

KNOBELRITTER = PARTYLÖWEN

Partyritter laden am Mittwoch, den 4. März zum Feiern! (S. 1)



271. Ausg. 26. Feb. '15
Auflage 100 Stück (!!!)
24. Jg., Abo 15 Euro



Game News Traun - Eigenreportage

El Día de la Batalla de Puebla!

Obwohl - oder sogar weil - der „Cinco de Mayo“ von vielen US-Amerikanern fälschlicherweise für den mexikanischen Unabhängigkeitstag (16. September) gehalten wird, gibt es weit über die Grenzen des Bundesstaates Puebla hinaus ausgiebige Parties.

Am 5. März 1862 sagte die zahlenmäßig und technisch unterlegene Armee Mexikos also den französischen Besatzern „Finger weg!“ von unserem Land. 'Eye know', was ihr vorhabt, euer 'Concept' ist kein 'Enigma'

für uns. Also verschwendet nicht unsere Zeit, ihr 'Quiddler' und zieht Leine.“. Und das mit so durchschlagendem Erfolg, dass seither kein europäisches Land mehr eine Invasion des amerikanischen Kontinents gewagt hat.

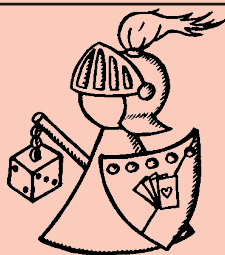
In der Hoffnung, dass der griechische Schuldenchnitt friedlicher verläuft als der mexikanische, der diese Ereignisse auslöste, sind die Knobelritter am 4. März ab 18:30 Uhr herzlich dazu eingeladen, diese Party gebührend vorzufeiern.

¡Felices Fiestas!



15. Weißkirchner
Spiele-Festival

Am 7. und 8. März lädt Roland Rankl wieder zum großen Spiele-Festival ins Pfarrheim Weißkirchen ein. Beginn ist Samstag mit "open end", am Sonntag gehts von 10:00 bis 17:00 Uhr. Der Eintritt ist wie immer frei, außerdem werden unter den Besuchern tolle Preise verlost. Infos unter www.weisskirchen-ivp.org.at



Neues vom Trauer Spielekreis

Jahres-Abonnement der Game News 2015

Und wieder ist ein Jahr vorüber. Zeit für die Redaktion, die Knobelritter auf die Bezahlung der fälligen Abonnements unserer geliebten Game News hinzuweisen. Das Abo für die Printausgabe beträgt nach wie vor Euro 15,-- inklusive Versandkosten. Für die elektronische Ausgabe der Game News sind lediglich Euro 5,-- zu entrichten. Wir bitten um baldige Bezahlung.

Spiele-Klub Marchtrenk

Am 2. Dienstag jedes Monats organisiert Roland Rankl in Marchtrenk ab ca. 18:00 Uhr einen Spieletreff.

Ritter der Knobelrunde

Treffpunkt ist „Zum Herwig - skleine Beisl“.

Treueverlosung

Okay, es dauert etwas. Aber die treuesten Besucher unserer Spieleabend werden ganz sicher (vielleicht schon am kommenden Mittwoch) mit Spielen belohnt. Habt nur ein wenig Geduld...

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter trauerhof@trauerhof.at ist diesmal Sonntag, der 8. Februar 2015 bis spätestens 12:00 Uhr.

TraunCon 2015

Die oberösterreichischen Spieletage vom 13. bis 17. Mai 2015 (Christi-Himmelfahrt-Wochenende) werfen schon ihren Schatten voraus. In der nächsten Ausgabe stellen wir die Meisterschaftsspiele vor. Termin aber schon auf jeden Fall dick vormerken!!!

Heck Meck-WM

In Weißkirchen finden gleich 2 Turniere zur „Heck Meck- Wurm-Meisterschaft“ statt: Am 7. März 2015 um 18:00 Uhr und am 8. März 2015 um 13:30 Uhr. Die Besten qualifizieren sich fürs WM-Finale in Deutschland!

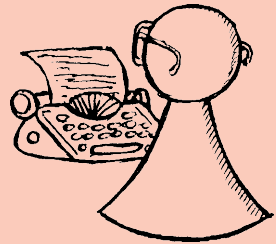
Zwischenwertung

Nach zwei Spieleabenden kristallisieren sich schon wie-der die Favoriten auf den Herrscherthron im nächsten Jahr heraus. Alles scheint auf einen Fünfkampf um die Krone hinauszulaufen...

1. König Reinhold	43
2. Marquis Jakob	39
3. Prinz Franky	38
4. Herzog Gerhard	35
Graf Josef	35
6. Marquis Udo	27
7. Baron Andreas H.	26
8. Earl Johannes	23,5
9. Ritter Simon	21,5
10. Earl Oliver K.	18
11. Knappe Christian	14

Game News - Spielekritik

Quizspiele eignen sich als Partyspiele nur bedingt, da Neunmalklugen und Besserwisser Spielern mit weniger Allgemeinwissen den Spaß verderben können. Das nachfolgende Spiel vermeidet diese Gefahr auf geschickte Weise...



Finger weg!
Schätzspiel von
Peter Wichmann
erschieden im
Zoch Verlag
Jahrgang: 2013
für 2 bis 5 Spieler
ab 10 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
kostet ca. Euro 35,--

Einleitung

Das Schachtelcover schaut richtig gefährlich aus. Überall Blitze elektrischer Ladungen, Warntafeln mit der Aufschrift "Achtung Hochspannung" und ein Titel, der ausdrücklich vor Berührung warnt. Ich hab' mir echt schon überlegt, ob ich einen Kauf riskieren sollte. Oder hat der Verlag etwa bewusst die aus der Psychoanalyse bekannte "Verkehrung ins Gegenteil" angewandt, weil Menschen von Verbotenem magisch angezogen werden?

Jedenfalls hat sich das Spielmaterial als weitgehend harmlos herausgestellt. Ich hätte beim Öffnen der Schachtel also den Schutzanzug und den bereitgestellten Erste-Hilfe-Koffer gar nicht benötigt. Neben einem Notizblock, ein paar hölzernen "Finger weg!"-Scheiben und einem "Sicherungskasten" finden sich vor allem jede Menge Aufgabenkarten in der Schachtel. Mal sehen, ob hierin ungeahnte Gefahren lauern.

Vor jedem Durchgang wird eine Aufgabenkarte derart in den Sicherungskasten gesteckt, sodass nur die Aufgabenstellung und die möglichen Antworten sichtbar sind. Für ein besseres Verständnis des Spielablaufs werde ich einfach eine Beispiellrunde erläutern. Bei der zufällig von mir gezogenen Karte aus dem Bereich "Kunst & Kultur" wird folgendes verlangt: "Finger weg von der Musik-koryphäe, die nie einen James Bond-Song aufgenommen hat". Untenstehend sind dann acht Musiker oder Bands aufgelistet: Paul McCartney, Duran Duran, Madonna, Tina Turner, Alicia Keys, A-ha, Frank Sinatra sowie Tom Jones.

Ich bin als Erster an der Reihe und muss nun eine dieser Antworten ausschließen. Ich darf also nicht jene Koryphäe benennen, auf welche die Aussage zutrifft, sondern eine der falschen, unverfänglichen Antworten wählen. Diese doppelte Verneinung stellt die Spieler anfangs immer wieder vor Probleme, weshalb man die geforderte Aufgabe stets zu Beginn eines Durchgangs genau klären sollte. Nachdem ich mit Sicherheit weiß, dass Paul McCartney mit seiner Band "Wings" den Soundtrack zu "Live and let die" geschrieben hat, verkündige ich meine Wahl kommentarlos meinen Mitspielern. Diese haben nun die Möglichkeit, sich verdeckt mit ihren Scheiben meiner Aussage anzuschließen oder diese anzuzweifeln.

Erwartungsgemäß ist zu einem so frühen Stadium des Spiels noch keiner ausgestiegen. Ich öffne das Sichtfenster und natürlich ist dort kein roter Blitz sichtbar. Damit ist mein linker Nachbar an der Reihe, der sich für Tina Turner entscheidet. Dem schließe ich mich an, ich hab die Stimme der Rock-Oma zu James Bond noch irgendwie in meinen Ohren. Wieder

richtig. Der nächste Spieler wählt Alicia Keys. Mist, das ist einer meiner Wackelkandidaten. Aber ich riskiere trotzdem und will im Spiel bleiben. Das Sichtfenster zeigt... (die Spannung steigt) ... keinen Blitz. Pfuuh! Aber einer meiner Mitspieler hat auf seiner Scheibe das "Finger weg"-Symbol aufgedeckt. Er steigt damit aus und bekommt 3 Punkte notiert.

Nun bin ich wieder dran. Das ist einfach, denn Duran



Duran wird nach wie vor oft im Radio gespielt. Ich liege wieder richtig, aber es wird langsam immer enger. Als nächster wird Tom Jones gewählt. Hmmm, das erscheint mir noch wahrscheinlich. Es stimmt, und ich bin weiter im Rennen. Wenigstens ist wieder ein Spieler ausgestiegen, der dafür 5 Punkte kassiert. Der Haken dabei: Durch die beiden bereits ausgestiegenen Spieler bin ich wieder an der Reihe, und ich kann nicht auf Nummer Sicher gehen und freiwillig aussteigen, sondern muss mich für eine der drei verbliebenen

Antworten entscheiden. Madonna, A-ha oder Frank Sinatra? Ich habe keine Ahnung und wähle Frank Sinatra, der hoffentlich in den 60er-Jahren einen James Bond-Song aufgenommen hat. Trommelwirbel... Oje, im Sichtfenster taucht der rote Blitz auf! Ich habe mir sozusagen die Finger verbrannt und bleibe ganz ohne Punkte. Mein verbliebener Mitspieler hingegen kann sich über 10 Punkte freuen.

Fazit

Die erzielten Punkte werden notiert. Nachdem so viele Runden gespielt wurden wie Spieler teilnehmen, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Das Punktemaximum von 10 Punkten in einer Runde lässt sich übrigens auf drei verschiedene Arten erreichen. Erstens, wenn man zum richtigen Zeitpunkt aussteigt, also die verfängliche Antwort errät. Zweitens, wenn man noch im Spiel ist und nur mehr eine Antwort offen ist, welche dann selbstverständlich die falsche Antwort sein muss. Drittens wenn man als einziger übriggeblieben ist, egal wie viele Antworten schon gegeben wurden.

Sicher ist es erstrebenswert, möglichst oft die Höchstpunktezahl zu erzielen, oft aber zwingt einen die Vernunft, vorzeitig aussteigen, wenn die Situation zu heikel wird. Lieber ein paar sichere Punkte als dummerweise

plötzlich leer auszugehen. "Finger weg!" hebt sich da auf angenehme Weise von der Masse der reinen Quizspiele ab, in denen meist jener "Streber" gewinnt, der am meisten weiß. Es ist vielmehr ein Schätz-Spiel, das geschickt mit Halbwissen und Vermutungen spielt und viel Raum fürs Bluffen und Zocken lässt. Die Fragen sind dahingehend gut gewählt, sie tendieren schon fast in die Kategorie "Schotts Sammelsurium" mit allerlei nutzlosen Fakten, Listen und Kuriositäten. Dies erweist sich als Glückssgriff, denn genaues Wissen ließe jegliche Spannung sowie das spielerische Element wegfallen.

Die Altersangabe ist mit "ab 12 Jahren" gut gewählt. Die Spielerzahl, welche mit 3 bis 8 Spielern angegeben ist, sollte aber besser im oberen Bereich liegen. Je mehr Spieler teilnehmen, umso lustiger ist es. Es erhält dann einen Partycharakter mit amüsanten Runden und unterhaltsamen Diskussionen. Dabei ist es ein großer Vorteil, dass ständig alle Spieler involviert sind.

Noch ein paar Bemerkungen zum Spielmaterail: Die Anzahl an Aufgabenkarten erscheint auf den ersten Blick mit 287 Stück nicht gerade reichlich. Da aber im Gegensatz zu Quizspielen (z.B. "Trivial Pursuit") in einer Partie nur wenige Karten verwendet werden (üblicherweise nur 1 pro Spieler), ist lang anhaltender

Spielerpaß für viele Partien garantiert. Zudem findet man noch ein umfangreiches Booklet mit Lösungen zu allen Aufgaben, und das nicht nur zu den richtigen Antworten. Ein Service, den man sich bei manchem Quizspiel wünschte. Suboptimal ist jedoch der Sicherungskasten gelöst, denn bei sorgloser Handhabung kann die Aufgabenkarte leicht rausrutschen und den Blick auf die richtige Lösung freigeben. Um diesen störenden Umstand zu verhindern, sollte man sich lieber mit einem Gummi-ringerl behelfen.

vor allem größeren - Runden sehr gut angekommen und hat uns schon viel Spaß bereitet. Und vielleicht - man wird ja wohl noch träumen dürfen! - gibt es im Zeitalter der Erweiterungen, Zusätze und „ex-pansions“ sogar mal eine Zusatzpackung mit neuen Karten. Ich habe das Gefühl, das wir das bei anhaltend häufigem Gebrauch - „eye know“ landet immer wieder auf unserem Spiel-tisch - tatsächlich mal brauchen werden...



Weekly

Abgesehen von diesem kleinen Kritikpunkt gibt es an "Finger weg!" nichts auszusetzen. Im Gegenteil: Bei uns ist das Spiel in vielen -

Game News- Wertung



HALL OF GAME

Die beiden Klassiker LA CITTÀ und PAPUA werden weiterhin kräftig gepusht, zum Teil zu Recht, zum Teil... na ja (persönliche Meinung des Redakteurs). Trotzdem reichte es nicht ganz für die Spitzenposition, denn beide mussten sich hinter ISTANBUL einreihen. An vierter Stelle CONCORDIA, welches auch immer mehr Anhänger findet. MAGE KNIGHT rutschte hingegen auf den 5. Platz ab, den es sich mit FIVE CROWNS teilen muss.

Weiters noch in der Wertung: RUSSIAN RAILROADS („Go, Lonny, go!“ dürfte etwas an Wirkung verloren haben) als Siebter. Auch BRÜGGE, LINQ und CAMEL UP tun sich momentan schwer. Selbst die beiden Vorschläge MANGROVIA und BLUEPRINTS konnten sich nur in der unteren Hälfte der

Tabelle etablieren, während sich GANG OF FOUR verabschieden musste.

Wie wirkt sich dies auf die „Hall of Games“ aus? Favorit ist PAPUA, welches es bereits nächste Woche schaffen könnte. Danach mute ich ISTANBUL am meisten zu. Der Neuvorschlag dieses Monats ist übrigens DIE ALCHEMISTEN.

Wertung:

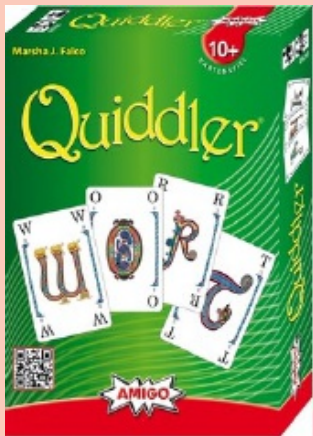
1. Papua	3/+	9/-1/11/ +
2. La Città	3/+	7/-0/10/ +
3. Mage Knight	3/+	4/-0/ 7/ +
3. Linq	1/+	6/-0/ 7/ +
5. Istanbul	4/+	2/-0/ 6/ -
5. Concordia	4/+	2/-0/ 6/ -
7. Five Crowns	3/+	2/-0/ 5/ -
8. Brügge	1/+	4/-0/ 5/ +
9. Gang of Four	2/+	2/-0/ 4/ =
10. Russian Railroads	2/+	2/-1/ 3/ -
10. Camel Up	1/+	2/-0/ 3/ =

12. Das Vermächtnis	*2/+	0/-0/ 2/ ---
12. Qwixx - Kartenspi.	*2/+	0/-0/ 2/ ---

Vorschläge: Mangrovia (2 x),
Blueprints (1 x)

Game News - Spielekritik

Das nächste Spiel ist kein Partyspiel im eigentlichen Sinne, denn es nicht so lustig, kommunikativ oder chaotisch. Aber Wortspiele sind trotzdem für eine breite Masse geeignet...



Titel: Quiddler

Art des Spiels: Karten-
Wortspiel

Autorin: Marsha J. Falco

Verlag: Amigo Spiele

Jahrgang: 2014

für 1 bis 8 Spieler

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 35 Minuten

Preis: ca. Euro 12,--

Einleitung

Wortspiele gibt es ja schon zuhauf. Da werden Wörter kreuzwortmäßig aus Buchstaben-Spielsteinen gebildet, wie bei etwa bei "Scrabble", aus Karten gelegt, wie beispielsweise bei "Rondo", oder müssen in einem Buchstabenwirrwarr erst gefunden werden, wie zum Beispiel bei "Boggle". Wir Spieler sind dahingehend eigentlich schon gut eingedeckt und versorgt, wozu brauchen wir da noch ein weiteres Wortspiel?

Diese Frage ist aber rein rhetorischer Natur und soll auf keinen Fall eine vorweggenommene Bewertung darstellen. Vielmehr dient der etwas provokante Unterton der Einleitung dazu, dich lieben Leser etwas zu "teasen". Du sollst ja auch den ganzen Artikel lesen und nicht bloß die letzten Zeilen des Fazits. Ein Blick auf das neue, bei Amigo erschienene "Quiddler" lohnt sich nämlich auf jeden Fall.

Beschreibung

"Quiddler" besteht aus einer Spielanleitung und 110 Spielkarten. Auf letzteren befinden sich - wie nicht anders zu erwarten war - Buchstaben. Der unterschiedlichen Häufigkeit in der deutschen Sprache wird einerseits durch eine unterschiedliche Anzahl im Kartenstapel Rechnung getragen. So kommt etwa das "E" 14 Mal vor, das "T" mit 6 Mal schon deutlich weniger oft und die ganz raren Buchstaben, wie "J", "X" und "Y" nur mehr ein einziges Mal. Jede Karte hat aber auch noch einen Punktwert, und dieser ist natürlich umso höher, je seltener der entsprechende Buchstabe im Deutschen vorkommt. Eine Besonderheit stellen die Karten dar, welche Buchstabenkombi-

nationen zeigen: "CH" (2 x), "ER" (2 x) und "QU" (1 x).

Das Spiel geht über acht Runden. In der 1. Runde erhält jeder 3 Karten, in jeder folgenden Runde um eine Karte mehr. In der letzten Runde hat jeder daher 10 Karten auf der Hand. Der Spielablauf ist simpel und vertraut: Wer an der Reihe ist, nimmt die oberste Karte vom Ablagestapel oder hebt eine Karte vom Nachziehstapel ab.

Wer aus allen Handkarten beliebig viele gültige Wörter aus mindestens zwei Buchstaben bilden kann, legt die Wörter offen vor sich aus. Er muss aber auf jeden Fall noch eine Karte zum Abwerfen übrig haben. Alle anderen Spieler haben dann noch einmal die Möglichkeit, ihrerseits Wörter auszulegen, wobei sie dafür auch nur einen Teil ihrer Handkarten verwenden dürfen.

Danach folgt die Abrechnung. Die ausliegenden Wörter bringen entsprechend ihrer verwendeten Karten Pluspunkte. Etwaige verbliebene Handkarten schlagen hingegen als Minuspunkte zu Buche. Die Punkte werden auf einem Block notiert, und nach acht Runden gewinnt - eh klar! - der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktezahl.

Fortsetzung von "Quiddler"

Fazit

Autorin Marsha Jean Falco - die "SET"-Erfinderin aus Arizona - hat für "Quiddler" fast denselben Mechanismus verwendet



wie bei "Five Crowns", das sie vor einem Jahr ebenfalls bei Amigo herausgebracht hat. Und wie bei diesem - eine Variante des altbekannten "Rommé" - herrschte anfängliche Skepsis in unserem Spielekreis, ob so eine an und für sich banale Spielidee funktionieren kann und überhaupt einen Spielreiz besitzt.

Für die Antwort, die aus zwei Buchstaben besteht, könnte ich mir 12 Punkte gutschreiben: "JA". Es hat in all unseren Spielrunden durchaus Spaß gemacht. Woran das liegt? Es spielt sich flott und bietet keine allzu langen Wartezeiten. Nur manchmal grübelt ein Spieler etwas länger über mögliche Buchstabenkombinationen, aber das hält sich in Grenzen und trübt den Spielspaß keineswegs.

Die gelungene Buchstabenverteilung ist sicher

auch mitverantwortlich für das reibungslose Funkzionieren. Einen besonderen Reiz - und fast schon ein Geniestreich - bieten die Karten mit jeweils zwei Buchstaben drauf, da mit diesen längere Wörter gebildet werden können. Dies ist wichtig hinsichtlich der

Sonderpunkte, die jede Runde ausgeschüttet werden. Der Spieler, der alleine das längste Wort (entscheidend ist die Anzahl der Buchstaben) gefunden hat, kann sich ebenso 10 Punkte zusätzlich notieren wie jener Spieler, der alleine die größte Anzahl an Wörtern bilden konnte.

Außerdem vermittelt "Quiddler" ein rundum positives Spielgefühl, da immer nur Pluspunkte gesammelt werden (Zur Erinnerung: Bei "Five Crowns" erntet man stets Minuspunkte für verbliebene Handkarten). Und selbst wenn ein Spieler überhaupt kein Wort gefunden hat, oder die Punkte aus den gefundenen Wörtern nicht ausreichen, um die Minuspunkte aus den nicht verwendeten Handkarten auszugleichen, wird doch nie ein negativer Punktwert angeschrieben, sondern höchstens eine "Null".

Mit der Solovariante konnte ich mich bisher hingegen nicht anfreunden, weshalb ich hier an dieser Stelle auch keine Beschrei-

bung der dafür geltenden Regeln abgebe. Interessanter ist es ohnehin, sich im Wettstreit mit anderen Spielern zu messen. Und das gelingt "Quiddler" wieder erstaunlich gut. Die Amerikanerin hat anscheinend ein Gefühl, wie man einfache und gleichermaßen fesselnde Kartenspiele schafft.



Game News- Wertung



Notenskala

Die Anzahl der Schilde - von 1 bis 5 - bestimmt die rein subjektive Gesamtbeurteilung der Redaktion. Die Wappen mit den Symbolen wiederum geben an, für welche Zielgruppe das Spiel geeignet ist.

 Spitze!

 sehr gut

 gutes Spiel

 so lala

 schwach

Game News - Spielekritik

Bei vielen Partyspielen geht es um das Erraten von wortreich, zeichnerisch, pantomimisch oder anders dargestellten Begriffen. Beim nachfolgend beschriebenen Spiel müssen Piktogramme klug und geschickt eingesetzt werden...



Titel: Concept

Ratespiel

Autoren: Alain Rivollet &

Gaetan Beaujannot

Verlag: Repos Production

Vertrieb: Asmodée Spiele

Jahrgang: 2013

Spielerzahl: 4 - 12 Spieler

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 40 Minuten

Preis: ca. Euro 29,--

Einleitung

In diesem Spiel werden Begriffe von den Erklärern ausschließlich durch Piktogramme dargestellt, ohne dass dabei gesprochen wird. Umso mehr sprechen dann dafür die Ratenden, wenn sie versuchen, den Symbolen auf die Spur zu kommen.

Spielbeschreibung

Zwei nebeneinander sitzende Spieler werden zu den Erklärern. Sie ziehen

eine Karte und wählen daraus einen der drei vorgegebenen Begriffe. In der einfachsten Kategorie sind einfache Begriffe wie Gegenstände oder auch Kindern bekannte Schauspieler und Filme gefragt, in der mittleren werden diese Begriffe schon schwieriger und in der dritten Sparte sucht man sogar nach Redewendungen.

Der Spielplan zeigt 117 Bilder. Zum Erklären wird der gesuchte Begriff mit einem großen Fragezeichen markiert. Kleine, farblich passende Würfel können dazu verwendet werden, das Ganze noch etwas genauer darzustellen. Außerdem können als weitere Hilfestellung mit vier farbig unterschiedlichen Ausrufezeichen Unterkategorien festgelegt werden. Auch hier kann man mit passenden Würfeln die jeweilige Erklärung unterstützen. Die möglichen Bedeutungen der Piktogramme werden auf zwei Spielhilfen durch Texterklärungen dargestellt.

Die Mitspieler dürfen beliebig oft raten. Wer zuerst auf die richtige Lösung kommt, erhält zwei Siegpunkte in Form von kleinen Glühbirnen, die beiden Erklärer bekommen dann jeweils einen Punkt. Danach werden die nächsten bei-

den Spieler zu Erklärern usw. Das Spiel endet, sobald die zwölf doppelten Siegpunkt-Chips vergeben wurden. Es gewinnt dann natürlich, wer die meisten Punkte sammeln konnte.

Fazit

Spiele, in denen Begriffe zu beschreiben sind, gibt es schon eine ganze Menge. Daher stellt sich natürlich die Frage: Bietet „Concept“ etwas Besonderes? Ja, das tut es tatsächlich. Was mir sehr gut gefällt, ist die Tatsache, dass nicht auf Zeit gespielt wird. Viele Spiele dieser Kategorie arbeiten mit der Sanduhr, und oft genug macht der Zeitdruck sogar einen großen Teil des Spielreizes aus. Es gibt aber auch viele Menschen, die es überhaupt nicht mögen, wenn eine Uhr tickt oder sie im Augenwinkel ständig den Sand rieseln sehen. Für diese Zielgruppe eignet sich „Concept“ daher schon einmal hervorragend.

Besonders ist auch, dass nicht gezeichnet, umschrieben oder mit diversen Hilfestellungen dargestellt wird, sondern dass dafür ausnahmslos vorgegebene Bilder verwendet werden. Zwar denkt man auf den ersten Blick, dass sich bei dieser Menge an Zeichnun-

Fortsetzung von "Concept"

gen bestimmt jeder Begriff relativ flott darstellen lässt, aber letztendlich sind 117 Bilder dann doch gar nicht so viel, wenn es an die Erklärung der schwierigeren Begriffe geht. Dann merkt man doch schnell, wie hilfreich die Unterkategorien sind. Mit ihnen kann man neue Erklärungsstränge öffnen, ohne die ersten Spuren der richtigen Ratsensätze wieder zu verwischen.

Die Spielregel ist so kurz und einfach, dass auch Lesemuffel dieses leidige Thema schnell hinter sich bringen und losspielen können. Auch am Material gibt es fast nichts zu meckern. Eigentlich nur, dass die Anordnung der Symbole auf den Übersichtsblättern anders ausgefallen ist als auf dem Spielplan. Das kann zu Verwirrung und unnötigen Verzögerungen führen. Aber am besten sollten sich die Spieler beim Erklären und Raten ohnehin nicht allzu sehr an diese Übersichten klammern. Zwar sind diese für einen ersten Überblick, was es überhaupt an Bildern gibt, schon sehr hilfreich, aber trotzdem sollte man sie nur als Hilfe sehen. Denn laut Übersicht kann zum Beispiel eine Sprechblase für "Ausdruck, Dialog, Sprache oder Comic" stehen. Genauso kann ein Spieler aber damit das Wort "Gedanken" oder "Kommunikation" beschreiben. Bes-

ser ist es, wenn die Spieler ihrer Fantasie freien Lauf lassen und versuchen, kreative Assoziationen zu den Bildern herzustellen.

Schön ist auch, dass man auch durch die Art und Weise, wie man die Würfel setzt, alles Mögliche dar-



stellen kann. Legt man zum Beispiel einen Würfel auf einen Menschen, handelt es sich um eine Person, legt man mehrere Klötzchen, wird vielleicht eine ganze Gruppe oder Familie gesucht. Auch die Vielzahl an Begriffen (jede Karte zeigt 9) sorgt für lange anhaltendes Spielvergnügen.

Die angegebene Altersempfehlung passt perfekt, denn mit den einfachen Begriffen können auch Kinder ab 10 Jahren gut mitspielen. Neben der in der Regel beschriebenen Vorgehensweise kann man auch in zwei großen Teams spielen oder auch einfach nur zu dritt, wenn jeder den gesuchten Begriff alleine erklärt – „Concept“ funktioniert also in jeder Besetzung wunderbar. Oft spielen die Gruppen sogar

ganz ohne Wertung – einfach aus Spaß am Erklären und Raten.

Schon mit dem Wortspiel „Time's Up“ (jetzt heißt es „Sag's mir!“) ist dem Verlag Repos Production ein großer Wurf im Bereich der Kommunikationsspiele gelungen; mit „Concept“ setzen sie ihren Erfolg in diesem Bereich eindeutig fort.

„Concept“ wurde übrigens letztes Jahr von der Jury sogar zum „Spiel des Jahres“ nominiert, letztendlich setzte sich jedoch das ebenfalls für eine größere Gruppe geeignete Pegasus-Spiel „Camel Up“ im Rennen um den lorbeerbekränzten roten Pöppel durch.

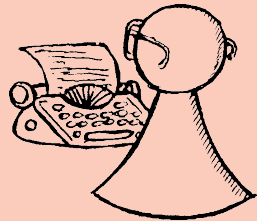
Sandra Lemberger

Game News- Wertung



Game News - Spielekritik

Quizspiele - da gewinnt sowieso immer nur der Gescheitere, der Klügere, jener mit dem größten Wissen. Das folgende Spiel widerlegt ein bisschen diese Meinung, denn es bietet auch ein gewisses Zockerelement, das für zusätzlichen Spielreiz sorgt...



Titel: eye know
Art des Spiels: Quiz-Spiel
Autoren: Paul Berton & George Sinclair
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2014
für 2 bis 8 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: ca. Euro 30,--

Einleitung

Wäre ich ein bitterböser Spielerezensent, der gerne Gift und Galle spuckt, sich daran ergötzt, in allem das Negative zu suchen und gnadenlos aufzuzeigen, einer, der seinen Frust auf Gott und die Welt in beißende Kritik kanalisiert, ja dann fände ich in "eye know" ein passendes Ventil für meine Tiraden. Ein Quizspiel, scheinbar ohne jede Innovation? Ein wahrlich gefundenes Fressen!

So bin ich aber nun mal

nicht. Bei mir gilt für jedes Spiel quasi die Unschuldsvermutung, und sei es offensichtlich noch so banal oder auf den ersten Blick misslungen. Ich bilde mir, auch wenn ich sehr wohl meine lange Spielerfahrung in die Waagschale lege, möglichst ohne Vorurteil eine Meinung, was ich hiermit fairerweise auch mit dem Kosmos-Spiel tun möchte.

Spielbeschreibung

Wie bei jedem Quizspiel gibt es auch bei "eye know" Fragen bzw. Aufgaben, die von den Spielern beantwortet, geraten, gelöst werden müssen. Dass diese auf Karten vorkommen, ist ebenfalls keine Ausnahme. Hier sind es 300 Bildkarten, je 75 in vier verschiedenen Kategorien: Dies & Das (blau), Natur & Co (grün), Leute & Charakter (rot), sowie Zeichen & Symbole (gelb). Zu Beginn werden 14 zufällige Karten vom gemischten Stapel auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans mit der Bildseite nach oben gelegt. Nachdem jeder Spieler 5 Chips erhalten hat, kann das Spiel losgehen.

Wer an der Reihe ist, wählt eine Karte aus, welche er nun benennen muss, also etwa den Namen des abgebildeten Prominenten aufsagen, das Tier bestimmen, das Bauwerk erkennen, etc. Stimmt seine Antwort, erhält er zunächst einen Chip als Belohnung und darf auch die Karte behalten. Zuvor muss er aber noch 1 bis 5 Chips einsetzen, um eine von drei verschiedenen Fragen zu beantworten. Bei richtiger Antwort wird sein Einsatz vervielfacht, ansonsten geht sein Einsatz verloren.

Nach genau 5 Runden, wenn also jeder Spieler fünf Mal die Chance auf eine Bildkarte hatte, endet das Spiel. Nun gibt es noch Sonderpunkte für gewonnene Bildkarten, wobei Kartensätze gleicher Farbe genauso belohnt werden (z.B. 5 Chips bei drei, sogar 20 bei fünf gleichfarbigen Karten), wie ein kompletter Satz aus allen vier Farben



Fortsetzung von "eye know"

(15 Chips). Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme an Chips gewinnt das Spiel.

Fazit:

Das Bilderrätsel ist an und für sich ziemlich banal. Auch mit durchschnittlicher Allgemeinbildung wird aus 14 Karten doch mindestens eines darunter sein, das man kennt. Die Regel, dass bei einer falschen Antwort ein anderer Spieler eine Chance auf den Gewinn der Karte und die Berechtigung zu einer Quizfrage hat, ist bei uns in mehreren Partien nur ein einziges Mal zur Anwendung gekommen. Von daher bietet "eye know" eigentlich keinen wirklichen Herausforderungscharakter.

Ganz anders sieht es allerdings bei den Quizfragen aus, wo der Ausruf "I know!" nicht ganz so häufig zu hören ist. Hier gibt es nämlich drei Schwierigkeitsstufen. Bei der "Wahr - Falsch"-Frage muss nur der Wahrheitsgehalt einer Aussage zum Thema richtig beurteilt werden. Durch die 50%ige Wahrscheinlichkeit wird der Einsatz bei richtiger Einschätzung lediglich verdoppelt. Die "Multiple Choice"-Frage bietet hingegen schon drei Antwortmöglichkeiten, weshalb man dabei seinen Einsatz verdreifachen kann. Die offene Frage ist die schwierigste,

denn es gibt keine Auswahlmöglichkeiten. Nur bei einer richtigen Antwort erhält man das Vierfache seines Einsatzes.

Theoretisch sollte eine "Multiple Choice"-Frage schwieriger zu beantworten sein als eine "Wahr-Falsch"-Frage, und diese wiederum leichter als eine offene Frage. Wissen ist zwar stets relativ, und individuell können Meinungen über den Schwierigkeitsgrad stark differieren, trotz-



dem hat es uns doch öfters überrascht, dass wir das genaue Gegenteil feststellen mussten und beispielsweise die offenen Fragen sehr einfach ausfielen. Somit kommt hier auch ein geringer Glücksfaktor hinzu.

Einen wichtigeren Faktor spielt jedoch das Zockerelement. Bilder erkennt man ja schnell mal, aber es gilt, bei der Auswahl der Karte auch abzuwägen, wie viel man über das entsprechende Fachgebiet weiß, bzw. wie viel man riskieren kann. Während wir alles andere von ähnlich gearteten Quizspielen schon zur Genüge kennen, ist dieses Einschätzen des eigenen Wissens gepaart mit dem Zocken

doch ganz nett. In unseren Runden wurde schon so manche Partie durch volles Risiko im letzten Moment noch gedreht. Andererseits kann es aber auch vorkommen, dass einzelne Spieler schon nach zwei, drei Runden so weit zurückliegen, dass sie mangels Chips um den Sieg keine Rolle mehr spielen. Oder dass ein Spieler in der letzten Runde schon einen so großen Vorsprung hat, dass er sich ausrechnen kann, wie viel er einsetzen muss, um auch bei einer falschen Antwort noch zu gewinnen.

300 Bildkarten klingt zwar nach viel, ist aber in Wahrheit viel zu wenig. Schon nach einem halben Dutzend Partien in größeren Gruppen - die Spielerzahl ist mit bis zu 8

Spielern angegeben - tauchen immer wieder Bildkarten auf, die man aus vorangegangenen Partien schon kennt. Andere Quizspiele beinhalten zum Teil deutlich mehr Karten, bei den meisten davon stehen sogar mehrere Fragen auf einer Karte. Zum Vergleich: In einer "Trivial Pursuit"-Schachtel befinden sich je nach Ausgabe zwischen 300 und 400 Karten mit je 6 verschiedenen Fragen. Das ergibt 1800 bis 2400 Aufgaben, die für wesentlich mehr Partien reichen als die läppischen 300 von "eye know". Ich weiß nicht, ob es irgendwann mal eine Karten-Erweiterung geben wird, aber Kosmos hat ja eine andere, modernere Lösung

Fortsetzung von "eye know"

ng parat.

Kosmos bietet nämlich eine kostenlose App an, mit der man "eye know" auch mit dem iPad spielen kann: "eye know - Play it smart". Die Spieler einigen sich vorher auf die Anzahl der App-Fragen pro Spieler, wie oft man also statt einer Bildkarte die App-Version spielt. Dazu bietet man wie gewohnt 1 bis 5 Chips und startet die App. Ein verzerrtes Bild wird dann allmählich entzerrt, während ein Zeitbalken abläuft. Glaubt man, das gesuchte Bild zu erkennen, tippt man auf den Bildschirm und benennt das Bild. Hat man falsch getippt, verliert man seinen Einsatz. Anderenfalls erhält man seinen Einsatz zurück plus das Ein- bis Fünffache seines Einsatzes - je nachdem, auf welcher Ziffer der Zeitbalken gestoppt wurde.

"Eye Know -Play it smart" funktioniert bislang jedoch nicht mit allen Smart-phones, sondern nur mit Geräten, die mit iOS 5 oder aufwärts ausgestattet sind. Der Spielmechanismus erinnert an das gute, alte

"Dalli-Klick" aus Hans Rosenthals Spielshow "Dalli Dalli" in den 70er-Jahren, und ist durchaus reizvoll. Da die Bilder auf unterschiedliche Weise unkenntlich gemacht sind, mal wie durcheinander gewirbelte Puzzleteile, mal wie ein Wirbelsturm, ein andermal wie Wellen, etc., ein ist es nicht leicht, sich darauf ein-



zustellen und verlangt schon genaues Schauen.

Für mich als ausgesprochenen Analog-Brettspieler bildet die App jedoch keine ernsthafte Alternative, sondern nur eine Bereicherung. Die App konzentriert sich nämlich rein auf das Erkennen der Bilder, es werden keine dazu passenden Fragen gestellt. Und gerade die interessante Verbindung aus optischem Erkennen und dem Zockerelement durch die drei verschiedenen Fragen macht meiner Meinung nach den Spielreiz

aus. Die App kann man gerne auch alleine spielen, es fehlt ihr aber das Spielerische, das ein Partyspiel ausmacht.

Wenn der Verlag also mehr als nur einen "Schnellschuss" geplant hat, täte er gut daran, bald ein paar neue Bildkarten herauszubringen, denn wenn sich die Bildkarten nach mehreren Partien zu oft wiederholen, wird "eye know" wahrscheinlich bald ins Regal verdrängt und so bald nicht mehr rausgeholt. Und das wäre schade für das zwar nicht übermäßig originelle, aber doch gut funktionierende Spielprinzip.

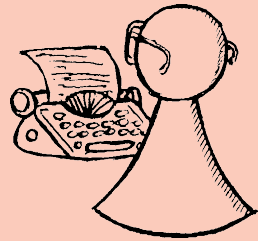


Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Das letzte Spiel kann man auch nicht gerade als Partykracher bezeichnen. Aber das Lösen kleinerer Rätsel und Puzzles trifft sicher den Geschmack einer breiten Schicht...



Titel: Enigma
Rätselspiel
Autor: Touko Tahkokallio
Verlag: Zoch Verlag
Jahrgang: 2014
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: ca. Euro 29,--

Einleitung

"Enigma" - das hat eindeutig was mit Geheimnisvollem, Mysteriösen zu tun. Das Wort kommt aus dem Griechischen ("ainigma") und bedeutet "Rätsel". Im 2. Weltkrieg bezeichnete Enigma eine Rotor-Schlüsselmaschine, die - nicht erfolgreich, wie wir heute wissen - zur Verschlüsselung des Nachrichtenverkehrs des deutschen Militärs verwendet wurde. Kein Wunder also, wenn wir auch bei einem Spiel mit diesem Titel Rätsel lösen müssen.

Spielbeschreibung

Die Rätsel befinden sich auf doppelseitigen Enigma-Kärtchen. Sie werden nach ihrer Rätselkategorie in vier Stapel sortiert und mit der "Leitungsseite" nach oben auf die entsprechenden Tafeln ("Rätselspeicher") gelegt. Zu jeder Rätselkategorie kommt auch das jeweilige Spielmaterial. Jeder Spieler erhält vier Spielfiguren ("Ingenieure"), von denen er eine auf das Feld 0 des Wertungsrad stellt. Schließlich werden noch das Startkärtchen in die Tischmitte gelegt und die Sanduhr in Reichweite bereit gestellt.

Zu den einzelnen Rätseln: Beim Bruchstückrätsel müssen geometrischen Teile so zusammengelegt werden, dass eine vorgeschriebene Form entsteht. Beim Winkelsteinrätsel müssen alle 4 Winkelteile so zusammengesetzt werden, dass das entstandene Gebilde von gerade oben betrachtet wie die Abbildung auf dem Kärtchen aussieht. Beim Waagerätsel gilt es, eine bestimmte Anzahl an vorgegebenen Gewichten so auf die beiden Waagschalen zu verteilen, dass sie im Gleichgewicht sind. Und beim Röhrenrätsel schließ-

lich sollen die angegebenen Rohrteile derart auf das Kärtchen gelegt werden, dass jeder Rohrkana verbunden oder abgeschlossen ist.

Der Startspieler wählt sich zuerst eines der vier Enigma-Kärtchen aus und nimmt sich die dazugehörigen Utensilien. Die anderen Spieler nehmen sich im Uhrzeigersinn je eines der verbliebenen Kärtchen. Gleichzeitig werden alle Kärtchen aufgedeckt, und versuchen alle Spieler, ihr Rätsel so schnell wie möglich zu lösen. Sobald dies einem Spieler gelungen ist, dreht er die Sanduhr um, wodurch seinen Mitspielern nur mehr ca. 45 Sekunden Zeit bleibt, ihrerseits das Rätsel zu lösen.

Nur jene Spieler, welche die richtige Lösung gefunden haben, dürfen anschließend das Enigma-Kärtchen wenden und es in die gemeinsame Auslage anle-



Fortsetzung von "Enigma"

gen. Außerdem können sie einen Ingenieur auf eine Plasmakammer des gerade gelegten Kärtchens platzieren. Werden dabei Leitungen geschlossen, werden diese gewertet. Jede Plasmakammer der geschlossenen Leitung, welche dieselbe Farbe aufweist wie jene, auf der ein eigener Ingenieur steht, zählt einen Punkt. Danach kommen alle gewerteten Ingenieure wieder zu ihrem Besitzer zurück.

Zum Abschluss einer Runde wird die Startspielerfigur an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Erreicht mindestens ein Spieler am Ende einer Runde 15 oder mehr Punkte auf dem Wertungsrad, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Fazit

"Enigma", das ist rätselhafterweise nicht bloß ein einziges Spiel, das sind eigentlich vielmehr fünf Spiele in einem. Beschäftigen wir uns zuerst mit den vier verschiedenen Mini-Spielen, den sogenannten "Rätseln". Einige der Rätsel dürften dem einen oder anderen Spieler schon bekannt sein. Aber auch im gegenteiligen Fall benötigt es keine langen Erklärungen, denn das jeweilige Prinzip hat man schnell kapiert.

Das Bruchstückrätsel ist

bei uns besser bekannt unter dem Namen "Tangram", ein uraltes chinesisches Legespiel (8. bis 4. Jahrhundert v. Chr.), bei dem aus den stets gleichen sieben Teilen verschiedene Muster gelegt werden müssen. Es erfordert optische Intelligenz, um Formen richtig zerlegen und zusammensetzen zu können. In dieselbe Richtung geht das Winkelsteinrätsel, bei dem - ähnlich dem "Ubongo 3D" - räumliche Vorstellungskraft



vonnöten ist. Dass es dabei um die Ansicht aus der Vogelperspektive geht, ist eine interessante und zum Teil recht fordernde Abwandlung.

Das Waagerätsel wiederum verlangt schnelles Kopfrechnen. Man braucht keine übermäßige mathematische Begabung, sondern muss nur zum Lösen simpler Gleichungen fähig sein. Obwohl ausschließlich Additionen vorkommen, konnte ich feststellen, dass die Spieler damit teilweise größere Probleme hatten und es daher eher vermeiden. Bleibt noch das Röhrenrätsel. Dieses empfinde ich persönlich als das leichteste der vier Rätselarten.

Nicht weil ich darin so begabt wäre, sondern weil immer mehrere Lösungen möglich sind. Zwar kommen für manche Positionen nur bestimmte Rohrteile für eine richtige Lösung in Frage, aber hier kommt man durch einfaches Drauflos-Probieren zumeist am schnellsten zum Erfolg.

Bei der Auswahl der Rätsel bewiesen Autor und Verlag ein gutes Händchen. Alle vier "Puzzles" sind keine Hirnverzwirbler, sondern stellen einfache Problemchen dar, die - trotz ihrer Unterschiedlichkeit - in etwa den gleichen Schwierigkeitsgrad aufweisen und in wenigen Minuten gelöst sind. Die 45 Sekunden, die nach dem Umdrehen der Sanduhr noch bleiben, reichen daher in den meisten Fällen aus, um ebenfalls die Lösung zu finden, weshalb fast immer alle Spieler ihre Enigma-Kärtchen legen können.

Und damit sind wir beim 5. Spiel, welches ein Kollege als das "Meta-Game" bezeichnete. Während die Rätsel dazu dienen, Enigma-Kärtchen legen zu dürfen, erhält man nur durch das geschickte Legen der Kärtchen und den taktisch klugen Einsatz seiner Ingenieure überhaupt Siegpunkte.

Dabei sind gewisse Ähnlichkeiten zu "Carcassonne" zu erkennen. Zwar muss man nicht darauf achten, die Kärtchen

Fortsetzung von "Enigma"

passend anzulegen, denn alle Leitungen sind zueinander kompatibel, aber ein Ingenieur darf anschließend nur auf das soeben gelegte Kärtchen platziert werden. Außerdem sind Plasmakammern tabu, wenn sich bereits andere Ingenieure auf Plasmakammern derselben Farbe innerhalb dieser Leitung befinden.

Um Punkte zu erhalten, müssen Leitungen jedoch unbedingt geschlossen werden, ebenfalls eine Sache, die wir so beim prämierten Hans im Glück-Spiel vorfinden. Hier gilt es, in Hinblick auf die magische 15-Punkte-Grenze taktisch klug vorzugehen. Es nutzt nichts, ein viel zu verzweigtes, punkteträchtiges Leitungsnetz anzulegen, das man nicht rechtzeitig abschließen kann. Es ist daher absolut wichtig, stets die Mitspieler und ihre möglichen Aktionen im Auge zu behalten. Zudem ist die Anzahl der Ingenieure bewusst beschränkt.

Bei den Rätseln bewegt sich die Interaktion naturgemäß gegen Null, da jeder Spieler für sich selbst tüftelt. Lediglich bei der Auswahl der Rätsel (Wegschnappen beliebter Rätselarten) und durch den Zeitfaktor kommt es hier zu Berührungen. Beim Meta-Game hingegen ist es notwendig, auf die Aktionen der Mitspieler zu reagieren, oder ihnen im Idealfall zuvorzukommen. Trotzdem bilden diese bei-

den Elemente meiner Meinung nach keine wirklich homogene Einheit, sondern wirken ein wenig gezwungen zusammengefügt.

Dennoch weiß "Enigma" in lockeren Spielerunden zu gefallen. Strategen und anspruchsvollen Spielern bietet das Spiel zu wenig, aber wer gerne Rätsel löst und sich dabei mit anderen messen will, wird mit "Enigma" gut bedient. Auch ich bin jederzeit gerne zu einem Rätselwettbewerb bereit, wenn ich mal Abwechslung von hochtaktischen Spielen brauche. Nur allzu oft in einem kurzen Zeitraum sollte man es mit denselben Leuten nicht auf den Tisch bringen. Bei bloß 27 Enigma-Kärtchen je Rätselart findet man nämlich sonst zu schnell bereits bekannte Aufgaben vor, und das wäre ja Wettbewerbsverzerrung.

Bis auf die beschränkte Zahl an Enigma-Kärtchen gibt es bei "Enigma" materialmäßig nichts auszusetzen. Alles ist stabil und gut durchdacht, weshalb es von mir den "Daumen hoch" erhält...



Game News - Wertung



Zielgruppen-Wegweiser

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



Familien, Gelegenheitsspieler
Glücksritter, Anfänger



Spielexperten,
erfahrene Spieler,
Strategen, Taktiker

Funspieler,
Partyspieler,
größere Gruppen



Zwei Personen,
Partner, Paare



Kinder,
jüngere Spieler



Partyfilm
Deutschland 2014
Regie: Jeff Ochs &
Patricia Hayes Kaufman
Amigo Film
Dauer: ca. 30 Minuten

Film-Tipp des Monats

„Snake Oil“ - dieser Titel will auf die Praktiken dubioser Händler im Wilden Westen hinweisen, die leichtgläubigen Menschen Schlangenöl, ein unnützes „Wundermittel“ aufschwätzen. Jeff Ochs und Patricia Hayes Kaufman zeigen in ihrem unterhaltsamen Streifen den Versuch verschiedener Quacksalber, so skurrile Gegenstände wie Kaktushupe, Gummizahn oder Affenkrone an den Mann bzw. die Frau zu bringen. Dabei warten sie mit möglichst verblüffenden, unschlagbaren Verkaufsargumenten auf.



Diese absurden Überzeugungsversuche mit teils abstrusen Argumenten sorgen für richtige Lachsalven beim Publikum. Ja, „Snake Oil“ (Untertitel: „Quacksalber GmbH & Co. KG“) ist sicher einer der lustigsten Filme des Jahres, vor allem für größere Gruppen.



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.

© 2015 by Game News

Alle Rechte vorbehalten.

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 Spielezeitschrift (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 Spielei-

deen

- * Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
- * Game News online als pdf-File
- * Spielebestellservice für die Mitglieder
- * auch in facebook vertreten