit und versuchen, die Kakerlake so schnell wie möglich zu fangen. Dazu wird das ausliegende Besteck so gedreht, dass die Kakerlake in die eigene Falle läuft. Der Spieler, der als erster die Kakerlake fünf Mal gefangen hat, hat gewonnen.

Und so funktioniert's: Auf dem Spielplan sind symmetrisch drehbare Messer, Gabeln und Löffel befestigt, die man in verschiedene Startpositionen anordnen kann. Das Highlight des Spiels ist die Kakerlake,

ein HEXBUG na-no, ein kleiner Roboter, der durch die Batterie zum Vibrieren gebracht wird und dadurch auf seinen 12 Beinen durch das Bestecklabyrinth flitzt. Wer an der Reihe ist, würfelt und dreht zügig das gewürfelte Esswerkzeug um 90 Grad. Bei einem Fragezeichen, darf man sich ein beliebiges Besteckteil aussuchen. Dadurch entstehen für die Kakerlake immer neue Wege, die sie in unvorhersehbarer Weise durchläuft.

Jeder versucht natürlich, das Besteck so zu drehen, dass die Kakerlake in die eigene Falle läuft. Ist dies der Fall, bekommt man einen Kakerlaken-Chip. Die Besteckteile werden wieder in ihre Ausgangsposition zurückgedreht und eine neue Runde beginnt. Wer zuerst 5 Kakerlaken-Chips erbeutet, gewinnt.

Der erste Eindruck beim Öffnen des Spiels war: das sieht aber interessant aus. Beim Einschalten des HEXBUG kamen sofort die Kommentare: Ist die süß! Ist das cool!

Das Spiel hatte uns dadurch schon total für sich eingenommen. Die Anleitung war schnell gelesen und los ging's. Typische Szenen, die dann bei den Testspielen auftraten, waren: Die Kakerlake



hat freie Bahn, entschließt sich aber nicht, in die richtige Richtung zu laufen. Oder sie kommt zielstrebig auf die eigene Falle zu, scheint es sich aber im letzten Moment doch noch zu überlegen und dreht direkt vor dem Ziel wieder um. Die Spieler beginnen, die Kakerlake anzufeuern und ihr gut zuzureden (sie wirkt halt doch irgendwie lebendig!). Es wird hektisch, alle schreien herum, bis die Kakerlake endlich irgendwo in der Falle gelandet ist. Der Spaßfaktor ist hoch, das Spiel kurzweilig und perfekt als Beginn oder Abschluss eines Spieles nachmittags oder -abends oder für zwischendurch geeignet. Die vielen Auszeichnungen sind daher auf jeden Fall gerechtfertigt!

## Angie

**Wertung:**



# Game News - Spielekritik

Das nächste Spiel handelt wieder von fliegenden Tieren, und zwar von solchen der Gattung der Wasservögel aus der Ordnung der Ruderfüßler: Pelecanidae...



**Titel: Pelican Bay**  
**Art des Spiels: Legespiel**  
**Autor: Jacques Zeimet**  
**Verlag: Drei Hasen in der Abendsonne**  
**Vertrieb: Noris Spiele**  
**Jahrgang: 2013**  
**Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler**  
**Alter: ab 10 Jahren**  
**Dauer: 30 bis 40 Minuten**  
**Preis: ca. Euro 29,-**

Vor dem Verfassen einer Spielerevision konsultierte ich in den meisten Fällen das Internet, um Hintergrundinformationen zu einem Spiel oder deren Spielgeschichte zu erhalten. Bei Pelican Bay erlebte ich beim Googlen eine Überraschung. Der überwiegende Teil der über 13 Millionen Ergebnisse befasst sich nämlich mit einer staatlichen Strafanstalt, dem "Pelican Bay State Prison" in der Nähe von Crescent City, Kalifornien. Ich gehe aber davon aus, dass Spieleautor Jacques Zeimet bei

der Namensgebung seines Spiels nicht dieses Staatsgefängnis im Sinn gehabt hat, denn einsame Sandstrände, blaue Lagunen und exotischen Tropenwald findet man eher selten in Gefängnissen...

Diese drei Landschaften finden sich auf den sechseckigen **Legeskärtchen** des Spiels. Die Anordnung der Landschaften ist jedoch bei allen Kärtchen verschieden, auch sind nicht auf allen Kärtchen tatsächlich alle 3 Landschaften vertreten. Zu Beginn werden alle Kärtchen gemischt und 16 davon abgezählt, welche den verdeckten Reservestapel bilden. Die anderen stellen den Nachziehstapel dar, von denen jeder Spieler zwei Kärtchen auf die Hand nimmt. Schließlich werden noch drei zufällig gezogene Kärtchen dermaßen in der Tischmitte zusammengelegt, dass alle Kanten passend aneinander liegen. Zuletzt werden noch die 7 **Pelikanfiguren** gleichmäßig unter den Spielern verteilt, überzählige kommen als neutrale Pelikane neben den Nachziehstapel.

Wer an der Reihe ist, muss der Auslage eines oder beide seiner Handkärtchen hinzufügen. Dabei müssen alle Kärtchen **passend** gelegt

werden, und jedes mindestens zwei andere Kärtchen berühren. Legt man 2 Kärtchen, können beide getrennt oder sich gegenseitig berührend gelegt werden, zudem müssen beide an dasselbe Gebiet anliegen, das nachher auch gewertet wird. Danach wertet er das größte Gebiet, an das er angelegt hat. Jedes gewertete Gebiet bringt dabei pro beteiligtem Kärtchen einen Punkt. Die Punkte werden auf dem Block notiert, anschließend stockt er seine Handkärtchen wieder auf 2 auf.

Eine Besonderheit entsteht, wenn ein Gebiet **geschlossen** wird. In diesem Fall nimmt der Spieler einen fremden Pelikan (wenn kein neutraler mehr vorhanden ist, kauft er von einem beliebigen Mitspieler) und setzt ihn auf das soeben geschlossene Gebiet. Danach hat er zwei Möglichkeiten: Entweder zieht er auf zwei Handkärtchen auf und spielt noch einmal (A). Oder er beendet sofort seinen Zug (B). Am Ende seines Zuges - dies kann ohne weiteres nach mehreren geschlossenen Gebieten sein - wertet er das zuletzt vergrößerte Gebiet sowie alle Gebiete mit Pelikanen, welche er nachher in seinen Vorrat zurücknimmt.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird die Runde

### Fortsetzung von „Pelican Bay“

mit den Reservekärtchen zu Ende gespielt. Abschließend kommen die Spieler in der Reihenfolge ihrer bis dahin erzielten Punkte - der Spieler mit den wenigsten Punkten beginnt - noch genau einmal dran. In dieser **Endrunde** darf jeder Spieler nur einmal ein oder zwei Kärtchen anlegen und werten. In der Endabrechnung erhält jeder Spieler noch 3 Bonuspunkte für jeden Pelikan in seinem Besitz. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt logischerweise das Spiel.



Als ich erfahren habe, dass Johann Rüttinger einen neuen Verlag gegründet hat, war ich sehr gespannt. Schließlich waren er und sein Bruder vor über 25 Jahren für die legendären Noris-Spiele "Die drei Magier", "Der Feuersalamander", etc. verantwortlich, die vor allem durch ihre herausragende grafische Gestaltung und das für die damalige Zeit richtungsweisende Spielmaterial bestechen. Später gründete er den Verlag "Drei Magier Spiele", der bis heute für qualitativ hochwertige und vielfach prämierte Kinderspiele steht.

Auch bei seinem neuen, ambitionierten Projekt "Drei Hasen in der Abendsonne", der neben Spielen auch Bücher herausbringt, scheint die Optik eine wichtige Rolle zu spielen. Für "Pelican Bay"

wurde mit dem Illustrator Rolf Vogt ("Arvi") einer der besten seines Faches engagiert, der eine sehr attraktive Arbeit abgeliefert hat. So sind alle 67 Legekärtchen anders gestaltet, wodurch im Laufe des Spiels eine **traumhaft schöne, exotische Insellandschaft** entsteht.

So beeindruckend das Spielmaterial auch ist, hinterlässt bei mir das Spiel selbst jedoch einen **zweispaltigen Eindruck**. Es hat den Anschein eines lockeren Legespiels à la "Carcassonne", doch dies täuscht. Die Wertung verleitet die Spieler dazu, immer größer werdende Gebiete zu erschaffen, wodurch die Punkte kumulativ immer mehr werden. Pech, wer es dann mit seinen Legekärtchen einmal nicht schafft, ein Monstergebiet zu vergrößern.

Natürlich wäre es erstrebenswert, Gebiete abzuschließen, weil man dann ja doppelt oder dreifach werten kann. Obendrein erhöhen die Pelikanfiguren, die man auf diese Weise erhält, am Ende das Punktekonto. Gebiete zu schließen ist indes gar nicht so einfach. Wesentlich tragen die

zahlreichen **Holz- und Hängebrücken**, welche Sandstrände bzw. Tropenwälder miteinander verbinden, dazu bei. Häufig glaubt man, erfolgreich ein Gebiet geschlossen zu haben, dann weisen die Mitspieler aber auf irgendeine unscheinbare Verbindung mittels eines Steges oder einer Brücke hin. Dies erschwert zudem empfindlich den Überblick. Da ist schon höchste Konzentration des Schriftführers gefragt, wenn er die Größe eines Gebietes ermittelt. In unseren Runden hat selbst das ständige Notieren der aktuellen Größe der Gebiete nicht fehlerfrei funktioniert. Dieser **verwaltungstechnische Aufwand** des steten Nachzählens trübt doch merklich das unbeschwertere Spielvergnügen.

In diesem Zusammenhang fällt auf, dass die ersten Spieler einen kleinen Nachteil haben, da sie vorerst nur ein kleines Gebiet vorfinden, während die nachfolgenden Spieler schon größere Gebiete werten können. Dies wird mit einem **blinden Pelikanjoker** kompensiert, den Spieler 1 und Spieler 2 auf ihren Reihenfolgekärtchen vorfinden. Der Joker kann einmalig eingesetzt werden, um ein offenes Gebiet als geschlossen zu werten. Wenn man den richtigen Zeitpunkt abwartet, können viele Punkte zusätzlich erzielt werden, was den Startspielernachteil mehr als wett

### Fortsetzung von „Pelican Bay“

macht. Wurde er jedoch nicht vor der Endrunde genutzt, verfällt der blinde Pelikanjoker ersatzlos.

Ein Legespiel besitzt naturgemäß einen recht hohen **Glücksanteil**, gute Spiele dieses Genres bieten aber dennoch genug taktische Möglichkeiten. Bei "Pelican Bay" kommt es eher darauf an, punkträchtige Gelegenheiten zu erkennen und auszunutzen. Wie schon bei "Carcassonne" kann man nachfolgenden Spielern das Anlegen erschweren, indem durch das Definieren mehrerer offener Kanten wichtiger Anlegstellen die Chancen auf passende Kärtchen minimiert werden. Verstärkt wird dies dadurch, dass bei weitem nicht alle Kombinationsmöglichkeiten der 3 Landschaften auf den Legekärtchen vorkom-

men, denn dann hätten es gut und gerne dreimal so viele Kärtchen sein müssen. Auf ein bestimmtes Kärtchen zu spekulieren ist deshalb - vor allem ohne genaues Wissen über alle tatsächlich vorhandenen - reine Glückssache.

Ich würde das Spiel so gern lieber mögen, da es optisch ein reiner Genuss ist. Es erscheint mir jedoch nicht ganz ausgereift und unnötig kompliziert. Die Mischung aus großem Zufall beim Plättchen ziehen und der umständlichen Handhabung bei der Ermittlung der Punkte kann mich einfach nicht überzeugen. Vielleicht würde es ohne die Brücken besser funktionieren, wenn Gebiete schneller abgeschlossen werden können und sie daher kleiner und übersichtlicher ausfallen. Aber mit der vorliegenden Regel ist für mich "Pelican Bay" nur **Durchschnitt**. Schade eigentlich...



*Truly*

Game News - Wertung



## Game News - Spielekritik

**Auf den ersten Blick erscheint das folgende Spiel zwar nicht zum Thema passend, aber Dinosaurier sind ja doch Echsen, also richtige Kriechtiere...**



Titel: **Dino Park**  
Art des Spiels: **Würfelspiel**  
Spielauteur: **Reiner Knizia**  
Verlag: **Piatnik Spiele**  
Jahrgang: **2013**  
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 7 Jahren**  
Dauer: **ca. 20 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 15,-**

**"DIE DINOS SIND LOS!"**



Kein Grund zur Panik. Weder die riesigen Skulpturen aus Pappmaché oder Plastik in den Dinoparks, noch die tonnenschweren Skelette in den naturhistorischen Museen stellen für die Bevölkerung eine ernsthafte Bedrohung dar.

Nehmen wir aber mal an, zumindest für die Dauer eines Spiels, die im Blockbuster



### Fortsetzung von „Dino Park“

"Jurassic Park" demonstrierte genetische Schaffung von Dinosauriern wäre Realität, und echte Urzeitechsen wären aus einem prähistorischen Park ausgebrochen. In diesem Fall müssten sie schleunigst wieder eingefangen werden, bevor ein Unheil passiert. Was hiermit unsere Aufgabe ist...

Die Dinos-einige Exemplare der Gattungen Triceratops, Pterodactylus, Wannanosaurus, Tyrannosaurus und Stegosaurus - kommen auf 18 **Dinosaurierkarten** vor, von denen drei Karten offen in die Tischmitte gelegt werden. Neben der Abbildung einer Riesenechse zeigen die Karten auch noch verschiedene Fanginstrumente, welche den Abenteurern helfen sollen, die Saurier wieder einzufangen: Seile, Fallgruben, Gummihammer, Käfige und Fangnetze. Je nach Größe des Urviechs sind unterschiedlich viele Fangwerkzeuge notwendig. Während etwa der ungefähr hundgroße Wannanosaurus schon mit 2 Fanginstrumenten zu bändigen ist (zum Beispiel 2 Fangnetze), sind für einen ausgewachsenen Stegosaurus mit einigen Tonnen Lebendgewicht zum Teil sechs Werkzeuge vonnöten (beispielsweise 3 Seile, 2 Käfige und 1 Gummihammer).

Um das passende Werkzeug zu beschaffen, erhalten die Spieler **Würfel**, auf deren Seiten dieselben Fanginstrumente abgebildet sind. Wer an der Reihe ist, würfelt mit allen

fünf Würfeln. Mindestens einen Würfel davon muss er zur Seite legen und eine **Abenteurer-Figur** auf ein entsprechendes freies Feld einer offenen ausliegenden Dinosaurierkarte stellen. Dann entscheidet der Spieler, ob er seinen Zug beendet oder mit allen verbliebenen Würfeln erneut würfelt. Hat er jedoch kein passendes Werkzeug erwürfelt, muss er seinen Zug beenden, und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Hört der Spieler hingegen rechtzeitig auf, darf er jene Dinosaurierkarten, auf denen alle Felder mit Abenteurern besetzt sind, an sich nehmen. Die so eingefangenen Dinosaurier werden anschließend durch neue Karten vom Stapel ersetzt. Sobald der verdeckte Stapel aufgebraucht ist und auch alle ausliegenden Dinosaurier verteilt wurden, endet das Spiel. Jeder Spieler zählt die **Werte** seiner eroberten Karten zusammen. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis gewinnt und wird aus Dankbarkeit wahrscheinlich als neuer Direktor des Dino Park eingesetzt.

"Dino Park" präsentiert sich somit als ein klassisches **Würfelspiel**, bei dem bestimmte Vorgaben erwürfelt werden müssen. Und da die

regelmäßigen Hexaeder selten dies machen, was man von ihnen erwartet, ist der Zufall dementsprechend hoch. Die taktischen und strategischen Anforderungen halten sich deshalb in sehr engen Grenzen und beschränken sich auf die Überlegung, ob man weiter riskiert, um noch den einen oder anderen Dino einzufangen oder lieber aufhört, bevor es zu einem Fehlwurf kommt. Außerdem sollte man vermeiden, den nachfolgenden Spielern allzu leichte Vorlagen zu überlassen, da die neutralen Abenteurer-Figuren ja auf den noch nicht vollendeten Dinosaurierkarten stehen bleiben.

Mathematisch versierte Leser werden bemerkt haben, dass es nur 5 Fanginstrumente sind, ein Würfel aber seit Urzeiten sechs Seiten aufweist. Auf der 6. Seite jedes Würfels findet man ein **Fernglas**, welches dann doch ein paar nette Überlegungen und Wahrscheinlichkeitsrechnungen ins Spiel bringt. Zum einen kann ein Würfel mit einem Fernglas ebenfalls zur Seite gelegt werden und verhindert dadurch so manchen Fehlwurf, auch wenn sonst kein passendes Fanginstrument gewürfelt wurde. Zum anderen erhält ein Spieler, wenn er alle fünf Würfel verwenden konnte und mindestens 2 davon ein Fernglas zeigen, einen kompletten **zusätzlichen Spielzug**. Lediglich die Auslage mit den Dinosaurierkarten wird hierbei nicht verändert. Durch die Möglichkeit, auf diese Weise auch wertvollere Dinos zu er-

### Fortsetzung von „Dino Park“

haschen, wird mit dieser Regel gerne der eine oder andere weitere Würfelwurf gewagt.

Insgesamt bietet "Dino Park" gelungene Unterhaltung. Nichts, was einen länger beschäftigte, aber genug für spannende 20 Minuten. So werden bei uns häufig zum Abschluss eines anstrengenden Spieleabends noch Riesenechsen gejagt. Und wer mal keine Spielpartner findet, kann in einer **Solovariante** sein Glück versuchen.

## Game News - Spelekritik

Was das folgende Spiel mit dem aktuellen Thema zu tun hat? Na, man braucht sich nur die heurige Formel 1-Saison anzuschauen: Vettel fliegt auf und davon, während die Konkurrenz hinten nachkriecht...



Titel: **Super Race**  
Art des Spiels: **Würfelspiel**  
Autor: **Dietmar Bockelmann**  
Verlag: **Schmidt Spiele**  
Jahrgang: **2013**  
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 6 Jahren**  
Dauer: **ca. 20 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 15,-**

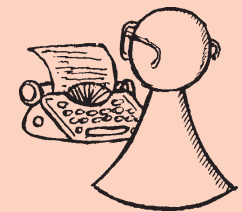
Das Spielmaterial ist sehr ordentlich, auch wenn die Spezialwürfel zuerst einmal beklebt werden müssen. Allerdings verwundert mich die Wahl des unbekanntenen Wannanosaurus ein wenig, ich hätte mir als "kleineren" Saurier eher den Oviraptor oder den Velociraptor erwartet. Jedenfalls finde ich es begrüßenswert, dass meine Landsleute vom Wiener Spielehersteller Piatnik nun wesentlich mehr Wert auf die grafische Gestaltung eines Spiels legen als früher. So macht das Ganze deutlich mehr Spaß...

**VERRROOOAAAMMM!!!**  
Die Motoren heulen mit über 10.000 U/min auf, die Boliden rasen über den Asphalt, die Luft vibriert von den heißen Abgasen und dem ohrenbetäubenden Lärm. Genau so stelle ich mir Autorennen vor, und habe es auch schon selbst bei einem Formel 1 Grand Prix in Estoril erlebt. Es ist klar, dass an einem Spieltisch nie diese Rennatmosphäre entstehen kann. Meist geht es wesentlich ruhiger zu, der Benzingeruch hält sich in Grenzen und die Chance, in einen Geschwindigkeitsrausch zu verfallen, sind aufgrund des Verweilens an einem festen Sitzplatz und des fehlenden Fahrtwinds sehr gering.

"Super Race" treibt die



### Game News - Wertung



Abstrahierung eines Autorennens aber auf die Spitze. Bremsen, Gang einlegen, Gas geben, Abnutzung von Reifen, Bremsen und Karosserie, Windschattenfahren, etc., all dies gibt es hier nicht. Es kommen nicht einmal Rennautos vor, weder in Form von kleinen Figuren, noch in abstrakter Form eines Pöppels oder ähnlichem. In der kleinen Blechbox finden wir lediglich kleine **Spieltafeln** im DIN-A6-Format für die Rennstrecken. Diese dafür in vierfacher Ausfertigung, mit auf Vorder- und Rückseite verschiedenen Strecken: den Rundkurs von Indianapolis und eine S-förmige Strecke - "Monza" genannt. Jeder Spieler als Pilot eines PS-starken Automobils erhält eine eigene Spieltafel und die

## Fortsetzung von „Super Race“

wenig überraschende Aufgabe, als erster durchs Ziel zu fahren.

Motor des Spiels (welch treffender Ausdruck!) sind fünf **Spezialwürfel**. Auf deren 6 Seiten befinden sich je 1 gelbe Gerade, 1 gelbe Kurve, 1 rote Gerade, 1 rote Kurve, 1 blaue Gerade und 1 blaue Kurve. Wer an der Reihe ist, würfelt bis zu drei Mal. Dabei darf er bei jedem Wurf beliebig viele Würfel herauslegen oder auch bereits herausgelegte Würfel erneut würfeln. Erst nach dem dritten Wurf muss er sich entscheiden, welche der drei Farben er für seine Bewegung nutzen will.

Anschließend werden die erwürfelten Kurven und Geraden auf der eigenen Tafel eingetragen, natürlich mit dem Ziel, sich eben diesem bestmöglich zu nähern. Dabei gilt, dass **alle** Würfel der gewählten Farbe verwendet werden müssen, auch wenn dies Nachteile bringt. Eventuell müssen Umwege in Kauf genommen werden, und wenn eine Nutzung aller Würfel gar nicht möglich ist, muss wohl oder übel mit Getriebeschaden eine volle Runde ausgesetzt werden.

Außerdem ist die **Farbe** der Felder zu beachten. Bei grauen Feldern, die ungefähr 90 % der Rennstrecken ausmachen, ist es egal. Wenn aber die Farbe - gelb, rot oder blau - vorgegeben ist, sind nur Würfel der entsprechenden Farbe gültig, was das Manövrieren durch diese bunten Passagen erschwert.

Sobald ein Spieler die **Ziellinie** passiert, wird sozusagen die schwarz-weiß-karierte Zielflagge geschwenkt. Die Runde wird noch zu Ende gespielt, sodass alle gleich oft an der Reihe waren. Wer dann am weitesten vorgerückt ist, darf sich den Lorbeerkranz umhängen und die obligatorische Schampusdusche veranlassen.

"Super Race" ist - wie unschwer zu erkennen ist - ein **Würfelspiel**. Demensprechend hoch ist auch der Glücksfaktor, und wer öfters Pech hat und wenige passende Kurven oder Geraden würfelt, wird wohl kaum die Poleposition erobern. Trotzdem gibt es ein paar Zusatzregeln, die für knifflige Entscheidungen sorgen können.

Da sind zum einen die **Boxengassen**, die als Abkürzung (!) genutzt werden können. Dadurch können zum Teil recht viele Felder Bewegung eingespart werden. Allerdings sind sie recht eng, und es besteht Farbzwang. Durch diese natürliche Geschwindigkeitsbeschränkung kommt man manchmal nur sehr langsam durch die Boxengasse.

Die längeren Außenbahnen wiederum weisen **Steilkurven** auf. Diese erlauben, wenn der Zug genau auf so einem Steilkurven-Feld endet, einen kompletten Extrazug mit weiteren drei Würfelwürfen. Es ist überaus spannend, da sich deshalb häufig beide Wege als etwa gleich schnell herausstellen. In beiden Fällen ist schlussendlich das Würfelglück entscheidend, für die Boxengasse benötigt man die

richtige Anzahl passender Würfel, für die Außenbahnen wiederum das Glück, genau auf einem Steilkurven-Feld zu landen.

Das **Spielmaterial** ist minimalistisch, aber zweckmäßig. Die erwürfelte Fahrstrecke wird mit einem Spezialstift auf die abwaschbaren Spieltafeln eingetragen. Leider ist im Spiel nur ein einziger Stift enthalten, und dieser ist suboptimal. In unseren Partien funktionierte er nur in den ersten Runden einigermaßen. Danach ließ die Farbe immer mehr nach, bis er schließlich eher bereits gemachte Linien wegwischte als neue zu ziehen. Ich habe mir deswegen selbst einen "CD-Marker non-permanent" im Schreibartikelladen besorgt, der einwandfrei klappert. Das hätte eigentlich aber verlagsseitig besser gelöst werden müssen.

"Super Race" ist sicher kein abendfüllendes Programm, also weder ein "24 Stunden von Le Mans" noch ein "500-Meilen-Rennen von Indianapolis". Es ist vielmehr ein flottes, lockeres Spiel für Zwischendurch, eher eine Aufwärmrunde oder ein Abschlusstraining. Aufgrund der eingängigen und leicht zu erlernenden Spielregeln ist es für Jung und Alt (Altersangabe ab 6 Jahren) geeignet.



**Tier-Dokumentarfilm  
Großbritannien 2001  
Regie: John Yianni  
Huch! & friends  
Dauer: ca. 20min.  
2006 empfohlen von der  
Wiener Filmakademie**

## 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

Es tut sich was in der Tierwelt, und damit meine ich nicht die großen Tierreservate unserer Erde oder die freie Wildbahn, sondern den Garten bei uns zuhause. Der Brite John Yianni hat sich den Mikrokosmos, das große Krabbeln genauer angeschaut und mit seiner Kamera festgehalten. Herausgekommen ist ein faszinierender Kurzfilm, der den erbarmungslosen Kampf um die Vorherrschaft im Insektenstaat zeigt. Ameisen, Käfer, Grashüpfer und Spinnen versuchen ihre Fähigkeiten einzusetzen, um die Bienenköni-



gin zu umzingeln. John Yianni gründete - vom Erfolg seiner Doku überzeugt - ein eigenes Filmstudio (Gen For Two Movies), der sehenswerte Film wurde aber bald auch von anderen Studios in aller Welt übernommen und konnte schon einige Filmpreise einheimen.



## 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 Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- \* Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (Game News) für Mitglieder
- \* Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
- \* Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener Spielefest, ...)

- \* Entwicklung neuer Spielideen
- \* Eigene Homepage im Internet: [www.knobelritter.at](http://www.knobelritter.at)
- \* Spielebestellservice für die Mitglieder