

TRAUN: WIEDER FANTASTISCHE 4!

Fabelritter frönen am 5. März '14 erneut der Fantasy! (S. 1)



259. Ausg. 26. Feb. '14
Auflage 100 Stück (!!)
23. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Traun Eigenreportage

Da ich letztes Mal groß, grün und gereizt daher gekommen bin, ist es zum Ausgleich an der Zeit diesmal gering, gelb und gemütlich aufzutreten. Ich stelle mir also vor, mit all den anderen Gehilfen Grus im Liegestuhl am Strand rumzuhängen und alle Baaanaaanen, die mein kleines Herz begehrt, neben mir liegen zu haben. (Für alle, die keine Ahnung haben, wovon ich da die ganze Zeit fasel: Im Juli 2015 unbedingt ins Kino gehen und die Minions anschauen!)

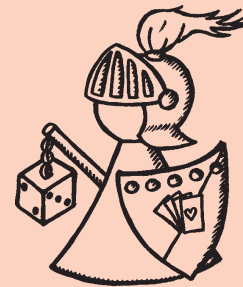
Während sich die Alpha-Wellen in meinem Hirn ausbreiten und meine Phantasie ankurbeln, tagträume ich, wie

die Jahreszeiten (**Seasons**) über mystische Welten (**Terra Mystica**) streichen, in denen es Drachen zu töten (**Runebound**) und Götter zu stürzen (**Asgard**) gibt.

Ich muss zugeben, dass das ganz schön gewaltige Aufgaben sind, die die kurzen Ärmchen kleiner gelber Helferlein da am 5. März im Traunerhof bewältigen sollen, aber bis dahin ist ja noch etwas Zeit und vielleicht verwandle ich mich ja noch rechtzeitig in meine ursprüngliche Gestalt zurück. Eine Extradosis Entspannung sollte dabei helfen.

Also: Augen zu, Plüsch-Einhorn streicheln und einfach nur denken: Es ist soooooo flauschig!

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis

Treue-Verlosung

Bei unserer jährlichen Verlosung von Spielen für die treuesten Besucher der Spieleabende hat Fortuna folgende Namen von Knobelrittern (und -ritterinnen) aus der Lostrommel gezogen: Herzog Gerhard, Graf Thomas L. und - wie so oft - Prinzessin Ute. Viel Spaß den Gewinnern mit ihren neuen Spielen!

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at diesmal Sonntag, der 9. März 2014 bis spätestens 12:00 Uhr.

ritter der knobelrunde

Jahres-Abonnement der „Game News“ 2014

Die Zahlungsmoral der Knobelritter hält sich noch in Grenzen. Trotz des nach wie vor defizitären Dumpingpreises von lediglich Euro 15,- für die Printausgabe und Euro 5,- für die elektronische Zeitung kamen bisher nur wenige ihren Zahlungsverpflichtungen nach. Was für ein Glück, dass sich die Redaktion keine aufwändige Mahnbuchhaltung leisten kann und auf die Ehrlichkeit ihrer Mitglieder vertraut...

Nürnberg-Bericht

Einer hartnäckigen Krankheit seiner besseren Hälfte ist es zu verdanken, dass der Chefredakteur den traditionellen Bericht über die Spielwarenmesse in Nürnberg nicht fertigstellen konnte. Aber aufgehoben ist nicht aufgehoben. Der Artikel wird hoffentlich in der nächsten Ausgabe der Game News erscheinen.

Klubmeisterschaft 2013

Es ist wie verhext. Da stehen die Finalisten der Klubmeisterschaft fest, und es findet sich kein geeigneter Termin für das Endspiel. Das Finale in „Ginkgopolis“ - dem Gewinner unseres „Knobelpreises 2013“ - zwischen Daniel, Doris, Franky und Jakob wird aber sicher in den nächsten 2, 3 Monaten stattfinden.

Zwischenwertung

Nach zwei Spieleabende ergibt sich folgender Zwischenstand unter den Knobelrittern:

1. Prinz Reinhold	50
2. Herzog Gerhard	37
3. König Franky	32
4. Earl Oliver K.	27
5. Earl Andreas H.	26
6. Lady Angie	25
7. Knappe Josef	22
8. Earl Johannes	21
9. Ritter Stephan	20
10. Prinzessin Ute	18
11. Lady Nicole	17
12. Herzog Udo	12

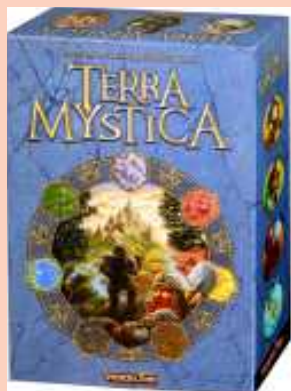
14. Weißkirchner Spiele-Festival

Am 22. und 23. März lädt Roland Rankl wieder zum großen Spiele-Festival im Pfarrheim Weißkirchen/Traun ein. Beginn ist Samstag mit „open end“, am Sonntag geht's von 10:00 bis 17:00 Uhr. der Eintritt ist wie immer frei, außerdem werden unter den Besuchern tolle Preise verlost. Infos unter www.weisskirchen.jvp.org.at



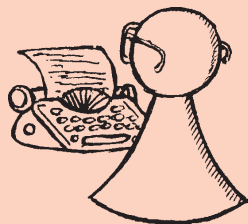
Game News - Spielekritik

In einem Fantasy-Spiel müssen - kategorischer Imperativ! - fantastische Wesen vorkommen. Elfen, Zwerge, Riesen, Halblinge, usw. Na da passt das folgende Spiel ausgezeichnet, gibt es darin doch gleich 14 verschiedene Völker...



Titel: Terra Mystica
Art des Spiels: **Aufbau - und Entwicklungsspiel**
Autoren: **Helge Ostertag & Jens Drögemüller**
Verlag: **Feuerland Spiele**
Jahrgang: **2012**
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **90 - 150 Minuten**
Preis: **ca. Euro 59,-**
Auszeichnung: **Deutscher SpielePreis 2013**

Eigentlich bin ich ja voll ausgelastet mit den Rezensionen jener Spiele, die ich von den Spielverlagen zum Zwecke der Spielekritik erhalten habe. An dieser Stelle ein herzliches Dankeschön an die Verlage und ihre umtriebigen Pressemitarbeiter. Aber jedes Jahr erscheinen mehr Spiele, als ich den Verlagen ruhigen Gewissens abverlangen, ge-



schweige denn darüber berichten kann. Außerdem können sich viele Kleinverlage nicht leisten, jeden dahergelaufenen Journalisten mit Gratisexemplaren zu beglücken. Unter diesen Spielen befinden sich dann schon manchmal richtige Perlen, die ich als verantwortungsbewusster Rezensent meinen Lesern auf keinen Fall vorenthalten darf. Wie eben auch dieses Spiel, das Erstlingswerk des neuen Spielverlages "Feuerland Spiele", welches sogar den Deutschen SpielePreis 2013 gewann.

"Terra Mystica" heißt das Spiel, in dem die Spieler die Geschichte eines von 14 Völkern führen, um es im Wettstreit mit den Mitspielern erfolgreich zu entwickeln. Wie der Titel schon verrät, spielt sich das Ganze nicht in einem realen Land unserer schönen Erde ab, sondern in einem geheimnisvollen Land voller **mystischer Wesen**. Dort treffen wir auf Hexen, Halblinge, Zwerge, Nixen, Giganten, Chaosmagier, Alchemisten, Dusterlinge und andere seltsame Kreaturen. Da verwundert es kaum, dass auch der Magie eine wichtige Rolle zukommt.

Der Spielplan zeigt ein Gebiet aus sieben verschiedenen **Landschaften**: Ebenen,

Sümpfe, Seen, Wälder, Gebirge, Einöden und Wüsten, ungleichmäßig über den ganzen Plan verteilt. Aber auch Flüsse durchqueren das Gebiet. Jedes Volk kann nur in einer bestimmten Landschaft leben. So fühlen sich etwa Hexen lediglich im Wald wohl, Nomaden leben nur in der Wüste und Zwerge brauchen natürlich unbedingt das Gebirge zum Leben. Zur besseren Übersicht richten sich die Spielerfarben eines Volkes an die Farben "ihrer" Landschaften.

Damit ein Volk sich ausdehnen, sein Herrschaftsgebiet also vergrößern kann, muss es daher andere angrenzende Landschaften nach seinen Bedürfnissen umgestalten. Dazu haben alle Völker die Fähigkeit des **Terraformings**. Jede Landschaft lässt sich mit entsprechendem Aufwand in die passende Landschaft verwandeln. Auf dem Völkertableau jedes Volkes ist klar ersichtlich, wie viel Arbeit - dargestellt durch Schaufeln - für jeden einzelnen Landschaftstyp notwendig ist, um die gewünschte Landschaft zu erhalten.

Um sich den Herrschaftsanspruch über ein Gebiet zu sichern, genügt es, ein Wohnhaus - nach dem Bezahlen der Baukosten - auf die umgewan-

Fortsetzung von „Terra Mystica“

deltelandschaft zu bauen. Wohnhäuser können später zu (teureren) Handelshäusern aufgerüstet werden, diese dann entweder in noch kostspieligere Festungen oder zu Tempeln. Letztere können schließlich noch zu Heiligtümern umgewandelt werden.

Die Vergrößerung seines Herrschaftsgebietes kann sich auf zwei Arten punktemäßig auszahlen: Zum einen können ab einer bestimmten Größe einer Agglomeration **Städte** gegründet werden, was mit reichlich Siegpunkten belohnt wird. Zum anderen gibt es bei der Schlusswertung bei Spielende Extrapunkte für die größten Siedlungen.

Errichtete Gebäude bringen zudem jede Runde wichtige **Einnahmen**. Je nach Gebäude können dies Münzen sein, oder aber auch Arbeiter, die man für die weitere Entwicklung seines Reiches benötigt (zum Buddelgeltes System mit drei "Schalen der Macht" sorgt dafür, dass man Machtpunkte nicht einfach nur so kriegt, sondern sorgfältig sammeln muss, um Macht aufzubauen. **Macht** ist so eine Art Magie, mit deren Hilfe sich

vor allem vorteilhafte Zusatzaktionen durchführen lassen.

Sakralbauten, wie Tempel und Heiligtümer wiederum generieren **Priester**. Diese braucht man für Verbesserungen auf seinem eigenen Völkertableau. So verringert der Fortschritt beim Umwan-



deln die Kosten des Terraformings, während der Fortschritt bei der Schifffahrt eines verbesserte Ausbreitung der Besiedlungsfläche über die Flüsse ermöglicht. Eine weitere wichtige Rolle spielen die **Priester** bei den vier verschiedenen **Kulten**, die den vier Elementen Feuer, Wasser, Erde und Luft huldigen. Indem man **Priester** in den Orden eines Kults entsendet, erhöht man seinen Status in dem entsprechenden Kult, was während des Spiels Vorteile bringt, aber vor allem bei Spielende für willkommene Siegpunkte sorgen kann.

Natürlich ist es die Anzahl der **Siegpunkte**, die man im Laufe der sechs Runden eines Spiels sowie bei der Schlusswertung sammeln konnte, welche über den Sieg des Spiels entscheidet. Es gibt - wie der Leser es sich si-

cher schon denken konnte - zahlreiche Möglichkeiten, an die begehrten Siegpunkte zu gelangen. Neben den erwähnten Punktelieferanten Stadtgründung, Siedlungsgröße und Kultstatus sind es einerseits noch die Fortschritte auf dem eigenen Völkertableau (Schifffahrt, Terraforming), die mit Siegpunkten belohnt werden. Andererseits geben **Wertungsplättchen** vor, für welche Aktion es in jeder Runde Zusatzpunkte zu gewinnen gibt. So können die Errichtung bestimmter Gebäude, Stadtgründungen und ähnliches zusätzliche Punkte einbringen. Es empfiehlt sich, seine Aktionen danach zu richten und vorausschauend zu planen, zu-mal ja die Art und deren Reihenfolge für alle sechs Runden schon zu Beginn zufällig festgelegt wird.

Ein Spiel, bei dem sich Völker auf einem Spielplan ausbreiten, sorgt üblicherweise für starken Konkurrenzkampf um die besten Felder. Auch "Terra Mystica" macht bei diesen Territorialansprüchen keine Ausnahme. Trotzdem ist hier etwas anders, denn **Nachbarschaft** anderer Völker bringt durchaus seine Vorteile. So sind die Baukosten für ein Handelshaus gleich um einiges niedriger, wenn es benachbart zu einem anderen Volk errichtet wird. Außerdem ermöglichen von anderen Völkern auf benachbarte Felder errichtete Bauten eine Erhöhung der Macht, wenn auch nicht ohne Nebeneffekt (gerin-

Fortsetzung von „Terra Mystica“

ger Verlust an Siegpunkten). Jedenfalls führt dies zu einem gewissen Dilemma, und benachbarte Völkern verlangen eine gründliche Abwägung der Vor- und Nachteile.

Den wichtigsten Aspekt von "Terra Mystica", der den Unterschied zu ähnlich gear teten Spielen ausmacht, habe ich mir allerdings für den Schluss aufgehoben. Jedes der 14 beinhalteten **Völker** ist nämlich anders. Die Unterschiede sind zum Teil minimal, wie etwa beim Startguthaben beim Spielaufbau (Arbeiter, Münzen, Machtpunkte, etc.) oder den Kosten der Gebäude. Aber teilweise haben die einzelnen Völker komplett unterschiedliche Voraussetzungen, die sogar stark **differenzierte Spielweisen** erfordern. Zwerge breiten sich beispielsweise mit Hilfe von Tunneln aus, Dusterlinge lassen ihre Priester Gelände umformen, Nixen können Flüsse durchqueren, etc. Auch bringt der Bau einer Festung jedem einzelnen Volk einen völlig unterschiedlichen Vorteil, und fast jedes Volk hat eine besondere Fähigkeit. So ist ein sehr hoher Wiederspielreiz gegeben.

Mir imponiert diese **Varianz**, die Abwechslung, die mit den 14 Völkern geschaffen wurde, und welche sicherlich enorm viel Entwicklungs- und Abstimmungsarbeit erfordert hat. Dabei ist alles gut austariert, obwohl ich in meinen Partien einige Völker als



schwieriger zu führen erachte als andere. Der Grund dafür kann aber sein, dass einige Völker besser zu meiner persönlichen Spielweise passen, andere mir wiederum überhaupt nicht liegen. Ich will aber schon glauben, dass die Vor- und Nachteile jedes Volkes genug durchgetestet wurden und möglichst **ausgeglichene Voraussetzungen** geschaffen wurden.

Auf jeden Fall ist das Gesamtwerk beeindruckend, wenn man noch dazu bedenkt, dass es das Erstlingswerk eines jungen Verlages ist. Sicher, es ist ein Spiel für Spieler, Experten, erfahrene Gamer und Vielspieler. Gelegenheitsspieler wären allein schon ob der **Komplexität** und der Fülle an Regeln, von denen ich die meisten hier nicht mal erwähnt habe, hoffnungslos überfordert. Nachblättern und Studieren von Regeldetails sind daher unvermeidlich, selbst unter richtigen Spielveteranen.



5

Die Völkertableaus sind dafür sehr gelungen gestaltet und unterstützen sehr hilfreich den Spielablauf. Überhaupt ist das Spielmaterial gesondert hervorzuheben: Reichlich, hochwertig und gut durchdacht. Das ergibt in Summe ein wirklich tolles Vielspieler-Spiel, das völlig verdient im Herbst letzten Jahres mit dem renommierten Deutschen SpielePreis ausgezeichnet worden ist.

Maily

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Der Titel des folgenden Spiels klingt nicht wirklich fantastisch. Jahreszeiten haben an und für sich nichts mit Magie, sondern eher mit der Neigung der Erdachse zu tun. Aber glauben Sie mir, es passt ganz gut zum Thema...



Titel: **Seasons**
Autor: **Regis Bonnessée**
Verlag: **Libellud**
Vertrieb: **Asmodée**
Jahrgang: **2012**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren**
Dauer: **60 bis 90 Minuten**
Preis: **ca. Euro 35,-**

"Es war eine Mutter, die hatte vier Kinder, den Frühling, den Sommer, den Herbst und den Winter."

So lautet die erste Strophe eines bekannten Kinderliedes. Auch im sagenhaften Land Xidit gibt es vier Jahreszeiten. Aber anders als in der 2. Strophe des Liedes bringen diese weder Blumen, Klee, Trauben oder Schnee, sondern Energie. Und weil es ein

magisches Land ist, nutzen wir, die wir die Rolle von mächtigen Magiern übernehmen, diese Energie, um einerseits Artefakte und Gefährten heraufzubeschwören und sie andererseits in wertvolle Kristalle umzuwandeln.

Die Energie kommt aus den vier Elementen **Luft**,

Wasser, **Feuer** und **Erde**. Die entsprechenden Symbole finden sich auf Würfeln, wobei jeder Jahreszeit eine bestimmte Würfel Farbe zugeteilt ist. Für jede Jahreszeit gilt, dass eine Energieart sehr häufig auf den Würfeln vertreten ist (Wasser im Winter, Erde im Frühling, Feuer im Sommer und Luft im Herbst) und eine andere überhaupt nicht verfügbar ist (keine Erde im Winter, kein Feuer im Frühling, etc.).

Zu Beginn jeder Runde werden um einen Würfel mehr geworfen als Spieler mitmachen. Reihum wählt dann jeder einen Würfel aus und erhält die entsprechenden **Energie-Plättchen**, die er in seine Reserve oberhalb seiner Spielertafel legt. Weist der gewählte Würfel das "Tausch"-Symbol auf, kann er dann beliebig viele seiner Energie-

plättchen in **Kristalle** umwandeln. Kristalle sind sozusagen die Siegpunkte von "Seasons", und die Spieler halten ihren Bestand auf einer zentralen Kristall-Tafel fest. Beim Umwandeln erhält man 1 bis 3 Kristalle pro Energieplättchen, je nachdem wie häufig oder selten eine Energieart in einer Jahreszeit ist. Wer also etwa im Winter Erde sammelt, bekommt erst im Herbst dafür den höchsten Tauschkurs.

Energieplättchen sammeln und zum richtigen Zeitpunkt in Siegpunkte umwandeln, das wäre doch etwas zu simpel. Aber wozu wurden in der Zauberschule magische Sprüche und Zaubertänze studiert? Als mächtiger Zauberer kann die gewonnene Energie auch auf andere Art genutzt werden, nämlich zum Beschwören magischer Gegenstände und Gefährten. Diese kommen auf **Machtkarten** vor, von denen jeder zu Beginn neun Stück erhält.

Auf jeder Machtkarte sind die Beschwörungskosten in Energie und/oder Kristallen angegeben, dazu die Siegpunkte, welche die Karte am Spielende bringt. Allein damit ist eine Machtkarte schon mehr wert als die dafür ausgegebene Energie. Das Wichtigste sind jedoch die Effekte der

6

Fortsetzung von „Seasons“

Machtkarten, die ihren Besitzern die unterschiedlichsten Vorteile bringen können. Einige Machtkarten wirken nur einmalig zum Zeitpunkt ihres Ausspielens ("Soforteffekt"), andere haben eine dauerhafte Wirkung ("permanenter Effekt"). Wieder andere können einmal pro Spielzug durch Bezahlung der Aktivierungskosten genutzt werden ("Aktivierungseffekt").

Alle 60 verschiedenen Machtkarten aufzuzählen, wäre unnötig, aber der Autor hat sich da schon einiges einfallen lassen. Einige Karten sind vorteilhafter, wenn sie sehr früh ins Spiel kommen, andere entfalten ihre Macht erst gegen Ende der Partie. Dieses Wissen ist bereits bei der Spieleröffnung von Bedeutung, da die Spieler zu diesem Zeitpunkt ihre Machtkarten in drei Sets zu je 3 Karten aufteilen müssen. Die ersten drei Karten werden sofort auf die Hand genommen, die anderen kommen jeweils erst nach Ablauf eines Jahres ins Spiel.

Apropos Wissen: Selbst wenn man die Beschwörungskosten aufbringen kann, heißt das noch nicht, dass man eine Karte auch wirklich spielen darf. Dazu muss man nämlich über ausreichend "Wissen über die Beschwörungslehre" verfügen, was nichts anderes bedeutet, als dass man nicht mehr Karten offen ausliegen

haben darf, als ein spezieller Marker auf der eigenen Spielertafel anzeigt. Ein "Stern"-Symbol auf einem Würfel erlaubt es, dieses Wissen zu erhöhen.



Nachdem die Würfel vieles bestimmen, ist damit auch ein gewisser Glücksfaktor vorhanden. Doch es gibt eine Möglichkeit, dem Zufall ein wenig entgegenzusteuern. Drei Mal im Spiel hat ein Spieler die Möglichkeit, eine von vier verschiedenen **Bonusaktionen** zu nutzen. Damit können Energieplättchen getauscht, das Wissen um die Beschwörungslehre um 1 erhöht, eine Machtkarte vom Stapel nachgezogen oder Energie zu einem besseren Kurs in Kristalle umgewandelt werden. Allerdings zählt jeder eingesetzte Bonus bei Spielende Minuspunkte, weshalb deren Einsatz wohl überlegt sein will.

Nach Ablauf des dritten Jahres kommt es zur Endabrechnung, bei dem jeder Spieler zu den gesammelten Kristallen auf der Kristalltafel noch die Punkte seiner ausgespiel-

ten Machtkarten addiert und die eingesetzten Boni abzieht. Wer dann die meisten Siegpunkte besitzt, hat das Turnier der 12 Jahreszeiten gewonnen und wird neuer Erzmagier von "Xidit".

"Seasons" ist eine interessante Mischung aus Würfel- und Kartenspiel. Es ist zwar theoretisch möglich, während einer Partie keine einzige Machtkarte auszuspielen und alle erwürfelte Energie in Kristalle umzutauschen, wäre aber absolut nicht sinnvoll. Nicht nur, dass man dabei auf wertvolle Prestigepunkte und vorteilhafte Karteneffekte verzichtet, schlagen sich Machtkarten auf der Hand bei Spielende auch noch mit je 5 Minuspunkten zu Buche.

Daher kommt dem richtigen Timing bei den Machtkarten die wichtigste Rolle zu. Obwohl einige Machtkarten geopfert werden müssen, um ihren Effekt zu aktivieren, wächst die Kartenauslage jedes Spielers im Normalfall stetig an. Nicht selten liegen schließlich 10 oder mehr Karten vor einem Spieler aus. Da bedarf es schon viel Aufmerksamkeit, um den Überblick über alle Möglichkeiten zu behalten. Es hat sich bei uns eingebürgert, dass man Karten, die nur einmalig zum Zeitpunkt des Ausspielens wirksam sind, etwas abseits leicht versetzt übereinander zu stapeln, um nicht stets unnötig deren lange Kartentexte durchzulesen.

Fortsetzung von „Seasons“

Für die ersten Partien sollte man übrigens auf das "Draften" zu Spielbeginn verzichten und stattdessen die empfohlenen Kartensätze wählen. Außerdem empfiehlt es sich, die etwas komplizierteren Machtkarten (durchnummeriert von 31 bis 50) erst dann miteinzubeziehen, wenn man "Seasons" schon ein paar Mal gespielt hat. Jedenfalls sind genug Karten vorhanden, um Abwechslung für Dutzende Partien zu bieten.

Mir gefällt das Spielgefühl von "Seasons" ganz gut. Es hat zum Teil strategische Ansätze, wie man etwa das Spiel durch die Planung seiner Machtkarten anlegen könnte, erfordert aber gleichzeitig auch flexibles Reagieren auf die sich bietenden Möglichkeiten bzw. entstehende Zwänge. Und wenn die Mitspieler mit den Spielmechanismen und den gängigsten Karteneffekten vertraut sind, geht es auch recht flott vonhanden. In den ersten Partien wird die veranschlagte Spieldauer von 60 Minuten jedoch mit Sicherheit deutlich überschritten.

Noch ein paar Sätze zum Spielmaterial. Die Grafik schaut recht bunt und gewöhnungsbedürftig aus, und auch die Symbolik der Machtkarten ist nicht sofort verständlich. Die Qualität der Karten, der Tafeln und besonders der relativ großen Würfel ist aber ordentlich, nur die kleinen Magiesteine, die zur Anzeige



des Punktstandes, des Wissens der Beschwörungslehre und der eingesetzten Boni dienen, verrutschen nur allzu leicht. Insgesamt ist "Seasons" zwar kein herausragendes Spiel des Spielejahrgangs 2011/12, aber durchaus ordentlich konzipiert und reizvoll.

Wesley



p.S.: Mit „Enchanted Kingdoms“ ist letztes Jahr eine Erweiterung zu „Seasons“ erschienen.

Game News - Wertung



Zielgruppen - Wegweiser

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



Familien, Gelegenspieler, Glücksspieler, Anfänger



Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker



Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Zwei Personen, Partner, Paare



Kinder, jüngere Spieler

Game News - Spielekritik

Das nächste Spiel ist in unserer „Hall of Games“ und muss daher vorgestellt werden. Zu dumm, dass keiner darüber schreiben will. Klau ich also einfach eine Rezension von spieletest.at. Eine übrigens sehr empfehlenswerte Adresse...



Titel: Runebound
Art des Spiels: **Rollen- Brettspiel**
Autoren: **Darrell Hardy & Martin Wallace**
Verlag: **Heidelberger Spieleverlag**
Jahrgang: **2004**
Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **ca. 120 Minuten**
Preis: **ca. Euro 45,-**

Der Hexer Lord Vorkesh hat offensichtlich seinen letzten Rest Verstand beim letzten Hexerzirkelkongress auf der Dark Overlord-Toilette abgegeben. Warum sonst sollte der Mann den legendären Drachenlord Margath und sein grausames Gefolge wieder zum Leben erwecken wollen...? Na, jedenfalls hat Vorkesh

genau das getan, und nun ist es an den Helden des Reiches Terrinoth (ein Name, der übrigens nur im englischen Original auftaucht), den Drachenlord Margath zu stoppen, bevor dieser zu seinem zerstörerischem Werk ansetzt.

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Helden, der sich die Aufgabe gesetzt hat, Margath aufzuhalten. Dazu müssen die Spieler entweder drei Drachenrunen finden oder Margath höchstselbst besiegen. Doch wer denkt, Runebound sei kooperativ, der irrt: Es gewinnt der Spieler, der eine dieser Aufgaben zuerst erledigt.

Spielaufbau:

Der Spielplan entspricht der Landkarte des Reiches Terrinoth, aufgeteilt in 7 Landschaftstypen und 8 Städte. Auf diesem Plan sind Herausforderungsmarker in vier Farben, die vier Schwierigkeitsgrade darstellen, verteilt. Jeder Spieler erhält einen Helden mit fixen Werten in den Bereichen Lebenspunkte, Erschöpfung, Fernkampf, Nahkampf und

Magiekampf. Jede dieser Fähigkeiten hat zudem eine spezielle Fähigkeit, die mit Erschöpfungspunkten aktiviert werden, sowie Bonuspunkte bei diversen Aktivitäten wie Klettern, Diplomatie oder Schwimmen.

Neben dem Plan werden vier Kartenstapel mit Herausforderungen in den vier Schwierigkeitsstufen platziert. Zudem gibt es einen (mit jeder Erweiterung wachsenden) Marktstapel mit Gegenständen und Begleitern. Jede Stadt auf dem Plan verfügt über einen Basar, auf denen diese Karten gekauft werden können.

Die Spieler starten in der Stadt Tamalir.

Das Spiel:

Ein Spieler, der an der Reihe ist, kann seinen Helden mit bis zu 5 speziellen Bewegungswürfel bewegen. Ein Spieler, der bereits Lebenspunkte oder Erschöpfung verloren hat, darf mit nur 4 Wür-



Fortsetzung von „Runebound“

würfel würfeln, zudem darf man freiwillig auf Würfel verzichten und dafür Erschöpfungspunkte entfernen.

Die Bewegungswürfel enthalten Symbole, die den Landschaften entsprechen. Das heißt: Will ein Held zum Beispiel auf ein Gebirgsfeld ziehen, muss er ein Gebirgssymbol würfeln.

Beendet ein Spieler seine Bewegung in einer Stadt, kann er einkaufen gehen. Für während der Herausforderungen gesammeltes Geld kann man sich heilen, kann Erschöpfung kurieren, vor allem aber Gegenstand- und Begleiterkarten kaufen. Im Angebot sind jeweils die in der Stadt ausliegenden Karten plus einer Karte, die der Spieler nachzieht.

Beendet der Spieler seine Bewegung jedoch auf einem Feld mit Abenteuermarker, so KANN er für diesen Marker eine Herausforderungskarte ziehen. Diese Herausforderungen gibt es in fünf Schwierigkeitsgraden, dargestellt durch 4 Farben: Grün ist die leichteste Stufe, es folgen die Stufe Gelb, die noch happigere Stufe Blau und die Masterstufe Rot. Diese Stapel enthalten Ereignisse, länger anhaltende Effekte für das Spiel, hauptsächlich aber Herausforderungen - was im Runebound-Universum heißt: Kampfgegner. In der letzten Stufe, der Stufe Rot, ist un-

ter anderem der Endgegner, Drachenlord Margath, versteckt, aber auch andere Drachenlords, die jeweils eine Drachenrunen mit sich herumtragen. Wer sie besiegt, kommt an eben diese Runen.



Kommt es zu einem Kampf, werden zuerst Eigenschaften und Waffen abgehandelt, deren Auswirkungen als "Vor dem Kampf" klassifiziert wurden. Ist das abgehandelt, werden in dieser Reihenfolge eine Fernkampfrunde, eine Nahkampfrunde und eine Magiekampfrunde abgehalten. Der Spieler darf in einer dieser Kampfrunden "angreifen", also versuchen, dem Gegner Lebenspunkte abzunehmen, in den übrigen Runden verteidigt sich der Spieler. Nicht zwingend so die Monster: In welcher Runden bzw. in welcher Runden die Monster Schaden zufügen können, ist durch die Karte definiert.

Der Zyklus Fern-, Nah- und Magiekampf wird so lange wiederholt, bis entweder der Held flieht oder einer der beiden Kämpfer alle Lebenspunkte verloren hat. Dabei

würfelt der Spieler in jeder Runde mit beiden Zehenseitern und variiert das Ergebnis wenn möglich mit seinen Fähigkeiten und/oder Waffen. Es gilt, einen von der Herausforderungskarte angegebenen

Wert zu erreichen oder zu übertreffen. (Natürlich gibt es Würfel, gegen deren Schwäche die schönste Karten-Fähigkeiten-Kombination machtlos ist.)

Gewinnt der Held, erhält er eine von der Herausforderungskarte definierte Belohnung, vor allem aber den Marker, der die Stufe der

Herausforderung definiert. Diese Marker können am Ende des Zuges ausgetauscht werden, um damit die eigenen Werte zu steigern. Die Anzahl der notwendigen Punkte variiert mit der Spielerzahl. Ein Held, der seinen letzten Lebenspunkt verliert, wird in die nächste Stadt platziert und verliert sein Geld und seine teuerste Marktkarte.

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler Margath besiegt oder drei der Drachenlords des roten Decks tötet. Diese tragen nämlich die Drachenrunen bei sich, und sobald ein Spieler drei davon gesammelt hat, ist das Spiel auch zu Ende.

Fazit:

Wie man sich bestimmt vorstellen kann, ist der Ausgang neben dem Würfelwurf

Fortsetzung von „Runebound“

vor allem von den Fähigkeiten der Helden und Monster sowie den Kombinationen an Gegenständen und Begleitern der Helden abhängig. Und genau das ist der Punkt, der Runebound definiert: Runebound ist ein Spiel, in dem die Spieler ihre Karten und Fähigkeiten so einsetzen und kombinieren müssen, dass sie damit im Kampf- und der Kampf ist natürlich die treibende Kraft des Spieles - erfolgreich sind. Durch Kampferfolge bauen sich die Helden weiter auf, indem sie Punkte und Gold sammeln, um bessere Werte und stärkere Ausrüstungen zu erwerben, um damit so schnell wie möglich für den Endkampf gerüstet zu sein.

Dabei lässt sich leider bei der Fülle an Möglichkeiten, die das Spiel bietet, nicht vermeiden, dass "Killer-Kombinationen" zustande kommen können, die nicht zu schlagen sind. Die Gefahr ist aber nicht so groß, um das Spiel damit unspielbar zu machen.



Auch darf man sich nicht daran stoßen, dass sich Runebound ziemlich ausschließlich auf das Element "Kampf" beschränkt. Ein BRETTspiel braucht ein solch dominierendes Action-Element. Natürlich gewinnt es, wenn es andere Elemente zwischendurch zur Abwechslung aufführt (eben die Ereignisse), doch genau das müssen diese auch bleiben: Eine kurze Abwechslung. Ein Versuch, diese in den Mittelpunkt zu drängen, endet in drei möglichen Konsequenzen: Ertrinken im Regeloverkill, fehlender Spannungsbogen durch Überladung und/oder Tötung der Spielermotivation durch vollkommene Unsteuerbarkeit. (Ja, ich rede mit Euch, When Darkness Comes... und Arkham Horror.)

Ein letztes Wort noch zur Spielerzahl: Ideal sind 2 oder 3 Spielern. Ab 4 Spielern kann Runebound aufgrund langer Wartezeiten (große Downtime) während der Züge der anderen Spieler mühsam werden.

Thomas Nexold

Game News - Wertung



Notenskala

★★★★ Spitze!

★★★★ sehr gut

★★★ gutes Spiel

★★ so lala

★ schwach

Game News - Spielekritik

Riesen, Helden, magische Gegenstände, Zauberkräfte, etc.: Alles geeignete Zutaten für einen Fantasy-Film, einen Fantasy-Roman oder ein Fantasy-Spiel. Welch Überraschung, dass all dies schon in den guten alten nordischen Heldensagen vorkommt...



Titel: Asgard
Art des Spiels: Personal-Einsatzspiel
Spielauteur: Pierluca Zizzi
Verlag: What's Your Game?
Vertrieb: Huch! & friends
Jahrgang: 2012
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: 90 - 120 Minuten
Preis: ca. Euro 39,-

Einleitung

Ich muss zugeben, dass mich die nordischen Götter- und Heldensagen schon zur Schulzeit so gut wie gar nicht interessiert haben. Deshalb kann ich mit den ganzen Göttern, die Asgard bevölkerten nur sehr wenig anfangen. All die unzähligen Asen, Asinnen, Wanen, Nornen, Alben, Walküren, Riesen, Zwerge, Men-

schen, dazu noch dutzende Tiere, Orte und Gegenstände in der nordischen Mythologie: Pfuuh, ich habe komplett den Überblick verloren! Keine guten Voraussetzungen für eine ordentliche Spielekritik, aber wenigstens kenne ich mich ganz gut über Spiele aus...

Beschreibung

Den Göttern sei Dank kommen im Spiel "Asgard" gerade mal **10 mystische Wesen** vor. Auf der linken Seite des Spielplans die "Guten", sprich die Asen Thor, Odin, Baldr und Tyr, sowie die Wane Freyja. Ihnen gegenüber stehen auf der rechten Seite dann natürlich die "Bösen": der Ase Loki, die drei Riesen Surtr, Mimir und Hel, sowie der Wolf Fenrir. Diese Wesen finden die Spieler auch auf ihren **10 Götterkarten** in ihrer Farbe.

In der ersten Phase jeder der 5 Runden müssen die Spieler mit ihren Karten verdeckt jene **Götter wählen**, die sie in dieser Runde beeinflussen möchten. Jede Götterkarte steht dabei auch für eine eigene Aktion. Die Anzahl der

Götterkarten, die man wählen kann, hängt von der Anzahl der Einflussscheiben im eigenen Besitz (zu Beginn 3) ab.

In der zweiten Phase können die Spieler in Spielerreihenfolge ihre **Aktionen wählen**. Reihum decken die Spieler jeweils eine ihrer gewählten Götterkarten auf und entscheiden sich, ob sie eine ihrer Einflussscheiben auf ein leeres Feld des gewählten Gottes oder in den Asgard-Bereich legen wollen.

In der dritten Phase können die Spieler - wiederum reihum eine nach der anderen in Spielerreihenfolge - ihre gewählten **Aktionen ausführen**. Götter bieten dazu zwei Möglichkeiten. Man kann sie um eine **Audienz** bitten, was in den meisten Fällen 2 Steinplättchen der auf der Götterkarte angegebenen Farbe bringt. Außerdem darf ein Spieler unter Umständen die Macht des Gottes, einen speziellen Vorteil, nutzen. So erlaubt beispielsweise Odin, die Spielerreihenfolge zu ändern.

Die zweite Möglichkeit besteht darin, dem Gott mit dem Bau eines **Tempels** zu huldigen. Für diesen sind allerdings - je nach Größe - zwei

Fortsetzung von „Asgard“

bis vier Stein-Plättchen als Baukosten abzugeben. Die Unterstützung des Gottes geht sogar so weit, dass ihm der Spieler noch Krieger oder Riesen aus seinem Vorrat für kommende Schlachten zur Verfügung stellt. So ganz selbstlos geschieht dies allerdings nicht, denn dafür darf der Spieler entscheiden, in welche Welt des Schicksalsbaums Yggdrasils der Gott entsandt wird, mit der Hoffnung, dass dieser Gott siegreich aus der finalen Schlacht zwischen Gut und Böse hervorgehen möge und den Spieler dafür reich mit Siegpunkten belohne.

Da für alle siegpunktbringenden Aktionen Einfluss-scheiben permanent eingesetzt werden müssen, kommt man früher oder später nicht umhin, sich um entsprechenden Nachschub zu kümmern. **Asgard** ist - neben anderen Begünstigungen - der passende Ort dafür, neue Einfluss-scheiben zu erwerben. Die neue Scheibe kann entweder zurückgenommen werden, wodurch für die nächste Runde eine zusätzliche Einfluss-scheibe zur Verfügung steht. Oder sie kann auf ein leeres Schlachtfeld von Yggdrasil platziert werden, was bedeutet, dass man in der gewählten Welt an der Schlacht am Ende der Runde teilnimmt.

In der vierten und letzten Phase jeder Runde finden dann **Schlachten** statt. In jeder Welt wird die Stärke der beiden aufeinandertreffenden



Seiten - Licht gegen Dunkelheit - miteinander verglichen. Es zählt der aufgedruckte Wert, entweder des schon anfangs dort angesiedelten Völkerplättchens oder des dorthin entsandten Götterplättchens. Zusätzlich werden in jeder Runde für beide Seiten je ein Plättchen "Antike Waffen" aufgedeckt, welche die Stärke etwas modifizieren. Wer auf die siegreiche Seite gesetzt hat, darf seine Einfluss-scheibe in den Siegesbereich des Volkes schieben. Nachdem alle Schlachten ausgewertet wurden, erhalten die Spieler Schlachtplättchen für richtig getippte Siege.

Nach der fünften Runde beginnt **Ragnarök**, das finale Gefecht zwischen Gut und Böse. Hierbei kommt es noch einmal in allen Welten zu einem Kräftemessen der aufeinanderprallenden Völker bzw. Götter. Der Unterschied besteht darin, dass die Spieler jenen Göttern, denen sie wäh-

rend des Spiels ihre Unterstützung zugesagt haben, noch mit Kriegern und Riesen, aber auch mit diversen vorher erworbenen legendären Waffen und Mysterien-Plättchen aus-helfen können, die den Ausgang eines Kampfes noch gehörig durcheinanderwirbeln können. Spieler, die auf sie-reiche Götter gesetzt haben, werden mit Siegpunkten überhäuft. Wer schließlich nach der Überprüfung aller Welten die meisten Siegpunkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Fazit

Das schwere Los des Spielerklärers.

Da bemüht er sich, allen Mitspielern auch komplexeste Spiele möglichst verständlich zu erklären, redet sich den Mund wund, beantwortet geduldig aufkommende Fragen, und kann in der anschließenden Partie dann doch nur verlieren. Denn entweder er ge-

Fortsetzung von „Asgard“

winnt und muss sich anhören lassen, dass er wichtige Sachen - vielleicht gar bewusst! - unerwähnt ließ und seinen Wissens-vorteil schamlos aus-nutzt hat. Oder er steckt eine Niederlage ein und wird mit Häme überschüttet, weil er sich sogar von Anfängern über-rumpeln ließ. Eine besonders undankbare Aufgabe, wenn man bedenkt, dass dem Erklären manchmal **stundenlanges Regelstudium** voranging.



Der härteste Brocken diesbezüglich war für mich eindeutig "Asgard". Wieder und wieder musste ich die Regeln durchkauen, um die Spiel-mechanismen zu verstehen. Die beigelegte **Spielregel** der ersten Auflage ist nicht nur didaktisch ungünstig aufgebaut, sie strotzt auch nur so von Fehlern, auf deren Korrektur mit einem Beiblatt hingewiesen wird. Auch die neue Version, die ich mir im Internet runterladen konnte, ist nicht wirklich besser aufgebaut, und so lüftete sich nur langsam der Nebel. Dabei ist das Spiel-prinzip so schwer nun auch wieder nicht. Ich hoffe, dass ich weiter oben die wichtigs-ten Regeln einigermaßen gut

verständlich zusammenfassen konnte.

Im Grunde genommen handelt es sich bei "Asgard" um ein **worker placement game**. Der Einsatz der "Arbeiter" - hier Einfluss-scheiben - geschieht aber nicht direkt, sondern über den Umweg der Götterkarten. Nachdem die Auswahl der Götterkarten gleichzeitig und verdeckt erfolgt, hat der jeweilige **Start-spieler** einen großen Vorteil, denn nur er kann sich bei

zumindest einer Scheibe sicher sein. Dafür gibt es für den Fall, dass der beabsichtigte Einsetzort bereits vergeben ist, die Alternative, die Scheibe in den Asgard-Bereich zu platzieren, was durchaus auch seine Vorteile bietet.

Wie bereits in meiner Spielbeschreibung erwähnt, kommen Einfluss-scheiben, die in siegpunktträchtige Bereiche eingesetzt wurden, nicht zum Spieler zurück. Es sind dies vor allem Bereiche, in denen man entweder einen bestimmten Gott durch den Bau eines Tempels unterstützt, oder auf den Ausgang einer Schlacht in Yggdrasil tippt. In beiden Fällen bekommt man die Punkte

jedoch nicht unmittelbar, ja nicht einmal später sind Punkte dafür garantiert. Diese Aktionen stellen vielmehr **Spekulationen** dar, mit eher ungewissem Ausgang.

Für einen Gott mühsam Steine beschaffen, einen Tempel errichten, Krieger und/oder Riesen entsenden, und zusätzlich noch mit diversen Mysterien-Plättchen und legendären Waffen unterstützen, bringt nur denn auch wirklich Punkte ein, wenn er aus mindestens einer Schlacht bei Ragnarök siegreich hervorgeht. Ansonsten kann man alles, wie man es im Wirtschafts-jargon ausdrücken würde, als Fehlinvestition betrachten. Wenigstens für die errichteten Tempel fallen jede Runde Siegpunkte ab.

Das Tippen auf Schlachten ist weniger aufwändig und auch weniger riskant, da die bereits zu Beginn der Runde aufgedeckten "Antike Waffen"-Plättchen eine gewisse Tendenz erkennen lassen. Bereits mit einem richtig vorhergesagten Sieger in der ersten Runde sind einige Siegpunkte möglich, da man theoretisch dafür jede Runde ein Schlacht-Plättchen erhalten kann. So richtig lukrativ wird es aber erst, wenn man auf drei, vier oder gar fünf richtige Tipps kommt, weil damit höhere Punkte winken.

"Asgard" ist aber insgesamt ein wenig zu kleinteilig, denn es besitzt **jede Menge Details**, die ich noch gar nicht erwähnt habe: Die unterschied-

Fortsetzung von „Asgard“

lichen Mächte der Götter, Erhalt und Funktion der verschiedensten Plättchen, sowie deren sinnvoller Einsatz, die Bedeutung der weißen und schwarzen Siegel, u.v.m. Diese plustern das Spiel unnötig auf. Man hätte sicher auf einiges davon verzichten können, ohne dass das Spiel mit seinen wesentlichen Spielmechanismen darunter gelitten hätte.

So aber wird das Ganze ziemlich kompliziert, was den Einstieg - wie bereits erwähnt - sehr erschwert. Schade, denn deswegen kommt "Asgard"

nicht so gut rüber, obwohl die Grundregeln eigentlich nicht so schwierig sind. Der portugiesische Verlag "What's Your Game?" hatte sicher schon bessere Spiele ("Vinhos" und vor allem "Vasco da Gama"), mit einer besseren redaktionellen Aufarbeitung könnte auch "Asgard" gefallen. Hat man nämlich die Spielregeln endlich kapiert, spielt es sich doch einigermaßen flüssig, und taktisch sogar sehr interessant. Ich fürchte aber, dass "Asgard" in der vorliegenden Fassung viele Spieler abschrecken oder verwirren wird, wodurch ihm die ihm zustehende Aufmerksamkeit zumeist verwehrt bleiben wird.

Weekly

Game News - Wertung



HALL OF GAME

Diesmal muss ich - wieder einmal - die Wertung ausfallen lassen. Das liegt aber weder daran, dass ich auf das Voting vergessen hätte, noch an einem schlechten Besuch des Spieleabends. Im Gegenteil, es waren genug Spieler anwesend, um eine aussagekräftige Wertung zu erhalten. Schuld am Ausfall ist das mangelnde Voting-Verhalten der „Ritter der Knobelrunde“. HALLO! ZUGEHÖRT: Zu den ritterlichen Pflichten jedes Knobelritters gehört es, an der Abstimmung teilzunehmen. Wie sonst sollen wir unsere beliebtesten und besten Spiele ermitteln? Und wenn ich ausnahmsweise nicht jedem Spieler einen Voting-Zettel persönlich in die Hand drücke, ist dies kein Grund zur Verweigerung, denn die Zettel liegen offen und für alle leicht erreichbar aus. Mit der Möglichkeit des Online-Votings (auf traunerhof@traunerhof.at) kann man sogar bei Abwesenheit mitstimmen.

Ich werde daher die Wertung des letzten Spieleabends einfach stehenlassen. Bereits abgegebene Stimmzettel sind trotzdem nicht verloren, ich werde sie zu den neuen Stimmen dazuzählen. Für die Zukunft wünsche ich mir halt etwas mehr Engagement seitens der Knobelritter, damit ihre Lieblinge es auch tatsächlich in unsere Ruhmeshalle schaffen. Schade nur, dass es so heuer leider nur 11 Wertungen werden...

Wertung:

1. FUNDSTÜCKE	5/+15/-1/19/ ++
2. Tichu	6/+ 7/-0/13/ -
3. Tzolk'in Hanabi	5/+ 7/-1/11/ -
5. Linq	3/+ 9/-1/11/ +
6. Pantheon	2/+ 7/-0/ 9/ +
7. Mage Knight	2/+ 6/-0/ 8/ +
8. Das Ältere Zeichen	3/+ 4/-0/ 7/ -
Mascarade	*3/+ 3/-0/ 6/ +
10. Love Letter	*2/+ 4/-0/ 6/ +
11. Brügge	*2/+ 3/-0/ 5/ +
12. Flash Point	2/+ 3/-1/ 4/ -
	3/+ 0/-0/ 3/ -

Vorschläge: Caverna (2 x), Russian Railroads (2 x)

Online-Voting unter traunerhof@traunerhof.at



Mage Knight
Deutschland 2012
Regie: Vlaada Chvátil
Pegasus Filme
Dauer: ca. 120 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

Vlaada Chvátil ist nicht unbedingt im Epizentrum der Filmkultur beheimatet. Und trotzdem hat sich der Tscheche dank einiger Meisterwerke (Im Wandel der Zeiten, Galaxy Trucker, Space Alert) zum Kultregisseur entwickelt. Auch sein Fantasy-Epos „Mage Knight“ hat schon richtigen Kultfaktor.

Die Story: Einige der Zauberkunst kundige Ritter durchkämmen das Atlantische Reich auf der Suche nach Ruhm und Ansehen. Dies verdienen sich die Mage Knights vor allem durch Kämpfe gegen



umherziehende Feinde, wie Drachen und Orks, aber auch durch heroische Angriffe auf stark befestigte Burgen, Magiertürme und Städte. Ein pompöser, abendfüllender, fantastischer Streifen, der Kritiker und Publikum gleichermaßen begeistert. Unbedingt 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 Spielereffen 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
- * Spielbestellservice für die Mitglieder

