

SPIESSBÜRGER IM TRAUNERHOF

Alltagsgeschichten am Mittwoch, 23.07. ab 18:30 h ! (S. 1)



264. Ausg. 17. Juli '14
Auflage 100 Stück (!!!)
23. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Traun Eigenreportage

„Baden, Aargau, CH: gesucht wird ein Wiederholungstäter, der jedes Jahr wieder durch seine engstirnige Ablehnung gegen jegliche Veränderung den Fortschritt aufhält und seine Mitbürger quält.“

So oder so ähnlich lauten die Steckbriefe, die alljährlich auf Hieronymus Füllbürger ausgestellt werden. Nach Schweizer Vorbild wollen auch wir uns von unseren Spiessbürgern verabschieden und machen etwas, was man hierzulande nur von katastrophalen Muttertagen kennt (Wos moch ma mit da Leich? - Hauts as am Griller!).

Alle Knobelritter sind herzlich zur „Grill-Party“ eingeladen. Egal ob klassisch Koteletts kokeln oder die Vegetarier unter uns nur „Fünf Gurken“ auf den Grill schmeißen, angeheizt wird auf jeden Fall. Nur bei „Fundstücke“n sind wir nicht „Feuer und Flamme“, für die heißt es gleich „Ab in die Tonne“.

Also viel Spaß bei Bratwurst, Bier und Gartenzwerge,



HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde

des Jahres 2014. Somit gingen erstmals zwei Hauptauszeichnungen an den selben Verlag. Auch Autor Rüdiger Dorn hat allen Grund zum Feiern.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 27. Juli 2014 bis spätestens 12:00 Uhr.



Neues vom Trauner Spielekreis

„Spiel des Jahres 2014“

Wie erwähnt, krönte die Jury aus den drei Nominierten „Camel Up“, „Concept“ und „Splendor“ das Spiel „Camel Up“ zum „Spiel des Jahres“. Das Wett-, Würfel- und Laufspiel von Steffen Bogen, welches bei Eggert Spiele herausgegeben und von Pegasus Spiele vertrieben wird, kann sich fortan mit dem roten Pöppel schmücken.

„Kennerspiel des Jahres“

Für Pegasus kam es aber noch besser, es sollte sogar ein denkwürdiger, historischer Abend für den Verlag werden. Die Jury kürte nämlich das Spiel „Istanbul“ zum „Kennerspiel



Betriebsurlaub im Traunerhof

Die Urlaubszeit naht, und nur noch ein letztes Mal vor dem Betriebsurlaub lädt Franky zu einem Treffen der „Ritter der Knobelrunde“ am kommenden Mittwoch, den 23. Juli 2014, wie gewohnt ab 18:30 Uhr ein. Während des Urlaubs bleibt Zeit, Kräfte zu sammeln, um gleich danach, am Mittwoch, den 20. August wieder mit vollem Elan spielen zu können. Auch am 27. August 2014 findet ein Spieleabend statt.

Zwischenwertung

Der Zwischenstand nach nun sieben Spieleabenden:

1. Prinz Reinhold	176
2. König Franky	154
3. Herzog Gerhard	149,5
4. Knappe Jakob	111,5
5. Earl Oliver K.	93
6. Knappe Josef	87
7. Lady Nicole	71,5
8. Herzog Udo	67
9. Earl Johannes	66,5
Graf Thomas L.	66,5
11. Prinzessin Ute	59,5
Earl Andreas H.	59,5
13. Lady Angie	44,5
14. Königin Doris	23,5
15. Graf Christian F.	21
16. Ritter Stephan	20
17. Sir Alex P.	17
Knappe Trond	17

Game News - Spielekritik

Im Sommer gehen wir's gemütlich an und vertreiben uns die Zeit mit weniger weltbewegenden Themen, wie Mülltrennung, Grill-Parties und auch mit Gurken. Daher auch die Bezeichnung „Saure Gurken“-Zeit...



Titel: Fünf Gurken
Art des Spiels: **Karten-Stichspiel**
Spielauteur: **keine Angabe (Friedemann Friese)**
Verlag: **2F Spiele**
Jahrgang: **2013**
Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 25 Minuten**
Preis: **ca. Euro 10,-**

Spielziel

Agurk mal da. Ein Stichspiel also. Aus dem Skandinavischen. Aha. Und welche Farben gibt es so im Spiel? Grün. Wie mache ich dann Stiche? Ah, mit der höchsten Karte. Und was habe ich davon, wenn ich - sagen wir mal - die ersten fünf Stiche hintereinander gewinne? Wie, das ist egal?



Spielbeschreibung

Aus einem Pool von 60 Karten mit den gleich oft vertretenen Werten zwischen 1 und 15 werden je 7 Karten an jeden Mitspieler zufällig verteilt. Der Startspieler wird in der ersten Runde ebenso zufällig rekrutiert, in den Folgerunden durch den Verlierer der Vorrunde. Dieser spielt eine beliebige Karte auf. Die nachfolgenden Spieler müssen mindestens den höchsten bereits liegenden oder einen höheren Wert ausspielen. Falls dies nicht gewollt ist oder gekonnt wird, wird zwingend die Karte mit dem niedrigsten Wert in den Stich gegeben.

Der Stich wird durch die höchste Karte gewonnen. Bei Gleichstand entscheidet die zuletzt gespielte höchste Karte. Der Gewinner des Stiches spielt die nächste beliebige Karte aus seiner Hand auf für den nächsten Stich. Wer den letzten Stich gewinnt, verliert die Runde und muss so viele Gurken (als kleine Holzchips) zu sich nehmen, wie auf der Karte, mit der er den Stich gewann, zu sehen sind. Dies können zwischen 0 und 5 Gurken sein. Es können sogar noch mehr Gurkenchips werden. Je nachdem, ob in dem letzten Stich Karten mit dem Wert 1 enthalten sind. Diese

verdoppeln die Anzahl der Gurken, die der Verlierer zugesprochen bekommt.

Wer mehr als fünf Gurken hat oder bekommt, scheidet aus. Verbliebene Teilnehmer beginnen die nächste Runde. Wer als Letzter noch übrig bleibt, gewinnt das Spiel.

Fazit:

Da braucht man gar nicht lange rumzugurken: Wer eine schlechte Kartenhand bekommt, kann sich ja mal überhaupt nicht wehren. Ist jedenfalls eine häufig gebrauchte Redewendung in Testrunden. Insbesondere von Mitspielern, die ausgeschieden sind. Stimmt diese Aussage? Und vor allem: Was genau ist denn ein schlechtes Blatt?

Die letzte Frage lässt sich schneller klären als die erste, nämlich: Ausschließlich die höchsten Spielkarten auf der Hand zu haben. Ulkigerweise wird das Los des Ausscheidens zumeist mit Blättern begründet, die nur aus mittleren Kartenwerten bestehen. Zu wenig, um selbst ans Spiel zu kommen und zu viel, um nicht von den meisten im letzten Stich unterboten werden zu können. Das seien die wirklichen zufallsbestimmten Spieltode. Die dem Machwerk

Fortsetzung von „Fünf Gurken“

dann auch übel genommen werden. Wer darüber hinaus auch noch in einer größeren Runde als Erster ausscheidet und somit unerwartet viel ungeplante Freizeite dazu gewonnen hat, hat nicht selten durch anhaltendes Genörgel auch den aktiven Spielern den Spielspaß reduziert.

Ich selbst bin der Meinung, dass es insgesamt auf die gesamte Kartenverteilung und natürlich die Spielstärke der Mitspieler ankommt, ob man mit einem Blatt den letzten Stich vermeidet oder eben nicht. Natürlich sind die Voraussetzungen nicht besonders rosig, wenn die eigenen Karten es nicht erlauben, auch mal einen Stich vorher zu übernehmen, um anschließend eine unliebsame Karte loswerden zu können, aber eben auch nicht niedrig genug sind, um dem fatalen Endstich entgegen zu können. Dennoch könnte man ja die theoretisch vorhandene Möglichkeit bedenken, dass man in der aktuellen Runde vielleicht doch nicht der einzige ist, dem eine solche Kartenhand zuteil wurde. Was die eigenen Chancen schlagartig erhöht.

Das hilft leider nicht, wenn andere Spieler ihre Meinung durch ihr eigenes Erleben bereits gefestigt haben. Daher wäre mein Appell zumindest an alle bisher Ungegurkten, dem Spiel auch dann eine Chance zu geben, wenn einen das Kartenpech zu verfolgen scheint. Ich bitte auch



den Umstand nicht zu vergessen, dass die Spieldauer selbst in einer größeren Runde selten die Halbstundenmarke erreicht. Also eine etwaige Downtime zu Unrecht als nahezu unendlich beschimpft werden würde.

Zumal Spielmaterial, Verpackungsgröße und auch Preis einem Kartenspiel absolut angemessen sind. Auch die Gruppengröße ist fast korrekt bemessen, im persönlichen Blickwinkel des Rezensenten ist die gute alte Viererrunde als Favorit hervorgekrochen. Ein reines Gurkenduell ist zwar technisch durchführbar, aber so reizvoll wie ein Ventilator in der Antarktis. Wer bis dreizehn zählen kann und grundsätzliche Stichspielkenntnisse besitzt, hat bereits die Altersvorgaben erfüllt.

Als letztes lege ich die traditionelle Herkunft in die Waagschale. Originär "aus dem Skandinavischen Raum" stammend, handelt es sich um ein dort weit verbreitetes Kartenspiel. Meine persönlichen Kontakte in diesen Winkel Europas beziffern sich derzeit leider auf 0. Eine Überprüfung erscheint mir daher zu aufwän-

dig. Hier vertraue ich dem Autor, und wenn ein ganzer Völkerraum sich einem Spiel anvertraut, muss es einfach etwas Anziehendes haben. Meiner Meinung nach hat es das auch. In meinen Testrunden fand dieses Urteil nur bedingtes Echo. Vielleicht finde ich demnächst neue Mitspieler, die nach einer Partie ausrufen: Alter Schwede, gefällt mir!

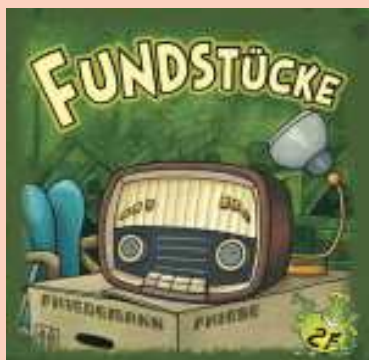
*André
Beautemps*

Game News -
Wertung



Game News - Spielkritik

Das nächste Spiel beschäftigt sich ebenfalls mit einem recht häuslichen, unspektakulären Thema: Der Müllentsorgung, hier im Spezielle mit der Entsorgung von beweglichen Einrichtungsgegenständen, bei uns kurz Entrümpelungen genannt....



Titel: Fundstücke
 Art des Spiels: **Sammel- und Bietspiel**
 Autor: **Friedemann Friese**
 Verlag: **2F-Spiele**
 Jahrgang: **2012**
 Spielerzahl: **3 bis 6 Spieler**
 Alter: **ab 10 Jahren**
 Dauer: **ca. 25 Minuten**
 Preis: **ca. Euro 12,-**

Einleitung

Friedemann Frieses neues Spiel seines 2F-Verlages beginnt natürlich wie seine übrigen Spiele mit einem „F“. Obwohl es ja genau genommen kein neues Spiel ist, da es im Jahre 2002 in einer überschaubaren Menge von 130 Exemplaren auf den Markt kam. Dazu passt dann ja auch das Thema des Spiels: Retrosachen am Sperrmüll



Spielablauf

ergattern. Also macht sich jeder Spieler mit Rucksack, Fahrrad, Moped, Auto oder Laster auf den Weg, um die gewünschten Sachen für die eigene Wohnung oder für seine Auftraggeber abzustauben.

Spielmaterial

Es gibt für jeden Spieler Zahlenkarten mit den Werten von 0 bis 5, für alle 24 Auftragskarten (mit 1–6 Symbolen), Warenplättchen im Stoffbeutel: Nierentische (Wert 1), Lampen (Wert 2), Sessel (Wert 3), Fernseher (Wert 4) und Radios (Wert 5, Joker) und 6 runde Gleichstandsplättchen mit den Werten von 1 bis 6.



5

Je nach Spieleranzahl werden in der Vorbereitung Karten und Gleichstandsplättchen aussortiert. Jeder Spieler erhält seine Zahlenkarten von 0 bis 5 und ein Gleichstandsplättchen, das er offen vor sich auslegt.

Jede Runde besteht aus drei Phasen:

1. Neue Waren auslegen: Zunächst wird eine neue Auftragskarte aufgedeckt. Anschließend werden so viele Warenplättchen aus dem Beutel gezogen wie Symbole auf der Auftragskarte abgebildet sind (z.B. 2 Sessel und 2 Radios). Sollten dann weniger als 2 Warenplättchen pro Spieler ausliegen, wird eine weitere Auftragskarte aufgedeckt und die entsprechende Menge an Warenplättchen dazu aufgelegt, solange bis mindestens 2 Warenplättchen pro Spieler vorhanden sind.

2. Zahlenkarte wählen: Jeder Spieler wählt geheim eine seiner Zahlenkarten und legt sie verdeckt vor sich ab. Alle Spieler drehen gleichzeitig ihre Karten um. Sollten mehrere Spieler die gleiche Karte gewählt haben, darf nur

Fortsetzung von „Fundstücke“

derjenige mit dem niedrigsten Gleichstandsplättchen zum Sperrmüll gehen. Die anderen müssen zu Hause bleiben und ihre Karte wieder auf die Hand nehmen. Diese Spieler müssen dann ihre Gleichstandsplättchen tauschen.

3. Stehlen, Sperrmüll plündern und Aufträge erfüllen: Die Sperrmüllschätze werden nun in aufsteigender Reihenfolge eingesammelt. Der Spieler mit der niedrigsten Karte beginnt. Die Zahl „0“ kennzeichnet den Dieb. Dieser darf bei den anderen Mitspielern (nur jenen, die zum Sperrmüll unterwegs sind), Warenplättchen stehlen. Er kann von jedem eines nehmen oder auch von einem mehrere (in der Anzahl der Mitspieler). In der nächsten Runde darf dieser Spieler den Dieb aber nicht sofort noch einmal verwenden. Die weiteren Spieler dürfen nun – in aufsteigender Reihenfolge ihrer ausgelegten Zahlenkarten – den Sperrmüll plündern d.h. man darf sich maximal so viele Warenplättchen aussuchen, wie die eigene Zahlenkarte anzeigt.



Nachdem der Spieler die Warenplättchen an sich genommen hat, darf er sofort – wenn er kann – einen oder mehrere ausliegende Aufträge erfüllen, in dem er die dafür benötigten Warenplättchen abgibt (ein Radio darf auch als Joker verwendet werden) und die Auftragskarte an sich nimmt.

Fazit

Fundstücke ist für mich ein Spiel, das ich auch noch nach einem anstrengenden Arbeitstag spielen kann, da es leicht fassbar und leicht spielbar ist und ohne größere Denkanstrengung trotzdem Spaß macht. Denn man hat auch ohne große Strategieüberlegungen die Chance zu gewinnen, da ja jeder dem anderen durch den

Dieb oder bessere Chancen beim Sperrmüllsammeln seine Pläne vereiteln kann. Fundstücke macht Spaß und ist als schnelles Spiel für zwischendurch oder als Abschluss eines Spieleabends absolut zu empfehlen.

Angie Staudinger

Game News - Wertung



Game News - Wegweiser für Zielgruppen

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



Familien, Gelegenheitsspieler, Glücksspieler, Anfänger

Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker



Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Zwei Personen, Partner, Paare



Kinder, jüngere Spieler

6

Game News - Spielekritik

Und weiter geht's mit Themen des alltäglichen Lebens. Kleine Dinge, die einen nicht unbedingt mit Ruhm bekleckern, aber absolut notwendig sind für ein geordnetes „nachhaltiges“ Leben: Mülltrennung...



Titel: Ab in die Tonne
Art des Spiels: taktisches Geschicklichkeitsspiel
Spielauteur: Carlo A. Rossi
Verlag: Abacus Spiele
Jahrgang: 2013
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 6 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 20,-

Wer bringt schon gerne den Müll raus? Keiner fühlt sich dafür verantwortlich und jeder versucht, seinen Müll doch noch irgendwie in die Tonne zu bringen – durch Stopfen oder Stapeln. Wer das geschickt anstellt, kommt vielleicht sogar ohne Minuspunkte davon.

Den Mittelpunkt des Spiels bildet natürlich die Mülltonne aus Pappe, die für den vielen Müll einfach viel zu klein

ist! Der Müll besteht aus je 10 Milchtüten, Konservendosen, Flaschen und Apfelbutzen (aus Holz). Im wirklichen Leben werden diese Müllsorten natürlich vorschriftsmäßig getrennt! Jeder erhält einen Kartensatz mit den Werten von 1-10. Außerdem gibt es noch 6 Mülldeckel, die auf einer Seite Minus- und auf der anderen Seite Pluspunkte von 1-6 abgebildet haben.

Jeder erhält die Karten in einer Farbe, mischt sie durch, macht einen verdeckten Stapel und nimmt sich die 3 obersten Karten auf die Hand. Die Mülltonne wird je nach Spieleranzahl schon ein bisschen vorgefüllt (sonst wäre es ja zu einfach!). Die Minuspunkte werden auf einen Stapel gelegt, von „-6“ unten bis „-1“ oben.

Jeder Spieler legt nun verdeckt eine Karte ab. Die Karten werden gleichzeitig aufgedeckt. Derjenige mit der kleinsten Zahl beginnt und sucht sich, entsprechend seiner Kartenzahl, eine Müllsorte aus, die er in der Tonne unterbringen will. Muss er noch mehr Müllteile unterbringen, macht er mit der nächsten Sorte weiter. Gelingt ihm das, ist der Spieler mit der nächsthöheren Karte

an der Reihe. Haben zwei Spieler die gleiche Zahl abgelegt, ist derjenige zuerst am Zug, der weniger Mäuse auf seiner Karte abgebildet hat, wodurch es stets eine eindeutige Reihenfolge gibt. Ist die Runde zu Ende, zieht jeder eine Karte nach und die nächste Runde beginnt.

Fällt beim Müllstapeln ein Teil herunter, ist der Zug für diesen Spieler zu Ende und er muss sich einen Minuschip nehmen. Die Mülltonne wird geleert, entsprechend wieder vorgefüllt und die nächsten Spieler dürfen ihre Runde fertig spielen. Schafft es ein Spieler, das letzte Teil des Vorrats



unterzubringen, ist sein Zug beendet und er erhält den obersten Punktechip, den er auf die positive Seite drehen darf. Die Tonne wird wiederum geleert, vorgefüllt und die Runde wird fertig gespielt.

Fortsetzung von „Ab in die Tonne“

Das Spiel endet, wenn alle Spieler ihre letzte Karte gespielt haben oder wenn der letzte Punktechip aufgenommen wird. Danach werden die Punktechips gezählt. Derjenige mit den meisten Punkten gewinnt.

Das Spielprinzip ist einfach, das Spiel schnell erklärt und leicht zu spielen. Beim Stapeln kommt es nicht nur auf die motorische Geschicklichkeit an (wobei meine Testspieler -10 Jahre alt - mir eindeutig überlegen waren), sondern auch auf den Zeitpunkt, wann man welche Karte ausspielt. Ist die Tonne schon gut

gefüllt, wird man sich eher für eine niedrige Karte entscheiden, um seine Müllteile noch loszuwerden. Andererseits kann man aber auch damit spekulieren, dass einem vorher drankommenden Spieler ein Müllteil runter fällt und man selbst seine hohe Karte gefahrlos erfüllen kann.

Dieser Stapelspaß ist kurzweilig, schnell zwischen durch zu spielen und sorgt für Schadenfreude und Gelächter bei Jung und Alt!

Angie Staudinger



Game News - Wertung



HALL OF GAME

ABLUXXEN macht einen richtigen Durchmarsch, zumindest hat es so den Anschein. Bereits zum dritten Mal hintereinander an der Spitze! Noch drei Mal und es steigt in Rekordzeit in unsere „Hall of Games“ auf. Verdienemaßen, wie ich dazu sagen muss, ist es doch auch das frischgekurte „Spiel der Spiele“ (österreichischer Spielepreis). Dahinter ein Mix aus alt und neu: FIVE CROWN (2.), MAGE KNIGHT (3.), PAPUA (4.) und LA CITTÀ (5.). Nur für die Frühjahrsneuheiten muss man etwas weiter unten nachschauen, denn als einziges hat sich PORT ROYAL als 11. gerade noch in der Wertung gehalten, während NORDERWIND als 12. schon rausgefallen ist. Na, vielleicht geht es den beiden Neuvorschlägen CAMEL UP und DIMENSION besser...

In puncto Ruhmeshalle schaut es nicht wirklich so aus, als ob gleich nach ABLUXXEN irgend etwas nachkäme. Kein einziges Spiel drängt sich wirklich auf, denn alle anderen vorher aussichtsreichen Kandidaten - LINQ, BRÜGGE, RUSSIAN RAILROADS, HANABI, etc. - schwächeln. Ich glaube fast, dass heuer kein weiteres Spiel den Aufstieg schaffen wird. Aber ich lasse mich gerne überraschen und eines Besseren belehren...

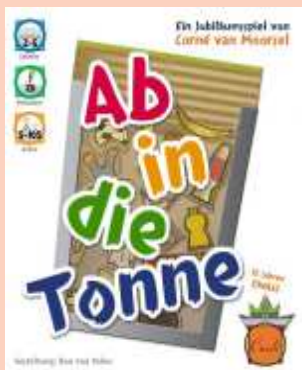
Wertung:

1. Abluxxen	9/+15/-0/24/ =
2. Five Crowns	*3/+10/-0/13/ +
3. Mage Knight	4/+ 6/-0/10/ =
4. Papua	5/+ 4/-1/ 8/ -
5. La Città	*3/+ 4/-0/ 7/ +
6. Russian Railroads	4/+ 2/-0/ 6/ -
7. Brügge	4/+ 1/-0/ 5/ -
Cuatro	3/+ 2/-0/ 5/ =
Linq	2/+ 3/-0/ 5/ +
10. Hanabi	2/+ 2/-0/ 4/ -
11. Port Royal	1/+ 2/-0/ 3/ -

Vorschläge: Camel Up (1 x), Dimension (1 x)

Game News - Spielkritik

Urlaubszeit. man merkt's daran, dass ich die Rezensionen anderen überlasse, wie André und vor allem Angie (gleich 4 x !!). Nur diese Rezension - passend zum Thema - stammt von mir. Sie liegt aber auch schon lange genug fertig in einer Schublade...



Titel: Ab in die Tonne
Autor: Corné van Moorsel
Verlag: Cwali Games
Jahrgang: 2012
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 5 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: ca. Euro 29,-

"Ab in die Tonne"

Halt! STOP! Nicht gleich so wörtlich nehmen! Ich weiß, "Ab in die Tonne" bedeutet meist die schlechtestmögliche Benotung für ein Spiel, die Bezeichnung für eine absolute Gurke, ein Unspiel sondergleichen, ein Werk, dass sich den Namen "Spiel" gar nicht verdient hat. In diesem Fall aber ist "Ab in die Tonne" lediglich der Titel des Spiels, der daher rührt, dass wir als Spieler verschiedenen Abfall im Restmüllbehälter entsorgen wollen.

Die **Tonne** besteht aus einer glatten Rampe mit verstärkten Rand an der Unterseite und den beiden Seitenkanten. Der **"Abfall"** wiederum besteht aus flachen, unterschiedlich geformten Plättchen, welche Gegenstände wie Bananen, alte Pizzareste, Papierknäuel, kaputte Kleiderbügel, Knochen, und ähnliches zeigen. Jeder Spieler erhält seine eigene Tonne, sowie einen Satz aus den 15 verschiedenen Müllsachen.

Der **Spielablauf** ist denkbar einfach: In jeder Runde wählt ein anderer Spieler einen Teil aus, den anschließend alle Spieler in ihre Tonne werfen müssen. Von oben herab wird der entsprechende Teil oberhalb der grünen Markierung platziert und dann losgelassen. Durch die schiefe Ebene rutscht er hinab, bis er vom Tonnenrand und/oder einem anderen Teil gestoppt wird. Hoffentlich möglichst weit nach unten, denn es gilt, alles so platzsparend wie nur möglich unterzubringen.

Sobald alle 15 Müllteile "eingeworfen" wurden, endet ein Durchgang. Die am oberen Bereich der Tonne eingezeichnete Skala gibt an, wie viele **Minuspunkte** man notieren muss. Je voller die Ton-

ne, je höher also der oberste Teil aus der Tonne herauschaut, umso höher fallen die Minuspunkte aus. Nach 3 Runden gewinnt schließlich der Spieler mit der niedrigsten Gesamtsumme.

"Ab in die Tonne" ist ein **Jubiläumsspiel** von Corné van Moorsel anlässlich des 15-jährigen Bestehens seines Verlags "Cwali", der spielerische Perlen wie "Zoo Sim" (später als "O Zoo le mio" bei Zoch erschienen), "Factory Fun", "Powerboats" und kürzlich "Sun, Sea & Sand" herausbrachte. Ich hätte mir zwar ursprünglich gedacht, dass die 15 Müll-Teile, die im Spiel vorkommen, alle etwas mit seinen Werken zu tun hätten, aber bis auf einen kaputten Fußball ("Champions 2020") und eine Rohrverbindung ("Factory Fun") kann ich leider keinen Bezug dazu finden. Schade, hätte wirklich gut gepasst.



Fortsetzung von „Ab in die Tonne“

Als pädagogisch wertvoll kann man das Spiel auch nicht gerade bezeichnen. Was hier so alles als Restmüll in den Abfall-eimer und anschließend auf die Müllhalden wandert, hat mit **Mülltrennung** geschweige denn Recycling nun überhaupt nichts gemein. Als verantwortungsbewusster Bürger in einem seiner Informationspflicht bewussten Medium möchte ich den werten Leser hiermit aufklären, wie die richtige Entsorgung der im Spiel enthaltenen Dinge - zumindest in meinem Heimatland - zu erfolgen hat:

Entfernt man die Metallschlaufe, können Kleiderbügel problemlos zum Holzabfall kommen. Alte Schreibtischlampen, verrostete Rohrverbindungen und Ventilatoren gehören zum Altmetall, ebenso die Pfanne. Flaschen können im Altglascontainer (im vorliegenden Fall Buntglas) gesammelt werden, Papier natürlich im Altpapiercontainer. Für PET-Flaschen gibt es bei uns den "Gelben Sack" für recyclebare Kunststoffe, über den alten Teddybären freut man sich sicher noch in einem Kindergarten. Teebeutel und Bananenschalen lassen sich hervorragend kompostieren. Bei der Lava-Lampe aus den 70ern bin ich mir nicht sicher, aber das Personal vom Altstoffsammelzentrum weiß bestimmt Bescheid über ihre umweltgerechte Entsorgung. Bleiben für den Restmüll nur mehr der alte Knochen, der ka-

putte Fußball und das Pizzastück.

Spielerisch weiß "Ab in die Tonne" hingegen zu überzeugen. Es ähnelt stark dem Ravensburger Spiel "Fits", nur dass keine Polyminos wie bei "Tetris" angeordnet werden



müssen, sondern sehr unregelmäßige, zum Teil sogar ziemlich sperrige Formen. Das erfordert keine großartige Denkarbeit, bloß etwas Geschick und Gefühl, und geht recht locker-lässig von der Bühne. Durch die sehr beschränkten taktischen Anforderungen können schon Kinder ab 5 Jahren gleichberechtigt mit Erwachsenen spielen. Die Interaktion beschränkt sich auf die Wahl des nächsten Plättchens, wobei hier aber auch vielmehr die eigene Situation berücksichtigt wird. Eher selten werden Plättchen nur deshalb genommen, weil sie für die Mitspieler gerade ungünstig sind.

Die drei Durchgänge unterscheiden sich übrigens ein wenig voneinander. Im zweiten und dritten Durchgang kommen die auf den Mülleimern abgedruckten Kaugummis zum Tragen. Im zweiten Durchgang ist man

aufgefordert, möglichst viele der 7 Kaugummis zu überdecken, schließlich zählt jeder Kaugummi, den man am Ende noch sehen kann, zwei zusätzliche Minuspunkte. Im dritten und letzten Durchgang hingegen sollte man die Kaugummis meiden, denn jeder Kaugummi, den man letztlich noch erkennen kann, ist 2 Pluspunkte wert. So ist dann doch für etwas **Abwechslung** gesorgt.

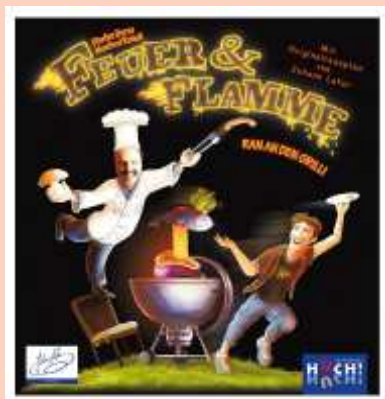
Das **Spielmaterial** ist für einen Kleinverlag beachtlich gut, und besteht zur Gänze aus Papier bzw. Karton: Die angenehm kurze Spielregel, die Plättchen und die aufklappbaren Mülleimer mit ihren Standfüßen, um eine schräge Oberfläche zu erhalten. Man könnte das Spiel also ohne weiteres im Altpapiercontainer entsorgen, wozu ich aber auf jeden Fall abraten muss. Nicht wegen eventuell enthaltener Gift- oder anderer Problemstoffe, sondern wegen des Spielspaßes, der dadurch entgehen könnte!

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Wenn es ums Kleinbürgertum geht, gibt es wohl nichts Passenderes als eine Grill-Party. Nicht umsonst verwendet Oberösterreichs bester Cartoonist - Gerhard Haderer - dieses Klischee immer wieder für bitterböse, den Spießbürger entlarvende Zeichnungen...



Titel: Feuer und Flamme
 Art des Spiels: **Geschicklichkeitsspiel**
 Autoren: **Manfred Reindl & Stefan Dorra**
 Verlag: **Huch! & friends**
 Jahrgang: **2013**
 Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
 Alter: **ab 5 Jahren**
 Dauer: **ca. 20 Minuten**
 Preis: **ca. Euro 30,-**

Die Grillsaison ist zwar gerade voll im Gang, aber zusätzliches Training schadet nicht. Um für die Grillsaison fit zu werden, gibt es nun die Möglichkeit, zu Hause am Tisch zu üben und die Belegung des Grills zu perfektionieren. Grillmeister wird natürlich der, der das Grillgut am besten und mit ruhiger Hand auf dem Holzkohlergerät verteilen kann.

Zunächst wird der **Grill** aufgebaut, die Grillteile und die Grillkärtchen bereit gelegt und an jeden Spieler 3 Grillchips und 3 Bonuskärtchen verteilt. Als **Grillteile** (große Holzteile) sind Steaks, Paprika, Maiskolben, Fische, Pilze, Auberginen und Würstchen vorhanden.

Der jüngste Spieler beginnt, indem er ein **Grillkärtchen** aufdeckt, das darauf abgebildete Grillgut mit der Holzgreifzange aufnimmt und auf dem Grill platziert. Gelingt dies, ohne dass etwas herunterfällt, gibt er die Zange an den nächsten Spieler weiter. Von Runde zu Runde wird es natürlich schwieriger, das Grillgut noch irgendwie auf dem Grill unterzubringen. Man darf allerdings bereits auf dem Grill liegende Teile verschieben, um doch noch einen Platz zu finden, wiederum nur mit Verwendung der Zange. Fallen einem allerdings Grillteile (das selber eingesetzte oder schon auf dem Grill liegende) vom Grill, muss man Grillchips abgeben.

Hat man alle seine Grillchips verloren, scheidet man aus und kann nur mehr zusehen. Man hat aber noch die Möglichkeit, vor seinem Zug eines seiner **Bonuskärtchen** einzusetzen. Das erste Bonuskärtchen, die Pause, bedeutet, dass man die Grillzange einfach an den nächsten Spieler weiterreicht, ohne etwas zu tun. Das zweite Bonuskärtchen, der Lehrling, heißt, dass einem beim Platzieren seines Grillguts zwei Grillteile vom Grill fallen dürfen, ohne dass man einen Chip abgeben muss. Das dritte Bonuskärtchen heißt "Gar!" Setzt man dieses ein, darf man zuerst zwei beliebige Grillteile vom Grill nehmen, bevor man sein eigenes platziert. Diese eingesetzten Bonuskärtchen kommen nach ihrem Einsatz aus dem Spiel. Das Spiel endet, wenn man als Einziger noch Grillchips hat oder wenn es einem Spieler ge-



Fortsetzung von „Feuer und Flamme“
 lingt, das allerletzte Grillgut auf dem Grill zu platzieren, ohne dass etwas herunterfällt.

Feuer und Flamme ist ein **Geschicklichkeitsspiel** für die ganze Familie. Erwachsene und Kinder sind dabei ziemlich gleichgestellt, da Kinder oft geschickter sind und nicht alle Grillteile gleich leicht auf dem Grill zu platzieren sind – der Glücksfaktor, welche Karte man zieht, ist also mitbestimmend. Steaks und Fische kann man leicht aufeinanderstapeln, bei Pilzen und Mais

wird es schon schwieriger. Auberginen und Würstchen sind dagegen ziemlich schwierig, schon beim Aufnehmen mit der Zange drohen sie wegzurutschen. Beim Auflegen muss man sie auf zwei Seiten begrenzen, damit sie nicht davonrollen. Dieses Spiel ist spannend, lustig, herausfordernd und macht Lust auf die nächste Grillerei!



Game News - Wertung



Angie Staudinger

Game News - Spielekritik

Und auch das nachfolgend beschriebene Spiel beschäftigt sich mit der Zubereitung verschiedener Speisen, vornehmlich Fleisch, unter Verwendung von glühenden Holzkohlen...



Titel: Grill-Party
 Autoren: **Jordi Gené & Gregorio Morales**
 Verlag: **Kosmos Spiele**
 Jahrgang: **2012**
 Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
 Alter: **ab 10 Jahren**
 Dauer: **ca. 30 Minuten**
 Preis: **ca. Euro 15,-**

Sommerzeit ist Grillzeit! Aus den umliegenden Gärten ziehen der typische Grillgeruch und das fröhliche Lachen der versammelten Grillfans herüber. Zeit, aktiv zu werden und den eigenen Grill anzuzuführen. Ist das gerade nicht möglich, kann man sich das „feeling“ mit dem Spiel „Grill Party“ ins Haus bzw. den Garten holen.

Der Grill wird in der Mitte des Tisches platziert und darauf je ein (Holz)Steak, ein Würstchen, ein Fisch und ein Maiskolben gelegt. Jeder erhält einen Kartenstapel, von dem er 4 Karten in die Hand nimmt und mit einer seinen

eigenen Ablagestapel beginnt. Zusätzlich steht vor jedem Spieler noch ein Pappteller, auf dem er eines seiner Grillgüter aus seinem Vorrat platzieren kann.

Nun kann die Grillparty beginnen. Jeder Spieler führt nun in seinem Zug 4 Aktionen in einer festgelegten Reihenfolge durch. Zuerst legt man das Grillgut von seinem Teller



Fortsetzung von „Grill-Party“

in seinen Vorrat. Danach nimmt man sich ein beliebiges Grillgut entweder von dem Grill oder von einem Mitspieler, muss aber dafür ein eigenes abgeben. Nun darf man beliebig viele Handkarten ausspielen, die allerdings zur aktuellen Auslage am Grill passen muss z.B.: „Mehr Mais als Würste“ oder „Keine Steaks“. Am Ende seines Zuges ergänzt man seine Handkarten wieder auf vier und der nächste Spieler ist an der Reihe. Derjenige, der als erster alle seine Handkarten spielen konnte, gewinnt das Spiel und wird zum „Obergrillmeister“ ernannt.

Grillparty ist schnell erklärt, schnell aufgebaut und einfach. Also ideal, um noch ein Spiel zu beginnen, bis die



„echten“ Steaks, Würstchen, Fisch etc. fertig sind. Planen kann man seinen Zug nicht wirklich, da sich gerade bei mehreren Spielern die Situation auf dem Grill vollkommen verändern kann. Dennoch kann man taktieren, wenn man die Übersicht behält und ungefähr weiß, welche Karten der anderen Mitspieler noch vorhanden sind. Ansonsten vertraut man auf sein Glück und kann sich bei diesem Spiel diebisch freuen oder furchtbar ärgern. Viel Spaß!

Angie Staudinger

Game News - Wertung



Die Sache mit dem roten Pöpperl...

Euer Pöpperl macht sich ja rar. Das letzte Mal, dass er seine Meinung kund getan hat, ist schon fast zwei Jahre her. Der werbe Leser wird nun meinen, es gäbe nichts mehr zu bekritteln, die Spielewelt sei heil, alle spielten fair, und alles wäre eitel Wonne, Sonnenschein.

Denkste! Es gäbe da genug Themen, ausreichend fragwürdige Praktiken und nicht nachzuvollziehende Gepflogenheiten. Ich nenne da nur ein paar Stichworte: eine beängstigende Neuheitenflut ohne wirklich nennenswerte Innovationen, die seltsame Art der Vorfinanzierung mittels „Crowdfunding“, die Inflation an Spielepreisen, die eine Entwertung der einzelnen Auszeichnungen mit sich bringt, die vielerorts praktizierte „Husch-Pfusch“-Herabgabe nicht genügend getesteter oder schlecht überarbeiteter Spiele, u.v.m.

Aber darüber will ich mich später auslassen, denn jetzt gibt es Aktuelles:

Das „Spiel des Jahres“ ist gekürt, und wie immer geben die Entscheidungen der Jury viel Anlass zu Diskussionen. Dass mit „Camel Up“ schließlich ein chaotisches Würfel-Rennspiel mit dem lorbeerbekränzten Pöpperl ausgezeichnet wurde, verwundert eigentlich nicht, denn die Konkurrenz aus dem Kreis der Nominierten war nicht sonderlich groß. „Concept“ ist zu sehr Party-Spiel ohne Reglementierung, „Splendor“ zu sehr Optimierungsspiel, dem die Emotionen fehlen. Aber wieso „Geister Geister Schatzsuchmeister“ trotz einer Altersangabe „ab 8 Jahren“ zum „Kinderspiel des Jahres“ gekürt wurde, darüber wundert sich Euer Pöpperl



Umwelt-Film
Deutschland 2010
Regie: Susumu Kawasaki
Amigo Filme
Dauer: ca. 30 Minuten

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 Knoblerunde".

Erscheinungsweise:
 Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2014 by Game News
 Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

„Recycling“ und „Ökologie“ - zwei nicht gerade aufregende Bereiche des täglichen Lebens. Also ich könnte mir Atemberaubenderes vorstellen als Glasflaschen, Papierstapel, Plastikbecher und Blechdosen sorgfältig zu trennen und entsprechend zu entsorgen. Der Regisseur Susumu Kawasaki sein Name verrät, dass in seinem Heimatland das Thema eine größere Bedeutung hat als bei uns - hat daraus aber einen spannenden Umwelt-Thriller geschaffen. Herausgekommen ist ein unterhaltsamer Streifen um Mülltrennung und



illegale Abfallentsorgung, und vor allem um das viele Geld, das man mit den Sachen verdienen kann, die bei uns so achtlos weggeschmissen werden. Ein informativer, pädagogisch wertvoller Film ohne moralischem Zeigefinger.



Ritter der Knoblerunde

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
- * Spielebestellservice für die Mitglieder
- * auch in **facebook** vertreten

