

# GROSSER BAHNHOF IN TRAUN!!

Am Mittwoch, den 7. Mai ist die Eisenbahn am Zug! (S. 1)



261. Ausg. 1. Mai 2014  
 Auflage 100 Stück (!!)  
 23. Jg., Abo 15 Euro



## Game News - Traun Eigenreportage

Werte Siderodromophile (Anm. d. Red.: Liebhaber von Zügen und Zugreisen),

Jetzt hatte ich gedacht, ich hätte letzten Monat alle dystopischen Zukunftsvisionen abgehandelt, was rollt da unter Volldampf mit Starbesetzung auf uns zu?

Richtig: Ein weiteres Beispiel der in letzter Zeit in Hollywood beliebten Adaptionen einer „Graphic Novel“: Snowpiercer, ein gigantischer Zug auf einem weltumspannenden Schienennetz, der den letzten Rest der Menschheit vor der Eiszeit

beschützen soll, die das Resultat einer zu gut gelungenen Gegenmaßnahme zur globalen Erwärmung ist.

Um solch schlechter Publicity unseres beliebten Transportmittels entgegen zu wirken treffen sich die Ritter der Knobelrunde am 7. Mai ab 19:00 Uhr in der Remise des Train-äh Traunerhof um unsere Lieblingsdampfrosser wieder ins rechte Licht zu rücken.

Die Anreise per Zug ist leider nicht möglich, ich hoffe trotzdem auf euer zahlreiches Erscheinen. Seid pünktlich, sonst fährt der „Zug um Zug“-Zug (oder eines der anderen „eisernen Pferde“) ohne euch ab!



## Neues vom Trauner Spielekreis

### Programm für die TraunCon 2014

Hier nun das komplette Programm für die am verlängerten Wochenende um **Christi Himmelfahrt** (28. Mai bis 1. Juni 2014) stattfindenden Oberösterreichischen Spieletage:

Mittwoch, 28. Mai 2014  
 Eintreffen der Spieler  
 19:00 Uhr Spieleabend

Donnerstag, 29. Mai 2014  
 ganztägig (und-nächtlich)  
 Spielen nach Lust und Laune

## ritter der knobelrunde

Freitag, 30. Mai 2014  
 ganztägig (und-nächtlich)  
 Spielen nach Lust und Laune  
 am Ruhetag Selbstversorgung

### Zweipersonen-Miniturnier



Samstag, 31. Mai 2014  
 10:00 Uhr **21. OÖ. Spielmeisterschaft** mit den Spielen „Burgenland“ (Ravensburger), „Cuatro“ (Noris), „Mensch Ärgere Dich nicht - Kartenspiel“ (Schmidt) und „Port Royal“ (Pegasus)  
 17:00 Uhr Zweipersonen-Miniturnier in „Dimension“ (Kosmos)

Die Spieler versuchen, innerhalb 1 Minute farbige Kugeln entsprechend Aufgabenkarten zu positionieren.  
 von Lauge Luchau/Kosmos  
 1 bis 4 Spieler ab 8 Jahren,  
 ca. 30 Minuten

Sonntag, 1. Juni 2014  
 von 09:00 Uhr bis zum späten Nachmittag Spielen nach Lust und Laune, Ende ca. 18:00 Uhr

### Zwischenwertung

Nach vier Spieleabenden hat sich die Spitze wieder eng zusammengeschoben. Aber auch sonst gehtes recht eng um die einzelnen Plätze zu:

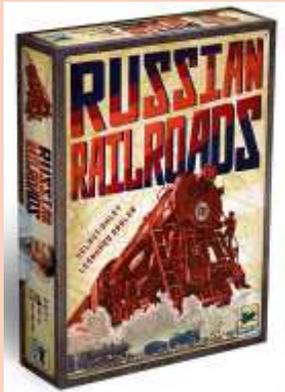
|                    |      |
|--------------------|------|
| 1. Prinz Reinhold  | 100  |
| 2. Herzog Gerhard  | 97   |
| 3. König Franky    | 96   |
| 4. Earl Oliver K.  | 58   |
| 5. Knappe Josef    | 51   |
| 6. Knappe Jakob    | 49   |
| 7. Earl Andreas H. | 45,5 |
| 8. Earl Johannes   | 44,5 |
| 9. Lady Nicole     | 44   |

### 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 11. Mai bis 12:00 Uhr.

# Game News - Spielekritik

Das Thema des nächsten Spieleabends ist das gute alte Dampffross. Da kann ein Spiel, das im Titel bereits das Wort „Railroads“ beinhaltet, nicht grundsätzlich unpassend sein....



**Titel: Russian Railroads**  
Art des Spiels: **Arbeitereinsatzspiel**  
Autoren: **Helmut Ohley & Leonhard Orgler**  
Verlag: **Hans im Glück**  
Vertrieb: **Schmidt Spiele**  
Jahrgang: **2013**  
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 12 Jahren**  
Dauer: **ca. 120 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 39,-**

Die TraunCon ist ein alljährlich um das verlängerte Christi Himmelfahrt-Wochenende stattfindendes Spielertreffen der "Ritter der Knobelrunde", bei dem sich auch Spieler aus ganz Österreich und dem benachbarten Ausland einfinden. Einer der Stammgäste ist Leonhard "Lonny" Orgler, der das Wochenende nutzt, stundenlange 18xx-Partien zu spielen. Einige davon sind von ihm selbst verfasste



und liebevoll gestaltete Szenarien. Seine Passion für Eisenbahnspiele führte schon zu mancher Veröffentlichung bei anderen Verlagen. Sein neuestes Werk sorgt aber heuer für Furore auch abseits der Railroad Gamers, wurde es doch ausgerechnet bei "Hans im Glück" herausgebracht, einem des besten und meistprämierten Spielerverlage überhaupt.

Die Story: "Russians Railroads" führt die Spieler ins Russland am Ende des 19. Jahrhunderts. Zar Alexander III. entscheidet sich auf Anraten seines Verkehrsministers für die Durchführung eines gewaltigen Projekts: Den Bau der Transsibirischen Eisenbahn. Um sein Reich in die Moderne zu führen, sollen aber auch andere wichtige Routen errichtet und die Industrialisierung vorangetrieben werden.

Wer sich nur einen Spielplan mit einer maßstabgetreuen Landkarte des russischen Reichs erwartet, wird enttäuscht sein. Der **Hauptspielplan** zeigt bloß jene Bereiche, in denen die Spieler Personal einsetzen können: Gleisbau, Bau von Lokomotiven und Fabriken, Entwicklung der Industrialisierung, Ingenieurwesen und sonstiges. Und damit wäre auch schon der wesentliche Spielmechanismus erwähnt: **worker**

**placement.** Die Spieler setzen also, wenn sie an der Reihe sind, Arbeiterfiguren auf freie Felder der erwähnten Bereiche, um die gewünschte Aktion durchführen zu können. Zumeist ist es eine Figur, die benötigt wird. Für einige Aktionen muss man aber auch zwei oder drei Arbeiter einsetzen. Einige davon bieten dafür einen größeren Nutzen, andere sind einfach nur für jene Spieler da, die für das "billigere" Feld zu spät kamen. Ich beschreibe im Anschluss mal die grundlegenden Aktionen.

Der Gleisbau geschieht vollkommen anders, wie man es normalerweise von Eisenbahnspielen erwartet. Jeder Spieler besitzt sein eigenes **Spielertableau** mit drei **Strecken**: Zwei kürzere Strecken nach St. Petersburg und nach Kiew (je 9 Felder), sowie die "Transsibirische Eisenbahn", die lange Verbindung von Moskau bis nach Wladiwostok (15 Felder). **Gleise** gibt es in fünf verschiedenen Farben, was unterschiedlichen Qualitäten entspricht. Die schwarzen Gleise sind die ersten Gleise, die gelegt werden. Sie können in Folge in graue, braune, naturfarbene und schließlich in die exklusiven, etwas größeren weißen Gleise aufgerüstet werden.

## Fortsetzung von „Russian Railroads“

Wer eine Aktion **Gleisbau** wählt, zieht mit den angegebenen Gleisen auf einer beliebigen Strecke vorwärts. Drei Grundregeln gibt es jedoch zu beachten. So ist die Reihenfolge der Farben - schwarz, grau, braun, naturfarben, weiß - stets einzuhalten. Ein nachfolgendes Gleis muss außerdem stets auf ein freies Feld gezogen werden und darf daher niemals mit dem vorderen Gleis gleichziehen, geschweige denn dieses überholen. Und schließlich muss das entsprechende Gleis bereits verfügbar und in der Strecke erlaubt sein.

Mit der Aktion Lokomotive/Fabrik kann eine **Lokomotive** erworben werden, um die gebauten Gleise dann auch wirklich befahren zu können. Anfangs besitzt jeder Spieler nur eine 1er-Lok an der "Transsib", mit der er eine Reichweite von gerade mal einem Feld besitzt. Durch den Kauf einer Lokomotive können auch die anderen Strecken befahren werden. Das Aufrüsten auf eine bessere Lokomotive erlaubt schließlich das Erreichen zusätzlicher Felder. Allerdings kann stets nur die Lokomotive mit der niedrigsten Zahl genommen werden. Die "Transsib" ist übrigens die einzige Strecke, an der zwei Lokomotive liegen dürfen, die zusammengezählt werden, um die Reichweite zu ermitteln.

Alternativ kann mit derselben Aktion auch eine **Fabrik** gebaut werden. Die Loko-



motive mit der niedrigsten Zahl wird dann einfach auf die Rückseite gedreht. Die darauf symbolhaft abgebildete Fabrik wird passend in die Industrieleiste gelegt. Dies ist wichtig für die nächste mögliche Aktion - die **Industrialisierung**. Dabei wird der Industriemarker schrittweise auf der Industrieleiste vorgerückt. Die Fabriken dienen zum Füllen der Lücken, die der Industriemarker alleine nicht überbrücken darf.

Wie wird aber nun ermittelt, wer dem Zaren am besten bei der Durchführung seiner ehrgeizigen Projekte hilft? Erfahrene Spieler werden die Antwort sicher erraten: mit Siegpunkten! Am Ende jeder Runde, wenn niemand mehr Arbeiter einsetzen kann oder will und somit alle gepasst haben, findet eine **Wertung** statt. Jeder Spieler erhält einerseits Punkte für den Ausbau seiner **3 Strecken**, wobei jedes Feld, das mit einer Lokomotive erreicht wird, Punkte je nach aufgerüstetem Gleis bringt. Schwarze Gleise sind gar nichts wert, graue Gleise zählen 1 Punkt, braune Gleise 2 Punkte, naturfarbene Gleise 4 Punkte und die weißen sogar 7 Punkte. Aber auch der **industrielle Fortschritt** wird

belohnt, je nachdem wie weit der Industriemarker vorge-rückt ist.

Nach der Wertung der letzten Runde gibt es noch eine kleine **Schlusswertung**. Erst danach steht der Gewinner des Spiels, der wahre Held der Arbeit fest.

An einige Elementen merkt man, dass Lonny und Helmut **18xx-Liebhaber** sind. So ist das Aufrüsten der Gleise vergleichbar mit dem "Upgraden" der Hexfelder von den einfachen gelben Plättchen über die besseren grünen bis schließlich zu den ertragreichen roten Plättchen. Auch das Aufwerten der Lokomotiven kommt auf ähnliche Weise in der 18xx-Reihe vor.

Im Kern ist es aber ein typisches Personaleinsatzspiel, das auch denselben Regeln folgt. So ist natürlich die **Spielerreihenfolge** recht wichtig, da mehr Auswahl und bessere Optionen hat, wer früher an der Reihe ist. Es verwundert daher auch nicht, dass es für die Reihenfolge eigene Einsetzungsfelder gibt. Ein weiterer wichtiger Punkt ist die **Anzahl der Arbeiter**. Wer über mehr Arbeiter verfügt, kann in der Regel mehr und

## Fortsetzung von „Russian Railroads“

effektivere Aktionen durchzuführen. Auf einem Sonderfeld sind zwei kurzfristige Leiharbeiter zu erhalten, die allerdings nur für eine Runde gelten. Nachhaltiger ist das schon das Sonderfeld, welches 2 Münzen einbringt, da eine Münze jederzeit für einen Arbeiter verwendet werden darf, aber unbegrenzt in die nächste Runde mitgenommen werden darf. Einen permanenten Zuwachs an Arbeitern gibt es hingegen auf bestimmten Feldern der beiden Strecken "Transsib" und Kiew.



Dies bringt uns zu einer genaueren Betrachtung der **Strecken**. Rund die Hälfte der Felder bietet nämlich bestimmte **Vorteile**. Bei einigen Feldern genügt es, wenn lediglich ein schwarzes Gleis darauf gezogen wird, um in den Genuss des Vorteils zu gelangen. Auf diese Weise sind beispielsweise neue Gleise erhältlich. Bei anderen Feldern wird zusätzlich eine Lokomotive benötigt, welche das Feld tatsächlich erreichen kann. Ich will nicht zu sehr ins Detail gehen, aber die meisten dieser Felder bringen auf die eine oder andere Weise Zuwachs auf dem Punktekonto.

Was ich aber noch unbedingt erwähnen muss, sind die **Ingenieure**, die gleich mehrere Funktionen erfüllen. Zum einen sorgen die zufällig für die aktuelle Partie aufgelegten Ingenieure für ständig wech-

selnde Startvoraussetzungen. Nachdem jede Runde der vorderste Ingenieur gegen Abgabe einer Münze angeworben werden kann, lässt sich schnell ablesen, wie viele Runden noch zu spielen sind. Am wichtigsten jedoch ist, dass die

Aktionen der Ingenieure verbesserte Versionen der Grundaktionen sind, also entweder weniger Arbeitereinsatz brauchen oder zusätzlich noch Siegpunkte einbringen. Und vor allem: Wer einen Ingenieur anwirbt, darf dessen Aktion exklusiv nutzen, braucht also nicht auf die Mitspieler Acht geben.

"Russian Railroads" verleitet zum Ausprobieren verschiedener Herangehensweisen und besitzt daher einen hohen Wiederspielreiz. So bietet jede der drei **Strecken** ihren eigenen Vorteil. Mit der "Transsib" kommt man an immer wertvollere Gleise heran. Die Strecke Moskau - St. Petersburg verhilft gleich zu zwei der begehrten **?-Plättchen**, welche Extravorteile während des Spiels sowie Zusatzpunkte bei Spielende bringen. Und die Strecke nach Kiew hält besonders viele Sondersiegpunkte bereit.

Grundsätzlich kann man

zwei verschiedene **Strategien** feststellen, wie man ja auch leicht bei den Punktwertungen am Rundenende erkennt. Der **Gleisbau** entwickelt sich anfangs langsam und zäh, da die ersten schwarzen Gleise ja noch keine Punkte zählen, und man auch erst allmählich an dafür notwendige Lokomotiven gelangt. Aber gerade gegen Spielende hin können äußerst hohe Punktezahlen erzielt werden, vor allem wenn die teuren weißen Gleise ins Spiel kommen. Dann gerät das Ausrechnen der Punkte fast schon zur höheren Mathematik.

Im Gegensatz zum Gleisbau sind bei der **Industrialisierung** hingegen relativ schnell und auf einfachere Weise Punkte möglich, die Punktekurve verläuft aber bei weitem nicht so progressiv. Zumeist wird man aber ohnehin nicht auf Extremstrategien gehen (können), sondern sich eher nach den Möglichkeiten richten, die sich einem bieten. Es empfiehlt sich trotzdem, gezielt einen Plan zu verfolgen und sich nicht zu verzetteln. In den Partien, die ich bis jetzt miterlebt habe, hat sich der Gleisbau als etwas stärker herausgestellt. Alle Spieler, die verstärkt auf die Industrie gesetzt haben, waren am Ende nicht vorne dabei, obwohl da schon einige interessante und - wie ich meine - auch erfolgsversprechende Taktiken dabei waren.

Abschließend noch zu einem Punkt, der mir am meis-

## Fortsetzung von „Russian Railroads“

ten imponiert. Das Spielmaterial mit den schönen Holzfiguren und eigens gestalteten Holzgleisen, zahlreichen stabilen Plättchen und Karten ist reichlich und hochwertig, wie man es von "Hans im Glück" gewöhnt ist. Aber am meisten beeindruckt die grafische Gestaltung und Illustration, welche Funktionalität und Ästhetik verbindet. Die Symbolik des Spielplans und der Spielertableaus unterstützen den Spielverlauf und das Verständnis perfekt, sodass nach der ersten Regelerklärung kaum mehr Fragen auftauchen, was dem Spielfluss recht förderlich ist. Das Spielprinzip ist ja relativ einfach, aber die vielen Regeldetails, die hier

gar keine Erwähnung fanden, sind durch die kluge Grafikschnell zu erfassen, eine erstklassige Redaktionsarbeit.



Lonny und Helmut haben mit "Hans im Glück" daher einen ausgezeichneten Partner für die Fertigstellung ihres Spiels gefunden, denn das Resultat kann sich sehen lassen. Für mich ist es gehört es zu den besten Personaleinsatzspielen. Der Spielreiz hält für viele Partien an, auch wenn sich bei häufigem Spielen gewisse Automatismen einstellen. Ich werde bei den nächs-

ten Spieletagen daher Lonny sicher etwas genauer beobachten, ob er wieder neue Ideen im Gepäck hat...



## Game News - Wertung



## HALL OF GAME

Jetzt hat es auch TZOLK'IN - DER MAYA-KALENDER in die „Hall of Games“ geschafft, als bereits drittes Spiel heuer! Es wird aber sicher nicht mehr in diesem Tempo weitergehen, denn die unmittelbaren Kandidaten für unsere Ruhmeshalle sind jetzt auf einen einzigen reduziert worden: PANTHEON (diesmal 3.) könnte es als einziges Spiel noch bis zur Sommerpause schaffen, ja ich fürchte sogar, dass sich in diesem Jahr höchstens noch ein Spiel ausget.

Welches dies sein könnte? Schwer zu prognostizieren. Von den bereits gesammelten Punkten wären LINQ, FLASHPOINT und HANABI am nächsten dran, aber alle drei Spiele tun sich schwer, in die Top Five zu kommen, um weitere Punkte zu sammeln. Aktuell sind

noch RUSSIAN RAILROADS, MAGE KNIGHT und BRÜGGE in den Punkterängen und daher zu favorisieren. Aber wer weiß, welche unerwartete Perlen das Frühjahr noch für uns Spieler bereit hält. Schon die Neuvorschläge ABLUXZEN und NORDERWIND verdienen Beachtung. Und der Postbote liefert zur Zeit fast wöchentlich ein interessantes Paket ab...

### Wertung:

|                      |                 |
|----------------------|-----------------|
| 1. TZOLK'IN          | 5/+11/-0/16/ ++ |
| 2. Russian Railroads | 2/+10/-0/12/ +  |
| 3. Pantheon          | 4/+ 5/-0/ 9/ =  |
| 4. Mage Knight       | 3/+ 5/-0/ 8/ =  |
| Brügge               | 2/+ 6/-0/ 8/ +  |
| 6. Hanabi            | 2/+ 6/-1/ 7/ =  |
| 7. Linq              | 3/+ 3/-1/ 5/ -  |
| 8. Love Letter       | 1/+ 2/-0/ 3/ +  |
| Cuatro               | *3/+ 0/-0/ 3/ + |
| Die Zwerge           | *2/+ 1/-0/ 3/ + |
| 11. Flash Point      | 0/+ 2/-0/ 2/ -  |

Vorschläge: Abluxzen (2 x), Norderwind (3 x)

Online-Voting unter [traunerhof@traunerhof.at](mailto:traunerhof@traunerhof.at)

# Game News - Spielekritik

Auch beim folgenden Spiel hat der Titel - wenn auch nur ganz entfernt - mit dem Thema „Eisenbahn“ zu tun, weshalb ich es hier - ohne allzu schlechtem Gewissen - bringen kann ;-)



Titel: **Trains**  
Art des Spiels: **Eisenbahn-Deckbauspiel**  
Autor: **Hisashi Hayashi**  
Verlag: **Pegasus Spiele**  
Jahrgang: **2013**  
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 12 Jahren**  
Dauer: **45 bis 60 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 39,-**

Wenn man sich meine bisherigen Rezensionen anschaut, könnte man mich als den Deckbau-Spezialisten bezeichnen. Ich habe bis jetzt über ziemlich viele Spiele berichtet, welche auf den bei "Dominion" erstmals aufgetauchten Spielmechanismus basieren: Thunderstone, Eminent Domain, Mage Knight, Fremde Federn, Der Hobbit. Ich weiß nicht, woran das liegt, ich bin eigentlich gar kein so glühender Verehrer dieses Genres. Aber die genannten Spiele besitzen eben alle die



ses gewisse Extra: Jedes verbindet auf geschickte- oder zumindest interessante - Weise Deckbau mit anderen Spielmechanismen.

Auch bei "Trains" kommt etwas Neues hinzu. Nicht nur das Sammeln von Siegpunkten im eigenen Kartendeck ist das Ziel. Die Spieler bauen mit Hilfe ihrer

Karten Eisenbahnstrecken und Bahnhöfe in Japan, wofür sie ebenfalls wertvolle Siegpunkte erhalten.

In der dicken Schachtel finden wir deshalb mehr als die üblichen Kartenpackungen. Der beidseitig bedruckte **Spielplan** - auf der einen Seite mit Tokio, auf der Rückseite mit Osaka - ist mit Sechseckfeldern übersät: Ebenen, Flüsse, Berge, Meer, Städte und abgelegene Orte. Außerdem erhält jeder Spieler zu Beginn **20 Gleiswürfel** in der Farbe seiner Wahl, mit denen er seine gebauten Strecken markiert. Neutrale **Bahnhofsmarker** in Weiß dienen zur Erleichterung oder den Ausbau von Bahnhöfen in Städten.

Den Großteil des Spielmaterial machen aber trotzdem die **Karten** aus. Die verschiedenen Arten unterscheiden sich voneinander durch ihre

Farbe. So sind die Karten aller Züge in Blau gehalten, Gleisbaukarten hingegen in Grün. Stadtgebäude sind gold, Bahnhofsausbau-Karten lila, Müllkarten schwarz und die unzähligen Aktionskarten rot. Zu Beginn erhält jeder Spieler ein **Startdeck** aus 10 Karten: 7 x Regionalzug, 2 x Gleisbau und 1 x Bahnhofsausbau. Außerdem setzt jeder Spieler einen Gleiswürfel auf ein beliebiges Feld des Spielplans, einen anderen als Zählstein auf das Feld "0" der Siegpunkteskala.

Wer an der Reihe ist, hat zwei mögliche Aktionen, die er mit seinen 5 Handkarten in beliebiger Reihenfolge und so oft er will ausführen kann. Er kann eine **Karte kaufen**, indem er die auf der gewünschten Karte rechts oben abgebildeten Kosten bezahlt. Dafür müssen seine in diesem Spielzug ausgespielten Karten genug Geld (Zahl links oben) aufweisen. Vor allem Züge sorgen im Laufe des Spiels für die notwendigen Einnahmen. Neben 7 Standardkarten (die besseren Züge Fernzug und D-Zug, Gleisbau, Bahnhofsausbau und den drei Stadtgebäuden Wohnhaus, Hochhaus und Wolkenkratzer) stehen in jedem Spiel acht durch Zufallskarten ermittelte Kartendecks zum Kauf zur Verfügung.

## Fortsetzung von „Trains“

Als zweite Möglichkeit kann ein Spieler eine **Karte ausspielen**. Die Karte "**Gleisbau**" etwa erlaubt, einen Gleiswürfel seiner Farbe auf den Spielplan zu platzieren, um sein Streckennetz zu erweitern. Nur auf Ebenen können Gleise jedoch gratis verlegt werden. Alle anderen Gelände - Flüsse, Berge, Städte und abgelegene Orte - verlangen die Bezahlung von Baukosten, außerdem entstehen durch Bahnhofsmarker und gegnerische Gleise Extrakosten. Anders verhält es sich mit Bahnhöfen. Mit der Karte "**Bahnhofsausbau**" kann ganz ohne Kosten und Bedingungen 1 Bahnhofsmarker auf eine beliebige Stadt gelegt werden, lediglich auf die maximale Anzahl an Bahnhöfen in einer Stadt - erkennbar durch die Anzahl der Häusermuss geachtet werden. Schließlich bieten noch die Aktionskarten, aber auch viele andere Karten, verschiedenste Effekte, die durch ihr Ausspielen genutzt werden dürfen.

Das Spiel endet am Ende eines Zuges, sobald entweder vier Kartenstapel leer sind, ein Spieler alle seine Gleiswürfel auf dem Spielplan untergebracht hat oder alle Bahnhofsmarker auf den Städten stehen. Die Spieler ermitteln ihre **Siegpunkte** aus den Karten ihres gesamten Kartendecks sowie ihrer Gleiswürfel in den

Städten (abhängig von der Anzahl der Bahnhofsmarker) und den abgelegenen Orten. Der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten erweist sich als japanischer Eisenbahnbaron.



Wie bei einem **Deckbau-Spiel** üblich, wandern auch hier gekaufte sowie ausgespielte Karten über den Umweg des Ablagestapels wieder in den Nachziehstapel und kommen deshalb öfters in Verwendung. Die Spieler versuchen deshalb, durch den Kauf besserer und/oder der Entsorgung schlechterer Karten, ein effektiveres, effizienteres Kartendeck zu erhalten.

Die **Parallelen** zu "Dominion" sind in den Karten auch sehr verblüffend. Die Standardzüge entsprechen 1:1 den Geldkarten. Die Stadtgebäude Wohnhaus, Hochhaus und Wolkenkratzer wiederum übernehmen die Funktion der Punktekarten Anwesen, Herzogtum und Provinz. Und auch bei den Aktionskarten erkennen "Dominion"-Fans viele Ähnlichkeiten zu Karten aus dem "Spiel des Jahres 2009". Ich ertappe mich immer wieder dabei, eine Karte nach ih-

rem Äquivalent zu nennen. So hat zum Beispiel die "Waggonfabrik" aus "Trains" denselben Effekt wie die "Mine". Ein nicht unwichtiger Unterschied besteht allerdings darin, dass es bei "Trains" keinerlei Beschränkung auf die Anzahl an Aktionen und Käufen in einem Spielzug gibt.

Die größte Abweichung besteht natürlich im Ausbau des Streckennetzes durch Gleisbau und Bahnhofsausbauten, welche sich beide auf dem Spielplan auswirken.

Hier entsteht im Laufe des Spiels ein reger **Konkurrenzkampf** um die vorteilhaftesten Strecken und die besten Stadtverbindungen. Zwar ist es nicht möglich, Mitspieler zu isolieren, zu blockieren oder auszusperren, da auf jedem Feld beliebig viele Spieler ihre Gleise bauen dürfen. Aber die entstehenden Extrakosten für bereits auf einem Feld befindliche Bahnhofsmarker und Gleiswürfel anderer Spieler können die Kosten stark erhöhen und eine Ausbreitung empfindlich erschweren. Daraus resultiert sehr wohl ein richtiges Wettrennen zu lukrativen Orten.

Eine weitere Besonderheit bei "Trains" stellt der **Müll** dar. Müll entsteht durch jede Bautätigkeit. Jedes Mal wenn ein Spieler eine Karte "Gleisbau" oder "Bahnhofsausbau" spielt, muss er gleichzeitig eine Müll-Karte nehmen und auf den Ablagestapel legen,

## Fortsetzung von „Trains“

ebenso wenn er ein Stadtgebäude errichtet. Außerdem verursachen fremde Gleiswürfel auf Feldern, auf denen man Gleise baut, ebenfalls Müll. Da Müll-Karten keine Verwendungsmöglichkeit bieten, blockieren sie - wie Flüche bei "Dominion" - unnötig die Kartenhand. Müll wird daher mit Fortdauer des Spiels ein immer größer werdendes Problem. Man wird ihn im Normalfall nur los, wenn man in einer Runde ganz auf Aktionen verzichtet und stattdessen alle Müllkarten auf der Hand zurück auf den entsprechenden Stapel legt. Einige Aktionskarten - so sie denn im Spiel sind - bieten jedoch bessere Möglichkeiten zur Müllentsorgung, -verwertung und -vermeidung.



Im Grunde genommen gibt es zwei verschiedene **Strategien**, zu Siegpunkten zu kommen. Einerseits durch die Stadtgebäude, die ja am Schluss direkte Siegpunkte bedeuten. Eine reine Geldstrategie (mit höherwertigen Zügen) ist bei "Trains" aber nicht so erfolgreich, da die Punkte für Wohnhäuser, Hochhäuser und Wolkenkratzer vergleichsweise gering ausfal-

len (1, 2 bzw. 4 Siegpunkte). Es empfiehlt sich daher schon, auch auf dem Spielplan klug zu agieren. Am Ende bringen abgelegene Orte den ausgewiesenen Punktwert, bei Städten entscheidet die Anzahl der Bahnhofsmarker. So bringt eine Stadt mit 1 Bahnhofsmarker 2 Siegpunkte für jeden darin vertretenen Spieler. Eine Stadt mit 2 Markern bringt schon 4 Punkte und eine Großstadt mit 3 Markern stolze 8 Punkte.

Noch eine Bemerkung zur **Spielerzahl**. Normale Deckbauspiele spiele ich am liebsten in kleinerer Besetzung (zu dritt oder besser noch: zu zweit), da es flott geht und die Interaktion ohnehin sehr gering ausfällt. Bei "Trains" sollte man aber schon mindestens zu dritt, idealerweise sogar in voller Viererbesetzung sein, damit auf dem Spielplan mehr Konkurrenzkampf entsteht. Erst das Gerangel um die besten Bauplätze macht das Spiel richtig spannend und interessant.

Wenn ich etwas in der vorliegenden Fassung von "Trains" bekräfteln muss, dann ist es die **fehlende Varianz**. Das vorhandene Kartenmaterial erlaubt zwar einige interessante Partien, die taktischen Möglichkeiten sind aber bald erschöpft. Meiner Meinung nach erlaubt das Spiel viel mehr verschiedene Karteneffekte, die Möglichkeiten sind bei weitem noch nicht ausgereizt.



Dies schreit förmlich nach Erweiterungen, die für mehr Abwechslung und einen höheren Wiederspielreiz sorgen würden.

Es müssen ja nicht dermaßen viele Erweiterungen sein wie bei "Dominion", aber in der riesigen Schachtel ist noch ausreichend **Platz** für mindestens doppelt so viele Karten. Momentan ist so viel Luft drin, dass die Stapel trotz der praktischen Kartentrenner immer verrutschen und alles durcheinander gerät. "Trains" ist in unseren Spielerunden auf jeden Fall so gut angekommen, dass ich eine weitere Vertiefung des Spielgefühls durch "Expansions" als durchaus gerechtfertigt erachten würde...

*Wally*

## Game News - Wertung



## Game News - Spielekritik

Und auch beim nächsten Spiel verrät bereits der Titel, dass es zum Thema unseres nächsten Spieleabends - „Eisenbahn“ - passt wie der Dampf zu alten Lokomotiven...



**Titel: Trains and Stations**  
Art des Spiels: **Eisenbahn-Würfelspiel**  
Spieleautor: **Eric M. Lang**  
Verlag: **WizK!ds**  
Vertrieb: **Asmodée Spiele**  
Jahrgang: **2013**  
Spielerzahl: **3 bis 5 Spieler**  
Alter: **ab 14 Jahren**  
Dauer: **45 bis 60 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 39,-**

Selten verrät uns ein Spieletitel deutlicher und unmissverständlicher, um was es im entsprechenden Spiel geht, als hier beim neuen Spiel von "WizK!ds". Wir müssen Zugverbindungen herstellen und Bahnhöfe errichten. Folgerichtig heißt das Spiel "Trains and Stations". Und damit auch die allerletzten Zweifel beseitigt werden, warum wir dies alles anstellen sollen, schiebt der Verlag im Untertitel noch drei Verben nach: "Deliver, develop, profit!". Eine dankbare Aufgabe für mich als Rezensenten, erspare ich mir doch auf diese Weise die aufwändige Formulierung des Spielziels ;-)

Der **Spielplan** ist für ein Eisenbahnspiel ungewohnt klein, reicht aber völlig aus, denn auf einer Karte der Vereinigten Staaten sind nur neun Städte - gleichmäßig über das Bundesgebiet verteilt - hervorgehoben. Dazwischen befindet sich ein verzweigtes Netz an Gleisen, deren Anzahl aber ebenfalls überschaubar ist. Die Karte nimmt etwa zwei Drittel des Spielplans ein, das untere Drittel bietet noch Platz zur Unterbringung von sechs **Kartenstapeln**: 3 Warenstapel (Rinder, Arbeiter und Kohlen), 1 Stapel "Machtkarten" und 2 Stapel "Siegpunkte" (1 und 5 Punkte).

Jeder Spieler erhält noch 9 Gebäudefiguren (je 3 Ranches, Hotels und Bergwerke), sowie ein paar Münz-Marker. Die Hauptrolle spielen jedoch die **Würfel**: Acht in jeder Spielerfarbe, sowie 10 weiße Bonuswürfel. Ein Blick auf die 6 Symbole auf den Würfel-seiten jedes Würfels zeigt uns, dass sämtliche Aktionen damit gesteuert werden.

In seinem Spielzug kann ein Spieler bis zu fünf Würfel seiner Farbe werfen. Mit Bezahlung einer Münze dürfen jeweils beliebig viele Würfel - mit Ausnahme derer, welche das Symbol "Gesperrter Zug" tragen - erneut geworfen werden. Danach werden die Würfel ausgewertet. Für 3 oder mehr Gebäude-Würfel mit demselben Symbol (Ranch, Hotel oder Bergwerk) darf man ein entsprechendes **Gebäude** in eine beliebige Stadt stellen. Dabei ist aber einerseits das Gebäudelimit einer Stadt (zwei bis maximal drei) zu beachten, andererseits aber auch, dass gleichmäßig gebaut wird. Das bedeutet, dass erst dann in einer Stadt ein zweites Gebäude gebaut werden darf, wenn bereits in jeder Stadt ein Gebäude steht

Bleiben noch drei Würfel-seiten übrig. Für jeden Würfel mit **Dollar**-Symbolen darf sich der Spieler zwei Münzen vom Vorrat nehmen. Besonders wichtig im Hinblick auf den Streckenbau sind jedoch die **"Zug"**-Symbole, die gleich auf zwei Seiten jedes Würfels vorkommen. Alle Zug-Würfel müssen nach dem Würfeln auf Streckenfelder gelegt werden, entweder direkt neben Städten oder zur Erweiterung einer Strecke neben einen bereits gelegten Zug-Würfel, egal welcher Farbe.

## Fortsetzung von „Trains and Stations“

Wenn dadurch alle Streckenfelder zwischen zwei oder mehr Städten belegt wurden, wurde die Strecke fertiggestellt, und es erfolgt eine **Lieferung**. Bei einer Lieferung werden gleich mehrere Sachen ausgewertet. Zuerst erhalten alle Spieler, welche Zugwürfel in der fertiggestellten Strecke platziert haben, 1 Siegpunkt pro angeschlossener Stadt. Wer die meisten Zugwürfel hat, erhält zusätzlich den Mehrheitsbonus für jede enthaltene Stadt.

Dies kann ein weiterer Siegpunkt sein, ein weißer Bonuswürfel oder eine Machtkarte. Schließlich erhalten noch alle Spieler, die Gebäude in den betroffenen Städten besitzen, die entsprechenden Waren: 1 Warenkarte "Rinder" pro Ranch, 1 Warenkarte "Arbeiter" pro Hotel und 1 Warenkarte "Kohlen" pro Bergwerk. Danach werden alle Würfel der fertiggestellten Strecke entfernt und den Spielern zurückgegeben.

Wurden alle Siegpunkt-Karten verteilt, wird die Runde noch zu Ende gespielt. In einer **Schlusswertung** zählen alle Spieler den Wert ihrer Siegpunkt-Karten zusammen. Zusätzlich erhält für jede Warensorte jener Spieler, der davon die meisten besitzt, den angegebenen Monopol-Bonus, zum Beispiel 6 Siegpunkte für Rinder. Natürlich gewinnt am Ende der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Die für den Sieg notwendigen Siegpunkte gibt es durch die eingangs erwähnten drei Anforderungen Lieferung, Entwicklung und Profit. Bei der **Lieferung** sind es **sofortige Siegpunkte**, die man für in fertiggestellten Strecken



enthaltene Zugwürfel erhält. Eine breite Streuung ermöglicht es, an vielen Strecken mitzunaschen. Hat man es jedoch auf den - durchaus lukrativen - Mehrheitsbonus abgesehen, sollte man sich nur auf wenige Strecken konzentrieren.

Allerdings muss ich in diesem Zusammenhang noch auf ein paar Besonderheiten der Zugwürfel hinweisen. Wie bereits beschrieben, weist jeder Würfel zwei Seiten mit einem "Zug"-Symbol auf: einen "normalen" Zug und einen "gesperrten" Zug (erkennbar an einem Kreis). Für das Platziere von Zugwürfeln spielt dies keine Rolle, da gibt es keinen Unterschied zwischen den beiden Seiten. Sehr wohl aber beim Würfeln selbst. Sobald nämlich drei oder mehr Würfel in der Würfelphase einen "gesperrten" Zug zeigen, treten die Arbeiter sozusagen in den **Streik**. Der Spieler darf

nicht mehr weiterwürfeln und verliert zudem noch 3 Siegpunkte. Dieses Risiko sollte bei jedem Würfeln beachtet werden, was vernünftige Optionen manchmal etwas einschränken kann.

Ebenfalls berücksichtigen sollte man die **beschränkte Würfelanzahl**. Wer mehr als drei Zugwürfel auf noch nicht fertiggestellten Strecken verteilt hat, dem bleiben weniger als 5 Würfel in der Würfelphase übrig. Auch wenn es die Möglichkeit gibt, bei allzu vielen Würfeln auf dem Spielplan alle Würfel zurückzunehmen, ist es doch im Sinne einer gezielteren Spielweise empfehlenswert, Strecken selbst rechtzeitig zu vollenden. Überhaupt erscheint mir langfristige Planung mit Zugwürfeln kaum zielführend.

**Entwicklung** bedeutet die Errichtung von Gebäuden, durch die man erst an die wertvollen Warenkarten kommt. Warenkarten sind zwar für sich selbst genommen nichts wert, durch den Monopol-Bonus können sie jedoch willkommene Siegpunkte bringen. Die Warenkarten sind übrigens auch limitiert, denn von jeder Warensorte gibt es nur 10 Stück. Allerdings gibt es neben den drei Grundwaren "Arbeiter", "Kohlen" und "Rinder" noch drei weitere Warensorten: Nahrung, Silber und Gold, welche später ins Spiel kommen. Sobald am Ende eines Spielerzuges alle Warenkarten einer Sorte aufgebraucht sind,

## Fortsetzung von „Trains and Stations“

wird eine **Aufwertung** des zugehörigen Gebäudes durchgeführt, wodurch fortan eine wertvollere Warensorte für dieses Gebäude ausgeschüttet wird. Zum Beispiel gibt es im Bergwerk Silber, sobald die Kohle versiegt ist.

Ein interessanter Aspekt zum Zeitpunkt einer Aufwertung ist die **Spekulation**. Sobald ein neuer Warenkartestapel auf ein Gebäude-Feld gelegt wird, dürfen alle Spieler geheim und gleichzeitig beliebige Warenkarten in ihrem Besitz im Verhältnis 2:1 gegen Karten der neuen Sorte tauschen. Dies beinhaltet einen starken psychologischen Faktor, denn es kann in hohem Maße die **Monopole** beeinflussen, welche ja der einzige gewinnbringende Zweck der Waren darstellt. Die neuen Waren sind zwar wertvoller, aber wie üblich durch das spekulative Tauschen aller Spieler die Monopolverhältnisse?

Die dritte Möglichkeit, an begehrte Siegpunkte zu gelangen, sind die **Machtkarten**, was hier unter **Profit** abgebildet. Sind beide Städte einer Karte mit Zügen miteinander verbunden, hat der Spieler den Auftrag erfüllt und kann die Karte aufgedeckt vor sich ablegen. Sie bringt bei Spielende die darauf vermerkten Siegpunkte, die umso höher ausfallen, je weiter die Städte voneinander entfernt sind.

Die restlichen Machtkarten zeigen Waren, die am Schluss zur Ermittlung der Mehrheiten mitgezählt werden.

Drei unterschiedliche Siegpunktquellen, und doch haben sie eines gemeinsam. Ohne das nötige **Würfelglück** ist kein Blumentopf zu gewinnen. Für Lieferungen und das Erfüllen von Aufträgen benötigt man Züge, für die Entwicklung wiederum 3 gleiche Gebäude-Würfel. Zwar kann man sich Gebäude-Würfel für die nächste Runde aufheben, aber selbst das ist keine Garantie. Glücklicherweise, wer öfters passende Symbole würfelt. Und wer es schafft, alle diese drei Elemente miteinander zu verbinden, hat die besten Chancen auf den Sieg.

Der hohe Glücksfaktor geht aber in Ordnung, wenn man ihn in Relation mit der **Spieldauer** betrachtet. Selten dauert eine Partie "Trains and Stations" länger als eine Stunde, manchmal geht es sogar überraschend schnell zu Ende, bevor eine eingeschlagene Taktik wirken kann. Es spielt sich halt flott und erhebt keinerlei Anspruch darauf, ein taktisches, geschweige denn strategisches Spiel sein zu wollen. Dass es dennoch in unseren Spielrunden nicht öfters auf den Tisch kommt, liegt wohl daran, dass es deutlich bessere lockere Würfelspiele auf dem Markt gibt.



Noch ein paar Bemerkungen zum **Spielmaterial**. Alles ist hier relativ winzig ausgefallen: Der Spielplan wie erwähnt in kleinem Format, die Gebäudefiguren fizzleig, die Karten auch unpraktisch klein. Auch bei der Qualität gibt es Abstriche, so hätten die Karten stabiler ausfallen müssen, einige weisen in meinem Exemplar sogar Knicke auf. Wenigstens sind die Symbole auf den Würfeln - ein harter Kritikpunkt bei Quarriors! - diesmal klar erkennbar. Trains and Stations kann man daher im doppelten Sinne des Wortes nicht als "großes" Spiel bezeichnen...

*Truly*

Game News -  
Wertung



# Game News - Spielkritik

Das nächste Spiel beschäftigt sich auch mit Eisenbahnen, aber nicht mit den richtigen im Maßstab 1:1, sondern mit einer Modelleisenbahnen. Aber nicht bloß mit irgendeiner, sondern gleich mit der größten Modelleisenbahn der Welt. Angie hat das Spiel für euch getestet...



**Titel: Wunderland**  
 Art des Spiels: **Sammelspiel**  
 Autor: **Dirk Hillebrecht**  
 Verlag: **Pegasus Spiele**  
 Jahrgang: **2013**  
 Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
 Alter: **ab 8 Jahren**  
 Dauer: **40 bis 60 Minuten**  
 Preis: **ca. Euro 25,-**  
 Auszeichnung: **Spiel der Spiele 2013**

Direkt an der Elbe, in Hamburgs Speicherstadt, befindet sich die größte Modelleisenbahn der Welt und eine der größten Touristenattraktionen Deutschlands: das Miniatur Wunderland. Auf über 1300 m<sup>2</sup> erstreckt sich das Wunderland in unterschiedlichen Abschnitten von Skandinavien bis in die USA, von der Küste bis ins Hochgebirge. Im Wunderland erlebt man in kürzester Zeit viele Tage und Nächte in den unterschiedlichsten Regionen der Erde.

Ob Zocken in Las Vegas, Klettern in den Alpen oder Rudern in norwegischen Fjorden – alles ist möglich.

Genauso wie bei dieser Hamburger Sehenswürdigkeit reist man im Spiel "Wunderland" auf kleinstem Raum durch die verschiedensten Länder dieser Welt. Jeder Spieler erhält dazu 8 Spielscheiben (die Reisenenden), die sich alle am Startort „Knuffingen“ befinden. Außerdem zieht jeder zwei Zielkarten, auf denen jeweils 2, 3 oder 4 Orte abgebildet sind.

Der Spieler, der am Zug ist, bewegt nun eine oder mehrere Figuren um 1 oder 2 Orte weiter. Die anderen Spieler entscheiden nun, ob sie mitreisen wollen, d.h. jeder Spieler darf eine oder mehrere Figuren vom gleichen Ausgangsfeld zum gleichen Zielfeld bewegen.

Hat der aktive Spieler in seinem Zug eine Zielkarte erfüllt (mindestens eine Spielfigur an jedem der angegebenen Orte), setzt er seine Figuren nach „Knuffingen“ zurück, wertet seine Punkte und zieht eine neue Zielkarte nach. Zusätzlich kann der Spieler noch

Ansichtskarten aus den verschiedenen Regionen sammeln, in dem er vom Symbolfeld dieser Region beliebig viele seiner Figuren zurücksetzt und sich dafür Ansichtskarten dieser Region nimmt.

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler seine fünfte Zielkarte erfüllt hat. Hat ein Spieler Ansichtskarten aus allen 7 Regionen gesammelt, kann er das Spiel jederzeit beenden, sobald er am Zug ist. Nun werden noch die Ansichtskarten nach Häufigkeit sortiert. Für jede Karte aus der Region, aus der ein Spieler die meisten Karten gesammelt hat, erhält er 1 Punkt. Für jede Karte der zweitmeisten Sorte erhält er 2 Punkte usw. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Das Spiel wirkt zunächst sehr einfach, aber mit der Spieldauer merkt man, dass man sich doch eine gewisse Taktik zurechtlegen muss, um erstens aus dem Mitreisen zu profitieren und andererseits bei den



## Fortsetzung von „Wunderland“

eigenen Bewegungen nicht zu vielen Mitspielern Vorteile zu verschaffen. Außerdem muss man das Erfüllen der Zielkarten und das Sammeln der Ansichtskarten unter einen Hut bringen.

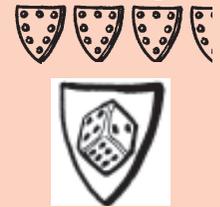
Wunderland ist ein im Grunde einfaches, aber dennoch taktisches Familienspiel. Es ist kurzweilig, bietet ausreichend Entscheidungen, und Wartezeiten (gerade für Kinder wichtig) gibt es auf Grund des Mitreisens auch nicht. Der Sonderpreis „Spiel der Spiele 2013“, der dem Spiel von der Wiener Spieleakademie verliehen wurde, ist daher absolut gerechtfertigt!



liehen wurde, ist daher absolut gerechtfertigt!



## Game News - Wertung



## Meisterschaftsspiele TraunCon 2013

Für die am Samstag, den 31. Mai 2014 stattfindende Spielemeisterschaft (Beginn: 10:00 Uhr!!!) wurden wieder vier neue Spiele ausgewählt. Bei der Wahl mussten wie jedes Jahr verschiedene Kriterien berücksichtigt werden, zum Beispiel Spieldauer (eher kurz, nicht länger als 60 Minuten), Spielerzahl (ideal für 4 Personen), eindeutige Reihenfolge für die Punktwertung, schnell erklärte und leicht verständliche Regeln, unterschiedliche Spielgenres, verschiedene Verlage und/oder Autoren, Verfügbarkeit, geeignet auch für unsere Kids, und vieles mehr.



Karten-Laufspiel nach dem bekannten Klassiker, bei dem Figuren gesammelt werden, um Punkte zu erhalten. Kramer & Kiesling/Schmidt, 2 - 6 Spieler ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten



Bauspiel, bei dem mit Baukarten die eigenen Mauern, Türme und Häuser verbaut werden müssen. Inka & Markus Brand/Ravensburger, 2 - 4 Spieler ab 9 Jahren, ca. 60 Minuten



Durch Würfeln sollen Dächer auf dem Plan eingesetzt werden, um als erster eine Viererreihe zu bilden. Jürgen P.K. Grunau/Noris 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren ca. 30 Minuten



Kartenspiel, bei dem mit Schiffen gehandelt wird und Personen angeheuert werden, um Einflusspunkte zu sammeln. Alexander Pfister/Pegasus 2 - 5 Spieler ab 8 Jahren ca. 45 Minuten



# EHRENTAFEL

| Jahr | OÖ. Spielemeister                  | TraunCönig                           |
|------|------------------------------------|--------------------------------------|
| 1994 | Thomas Hüttner                     | ---                                  |
| 1995 | Alexander Polansky                 | Günther Rosenbaum & Reinhold Fischer |
| 1996 | Thomas Hüttner                     | Reinhold Fischer                     |
| 1997 | Reinhold Fischer                   | Reinhold Fischer                     |
| 1998 | Sonja Auracher                     | Ronnie Novicky                       |
| 1999 | Gerfried Klein                     | Gerfried Klein                       |
| 2000 | Reinhold Fischer                   | Günther Rosenbaum                    |
| 2001 | Ewald Wolfsgruber                  | Reinhold Fischer                     |
| 2002 | Gerhard Lettner                    | Reinhold Fischer                     |
| 2003 | Thomas Blattner                    | Günther Rosenbaum                    |
| 2004 | Sonja Auracher                     | Günther Rosenbaum                    |
| 2005 | Reinhold Fischer                   | Udo Mihlan                           |
| 2006 | Reinhold Fischer                   | Günther Rosenbaum                    |
| 2007 | Sonja Auracher                     | Harald Reckendorfer                  |
| 2008 | Raphael Kaufmann                   | Günther Rosenbaum                    |
| 2009 | Jakob Faschinger                   | Reinhold Fischer                     |
| 2010 | Andi Wolfsgruber                   | Günther Rosenbaum                    |
| 2011 | Andreas Hainy                      | Günther Rosenbaum                    |
| 2012 | Rosmarie Klein                     | Günther Rosenbaum                    |
| 2013 | Daniel Blattner & Jonathan Voboril | Harald Reckendorfer                  |



**Zug um Zug Europa  
Frankreich 2005  
Regie: Alan R. Moon  
Asmodée Filme  
Dauer: ca. 75 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 Knobelpunde".

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2014 by Game News  
Alle Rechte vorbehalten.

## Der Film-Tip des Monats



Lange haben sich Filmstudio Asmodée und Regisseur Alan R. Moon nicht auf ihren Lorbeeren ausgeruht. Bereits ein Jahr nach ihrem triumphalen Gewinn des Oscars für den besten Film 2004 präsentieren sie bereits die Fortsetzung des Kampfs mehrerer Eisenbahnmogule um die besten Streckenverbindungen. Das Geschehen wurde allerdings von den Vereinigten Staaten ins Europa des 19. Jahrhunderts verlagert. Nach wie vor geht es um den Bau von Bahnhöfen und Gleisen zwischen Hauptstädten.

Es spricht aber für den Meisterregisseur, dass er nicht bloß eine Fortsetzung gedreht, sondern gleichzeitig noch dramaturgische Verbesserungen vorgenommen hat. Herausgekommen ist ein Film, der noch spannender und schöner als das Original ist. Auch heute ein immer wieder gern gesehenes Meisterwerk. Prädikat wertvoll!



## Ritter der Knobelpunde

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](http://www.knobelritter.at)
- \* Spielebestellservice für die Mitglieder
- \* auch in **facebook** vertreten

