

STÄDTETRIIP DER KNOBELRITTER!!

Urbanisationsseminar am Mittwoch, 8. Jänner im Traunerhof !!



257. Ausg. 02. Jan. '14
Auflage 100 Stück (!!)
23. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Traun Eigenreportage

Der Jahreswechsel bringt nicht nur gute Vorsätze sondern auch das Budget für das neue Jahr. Zum Glück haben wir nicht so eine bescheidene Situation geerbt wie das neue Linzer Bürgermeister-Team.

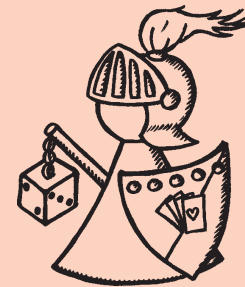
Einen kleinen Einblick in die Komplexität der Stadtplanung bieten wir „Ritter der Knobelrunde“ - in diesem Zusammenhang gerne „City-Ritter“ genannt - am nächsten Mittwoch in einer Reihe von Seminaren zu diesem Thema. Einerseits geht um vertikales und horizontales Wachstum („Ginkgopolis“), die Bedeu-

tung eines florierenden Handels für das Wohlergehen der Stadt („Brücke“), der Vergänglichkeit menschlicher Agglomerationen („Die vergessene Stadt“) oder einfach um die Schönheit der Fassaden („La Boca“). Aber noch viele weitere Aspekte und Probleme urbaner Besiedlung werden angeschnitten.

Wer sich also den vielfältigen urbanen Herausforderungen stellen will, hat am kommenden Mittwoch, den 8. Jänner 2014 - wie gewohnt ab 19:00 Uhr - ausreichend Gelegenheit dazu.

Ich freue mich jedenfalls auf einen sehr aufschlussreichen Abend!

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis

Spielekalender 2014

Dieser Ausgabe der Game News liegt wieder der beliebte, mit Spannung und Ungeduld erwartete Spielekalender 2014 bei, der alle Spieleabende der Knobelritter und des Linzer Spielekreises, sowie die Termine der wichtigsten Spielveranstaltungen in Oberösterreich, Österreich und dem umliegenden Ausland und überhaupt beinhaltet.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at diesmal Sonntag, der 12.01.14 bis 12:00 Uhr.

ritter der knobelrunde

Jahresrückblick 2013

Wie jedes Jahr lassen wir auch heuer in der letzten Ausgabe der „Game News“ das Jahr der „Ritter der Knobelrunde“ wieder Revue passieren. Hier nun alle wichtigen Endwertungen:

Gesamtpunkte

1. König Franky	294
2. Prinz Reinhold	279
3. Herzog Gerhard	219,5
4. Herzog Udo	196,5
5. Earl Oliver K.	145
6. Königin Doris	130
7. Earl Andreas Z.	122
8. Graf Stephan M.	116
9. Graf Johannes	108
10. Prinzessin Ute	102,5
11. Graf Thomas L.	90
12. Baronesse Nicole	78
13. Baronesse Angie	73,5
14. Baron Yoshi	72
15. Sir Andreas H.	69
16. Sir Jakob F.	67
17. Sir Oliver G.	58,5
18. Sir Roland	57
19. Sir Christian	52
20. Knappe Simon	42

Punktedurchschnitt

1. Earl Andreas Z.	8,71
2. Sir Jakob F.	6,09
3. König Franky	5,25
4. Earl Andreas H.	4,93
5. Baronesse Angie	4,90
6. Herzog Udo	4,68
7. Herzog Gerhard	4,67
8. Sir Oliver G.	4,50
9. Königin Doris	4,48
10. Prinz Reinhold	4,43

Siege

Die meisten Siege (26) konnte heuer Franky verzeichnen, dahinter folgen Reinhold (22) und Udo (15). Bei der Siegquote liegt Andreas Z. aufgrund vieler Teamspiele unangefochten an 1. Stelle (79%), dahinter Franky (46%) und Doris (41 %)

Spielefavoriten

Die beliebtesten Spiele waren heuer **Vegas** (9x), **Five Crowns** (6x), **Dog Fundstücke**, **Qwixx** und **Catan** (je 5x), sowie **Tichu** und **Augustus** (je 4 x).

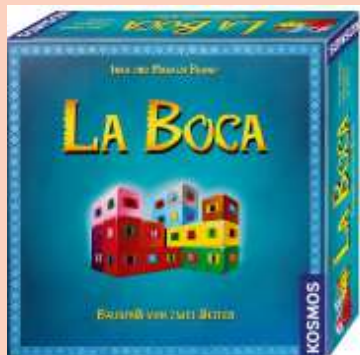
Königspaar für das Jahr 2014

Nach 8 Jahren durchgehender Regentschaft muss der alte König Reinhold XIII. den Thron räumen und das Zepter an den neuen König Franky VII. übergeben. An seiner Seite bleibt jedoch alles beim Alten, denn Königin Doris V. verlängert um ein weiteres Jahr ihre Herrschaft.

Dier gesamte Hierarchie der Knobelritter auf Seite 2.

Game News - Spielekritik

Das Thema des kommenden Spieleabends lautet „Städte“. Das nachfolgende Spiel handelt zwar nur von einem bestimmten Stadtteil, aber das dürfte dennoch akzeptabel und zum Thema passend sein, *verdad?*



Titel: **La Boca**
Art des Spiels: **Team-Bauspiel**
Autoren: **Inka & Markus Brand**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2013**
Spielerzahl: **3 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **30 bis 40 Minuten**
Preis: **ca. Euro 29,-**

"La Boca ist ein Stadtteil in Buenos Aires, Argentinien. Wie die Bauteile im Spiel prägen dort bunte Häuser das Stadtbild."

Mehr ist darüber im gleichnamigen Spiel nicht nachzulesen. Das schreit förmlich nach mehr Details, um die Neugier der stets wissbegierigen Brettspieler zu befriedigen:

La Boca ist ein Stadtteil

im Osten der argentinischen Hauptstadt Buenos Aires und das bekannteste der 48 Viertel der Stadt. Der Stadtteil liegt an der Einmündung des Riachuelo-Flusses in den Río de la Plata und hat daher auch seinen Namen (Boca = spanisch für „Mündung“). Es entstand Ende des 19. Jahrhunderts als Viertel italienischer Einwanderer, die meist als Industriearbeiter tätig waren. Heute ist La Boca populär bei den Touristen, auch wegen seiner originellen Häuser. Sie wurden aus dem Blech abgewrackter Schiffe gebaut und mit Schiffs-lack bunt bemalt.

Es verwundert daher nicht, dass wir in der Schachtel lauter **bunte Bauteile** vorfinden. Die Bauteile in schwarz, weiß, grau und braun sind würfelförmig. Jene in grün, rosa, violett und orange sind doppelt so groß und deshalb quaderförmig. Der gelbe, ebenfalls quaderförmige Teil ist noch ein Stückchen länger, er ist sozusagen 3 Würfel groß. Der blaue Teil ist L-förmig, ebenso wie der rote Bauteil, welcher aber aufgrund seiner Übergroße nur für das Fortgeschrittenen-Spiel zum Einsatz kommt.



Diese Bauteile gilt es nun, in wechselnden Teams gemäß den **Aufgabenkarten** auf dem Spielplan zu verbauen. Der Clou dabei: Die Aufgabenkarte weist zwei unterschiedliche Seiten auf. Die Aufgabe auf der Vorderseite gibt vor, welche Teile sich an welcher Position aus der Perspektive des einen Spieler zu befinden haben, während die Rückseite die Ansicht für den Partner vorgibt. Um die Aufgabe fehlerfrei zu erledigen, ist daher Kommunikation zwischen den Teammitgliedern gefordert.

Stundenlange Diskussionen sind dabei aber nicht zielführend. Das gemeinschaftliche Bauen geschieht nämlich unter Zeitdruck. Ein elektronischer **Timer** läuft unbarmherzig mit. Erst wenn die Aufgabe nachgebaut ist, darf einer der beiden Teampartner die Stopp-Taste drücken. Je nachdem, wie lange sie dafür gebraucht haben, erhalten beide Spieler **Punktechips** für ihre Leistung. 10 Punkte sind das Maximum, wenn es innerhalb von 15 Sekunden (!) geschafft wurde. Dann geht es mit den Punkten abwärts, bis man nur mehr 1 Punkt bekommt, wenn man gerade noch unter 2 Minuten benötigt hat. Wer länger am Werken war, geht hingegen leer aus.

Fortsetzung von „La Boca“

Ein ausgeklügeltes System sorgt dafür, dass jeder Spieler einmal mit jedem Mitspieler ein Team bildet. Jeder erhält von allen Mitspielern einen **Partnerchip** ihrer Farbe. Wer an der Reihe ist, deckt einen der verdeckt gemischten Chips auf, dessen Farbe den Partner für die folgende Aufgabe bestimmt. Sind die Partnerchips aller Spieler aufgebraucht, endet das Spiel. Wer die meisten Punkte sammeln konnte, war insgesamt am schnellsten und gewinnt.

Obwohl Bausteine die Hauptbestandteile des Spiels darstellen, ist "La Boca" mehr ein **Kommunikationsspiel** als ein Geschicklichkeitsspiel. Es gilt, seinem Gegenüber die Anforderungen auf seiner Seite der Aufgabenkarte klar und deutlich zu übermitteln, aber auch gleichzeitig dessen Anmerkungen während des Bauens zu berücksichtigen. Eine Mischung aus manuellem Werken und verbalem Kommentar ist dabei am zweckmäßigsten. Reden und Zuhören können ist gleichermaßen gefragt.

Der **Zeitdruck** erlaubt aber keine ausgiebigen Diskussionsrunden. Es entsteht Stress pur, wenn man versucht, Informationen in kürzester Zeit auszutauschen und zu verarbeiten. "La Boca" ist daher eindeutig kein Spiel für Grübler, Zauderer und Phlegmatiker. Es gibt Spieler, die dies mögen und den damit verbundenen Adrenalinschub



lieben. Andere, die eher eine ruhige und bedächtige Spielweise pflegen, werden sich damit aber überfordert fühlen und die entstehende Hektik ablehnen.

Besonders anspruchsvoll und in der vorgegebenen Zeit nur mit viel Übung zu bewältigen, sind die **dunkelblauen Aufgabenkarten**. Für diese muss auch der rote Bauteil richtig eingebaut bzw. klug versteckt werden, was aufgrund seiner Übergröße keine leichte Aufgabe darstellt. Während ich mit meinem Sohn Maximilian als Partner schon ganz stolz sein kann, einmal im "normalen" Spiel die Höchstpunktezah erreicht zu haben, muss man bei den schwierigeren Aufgaben schon froh sein, überhaupt den einen oder anderen Punkt retten zu können.

Die **Spielerzahl** ist mit 3 bis 6 Spieler angegeben. Nach meiner Erfahrung spielt es sich am besten zu viert. In dieser Besetzung arbeitet jeder zwei Mal mit demselben Partner. Das ergibt insgesamt 12 Runden mit einer angeneh-

men Gesamtspieldauer von ungefähr einer halben Stunde. Zu fünf sind das schon 20 Runden (fast 1 Stunde), zu sechst sogar 30 Runden, was über einer halben Stunde entspricht, viel zu lange für so ein lockere Spiel. In der Mindestbesetzung hingegen ist der Spaß schon nach 6 kurzen Runden vorbei, und viermal mit demselben Partner anzutreten ist auch keine Lösung. Für Übungszwecke können aber auch zwei Spieler versuchen, in einer vorgeschriebenen Anzahl an Runden möglichst viele Punkte zu erzielen, was durchaus reizvoll ist, besonders mit dem verflixten roten Bauteil.

Das **Spielmaterial** verdient dafür ausdrückliche lobende Erwähnung. Im Schachtel Einsatz findet alles seinen ordentlichen Platz: Die Punktechips, die Bauteile, die Spielertafeln, die Partnerchips und die Aufgabenkarten. Für den elektronischen Timer ist eine Aussparung vorgesehen, ebenso praktisch ist ein Schlitz, in den die aktuelle Aufgabenkarte zwischen die beiden Partner gesteckt werden

Fortsetzung von „La Boca“

kann. Die Punktetabelle ist übersichtlich für beide Teampartner aufgedruckt. Und wenn man den Unterteil der Schachtel auf den Schachteldeckel stellt, entsteht eine erhöhte Spielfläche, sodass man die beiden Seiten besser einsehen kann. Alles gut durchdacht und funktionell.

"La Boca" eignet sich am besten für Familien und lockere, lustige, rede- und baugewandte Runden, denen ein paar Minuten Werken unter Zeitdruck nichts ausmacht.



Game News - Wertung



HALL OF GAME

Bei der letzten Wertung dieses Jahres setzt sich noch einmal TICHU an die Spitze und kann schon bei der ersten Wertung des nächsten Jahres den Aufstieg in unsere „Hall of Games“ schaffen. Dahinter gab es aber einen kleinen Positionswechsel, denn TZOLK'IN und FUNDSTÜCKE tauschten die Plätze. Nichtsdestotrotz steht damit auch FUNDSTÜCKE ganz knapp vor dem Aufstieg in die Ruhmeshalle. Wer wird dann die frei gewordene Spitzenposition nutzen können? TZOLK'IN ist sicher ein Favorit, und wenn es tatsächlich einmal auf dem wichtigen 1. Platz steht, wird es wohl auch bald TICHU und FUNDSTÜCKE nachfolgen. HANABI (4.) nimmt schön langsam Fahrt auf, aber ich bezweifle, dass es plötzlich zum Renner wird. FLASH POINT schaut mir mehr wie ein Dauerbrenner aus, also ein Spiel, dass über einen längeren Zeitraum beständig Punkte sammelt. PANTHEON hätte ich vor einem

halben Jahr noch gute Chancen eingeräumt, aber irgendwie gelingt es ihm nicht mehr, seine Fans zu halten, weshalb es auf den 10. Platz abgestürzt ist. Und auch alle anderen Spiele, die sich momentan noch in der Wertung halten, müssen sich warm anziehen, denn schon tauchen die ersten Neuerscheinungen auf, und es sind einige ganz gute darunter...

Rausgefallen (jetzt aber wirklich) sind DIVINARE, BORA BORA und AUGUSTUS.

Wertung:

1. Tichu	8/+ 10/-0/18/ =
2. Tzolk'in	4/+ 12/-0/16/ +
3. Fundstücke	4/+ 12/-1/15/ -
4. Hanabi	3/+ 8/-0/11/ =
5. Flash Point	2/+ 8/-0/10/ =
6. Mage Knight	1/+ 8/-0/ 9/ +
7. Police Precinct	1/+ 7/-0/ 8/ +
8. Brügge	2/+ 5/-0/ 7/ -
Linq	1/+ 6/-0/ 7/ =
10. Pantheon	2/+ 4/-0/ 6/ -
11. Divinare	0/+ 2/-0/ 2/ ---
12. Bora Bora	1/+ 0/-0/ 1/ ---
13. Augustus	-1/+ 1/-2/- 2/ ---

Vorschläge: Das Ältere Zeichen (3x), Mascarade (2x), Love Letter (2x)

Game News - Spielekritik

Das folgende Spiel hat in zweierlei Hinsicht seinen Platz hier verdient. Erstens passt es sehr gut zum Thema „Städte“, zweitens war es am Samstag, den 28.12. als diesjähriger „Knobelpreis“-Träger unser Meisterschaftsspiel für die heurige Klubmeisterschaft...



Titel: Ginkgopolis
Autor: Xavier Georges
Verlag: Pearl Games
Vertrieb: Asmodée
Jahrgang: 2012
Spielerzahl: 1 bis 5 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 45 bis 90 Minuten
Preis: ca. Euro 39,-

"Häääh?!"

Das war so in etwa meine Reaktion beim ersten Durchlesen der Spielregel von "Ginkgopolis". Beim zweiten Mal war es noch immer ein nicht minder erstauntes "Wie bitte?!". Das liegt aber nicht daran, dass es sich dabei um ein so kompliziertes, vielschichtiges, hochkomplexes Spiel handelt. Vielmehr sind der etwas ungewöhnliche Spielmechanismus in Verbindung mit der Verwendung selt-

samer Terminologien schuld, dass ich mir auch beim dritten Studium des Regelheftes noch absolut nicht vorstellen konnte, wie das Spiel funktioniert. Da ich nicht will, dass es meinen Lesern ähnlich ergeht, halte ich es deshalb für sinnvoll, wenn ich die verwendeten Ausdrücke in für uns Spieler gebräuchlichere Begriffe umwandle.

Wir befinden uns im Jahr 2212. Anders als wir es von Science Fiction-Filmen kennen, setzt die Menschheit nicht auf Megacities, grenzenlosen Wachstum und Technologie-Wahn, sondern -bedingt durch die Verknappung der natürlichen Rohstoffe der Erde - auf eine naturnahe Art der Bebauung, um das empfindliche Gleichgewicht zwischen produzierten und verbrauchten Ressourcen nicht zu gefährden. Mit diesen 5 einleitenden Zeilen belassen wir es aber mit der Hintergrundgeschichte, denn im Wesen haben wir es bei "Ginkgopolis" mit einem Bauspiel zu tun.

Das Geschehen wird mit **Karten** gesteuert. Da gibt es erstens die "Urbanisierungskarten", mit denen das anfangs nur aus 3 x 3 Gebäudeplättchen bestehende Dörfchen um neue Landstücke ausgedehnt

werden kann. Zweitens finden wir Gebäude-Karten, die hauptsächlich dazu dienen, in die Höhe zu bauen. Die Farbe einer Gebäudekarte zeigt auf den ersten Blick, um welche Gebäudeart es sich handelt. So bringen die roten Produktionsgebäude neue Spielsteine, die blauen Arbeitsgebäude neue Plättchen, und die gelben Gebäude einfach nur Siegpunkte. Von jeder Farbe gibt es übrigens 20 Karten, von 1 bis 20 durchnummeriert.

Durch das Ausspielen von Karten ergeben sich drei verschiedene Aktionsmöglichkeiten. Spielt man eine Karte allein aus - die Spielregel nennt dies "Planen" -, nimmt man sich aus dem Vorrat je nach ausgespielter Karte Spielsteine, Plättchen oder Siegpunkt-Plättchen. Dies kann besonders bei Gebäudekarten recht lukrativ sein, denn dabei richtet sich die Anzahl der "Einnahmen" an der Höhe des entsprechenden Gebäudes.

Wer hingegen eine Urbanisierungskarte gemeinsam mit einem Plättchen ausspielt, erweitert die Stadt durch das Hinzufügen dieses neuen Gebäudes am Stadtrand ("Urbanisierung"). Der Buchstabe auf der Karte gibt an, wo genau das neue Gebäude hinkommt.

Fortsetzung von „Ginkgopolis“

Der Spieler rückt den entsprechenden Marker an den Stadtrand hinaus, stellt einen eigenen Spielstein sowie einen der neutralen Baustellenmarker auf das neue Gebäude und erhält als Belohnung sofort die Einnahmen der daran grenzenden bereits bestehenden Gebäude.

Die dritte mögliche Aktion ist das **"Hochbauen"**, bei dem eine Gebäudekarte gemeinsam mit einem Gebäudeplättchen ausgespielt wird. Die Gebäudekarte bestimmt das bestehende Gebäude, auf welches das neue Plättchen platziert wird. Die Spielsteine auf dem alten Gebäude werden ihrem Besitzer zurückgegeben, danach stellt der Spieler einen Baustellenmarker und so viele eigene Spielsteine auf das neue Gebäude, wie es seiner Höhe entspricht. Die Regeln für das Überbauen sind relativ leger, man muss lediglich ein paar Extrakosten in Kauf nehmen, wenn man die Farbe des Gebäudes wechselt (einen zusätzlichen Spielstein abgeben) oder die Nummer des neuen Gebäudes niedriger ist als die des bestehenden (die Differenz in Siegpunkten entrichten).

Der **Spielablauf** ist ebenfalls etwas gewöhnungsbedürftig, aber wer schon mal "7 Wonders" gespielt hat, kennt so in etwa die Vorgehensweise. Jeder Spieler wählt aus seinen 4 Handkarten eine aus, die er - eventuell zusammen mit einem Gebäudeplättchen -



hinter seinen Sichtschirm legt. Reihum führen dann alle ihre gewählte Aktion aus, danach werden die verbliebenen Karten an den linken Nachbarn weitergereicht. Bevor die nächste Runde beginnt, zieht jeder Spieler noch eine neue Karte vom Nachziehstapel nach.

Bei "Ginkgopolis" ergibt dies einen eigenartigen **Spielrhythmus**. Der Nachziehstapel besteht nämlich stets nur aus Karten von aktuell ausliegenden Plättchen und Markern. Erst wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, kommen jene Gebäudekarten aus dem Vorrat ins Spiel, auf deren entsprechenden Plättchen sich Baustellenmarker befinden. Die Karten überbauter Gebäude hingegen legen die Spieler bei der Aktion "Hochbauen" als Bonuskarten vor sich ab. Es gibt daher praktisch keine sinnlose Karte im gerade aktuellen Stapel, und die Spieler müssen deshalb nicht nur genau abwägen, welche Karte sie für welche Aktion verwenden wollen, sondern auch welche Karten sie damit

an ihren Nachbarn weitergeben.

Es gibt nämlich **mehrere Wege**, an die für den Spielgewinn wichtigen Siegpunkte zu gelangen. Während des Spiels kann man schon Punkte durch das Planen (gelbe Karten) und Urbanisieren (Anlegen an gelbe Karten) erhalten. Das Hochbauen hingegen bringt keine direkten Punkte, dafür aber zwei nicht zu unterschätzende Vorteile.

Zum einen erhält man dadurch ja eine **Bonuskarte**. Die meisten Bonuskarten erlauben es genauso wie die drei zu Beginn ausgeteilten Charakterkarten, bei einer der 3 Aktionen zusätzliches Material (Spielsteine, Plättchen und/oder Siegpunkte) zu bekommen. Dadurch lassen sich elegante Synergie-Effekte erzielen, beispielsweise um unnötige Auffüllaktionen zu vermeiden. Andere Bonuskarten bringen hingegen bei Spielende zusätzliche Siegpunkte für bestimmte Bedingungen, zum Beispiel 1 Punkt für jedes Gebäude mit 1 oder 2 Ebenen,

Fortsetzung von „Ginkgopolis“

das der Spieler besitzt. Mit den Bonuskarten kann sozusagen die weitere Vorgehensweise abgestimmt werden, etwa auf welche Aktionsmöglichkeit man sich konzentriert. Das geht dann schon ein wenig in Richtung Strategie.



Der zweite Vorteil beim Hochbauen wird bei der Siegpunktvergabe bei Spielende ersichtlich. Da werden nämlich noch die **Stadtviertel** abgerechnet. Stadtviertel sind Teile der Stadt, die aus mindestens zwei benachbarten Gebäuden der gleichen Farbe bestehen. Wer in einem Viertel die meisten Spielsteine stellt, erhält so viele Siegpunkte wie die Gesamtzahl der Spielsteine in diesem Viertel. der Zweitplatzierte bekommt nur mehr die Punkte für seine eigenen Spielsteine. Mit dem Hochbauen lassen sich daher nicht nur viele Spielsteine einsetzen, es können sogar ganze Stadtviertel zusammengefasst oder getrennt werden, und auch sicher geglaubte Mehrheiten können noch gekippt werden. Hier gilt es wirklich, den Überblick zu bewahren, mit seinen Handkarten das

Beste herauszuholen, und seinen Mitspielern keine Vorlagen zu liefern.

Die eigene Erfahrung hat gezeigt, dass die Spielregel nicht unbedingt geeignet ist, das Spiel verständlich zu vermitteln. Aber hat man "Ginkgopolis" einmal durchschaut, er-

und Plättchen birgt naturgemäß eine Portion Zufall. Im Großen und Ganzen sind aber die Spieler selbst ihres Glückes Schmied, denn entscheidend ist immer noch, wie man seine Karten einsetzt. "Ginkgopolis" ist sicher ein ungewöhnliches Spiel, dessen Wiederspielreiz ich relativ hoch einstufe. Ich freue mich nämlich schon auf die nächste Partie, in der ich noch ein paar andere Möglichkeiten ausprobieren möchte...

Wally

Game News - Wertung



Notenskala

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

Game News - Spielekritik

Brügge - ja das ist eindeutig eine Stadt. Kein Zweifel darüber. Damit erübrigt sich jeder weitere Assoziationsversuch zum Thema unseres nächsten Spieleabends...



Titel: **Brügge**
Spielleautor: **Stefan Feld**
Verlag: **Hans im Glück**
Vertrieb: **Schmidt Spiele**
Jahrgang: **2013**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 60 Minuten**
Preis: **ca. Euro 29,-**
Auszeichnung: **nominiert zum "Expertenspiel des Jahres 2013"**

"Brügge sehen und sterben" - So lautet ein bekannter Filmtitel. Und tatsächlich ist die Stadt in Flandern, welche im 15. Jahrhundert als die reichste und wichtigste Stadt im nördlichen Europa galt, eine Ansammlung an historischen Sehenswürdigkeiten und geschichtsträchtigen Gebäuden: Die St. Salvator-Kathedrale, der Begijnenhof, der Belfried, das Rathaus, der Marktplatz,

die Tuchhallen, das Alte Sankt-Jans-Spital, die alten Stadttore, die Heilig-Blut-Basilika, die Liebfrauenkirche, usw.

So bedeutend diese Bauwerke auch sein mögen, so interessiert mich doch mehr, welche Menschen diese damals bevölkert haben. Welche Personen haben im mittelalterlichen Brügge wohl gewohnt, gehandelt, gewerkt, gearbeitet, und damit der Stadt erst Leben eingehaucht? Das Spiel "Brügge" aus dem Hause "Hans im Glück" bietet dahingehend einen kleinen Einblick auf das geschäftige Treiben der belgischen Stadt, kommen darin doch jede Menge verschiedene Personen auf Karten vor.

Brügge hat auf dem Spielplan einen ovalen Grundriss, so symmetrisch, dass ich zuerst dachte Stefan Feld hätte da zugunsten der Spielbarkeit ein paar kosmetische Änderungen vorgenommen. Aber tatsächlich wurde der Stadtkern von Brügge im Mittelalter von einem ovalen Kanal umgeben. Dem Kanal mit seinen farbigen Kanalfeldern, die von den Torhäusern wegführen, kommt im Spiel eine große Bedeutung zu. Ansonsten sind nur mehr das Rathaus mit der davorliegenden Aufstiegsleiste, die Würfelleiste, der Stapel mit den Statuenplättchen und die rundum laufende Zählleiste wichtig.



Der Spielablauf gliedert sich in 4 Phasen. In der **1. Phase** ziehen die Spieler **Karten** von den beiden Nachziehstapeln. Sie füllen damit ihre Kartenhand auf 5 Karten auf. Obwohl die Karten verdeckt ausliegen, ist deren Farbe durch das auf der Rückseite abgebildete Gebäude erkennbar. So hat man beim Nachziehen doch ein wenig Einfluss auf seine Kartenhand.

In der **2. Phase** kommen die farbigen **Würfel** zum Einsatz. Einmal geworfen, landen sie - in absteigender Augenzahl geordnet - auf der Würfelleiste. Für jeden Würfel, der eine 5 oder 6 zeigt, erhält jeder Spieler 1 **Bedrohungsmarker** in der Farbe des Würfels. Anschließend hat jeder Spieler die Möglichkeit, auf der **Aufstiegsleiste** um genau 1 Stufe aufzusteigen. Der Preis dafür wird durch die Summe aller Würfel, die eine 1 oder eine 2 zeigen, bestimmt.

Der Hauptteil jeder Runde ist jedoch die **3. Phase**, denn in dieser werden Karten ausgespielt und **Aktionen** ausgeführt. Die Karten sind dabei multifunktionell, jede Karte erlaubt nämlich sechs verschiedene Aktionen, wie auf dem Balken auf der rechten Seite der Karte angegeben. So kann er sich **zwei Handlan-**

Fortsetzung von „Brügge“

ger-Figuren in der Farbe der ausgespielten Karte nehmen. Oder so viele **Gulden** vom Vorrat nehmen, wie der gleichfarbige Würfel zeigt. Oder aber er legt einen **Bedrohungsmarker** in der Farbe der ausgespielten Karte zurück und dafür 1 Feld auf der Zählleiste vorrücken.

Während die Durchführung der drei oben erwähnten Aktionen an keine weiteren Bedingungen geknüpft sind, müssen für die restlichen drei Aktionen bestimmte Sachen abgegeben werden. Will man ein **Kanalplättchen** bauen, muss man zusätzlich zur farblich passenden Karte die auf dem Kanalfeld angegebene Anzahl Gulden bezahlen. Die Kosten für die ersten Kanalfelder sind mit 1 Gulden noch relativ günstig, je weiter man sich aber von seinem Torhaus entfernt, umso teurer wird es. Das letzte Plättchen eines Kanalabschnittes kostet dann schon stolze 5 Gulden. Um ein **Haus** bauen zu können, legt man die ausgespielte Karte einfach mit der Rückseite nach oben vor sich aus. Allerdings muss zudem noch ein Handlanger in der entsprechenden Farbe abgegeben werden. Am schwierigsten sind die **Personen** auszuspielen, denn sie benötigen einerseits ein noch unbesetztes Haus (Farbe egal), andererseits muss der links oben auf der Karte angegebene Preis in Gulden bezahlt werden.

Die Karten werden jedoch nicht irgendwie gespielt,



alles hat natürlich seine Ordnung. Vier Runden lang spielt jeder reihum jeweils eine Karte aus seiner Hand aus und führt eine der möglichen Aktionen aus. Die verbliebene Karte bleibt auf der Hand. In der anschließenden **4. Phase** wird nur mehr das **Startspielerwappen** im Uhrzeigersinn weitergegeben, sowie in drei Bereichen (Aufstiegsleiste, ausliegende Personen und gebaute Kanalplättchen) überprüft, ob ein Spieler die alleinige Mehrheit besitzt und sich daher den entsprechenden **Mehrheitsmarker** verdient hat.

Sobald einer der Nachziehstapel leer ist, wird die laufende Runde nur mehr zu Ende gespielt. In einer **Schlusswertung** werden noch Punkte für die ausliegenden Personen und Häuser, die erhaltenen Mehrheitsmarker, für bestimmte erreichte Kanalfelder, für die Position der eigenen Spielfigur auf der Aufstiegsleiste, sowie für die Vorteile einiger Personenkarten vergeben. Nachdem in

Belgien die Uhren auch nicht anders gehen, gewinnt am Ende auch hier der Spieler mit den meisten **Siegpunkten**.

In obiger Spielbeschreibung werden Kenner der Spiele von Stefan Feld etwas vermissen. Was ist mit den üblichen Kalamitäten, für die dieser Spielleautor berühmt-berühmter ist? Es sind die Bedrohungen, welche die Spieler nicht auf die leichte Schulter nehmen sollten. Wer nämlich den dritten Bedrohungsmarker derselben Farbe erhält, muss nämlich einen Schaden in Kauf nehmen. So muss man bei einer **Überschwemmung** alle Handlanger zurück in den Vorrat legen. Bei einer **Pest** segnet eine Person in der eigenen Auslage das Zeitliche. Ein **Überfall** hat den Verlust des gesamten Schuldenbestandes zur Folge. Ein **Brand** vernichtet entweder ein eigenes Haus oder ein eigenes Kanalplättchen. Und eine **Intrige** bewirkt den Verlust von 3 Siegpunkten. Je nach Situation kann die Auswirkung einer eintretenden Bedrohung

Fortsetzung von „Brücke“

verheerend oder auch ohne jeden nachteiligen Effekt sein, zu beachten sind die Bedrohungsmarker, die man während des Spiels bekommt, aber allemal.

Die wichtigste Rolle im Spiel übernehmen aber die **Personen**. 165 Personenkarten kommen in "Brücke" vor, und alle sind sie unterschiedlicher Art. Jede Karte hat dabei einen bestimmten Vorteil. Dies kann ein einmaliger Effekt beim Ausspielen sein, erkennbar durch ein "Blitz"-Symbol. Ist ein "Handlanger"-Symbol angegeben, kann der beschriebene Vorteil einmal pro Runde durch Abgabe einer entsprechenden Handlanger-Figur aktiviert werden. Einige Personenkarten, nämlich jene mit einer "Unendlichkeitsschleife", gewähren einen dauerhaften Vorteil. Und schließlich gibt es noch Personenkarten, auf denen ein "Lorbeerkranz" abgebildet ist. Dieser weist darauf hin, dass der Spieler bei der Schlusswertung unter bestimmten Umständen Extrapunkte erhalten kann, wenn sich die Person in seiner Auslage befindet.

165 Personenkarten gewährleisten eine enorme **Varianz**, bieten reichlich Abwechslung, sodass keine Partie der anderen gleicht. Das macht jedes Spiel besonders spannend und schafft einen hohen Wiederspielreiz. Zusammen mit der vielseitigen Verwendungsmöglichkeiten

der Karten bietet dies einen großen Aufforderungscharakter. Immer wieder steht man vor der Wahl, welche Karte man wohl für welche Aktion benutzen sollte, und welche Personen am effektivsten auszulegen wären. "Brücke" ist zwar in erster Linie ein taktisches Spiel, aber trotzdem kann man im Wechselspiel der Karten untereinander auch strategische Überlegungen anstellen.

Die Kehrseite der Medaille dieser riesigen Vielfalt ist die dadurch entstehende Streuung, welche in einem beachtlichen **Glücksanteil** resultiert. Wer nicht das Glück hat, zusammen passende, sich ergänzende, gegenseitig unterstützende, aufeinander aufbauende Personenkarten zu erhalten, sieht sich klar im Nachteil gegenüber den Glückspilzen. Zwar hat man durch die farbigen Kartenrückseiten einen geringen Einfluss auf den Kartennachschub, aber auch hier kann man Pech haben, das die gewünschten Farben nicht auftauchen. Außerdem weiß man ja nicht, welche Person man dann tatsächlich bekommt. Auch die Würfel-ergebnisse können sich auf manche Spieler besser, auf andere wiederum schlechter auswirken.

Stefan Feld als Autor und Michael Menzel (alle Personenkarten sind individuell gezeichnet!) haben viel Arbeit

und Mühe in das Spiel gesteckt. Trotzdem gefällt mir "Brücke" von den heurigen Feld-Spielen (die anderen sind "Bora Bora" und "Rialto") am wenigsten. Ich persönlich finde des Glücksfaktor einfach für ein wenig zu hoch. Allerdings ist dies Jammern auf extrem hohem Niveau, denn "Brücke" ist dennoch ein gutes Spiel, das ich jederzeit gerne spiele. Aber dass es trotz Nominie-



rung nicht zum Kennerspiel des Jahres gereicht hat, kann ich aus genannten Gründen durchaus nachvollziehen.

Menzel

Game News - Wertung



Game News - Spielkritik

Das nächste Spiel handelt auch von einer Stadt, und zwar von ... ähh, von ... - wie heißt sie noch mal? - ... ähh, verd... jetzt hab' ich doch tatsächlich ihren Namen vergessen...



Titel: **Die vergessene Stadt**
Spielauteur: **Matt Leacock**
Verlag: **Schmidt Spiele**
Jahrgang: **2013**
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 45 Minuten**
Preis: **ca. Euro 25,-**

Was braucht es eigentlich, um eine ganze Stadt zu vergessen? Entweder ein Erdbeben, einen Vulkanausbruch oder eine riesige Flut, bei der man dann allerdings von einer "versunkenen Stadt" spräche. Oder aber tonnenweise Sand, was naturgemäß in ariden und semi-ariden Klimazonen (im Volksmund: Wüsten) wahrscheinlicher ist.

Jedenfalls liegt irgendwo - die Spielgeschichte verschweigt uns sogar den Kontinent - eine sagenumwobene Stadt unter heißem Wüstensand begraben. Ganz in Ver-

gessenheit ist sie anscheinend nicht geraten, denn ein Expeditionsteam befindet sich auf einer Mission dorthin, wo sich auch eine uralte, legendäre Flugmaschine befinden soll. Und dann passiert es: Ein furchtbarer Sandsturm sorgt kurz vor der Ankunft für den Absturz ihres Helikopters. In der feindlichen Wüste mit ihren immer stärker werdenden Sandstürmen und der mörderischen Hitze kämpfen die Expeditionsteilnehmer um einen Ausweg aus ihrer misslichen Lage.

Die vergessene Stadt dürfte einen quadratischen Grundriss gehabt haben, denn die 24 **Wüstenfelder** werden in einem Raster von 5 x 5 Feldern ausgelegt. Das zentrale Feld wird dabei ausgespart, es stellt das Zentrum des Sturms dar. Einige **Sandplättchen** - Zeugnisse des letzten Sturms - werden bereits zu Spielbeginn in symmetrischer Form auf Wüstenfelder gelegt. Die **Abenteurer-Figuren** werden auf das gekennzeichnete Absturzfeld gestellt. Das restliche Spielmaterial - Windkarten, Ausrüstungskarten, Sandplättchen, die Flugmaschine und die vier Maschinenteile - kommen neben die Auslage.

Der Spieler an der Reihe führt zuerst bis zu **vier Aktio-**

nen aus. Eine mögliche Aktion ist die **Bewegung** seines Abenteurers von einem Feld zu einem waagrecht oder senkrecht angrenzenden Feld, auf dem sich höchstens ein Sandplättchen befindet. Auch das **Abtragen von Sand** kann ausgeführt werden, wobei für 1 Aktion ein Sandplättchen von dem Wüstenfeld, auf dem der Abenteurer steht bzw. von orthogonal benachbarten Feldern entfernt werden darf. Auf einem Wüstenfeld ohne Sandplättchen darf ein Abenteurer für 1 Aktion eine **Ausgrabung** machen. Hierbei wird das Wüstenfeld umgedreht. Und konnte im Verlauf des Spiels ein **Maschinenteil** freigelegt werden, darf dieses für 1 Aktion geborgen werden.

Der Großteil der Wüstenfelder gibt beim Ausgraben einen Teil der Stadt frei. Gleichzeitig findet man dort auch einen **Ausrüstungsgegenstand**, den man vom entsprechenden Stapel zieht. Diese nützlichen Dinge, wie etwa Raketenrucksäcke (Flug zu einem beliebigen, nicht verschütteten Feld) oder Sandsauger (Entfernen jeglichen Sand eines erreichbaren Feldes), können dann von seinem Finder ohne Verbrauch einer Aktion einmalig verwendet werden. Einige Stadtteile weisen einen **Tunneleingang** auf, welcher nicht nur zur zeit-

Fortsetzung von „Die vergessene Stadt“

sparenden Bewegung zu einem anderen freigelegten Tunnelfeld dienen kann, sondern die Abenteurer auch vor der starken Sonneneinstrahlung schützt.

Drei Wüstenfelder tragen ein Wassersymbol als Hinweis auf einen möglichen **Brunnen**. Wird ein Brunnen ausgegraben, dürfen alle Abenteurer auf diesem Feld ihre Wasserflaschen um 2 Einheiten auffüllen. Leider ist einer der Brunnen schon ausgetrocknet, was man aber vorher nicht erkennen kann.

Die wichtigsten Felder sind aber jene, welche die Abenteurer zum Finden der Maschinenteile benötigen. Für jeden Teil gibt es zwei Felder, die **Hinweise** auf seinen Fundort geben, ein Feld für die waagrechte Reihe, ein anderes für die senkrechte Spalte. Sobald das zweite Hinweisfeld eines Teils aufgedeckt wird, kommt der entsprechende Teil auf den Kreuzungspunkt von Reihe und Spalte. Ein letztes Wüstenfeld zeigt schließlich die **Startrampe**, von der die Abenteurer mit der fertig zusammengebauten Flugmaschine aus der Wüste entkommen können.

Nachdem ein Abenteurer seine 4 Aktionen durchgeführt hat, muss er so viele **Windkarten** ziehen, wie die Windstärke-Skala anzeigt. Die meisten Windkarten bewegen den Sandsturm. Ein Pfeil gibt an,

wie viele Wüstenfelder in Richtung Sandsturm-Zentrum bewegt werden, und aus welcher Richtung sie kommen. Auf jedes dermaßen verschobene Wüstenfeld wird ein Sandplättchen gelegt. Bereits 1 Sandplättchen verhindert eine Ausgrabung, ab 2 Sandplättchen gilt ein Wüstenfeld als verschüttet ("Düne") und ist sogar unpassierbar.



Im Windkarten-Stapel gibt es aber auch 4 Karten "**Die Sonne brennt**". Wird eine solche Karte aufgedeckt, muss jeder Abenteurer eine Einheit Wasser aus seiner Feldflasche trinken. Schutz vor der Sonne bieten nur die Tunnel und der Ausrüstungsgegenstand "Schutzschirm". Und schließlich befinden sich noch 3 Karten "**Der Wind frischt auf**" im Stapel, welche bewirken, dass der Windstärke-Anzeiger um eine Markierung nach oben geschoben wird, und ab dem folgenden Spieler eventuell mehr Windkarten gezogen werden müssen.

Alle Spieler **verlieren** gemeinsam, wenn auch nur ein einziger Abenteurer verdurstet (er müsste trinken, aber seine Trinkflasche ist leer), wenn nicht mehr genug Sandplättchen vorhanden sind, um

den Sandsturm zu bewegen, oder wenn die Markierung auf der Windstärke-Skala das oberste Feld erreicht. Gelingt es den Spielern jedoch vorher, alle Maschinenteile in die Flugmaschine einzubauen und von der Startrampe wegzufiegen, **gewinnen** sie als Team.

Optisch und auch vom Titel kann "Die vergessene Stadt" seine **Verwandtschaft** zu "Die verbotene Insel" nicht verleugnen. Während Letzteres als eine Art "Pandemie light" - eine familientaugliche Variante des erfolgreichen Spiels - betrachtet werden kann, verwendet "Die vergessene Stadt" nicht genau dieselben Mechanismen und weist einige neue Ideen auf. Das Spielgefühl ist deshalb doch etwas anders, und - wie ich meine - sogar um eine Spur besser.

Gleich geblieben ist, dass die einzelnen Abenteurer **Sonderfähigkeiten** besitzen, die es klug auszunutzen gilt, will man die Aufgabe bestehen. Hier treffen wir den **Forscher**, der auch diagonal ziehen und buddeln kann; den **Archäologen**, der für 1 Aktion gleich 2 Sandplättchen entfernen kann; den **Bergsteiger**, für den Dünen kein Hindernis darstellen; den **Meteorologen**, der die Windkarten manipulieren kann; die **Wasserträgerin**, die auch in bereits geleerten Brunnen Wasser findet und den Mitspielern Wasser übergeben darf; und den **Navigators**, der kostengünstig die anderen Abenteurer bewegen kann.

Fortsetzung von „Die vergessene Stadt“

Die Spieler müssen sich - wie es sich für ein ordentliches **kooperatives Spiel** gehört - also absprechen, ihre Aktionen gut koordinieren und gemeinsam vorgehen. Je nach Situation ist mal der eine Abenteurer stärker, mal der andere. Ich habe in unseren Partien insgesamt keine großen Unterschiede in ihrer Effektivität feststellen können, ihre Sonderfähigkeiten dürften demnach recht gut ausbalanciert worden sein.

Ein Unterschied zu "Die verbotene Insel" besteht darin, dass man im Nachziehstapel nicht mehr Karten für alle Orte vorfindet, an denen das Unheil zuschlägt. Stattdessen sind es die **Windkarten**, welche je nach Pfeilrichtung und Stärke den verheerenden Sandsturm bewegen. Eine nette Idee, welche das umständliche Wenden der Plättchen (bis auf das erste Umdrehen bei einer Ausgrabung) wegfällt lässt. Dafür ist nun das Legen und Entfernen der Sandplättchen mit etwas Aufwand verbunden. Wenn sich das Zentrum des Sturms übrigens am Rand oder in einer Ecke der Spielfläche befindet, kann zur Freude der Abenteurer bei Windkarten bestimmter Richtungen das Schieben von Wüstenfeldern entfallen.

Außerdem fällt positiv auf, dass durch die **Bestimmung des Fundortes** eines Maschinenteils mittels zweier Hinweisplättchen nunmehr das Sammeln von Artefaktkarten

wegfällt. Bei "Die verbotene Insel" musste man deswegen ständig auf ein lästige Kartenlimit acht geben, das es hier jetzt nicht mehr gibt. Eine weit elegantere Lösung, wie ich finde.



Das für ein Spiel, das in der Wüste spielt, unweigerliche **Trinkwasserproblem** wurde meiner Meinung nach auch sehr stimmig umgesetzt. Die Spieler müssen mit dem Wasservorrat in ihren Feldflaschen gut haushalten, allen sich ihnen bietenden Schutz vor der Sonne (insbesondere die sehr nützlichen Tunnel!) ausnutzen, und auch beim Ausgraben von Brunnen zusammenarbeiten um bestmöglich vom dort sprudelnden kühlen Nass zu profitieren.

Und zuletzt muss ich noch das attraktive **Spielmaterial** hervorheben, das sofort zum Spielen einlädt. Die sechs Abenteurer-Figuren sind plastisch, detailliert und sogar farbig bemalt. Auch die große Flugmaschine und deren Teile (Energiekristall, Getriebe, Kompass, Propeller) kommen als schöne 3D-Formen vor. Die Windstärke und der Wasservorrat in den Feldflaschen werden mit kleinen Anzeigern

markiert. Gut mitgedacht wurde ebenfalls bei der Form der Sandplättchen, welche alle Informationen auf den Wüstenfeldern (Ausrichtung, Tunnel, Brunnen, Maschinenteile) sichtbar lässt.

Als einziges Manko empfinde ich, dass wenig Stellschrauben im Spiel vorhanden sind. Nur an wenigen Stellen, hauptsächlich mit der Wahl der Anfangswindstärke und mit den bereits zu Beginn

auf den Feldern liegenden Sandplättchen, lässt sich der Schwierigkeitsgrad einstellen. Dadurch bietet "Die vergessene Stadt" für den Dauereinsatz etwas zu wenig Abwechslung. Das wäre aber vielleicht von einem Spiel, das sich vorwiegend an den Gelegenheitsspieler und an die Familie richtet, etwas zu viel verlangt...



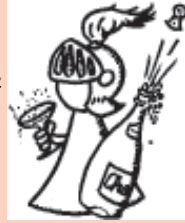
Game News - Wertung





Ritter der Knobelrunde

Ehrentafel der Königspaare



Zum 20. Mal - seit 1994! - ermittelten die „Knobelritter“ ihre Besten der Besten. Dazu wurden alle Spielergebnisse des jeweils ersten Spieleabends jeden Monats herangezogen und nach einem ausgeklügelten System ausgewertet. Und seit jeher war es bei den Herren ein Zweikampf um die Königskrone zwischen Reinhold Fischer und Franky Bayer, den 2013 nach langer Herrschaft von Reinhold wieder einmal Franky für sich entscheiden konnte. Hier nun die komplette Ehrentafel inklusive dem neuen Herrscherpaar.

Jahr	König	Königin
1994	Franky Bayer I.	Angie Koch I.
1995	Reinhold Fischer I.	Doris Hagmair I.
1996	Reinhold Fischer II.	Doris Hagmair II.
1997	Reinhold Fischer III.	Kirsten Schmidt I.
1998	Franky Bayer II.	Kirsten Schmidt II.
1999	Franky Bayer III.	Kirsten Schmidt III.
2000	Franky Bayer IV.	Ute Holler I.
2001	Reinhold Fischer IV.	Kirsten Schmidt IV.
2002	Franky Bayer V.	Kirsten Schmidt V.
2003	Reinhold Fischer V.	Kirsten Schmidt VI.
2004	Franky Bayer VI.	Kirsten Schmidt VII.
2005	Reinhold Fischer VI.	Dunja Mesi I.
2006	Reinhold Fischer VII.	Kirsten Schmidt VIII.
2007	Reinhold Fischer VIII.	Kirsten Schmidt IX.
2008	Reinhold Fischer IX.	Kirsten Schmidt X.
2009	Reinhold Fischer X.	Doris Schaupper I.
2010	Reinhold Fischer XI.	Doris Schaupper II.
2011	Reinhold Fischer XII.	Doris Schaupper III.
2012	Reinhold Fischer XIII.	Doris Schaupper IV.
2013	Franky Bayer VII.	Doris Schaupper V.



Bau-Thriller
Deutschland/Polen 2013
Regie: Hubert Bartos
& Lukasz S. Kowal
Pegasus Filme
Dauer: ca. 90 min.

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.

© 2014 by Game News
 Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tip des Monats

Bauboom in einem anfangs kleinen verschlafenen Städtchen. Im Kampf um den Bürgermeisterposten verfolgen einige Personen ihre ehrgeizigen Baupläne. Sie wollen um jeden Preis die Forderungen der Bürger mit ihren Bauten zufriedenstellen, um das begehrte Amt zu erlangen. Dabei müssen sie natürlich darauf achten, ausreichende Geldeinnahmen zu erhalten, und die Gebäude mit der notwendigen Energie aus Kraftwerken zu versorgen. Und zusehend wächst die Stadt in die Breite.



Der Film von Hubert Bartos & Lukasz S. Kowal, der gekonnt die Machenschaften in der Stadtpolitik aufzeigt, war in ihrer polnischen Heimat schon ein Geheimtipp. Das Pegasus-Studio hat den Film für den deutschen Raum synchronisiert. Spannend und sehenswert.



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
- * Spielebestellservice für die Mitglieder

