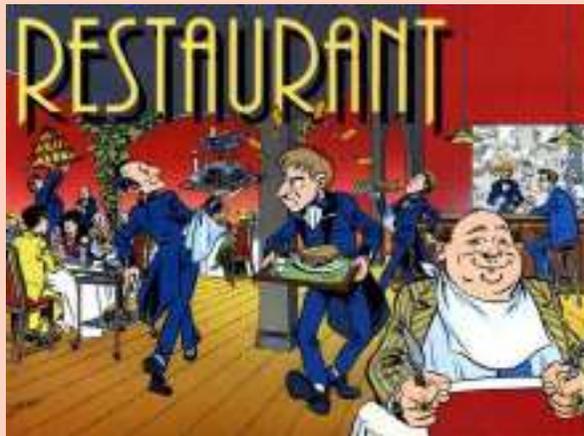


TRAUNERHOF: GASTROTREFF!

Am Mittwoch, den 2.7. gib'ts kulinarische Leckerbissen ! (S. 1)



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



Kinderspiel des Jahres 2014

Die Jury kürte „Geister,
Geister, Schatzsuchmeister“
von Brian Yu (Mattel Spiele)
zum Kinderspiel des Jahres!



Game News - Traun Eigenreportage

*„Du bist mein liebster
Gast,
weil Du so etwas Liebes
hast.*

*Du kannst kommen,
wann Du willst, wann auch
immer es dir passt,
denn Du bist und bleibst
mein allerliebster Gast.*

*Du bist mein liebster Gast
auch wenn Du einen
Fehler hast:*

*Du kommst viel zu selten
her, doch ich trage diese Last,
denn Du bist und bleibst
mein allerliebster Gast.“*

OK, Eddie Constantine
hatte da einen ganz speziellen

Gast im Sinn. Aber auch ganz
allgemein schmeichelt es
dem Gast, wenn der Gastgeber
das Gefühl vermittelt, dass
man willkommen ist.

Im Gastgewerbe unter-
scheidet genau das oft die
erfolgreichen Unternehmen
von den glückloseren Kol-
legen. Gut, dass wir am Mitt-
woch dem 2. Juli ab 18:30
Uhr im Traunerhof wieder Ge-
legenheit haben, uns aus-
giebig umschmeicheln zu
lassen, und mit den Spielen
„Café Melange“, „Fungi“,
„Potato Man“ und „Polterfass“
unseren Hunger nach Fach-
wissen zum Thema Gastge-
werbe zu stillen.

Na dann „Prost Mahlzeit“
am nächsten Mittwoch.

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde

Hall of Games

Stichtag für das email-
Voting für unsere „Hall of
Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Son-
ntag, der 6. Juli 2014 bis spä-
testens 12:00 Uhr.

Zwischenwertung

Genau die Hälfte der
punktemäßig relevanten
Spieleabende sind vorbei, und
schon zeichnet sich ein Thron-
wechsel ab. Doch nicht nur
Prinz Reinhold will wieder die
Herrschaft an sich reißen,
diesmal scheint es auch Her-
zog Gerhard ernst zu meinen.
Und auch bei den Ladies schaut
es derzeit nach einem Umsturz
aus. Hier die Reihenfolge:

Spielerabende im Juli und August 2014

Das Restaurant Trauner-
hof ist heuer im Sommer vom
28. Juli bis 17. August 2014
wegen Betriebsurlaubs ge-
schlossen. Deshalb ändern sich
auch die Termine für die Spiele-
abende. Anders als im Spiele-
kalender angekündigt findet
das „August“-Treffen der
Knobelritter daher bereits am
Mittwoch, den **23. Juli 2014**
statt, wie gewohnt ab 18:30
Uhr. Das erste Treffen im Au-
gust ist dann schon am Mitt-
woch, den 20. August 2014.
Und damit wir wieder richtig in
Übung kommen, behalten wir
auch den im Spielekalender
angegebenen Termin 27. Au-
gust 2014!

1. Prinz Reinhold	152
2. Herzog Gerhard	149,5
3. König Franky	132
4. Knappe Jakob	97,5
5. Earl Oliver K.	80
6. Knappe Josef	72
7. Herzog Udo	67
8. Earl Johannes	66,5
9. Lady Nicole	61
10. Earl Andreas H.	59,5
11. Graf Thomas L.	58
12. Prinzessin Ute	52,5
13. Lady Angie	44,5
14. Königin Doris	23,5
15. Graf Christian	21
16. Ritter Stephan	20



Neues vom Trau- ner Spielekreis



TraunCon 2014 - die Schlagzeilen

Hier die Schlagzeilen der
oberösterreichischen Spiele-
tage, die vom 28. Mai bis 1.
Juni 2014 im Traunerhof statt-
fanden:

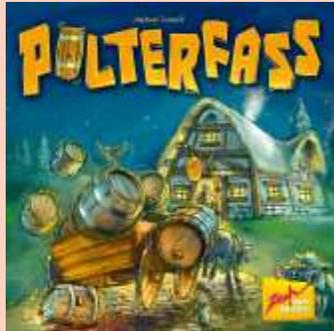
* **Dagmar Klein** wird ÖÖ.
Spielemeisterin 2014

* **Harald Reckendorfer** ver-
teidigt seinen Titel als
TraunCönig 2014

* **Franky Bayer** gewinnt
das Mini-Turnier 2014

Game News - Spielekritik

Was wäre das Gastgewerbe ohne das beliebteste Getränk der Österreicher: Den Gerstensaft. Das folgende Spiel beschäftigt sich mit dem Bier und passt daher ganz gut zum Thema unseres nächsten Spieleabends...



Titel: Polterfass
Art des Spiels: **Würfelspiel**
Autor: **Andreas Schmidt**
Verlag: **Zoch Verlag**
Jahrgang: **2013**
Spielerzahl: **3 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **20 bis 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 19,-**

Als Gastwirt, der schon seit 27 Jahren ein Hotel-Restaurant führt, betrachte ich Spiele, die in meinem Metier spielen, naturgemäß etwas anders als Otto Normalverbraucher. Aus diesem Grund hätte ich am neuen Zoch-Spiel "Polterfass" so einige Sachen auszusetzen, die einfach wirklichkeitsfremd sind. Aber da geht es mir wahrscheinlich so wie einem Chirurgen, der in der Freizeit mit seinen Kindern "Doktor Bibber" spielt...

Schon die Fässer sind recht seltsam. Die sieben klei-



nen hellbraunen **Holz-fässer** tragen auf Ober- und Unterseite unterschiedliche Zahlen, wobei die Gesamtsumme der beiden Zahlen auf jedem Fass stets 11 beträgt. Entweder ist die Mengenangabe in Gallons (Die Fässer in meinem Betrieb beinhalten 50 Liter, was ganz exakt 11 kanadischen Gallons entspricht), oder es handelt sich um kleinere Partyfässer. Die dunkelbraunen Spezialfässer können - je nach sichtbarer Seite - die Zahl eines hellen Fasses verdoppeln oder ein Fass zerstören.

Für die Menge, welche der aktuelle Wirt zapft, werden die Fässer in einen **Würfelbecher** gesteckt und auf einen Bierdeckel geworfen. Liegende Fässer zählen gar nicht, und bei den stehenden Fässern gilt nur die Zahl bzw. das Symbol auf der Oberseite. Also wenn bei mir aus einem Bierfass nur ein Bruchteil des gesamten Inhalt gezapft werden kann, löse ich sofort und ohne Zögern den Liefervertrag mit meiner Brauerei!

Aber es kommt noch schlimmer. Nach dem ersten Wurf des Wirtes entscheiden sich seine Gäste mit Hilfe von **Spielkarten**, wie viele Krüge sie bestellen möchten. Die

Zahlen zeigen Werte von 0 bis 7. Da jeder Gast maximal 2 Karten verdeckt auslegen kann, sind **Bestellungen** bis höchstens 13 Krüge möglich. Also, in meinem Lokal richten die Gäste ihre Bestellungen nach ihrem Durst und nicht nach der eventuell vorhandenen Biermenge.

Bevor es zur Ausschank kommt, kann der Wirt nun noch beliebig oft **weiterwürfeln**. Dabei wirft er alle liegenden Fässer in den Würfelbecher, während er alle stehenden Zahlenfässer stehen lassen muss. Für jedes stehende Spezialfass hat er hingegen die freie Wahl. Weiterwürfeln ist jedoch mit einem gewissen Risiko verbunden, da der Wirt automatisch gescheitert ist, wenn bei einem seiner Würfel kein einziges Fass zum Stehen kommt.

Er kann sich aber auch entscheiden, den **Zapfhahn** zuzudrehen. Dann wird halt die Menge ausgeschenkt, welche die stehenden Fässer zeigen. Danach wird abgerechnet und es wird ermittelt, wie viele Krüge jeder tatsächlich erhält. Ist der Wirt **gescheitert**, bekommt jeder Gast die bestellte Menge, der Wirt selbst kriegt gar nichts. Es steht zwar nichts in der Spielregel, wer die Zeche bezahlen muss, aber

Fortsetzung von „Polterfass“

dies sieht mir in diesem Fall verdächtig nach Freibier aus, wovon kein Gastronom langfristig überleben kann.

Hat der Wirt **rechtzeitig** den Zapfhahn zgedreht, decken alle Gäste ihre **Karten** auf. Reicht das gezapfte Bier für alle aus, erhält jeder Gast seine bestellte Menge gutgeschrieben. Der Wirt erhält den "Rest", also die Differenz zwischen ausgeschenkter und bestellter Menge. Waren die Gäste jedoch zu gierig, erhält der Wirt die gesamte ausgeschenkte Menge. Soll das etwa heißen, dass der Wirt dann alles selbst austrinkt? Es stimmt schon, dass manchmal der Wirt sein bester Gast ist, aber er muss doch wohl noch in der Lage sein, seine Gäste zu bedienen, oder? Die Gäste gehen dabei übrigens leer aus, bis auf den bescheidensten Gast, der sich die bestellte Anzahl des gierigsten Gastes gutschreiben kann.

Nach mehreren **Runden**, in denen die Rolle des Wirtes im Uhrzeigersinn wechselt, gewinnt der Spieler, der als erstes unter dem Tisch liegt, was in diesem feuchtfrolichen, trinkfesten Spiel erst nach 75 (!) Krügen Bier der Fall ist. Na prost! Bin ich aber froh, dass "Polterfass" nicht mit echtem Gerstensaft gespielt wird!

Das **Spielmaterial** von "Polterfass" ist - wie vom Zoch Verlag gewohnt - ausgesprochen schön. Die Fässer sind aus Holz, ein Würfelbecher dient zum Würfeln der Fässer. Extra gestaltete Bierdeckel - einer für jeden der bis zu sechs Spieler - dämpfen die Würfelgeräusche ab. Ein gut durchdachter Wertungsblock hilft beim Notieren der erzielten Punkte. Und die vier-



sprachige Spielanleitung mit zahlreichen Bildern und Beispielen lässt keine Fragen offen. Das Spielprinzip mit all seinen möglichen Ausgängen und entsprechenden Folgen ist zwar nicht auf Anhieb zu verstehen, aber bereits nach ein, zwei Runden sind alle Beteiligten im Bilde.

Die Fässer übernehmen ja ein wenig die Rolle von Würfeln. Auf dem Schachtelboden wird sogar damit geworben, dass "das Würfeln jetzt neu erfunden" sei. Tatsächlich haben die Fässer ein anderes **Verhalten** als unsere Sechsecker. Es gelten ja nur stehende Fässer. Je weniger Würfel man in den Würfelbecher gibt, umso niedriger die Wahr-

scheinlichkeit, dass auch wirklich stehende Fässer beim Wurf dabei sind. Schon mit nur 4 Würfeln ist das Risiko ziemlich hoch.

Das Spiel selbst ist im Grunde genommen ein **Würfel-Zockerspiel mit Bluffelementen**. Der erste Wurf des Wirtes gibt nur grob die Richtung vor, was passieren könnte. Die Gäste müssen daraufhin abschätzen, ob der Wirt noch weiter riskiert oder aufhört. Manchmal ist dieser nämlich gar nicht erpicht darauf, eine hohe Gesamtsumme zu erzielen, da sonst alle Gäste davon profitieren und unter Umständen nur wenig für ihn selbst übrigbleibt. Deshalb wird versucht, die anderen etwas in die Irre zu führen und die eigenen Absichten möglichst zu verbergen.

Leider lässt das **Ergebnis des ersten Wurfs** dem Wirt ab und zu keine große Auswahlmöglichkeit. Dann wird von den Gästen vielmehr nüchtern (!) kalkuliert, welche Bestellmenge noch sicher ist. Faustregel: Mögliche Ausschankmenge dividiert durch die Anzahl der Gäste. In seinen besten Momenten allerdings wird geblufft und gezockt, was das Zeug hält. Dann ist die Stimmung am Spieltisch wirklich gut.

Bei dieser Art des Spiels sollte die **Spielerzahl** eher im oberen Bereich liegen. Zu dritt

Fortsetzung von „Polterfass“

funktioniert es zwar, aber viel mehr Spaß kommt in größerer Besetzung auf. In Minimalbesetzung kann der Wirt bei einem guten Wurf viel zu viele Punkte gewinnen, da Würfel mit über 40 Punkten keine Seltenheit sind und jeder Gast maximal 13 Krüge bestellen kann. Zu fünf oder zu sechst wirkt sich dies nicht so gravierend aus.

Insgesamt ist "Polterfass" also ein wirklich originelles Spiel, das für eine unter-

haltsame halbe Stunde sorgt. Oder mehr, denn aufgrund der **kurzen Spieldauer** sind Revanchepartien leicht möglich. Von mir als kritischen Wirt



bekommt "Polterfass" daher eine Empfehlung für lockere, entspannte Spielerunden. Allerdings mit dem Hinweis, dass die Bestell- und Ausschankgepflogenheiten in mei-

nem Lokal in Realität doch etwas anders ausschauen ;-)

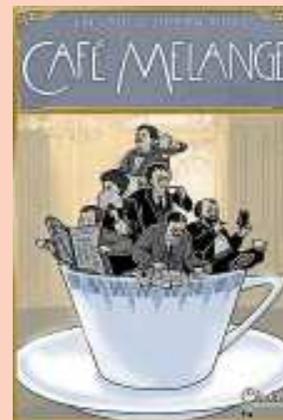
Maily

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Vom alkoholhaltigen hopfigen Erfrischungsgetränk nun zu einem koffeinhaltigen Aufgussgetränk, das gerne in Wiener Kaffeehäusern kredenz wird. Wie etwa in diesem hier...



Titel: **Café Melange**
 Autor: **Stephan Riedel**
 Verlag: **Clicker Spiele**
 Jahrgang: **2013**
 Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
 Alter: **ab 10 Jahren**
 Dauer: **ca. 45 Minuten**
 Preis: **ca. Euro 25,-**

Ein Spiel, das in einem Wiener Kaffeehaus spielt: Wer sonst wäre wohl prädestinierter als Spielerezensent als Euer gnädiger Quoten-Österreicher, der sich zudem als hauptberuflicher Hotelier und Gastwirt bestens in der Gastronomie auskennt?

Aber nicht das Zubereiten eines perfekten Melange oder das Servieren eines kleinen Brauens mit dem obligaten Glas Wasser zählt hier zu unseren Aufgaben. Es gilt, seine eigenen Gäste an Tischen



neben illustren Persönlichkeiten aus Kunst, Literatur, Politik und Wissenschaft im Wien des Jahres 1910 zu platzieren, damit sie ein wenig Glanz - sprich Siegpunkte - abbekommen.

Nun gut, erkunden wir als Mann vom Fach einmal die örtlichen Gegebenheiten. Das "Café Central" ist ja ein etabliertes Kaffeehaus im Zentrum Wiens, nämlich im 1. Bezirk. Es mag zwar ein großes Renommee haben, die Räumlichkeiten sind jedoch - gemäß Spielplan - eher überschaubar. Im einzigen Raum stehen elf **Tische**, die sich in Form (quadratisch, rechteckig und rund) sowie Farbe (weiß, grau, braun) unterscheiden. Die **Stühle** in vier unterschiedlichen Farben (lila, orange, türkis und olivgrün) tragen sehr zum besonderen Flair des Etablissemments bei.

Einige bedeutende Personen der Epoche, wie Gustav Mahler, Sigmund Freud oder Egon Schiele, haben sich schon an Tischen eingefunden. Jeder Spieler hat nun die Aufgabe, seine sechs **Gäste** - dargestellt durch Plättchen in seiner Farbe - an Tische mit möglichst vielen Prominenten zu setzen. Dazu dienen ihm vor allem die **Reservierungskarten**, von denen er anfangs vier Stück vom Nachziehstapel erhält.

Die Reservierungskarten stellen die besonderen Wünsche der Gäste und Prominenten bezüglich ihres Sitzplatzes dar. 4 weitere Karten dieses Stapels werden aufgedeckt und bilden eine offene Auslage.

Während seines Spielzugs hat ein Spieler **zwei Zugmöglichkeiten**. Er kann entweder 1 bis 3 seiner Karten ausspielen und danach 1 Karte nachziehen (A) oder 3 Karten nachziehen (B). Spielt er eine Reservierungskarte aus, kann er damit eine **neue Kartenreihe eröffnen**, indem er auf jeden noch nicht besetzten Stuhl, welcher der ausgespielten Karte entspricht, einen Marker seiner Farbe legt. Spielt er also beispielsweise die Karte "rund", betrifft dies jeden Stuhl eines runden Tisches, maximal also 10 Marker. Auf diese Weise kann man höchstens zwei Kartenreihen eröffnen, da jeder Spieler (außer im Spiel zu zweit) nur über



HALL OF GAME

Mit PANTHEON hat es jetzt auch der letzte aussichtsreiche Kandidat geschafft, in unsere „Hall of Games“ aufzusteigen. Nun ist etwas Ruhe in die Wertung eingekehrt, denn fröhstens in vier Monaten könnte das nächste Spiel in die Ruhmeshalle kommen, und das auch nur, wenn 1. Platz hat ABLUXXEN zumindest gute Voraussetzungen dafür geschaffen.

Doch was kommt danach? MAGE KNIGHT, BRÜGGE und RUSSIAN RAILROADS sind unbesritten tolle Spiele, aber die vorläufigen Ergebnisse lassen noch viel Luft nach oben. Der Neuvorschlag PAPUA (diesmal 2.) wird momentan stark gepusht, aber wie lange hält dies noch an? Und die Spiele LINQ und HANABI haben derzeit große Probleme und befinden sich außerhalb der Punkteränge.

Dass sich mit PORT ROYAL und NORDERWIND gleich zwei Frühjahrsneuheiten am Ende des Klassements befinden, stellt den neuen Spielen kein gutes Zeugnis aus. Auch die Neuvorschläge spiegeln dasselbe Bild: FIVE CROWNS stammt aus dem Vorjahr, und mit LA CITTÁ wurde erneut ein richtiger Oldie vorgeschlagen. Bleibt abzuwarten, ob sich eines dieser Klassiker durchsetzen kann, oder wann wieder einmal ein neues Spiel einschlagen kann...

Wertung:

1. Abluxxen	6/+13/-0/19/ =
2. Papua	*3/+ 9/-1/11/+
3. PANTHEON	4/+ 5/-0/ 9/ ++
Mage Knight	3/+ 6/-0/ 9/ +
5. Brügge	5/+ 3/-0/ 8/ -
Russian Railroads	3/+ 5/-0/ 8/ -
7. Cuatro	2/+ 5/-0/ 7/ -
8. Linq	2/+ 3/-1/ 4/ -
Hanabi	1/+ 3/-0/ 4/ +
10. Port Royal	*2/+ 1/-0/ 3/ +
11. Norderwind	1/+ 1/-0/ 2/ -

Vorschläge: **Five Crowns (3 x),**
La Città (3 x)

Fortsetzung von „Café Melange“

zwei verschiedene Markertypen verfügt.

In Folge - auch im selben Spielzug - kann man diese **Kartenreihe erweitern**. Dabei muss man eine Reservierungskarte eines anderen Typs wählen, in unserem Beispiel also entweder die Tischfarbe oder die Stuhlfarbe. Dann entfernt man von jedem Stuhl, der nicht der neu ausgespielten Reservierungskarte entspricht, einen Marker.

Wenn von einem Markertyp nur mehr ein **einzigster Marker** am Spielplan ist, was normalerweise nach spätestens drei Karten der Fall ist, hat sich der Gast sozusagen für einen Sitzplatz entschieden. Der Spieler wählt ein beliebiges seiner Personenkärtchen und legt es an den so bestimmten Platz, wofür er sofort Siegpunkte (je nach Kärtchen 0 bis 4 Punkte) erhält. Auch **Prominente** können auf diese Weise platziert werden, denn für jeweils 2 Prominente werden ebenfalls Kartenreihen gebildet.

Sobald das 21. Besucherkärtchen platziert werden konnte, wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt, sodass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren. Es folgt eine **Schlusswertung**, bei der es noch Promipunkte für jeden Gast gibt, der am selben Tisch mit einem oder besser noch mehreren Prominenten sitzt.

Wer danach die meisten Siegpunkte vorweisen kann, gewinnt das Spiel.

Spielkennern und richtigen Experten dürfte dies **bekannt** vorkommen. Stephan Riedel verwendet nämlich bei beiden anderen Spie-



len seines Kleinverlags "Clicker Spiele" dasselbe Prinzip. Bei "Old Town" galt es, eine alte Westernstadt anhand von Hinweisen zu rekonstruieren. Bei "Schinderhannes" wiederum musste herausgefunden werden, welche Tat und welches Ereignis sich an welchem Ort zugetragen hat. Allen drei Spielen ist gemein, dass die Spieler versuchen, Kärtchen so zu platzieren, dass sie damit möglichst viele Punkte erzielen.

Bei "Café Melange" stehen Logik und Deduktionsvermögen weniger im Vordergrund als bei den Vorgängern, vielmehr kommt es auf **taktisch kluges Platzieren** durch das Ausschlussverfahren an. Die Mechanismen, die dabei zum Einsatz kommen, sind nicht einfach zu durchschauen. Dass beim Eröffnen einer Kartenreihe Marker auf passende Plätze gelegt

werden, während beim Erweitern eine Reihe Marker unpassender Plätze entfernt werden, stiftet anfänglich Verwirrung. Es dauert eine Weile, bis man dies verinnerlicht hat und den Durchblick erhält, wie man zu agieren hat. Dann richtet sich der Blick auf die Möglichkeiten, an die entscheidenden Siegpunkte zu gelangen.

Zum einen gibt es **Sofortpunkte** für das Legen von Gästen oder Prominenten. Wem dies im Laufe eines Spiels öfters gelingt, hat meistens schon einen schönen Vorsprung. Da alle

Spieler dieselben zwei Aktionsmöglichkeiten vorfinden, kommt es drauf an, seine Aktionen effektiver zu nutzen. Mit Überblick, sorgfältigem Kartenmanagement und taktischem Geschick - zum Beispiel unter Berücksichtigung bereits besetzter Plätze - lässt sich mehr aus seinen Aktionen herausholen. Natürlich spielt das **Kartenglück** ebenfalls eine Rolle. Zwar können zwei identische Reservierungskarten als Joker herangezogen werden, aber dies bedeutet wieder einen kleinen Aktionsverlust.

Bei der **Schlusswertung** wiederum sollte man danach trachten, möglichst viele Prominente an Tische mit eigenen Gästen (oder umgekehrt) zu platzieren. Dies führt dazu, dass ein Gerangel um Plätze an Tischen mit vielen VIPs entsteht. Einen zweiten Promi an einen Tisch zu setzen sollte man deswegen nur

Fortsetzung von „Café Melange“

dann, wenn schon ein eigener Gast anwesend ist, oder man sich zumindest einigermaßen sicher ist, dort auch selbst einen Gast hinsetzen zu können.

Meiner Spielerfahrung nach gewinnt aber jener Spieler, der den Überblick bewahrt und beides am besten mit-einander verbinden kann. Der Einsatz der eigenen Gäste will dabei wohlüberlegt sein. Die sechs Personenkärtchen, die jeder Spieler besitzt, unterscheiden sich nämlich in ihren Werten. Kärtchen mit einem hohen **Platzierungswert** (4) haben nur einen geringen **Promiwert** (Multiplikator 1), während etwa das Kärtchen mit dem Platzierungswert 0 die Punktwerte der Prominenten am selben Tisch sogar verdreifacht.

Im Spiel kommen noch **Aktionskarten** vor, deren Einsatz aber stark reglementiert ist. So kann ein Spieler in einer Partie höchstens 3 Aktionskarten - in regelmäßigen Abständen - ausspielen. Einige bringen Zusatzwertungen, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt werden, aber es lassen sich damit nur maximal 2 Punkte holen. Andere Aktionskarten erlauben das Entfernen von Marker vom Spielbrett, was das Legen von Personenkärtchen erleichtert. Die sinnvollsten Aktionskarten aber sind jene, mit denen entweder zwei beliebige

Prominente oder zwei beliebige eigene Gäste Platz tauschen können, da hier die Schlusswertung mit den Promipunkten noch entschei-

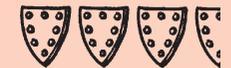


dend beeinflusst werden kann. In diesem Zusammenhang möchte ich aber dringend empfehlen, Karl Lueger, den einzigen Prominenten im Spiel, wegzulassen. Er sorgt nämlich aufgrund seiner politischen Neigung für negative Promipunkte (-1), was das Spiel leider total zum Kippen bringen kann.

Das **Spielmaterial** verdient noch löbliche Erwähnung. Es ist weit professioneller als etwa das von "Old Town", mit viel Holzmaterial, stabilen Kärtchen, einem hochwertigen Spielplan und schönen Spielkarten. Mir gefällt aber besonders die Spielanleitung, welche das ungewöhnliche und nicht einfach zu begreifende Spielprinzip klar strukturiert, verständlich und mit vielen Bildern erklärt. Auf der Rückseite befindet sich eine Kurzspielregel. Und in einem historischen Anhang erfahren die Spieler einen Überblick über alle im "Café Melange" vorkommenden Persönlichkeiten.

"Café Melange" ist sicher originell und gewöhnungsbedürftig im Spielablauf und daher nicht auf Anhieb zu verstehen. Ich finde aber, dass sich die Mühe lohnt, sich mit dem Spiel zu beschäftigen und sich in die Zeit der großen Wiener Kaffeehauskultur nach der Jahrhundertwende hineinzuversetzen.

Game News - Wertung



Game News - Spielkritik

Jetzt ist ja wieder die Pilz-Saison, und in den Gasthäusern und Restaurants - wie auch im Traunerhof! - werden köstliche Schwammerlgerichte angeboten. Passt also gut zum Thema des nächsten Spieleabends....



Titel: **Fungi**

Art des Spiels: **Zweipersonen-Kartenspiel**

Spielautor: **Brent Pavis**

Verlag: **Pegasus Spiele**

Jahrgang: **2014**

Spielerzahl: **2 Spieler**

Alter: **ab 10 Jahren**

Dauer: **ca. 30 Minuten**

Preis: **ca. Euro 10,-**

Pilze - ein unverbrauchtes Thema für ein Kartenspiel. Ich habe bis jetzt - und ich spiele nun schon seit über dreißig Jahren sehr intensiv - noch kein Spiel kennengelernt, in dem zwei Spieler in einen Wettstreit um die leckersten Pilzgerichte gegeneinander antreten. Das findet schon mal mein Wohlgefallen, zählen doch Schwammerln in jeder Form zu meinen Leibgerichten. Ich werde es mir deshalb wohl nicht ver-

kneifen können, ein paar köstliche Rezepte für Pilze in diese Spielerezeption einfließen zu lassen.

In "Fungi" kaufen wir die Pilze aber nicht in einem Supermarkt, auch nicht vom Bauernmarkt, sondern begeben uns dorthin, wo die Pilze wachsen, wo sie ausreichend Feuchtigkeit, Nährstoffe und Schutz zugleich finden: In den Wald. Vom gut gemischten Stapel wird eine offene **Auslage** von 8 Karten gebildet. Vor den beiden vordersten Karten wird die Karte mit dem Paar Schuhen gelegt. Damit werden diese beiden Karten als direkt vor unseren Füßen gekennzeichnet. Die anderen Karten befinden sich hingegen in der Tiefe des Waldes und sind nur mit Hilfe von mehr oder weniger Stöcken zu erreichen.

Doch schauen wir uns mal an, was wir so alles im Wald vorfinden. Da sind natürlich einmal die **Pilze**. Zehn verschiedene Sorten wachsen in unserem Kartenwald, vom einfachen **Hallimasch** (in Salzwasser mit Essig, Pfeffer und Lorbeerblättern aufkochen lassen, die solcherart marinierten Pilze lassen sich gut konservieren und schmecken köstlich als kalte Beilage) bis zur edlen **Speisemorchel** (Zwiebeln glasig dünsten, Weinbrand und



Weißwein hinzufügen, dann die Morcheln, Bratensaft und Sahne dazugeben, passt hervorragend zu Rinderfilet).

Daneben haben aber irgendwelche Umweltstünder Pfannen und Körbe im Wald entsorgt, was sich für uns jedoch als praktisch erweist. **Pfannen** benötigen wir unbedingt, um die gefundenen Pilze überhaupt zubereiten zu können und mit **Körben** können wir mehr Sachen mit uns herum schleppen (d.h. unser Handkartenlimit erhöht sich). Weiters finden wir in diesem seltsamen Wald noch **Butter** und **Cidre**. Wir wissen nicht, wer diese sogar noch ganz frischen Lebensmittel einfach vergessen oder liegen gelassen hat, nehmen sie aber dankbar auf, denn sie verleihen unseren Pilzgerichten einen noch besseren Geschmack.



Fortsetzung von „Fungi“

Wenn wir an der Reihe sind, nehmen wir üblicherweise eine Karte aus der **Auslage (A)**. Für eine Karte, die sich "tiefer im Wald" befindet, müssen wir Stöcke einsetzen, umso mehr, je weiter sie von unseren Füßen entfernt ist. Alternativ können wir auch alle Karten des **Verwesungsstapels (B)** aufnehmen. Nach jedem Spielzug wandert nämlich die vorderste Karte der Auslage automatisch auf einen Verwesungsstapel, der allerdings aus nicht mehr als 4 Karten bestehen darf. Sollte einmal eine fünfte Karte dazukommen, werden alle 4 Karten endgültig auf den Ablagestapel gelegt.



Die dritte Aktionsmöglichkeit besteht darin, 2 oder mehr Pilze derselben Art zu **verkaufen (C)**. Wir legen Pilzkarten der gewählten Art auf den Ablagestapel. Auf jeder Pilzkarte ist angegeben, wie viele Stöcke man dafür pro Pilz erhält. Zum Beispiel bekommt man für jeden verkauften **Shiitake** (probiert mal, ihn auf

asiatische Art zuzubereiten: Lauch, rote Paprikaschoten und Bambussprossen mit Sojasoße, Asia-Soße, Sojaöl und Hühnersuppe in einem Wok kochen, passt wunderbar zu gebratenem Hähnchen) zwei neue Stöcke.

Die wichtigste Aktion ist jedoch, drei oder mehr Pilze derselben Art zu **braten (D)**, denn nur damit können wir Genusspunkte - so werden bei "Fungi" die Siegpunkte genannt - erzielen. Wir nehmen eine Pfanne aus der Hand aus oder verwenden eine bereits vor uns ausliegende Pfanne, und legen die Karten des gewählten Pilzes dazu. Auch hier verrät uns die entsprechende Pilzkarte, wie viele Genusspunkte es pro gebratenem Pilz gibt. So bringen etwa die **Herrnpilze** (bei uns heißen sie Steinpilze: mit Zwiebeln anrösten, etwas Cidre dazu mischen, Ei mit Schnittlauch schlagen, einfach delikats!) drei Genusspunkte pro Pilz.

Die fünfte Aktion - eine **Pfanne auslegen (E)** - ist die unproduktivste und wird eigentlich nur dann gewählt, wenn das Handkartenlimit erreicht ist und man sonst nicht viel anderes tun kann. Zum Abschluss eines Spielzugs kommt - wie bereits erwähnt - die vorderste Karte der Auslage auf den Verwesungsstapel, die verbliebenen Karten rücken nach vorne und abschließend wird die Auslage des Waldes vom Nachziehstapel wieder auf 8 Karten nachgefüllt.

Nach dem Ende der Schwammerl-Saison, wenn sowohl Nachziehstapel als auch die Auslage leer sind, vergleichen die beiden konkurrierenden Pilzesammler ihre Pilzgerichte. Wer insgesamt die meisten **Genusspunkte** erzielen konnte, gewinnt das Spiel.

Das Um und Auf sind natürlich die Pilze. Diese unterscheiden sich nicht nur durch ihre verschiedenen Werte fürs Verkaufen bzw. Braten, sondern auch durch ihre **Häufigkeit**. Wertvollere Pilze, wie den **Pfifferling** (Mmmmh, Eierschwammerl in Rahmsauce, eines meiner liebsten Speisen: mit Zwiebeln anrösten und mit einem reschen Veltliner ablöschen, dazu frischer Obers, mit viel Petersilie würzen) finden wir wesentlich seltener im Wald vor als den gewöhnlichen Hallimasch.

Die Pilze tauchen leider nicht immer so auf, wie es für uns passend ist. Einfach nur so drauflos sammeln, verhindert aber das **Handkartenlimit**. Mehr als 8 Karten darf man nicht auf Hand halten, deshalb darf keine Aktion durchgeführt werden, mit welcher das Limit überschritten würde. Zu viele verschiedene Pilze auf der Hand können die Aktionsmöglichkeiten deshalb stark einschränken. Im Extremfall muss sogar gepasst werden, bis man wieder agieren kann. Jeder Korb - er wird nach dem Aufnehmen sofort offen vor sich ausgelegt - erlaubt es hingegen, zwei Karten mehr auf der Hand zu haben.

Fortsetzung von „Fungi“

Ein besonderer Pilz ist der **Fliegenpilz** (Mein Rezept: klein würfelig schneiden und lange in Milch einweichen. Aber ja nicht essen! Auf diese Weise haben die Bergbauern früher die Fliegen in ihren Stuben vernichtet, woher der giftige Pilz auch seinen Namen hat). Dieser Pilz wird nicht auf die Hand genommen, sondern offen vor sich ausgelegt. Er reduziert das Handkartenlimit nämlich für diesen und den nächsten Zug nämlich auf genau 4 Karten. Was sich auf den ersten Blick als ziemlich nachteilig anhört, kann im rechten Moment helfen, unerwünschte Karten loszuwerden.

Eine Kartenart, die sich unter den 86 Waldkarten befindet, habe ich noch nicht beschrieben. Die **Mondkarten** passen thematisch auch nicht wirklich gut zum Spiel, stellen sie doch im Schein des Mondes gesammelte Pilze dar, welche angeblich noch schmackhafter sein sollen. Spielerisch hingegen sind sie sicher eine Bereicherung. Wer einen Mond aufnimmt, legt ihn ab und zieht stattdessen die oberste Karte der Nachtkarten. Die darauf abgebildeten Pilze zählen sowohl beim Verkaufen als auch beim Braten doppelt, beim Handkartenlimit praktischer jedoch nur als 1 Karte. Der Nachteil der Mondkarten liegt darin, dass die Nachtkarten verdeckt ausliegen, man also nicht von vorneherein weiß, welche Pilze man tatsächlich in der Nacht findet.

Wie bereits erwähnt, dienen Cidre und Butter zum Verfeinern der Pilzgerichte. Allerdings kann nicht beliebig viel davon beigelegt werden. Nur wenn man 4 oder mehr Pilze derselben Art kocht, darf eine Karte **Butter** dazugegeben werden, was bei Spielende 3 zusätzliche Genusspunkte bringt. Für den **Cidre** benötigt man schon mindestens 5 Pilze derselben Art, dafür winken gleich 5 zusätzliche Genusspunkte.



Natürlich sind wir bestrebt und auch damit beschäftigt, mit unseren Handkarten und klug gesammelten Pilzen des Waldes und/oder des Verwesungsstapels möglichst leckere- und vor allem punketrächtige -Gerichte zu braten. Dabei ist auch immer das lästige Handkartenlimit zu beachten. Aber "Fungi" ist vor allem auch ein erstklassiges **Zweipersonenspiel**, weshalb auch stets die Möglichkeiten des Gegners zu berücksichtigen sind.

Die sich ständig wechselnde Auslage, bei der die Karten in eine Richtung "flie-

ben" (dieser Mechanismus erinnert mich an "Das Riff", ein Zweipersonenspiel von Kosmos Spiele), zusammen mit der Erreichbarkeit entfernterer Karten durch den Einsatz von Stöcken stellt die Spieler vor taktische Herausforderungen. Und nicht zuletzt ist es hilfreich, sich zu merken, was der Kontrahent sammelt, um gegebenenfalls eingreifen zu können, bevor er für einen seltenen Pilz allzu viele Genusspunkte einheimsen kann.

So kann ich abschließend resümieren, dass "Fungi" nicht nur vom Thema interessant ist, sondern auch spielerisch ein richtiger **Leckerbissen** ist und voll überzeugen kann. Die kurze Spieldauer erlaubt zudem so manche Revanche-partie. Pegasus entwickelt sich immer mehr zum Spezialist für hochklassige und zugleich kurzweilige Zweipersonenspiele.

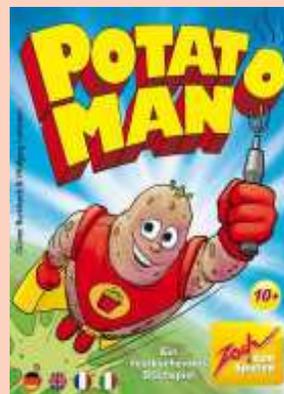
Mely

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Wenn es ums Essen geht, darf man als Österreicher unbedingt ein bestimmtes Gemüse nicht ignorieren. Nicht umsonst nennt man uns Kartoffelbauern oder zu neudeutsch: Pommes frites-Ranger...



Titel: Potato Man
Art des Spiels: **Kartenstichspiel**
Autoren: **Günter Burkhardt & Wolfgang Lehmann**
Verlag: **Zoch Verlag**
Jahrgang: **2013**
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **20 bis 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 9,-**

Die Kartoffel wurde zwar erst Anfang des 16. Jahrhunderts aus Amerika nach Mitteleuropa gebracht, spielt aber nun - 500 Jahre später - eine der wichtigsten Rollen im heimischen Ackerbau und in unserer Ernährung. Jetzt droht jedoch Gefahr aus dem Ausland. Das Gratin (Frankreich), die Rösti (Schweiz), die Pommes frites (Belgien), die Potato wedges (US) und andere fremde Gerichte bedrohen

unsere traditionellen Erdäpfel! Doch schon naht Rettung: **Potato Man** hat sich zur Aufgabe gesetzt, unsere beliebten Erdknollen vor dem heimtückischen Evil Potato - dem Inbegriff allen kulinarischen Übels - zu schützen.

Was sich in der Einleitung so spannend anhört, entpuppt sich beim Schälen, Pardon: Öffnen der kleinen Spieleschachtel als ein **Kartenstichspiel**, allerdings eines mit einigen interessanten Ansätzen. Die etwas weit hergeholte Hintergrundstory um die *solanum tuberosum* dient lediglich dazu, die Karten mit mehr als nur Farben und Werten auszustatten und der Spielregel ein paar witzige, flotte Formulierungen zu verpassen.

Den Großteil der Karten stellen die **Kartoffelkarten** dar, die es in vier Farben gibt. Jeder Spieler erhält zu Beginn jeder Runde 12 Karten vom gut gemischten Stapel (bzw. 10 Karten bei 5 Spielern). Im Gegensatz zu anderen Stichspielen entfällt hier der Farbzwang total. Im Gegenteil: In einem Stich muss **jede Farbe genau einmal** vertreten sein. Das bedeutet, dass man keine Karte mit einer Farbe ausspielen darf, welche in diesem Stich bereits ausliegt. Ausnahmen dazu gibt es logi-

scherweise bei Partien zu dritt oder zu fünft.

Den Stich gewinnt dann der Spieler, der die höchste Zahl ausgespielt hat. Bei mehreren gleich hohen Karten sticht die zuletzt gespielte Karte. Der Gewinner des Stiches erhält als Belohnung eine **Sackkarte** in der Farbe, mit der er den Stich gewonnen hat. Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine erlaubte Kartoffelkarte mehr bedienen kann. Jeder Spieler zählt die Anzahl der Säcke auf seinen eroberten Sackkarten zusammen und notiert die Summe. "Potato Man" geht über so viele Runden wie Spieler mitspielen. Wer schlussendlich die meisten **Kartoffelsäcke** sammeln konnte, ist Sieger.

Die Regeln sind fast schon zu simpel. Eine besondere Bedeutung kommt daher den verschiedenen **Farben** zu. Die vier Farben sind nämlich zum einen nicht gleichmäßig verteilt. Am häufigsten kommt Rot vor (14 Karten), dann folgen Blau und Grün mit je 13 Karten, während Grün nur 12 mal vorkommt. Viel wichtiger ist jedoch, dass sich auch die **Werte** unterscheiden. Die roten Karten tragen Werte von 5 bis 18, die blauen Karten von 4 bis 16, die grünen von 3 bis 14 und die gelben Karten nur

Fortsetzung von „Potato Man“

mehr von 1 bis 13. Tendenziell lassen sich daher leichter Stiche in Rot machen.

Ganz speziell sind jedoch die drei höchsten roten Karten mit den Werten 16, 17 und 18, auf denen **Evil Potato** abgebildet ist, sowie die drei niedrigsten gelben Karten mit den Werten 1 bis 3, welche unseren Superhelden **Potato Man** zeigen. Befinden sich in einem Stich sowohl Evil Potato als auch Potato Man, gewinnt diesen Stich stets Letzterer, unabhängig von weiteren Karten im Stich. Dies sorgt dafür, dass man sich auch mit den höchsten Karten nicht sicher sein kann, den Stich auch tatsächlich "einzusacken".

Die Sackkarten tragen übrigens der unterschiedlichen (Kartoffel-)Stärke der Farben Rechnung. Je stärker eine Farbe, umso weniger Säcke sind auf der farblich entsprechenden Sackkarte abgebildet. Auf den roten Sackkarten findet man lediglich 1 Sack, auf den gelben hingegen stolze 4 Säcke. Von jeder Farbe sind aber nur 3 Sackkarten im Spiel. Sollte keine Sackkarte in der passenden Farbe mehr vorhanden sein, darf sich der Gewinner des Stichs stattdessen eine der **goldenen Sackkarten** nehmen, welche sogar 5 Kartoffelsäcke zeigen. Diesen Umstand kann man ebenfalls in seine taktischen Überlegungen einbeziehen.

Apropos **taktische Überlegungen**: Hier gilt es

wie bei vielen Kartentstichspielen, seine Kartenhand bestmöglich zur Geltung zu bringen. Dies gelingt natürlich besser mit hohen Karten auf der Hand. Da die Runde aber endet, sobald keine passende Karte mehr gespielt werden kann, werden Spieler mit schlechten Karten versuchen, Farben frei zu spielen, um eine Runde schnell beenden zu können. Wer gute Karten hält, wird hingegen eine längere Spieldauer anpeilen, um viele Stiche machen zu können.



Trotzdem ist der **Glücksfaktor** recht hoch. Durch die zufällige Kartenverteilung und die nicht bekannten Restkarten ist das Spiel schwer kalkulierbar und selbst die Rundendauer nicht leicht einzuschätzen. Dieser Zufall relativiert sich nicht ganz über mehrere Runden, aber "Potato Man" will ja auch gar nicht hochtaktisch sein. Bei einer Spieldauer von nicht einmal einer halben Stunde darf ruhig auch mal der Glückliche die Kartoffeln vorne haben.

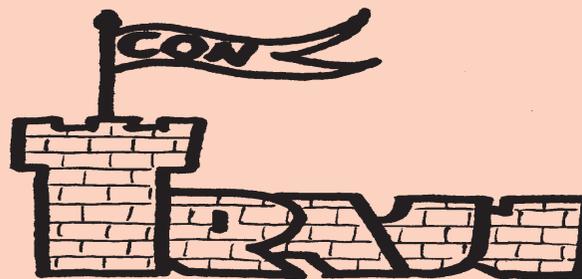
Die Modifikationen für unterschiedliche Spieler-

zahlen geben bereits einen Hinweis darauf, dass sich "Potato Man" in den verschiedenen Besetzungen anders spielt. Am besten funktioniert es logischerweise in einer Viererrunde. Zu dritt dauern die Runden etwas länger, da ja in jedem Stich eine Farbe nicht gespielt wird. Zu fünft darf genau eine Farbe doppelt gespielt werden, was zu interessanten taktischen Kniffen führen kann. Allerdings hat dann jeder nur 10 Karten, und die Runden sind dementsprechend kurz. Zu zweit spielen beide Spieler abwechselnd je eine Karte, was ebenfalls für reizvolle Stiche sorgen kann.

Dennoch sind dies nur Behelfe. Die optimale Spielerzahl liegt meiner Meinung nach eindeutig bei 3 bis 4 Spielern. "Potato Man" ist aufgrund einiger frischer, origineller Ideen eine Bereicherung unter den Stichspielen, kommt aber nicht an die besten Spiele dieses Genres heran.



Game News - Wertung



TraunCON 2014 Fakten, Zahlen, Daten

Die oberösterreichischen Spielertage sind wieder Vergangenheit, seufz! Doch nicht traurig sein, denn erstens dauert es nur mehr gute 11 Monate bis zu der TraunCON 2015, zweitens verträsten uns die Spieleabende der Knobelfritter, des Linzer Spielekreises und zahlreiche Spielefeste über die Wartezeit hinweg, und drittens ist ja das Geschehen (fast) vollständig dokumentiert, worauf wir bei Betrachtung der nackten Zahlen und Daten doch ein wenig in Erinnerung schwelgen können.

Teilnehmer

Trotz des idealen, sprich: grottenschlechten Wetters konnte kein neuer Teilnehmerrekord verzeichnet werden. Dazu hat es doch zu viele Ausfälle gegeben, wie die Wiener Christoph samt Family, Gerlinde & Christian. Oder Jakob, der speziell zur Meisterschaft noch viele Leute mitgebracht hat. Oder auch unsere Fantasy-Freunde Andy, Yoshi, Janos, etc., die uns allerdings bereits seit einigen Monaten im Spielkreis abgehen. Und auch einige Knobelfritter bleiben nach wie vor den Spielertagen fern, und wissen dabei gar nicht, was ihnen da entgeht. 39 offizielle Teilnehmer (ich vermute, dass noch der eine oder andere nicht vermerkte Spieler anwesend war) sind trotzdem nicht so schlecht, weshalb man durchaus von einer gelungenen Veranstaltung sprechen kann...

Ergebnisse 21. OÖ. Spielemeisterschaft, 4. Juni 2011 (Rang/ Name/ Burgenland/ Mensch ärgere Dich nicht - Kartenspiel/ Cuatro/ Port Royal/ Gesamtpunktezahl)

1. Dagmar Klein	2	5	5	5	17
2. Doris Schupper	5	1	3	5	14
3. Ewald Wolfsgruber	5	2	5	2	14
4. Daniel Blattner	1	1	5	5	12
Sonja Auracher	5	1	1	5	12
6. Josef Gstöttner	3	5	3	1	12
7. Rosmarie Klein	2	2	5	3	12
8. Gerfried Klein	3	3	3	3	12
9. Thomas Blattner	5	1	3	2	11
10. Muriel Guttenberg.	2	5	2	2	11
11. Clara Guttenberger	3	2	2	3	10
Claudia Guttenberg.	3	3	2	2	10
13. Udo Mihlan	2	5	1	1	9
14. Sigrid Klein	1	3	1	3	8
15. Gudrun Klein	1	3	1	1	6
16. Janina Blattner	1	2	2	1	6

Ergebnisse Traun-Cönig 2014 (28. Mai bis 1. Juni 2014) (Rang/Name/Gesamtpunktezahl/Anzahl der Spiele/ Punktedurchschnitt/Siege/Gesamtspieldauer in Stunden)

1. Harald Reckendorfer	207,5	30	6,92	8	43:55
2. Günther Rosenbaum	193	27	7,15	3	45:15
3. Ernst Gugler	181,5	28	6,48	7	41:55
4. Erich Stratjel	178,5	17	10,50	6	47:35
5. Uwe Gemming	178	31	5,74	5	50:00
6. Reinhold Fischer	144	22	6,55	11	28:00
7. Udo Mihlan	123,5	31	5,74	8	36:20
8. Lonny Orgler	120	8	15,00	1	37:30
9. Ronnie Nowicky	116	8	14,50	1	37:30
10. Gerfried Klein	95	12	7,15	0	27:15
11. Gerhard Drindorfer	79	16	4,94	5	17:55
12. Rosmarie Klein	71	17	4,18	3	17:40
13. Franky Bayer	55	21	2,62	14	19:35
14. Josef Gstöttner	43	9	4,77	3	8:30

Spieldauer

Wenn wir die Spieldauer betrachten, wurde heuer anscheinend viel weniger gespielt als in den Vorjahren. Der Rekord von 2013 ist völlig außerhalb Reichweite, die Gesamtspieldauer liegt sogar unter dem Langzeitdurchschnitt. Trotzdem: 552 1/2 Stunden entsprechen fast 14 Arbeitswochen und stellen somit erneut einen hohen volkswirtschaftlichen Schaden dar ;)

Mit Uwe hat nur ein Spieler die 50-Stunden-Marke geknackt, und zwar auf die Minute genau. Aber auch Harald, Günther, Ernst und Erich kamen noch über 40 Stunden, weitere 3 Spieler (Udo, Lonny und Ronnie) blieben nur knapp darunter.

Die durchschnittliche Spieldauer ist ebenfalls gesunken, und zwar auf 1 Stunde 17 Minuten, trotz der unermüdlichen Langzeitpartien der 18xx-Freunde, deren Durchschnittswerte zum Teil fast 5 Stunden (!) erreichten.

OÖ. Spielemeister 2014

Diese Nachricht ist für die meisten keine Neuigkeit mehr, verbreitete sich das Abschneiden doch in Windeseile auf Facebook. Zwar haben die Erwachsenen heuer deutlich besser abgeschnitten als letztes Jahr und weisen durch die Bank gute Ergebnisse auf, Spielemeisterin 2014 wurde aber dennoch mit **Dagmar Klein** eines unserer Kids, mit deutlichem Vorsprung vor Doris Schapper und Ewald Wolfsgruber. Die gesammelten Ergebnisse finden sie auf Seite 14.

TraunCönig 2014

Wie letztes Jahr wieder ein Zweikampf um die Spitze, bei dem **Harald Reckendorfer** seinen Vorjahrestitel verteidigen konnte und sich auch heuer als TraunCönig titulieren lassen kann. Wie immer ist die Gesamtspieldauer einer der wichtigsten Faktoren für diese Wertung, weshalb sich auf den vorderen Plätzen ausschließlich Marathonspieler mit Ausdauer und Kondition finden. Wer also nächstes Jahr um diesen Titel mitkämpfen will, sollte sich an allen Tagen der Spieletage freinehmen und ausreichend trainieren (z.B. an unseren Spieleabenden)!

Einige interessante Zahlen noch: Die meisten Spiele, nämlich 31 Partien, absolvierten Udo und Uwe (darunter aber einige Solopartien „Limes“) vor Harald (30). Die meisten Siege konnte Franky verbuchen (14!), der damit auch die höchste Siegwerte erzielte (66,67 %). Dabei wurden allerdings nur jene Spieler berücksichtigt, die mindestens 5 Partien absolviert haben.

Spielfavoriten

Auch bei der Anzahl der Partien gab es einen drastischen Rückgang. 111 festgehaltene Partien sind aber noch immer ein recht guter Wert. Ein beachtlicher Teil geht natürlich wieder auf das Konto der Meisterschaftsspiele (inklusive Trainingspartien), weshalb all diese Spiele in der Reihenfolge der meistgespielten Spiele ganz vorne rangieren. Die genaue Wertung: **Di-**

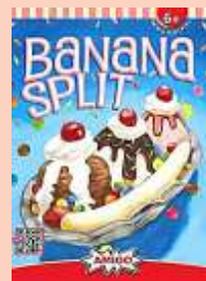
mension (18x) vor **Burgenland** (10x), **18xx** (8x), **Cuatro** und **Port Royal** (je 6x), **Abluxxen** und **Istanbul** (je 5x), **Fungi** und **Mensch ärgere Dich nicht - Kartenspiel** (je 4x). Außer Konkurrenz wertete ich **Limes** mit 17 Partien, davon aber 15 Solopartien).

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

KOSMOS
NORIS
PEGASUS
RAVENSBURGER
SCHMIDT

Mini-Turnier

14 Spieler hatten sich für das Mini-Turnier angemeldet, das heuer im stressigen Knobelspiel „**Dimension**“ ausgetragen wurde. Im K.O.-Duell konnten sich Sigrid, Gerhard Lettner, Franky und Gudrun fürs Halbfinale qualifizieren. Darin konnten sich Sigrid (gegen Gerhard) und Franky (gegen Gudrun) durchsetzen. Im kleinen Finale sicherte sich Gerhard die Bronzemedaille, während Sigrid und Franky in einem packenden Finale den Sieger ermittelten. Und spannend war es wirklich bis zur letzten Sekunde, denn **Franky Bayer** konnte nur um ein einziges Pünktchen gewinnen! Das Niveau war auch in Abwesenheit von Jakob außergewöhnlich hoch, wurden doch hohe Ergebnisse erzielt. Herzlichen Glückwunsch!



Banana Split
Deutschland 2014
Regie: Mike Fitzgerald
Amigo Filme
Dauer: ca. 30 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

Der heiße Sommer ist ja nicht gerade die ideale Jahreszeit für Kinobesuche, weshalb es in dieser Jahreszeit kaum nennenswerte Premieren gibt. Aber vielleicht lockt ein cooles, erfrischendes Thema ja die Besucher in die Kinosaale. In „Banana Split“ werden leckere Eisspezialitäten zusammengestellt und vor allem auch verlockend mit Schokosoße, Zuckerstreusel, Schlagobers und Kirschen garniert. Doch es herrscht ein erbitterter Konkurrenzkampf um die zahlende Kundschaft, der soweit geht, dass sogar den Mitbewer-



bern ganze Eisbecher weggeschnappt werden. Da heißt es für die Eismänner kühlen Kopf bewahren, um sich schließlich durchzusetzen.

Ein netter, unterhaltsamer Film für die ganze Familie (freigegeben ab 6 Jahren), nicht sehr anspruchsvoll, aber gerade richtig für heiße Sommertage.



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 Spieletreffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener Spielefest, ...)

- * Entwicklung neuer Spielideen
- * Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
- * Spielbestellservice für die Mitglieder
- * auch in **facebook** vertreten