

GANZ TRAUN IM ROKOKO-STIL !!!

Chevalier de Knobel laden am Mittwoch, den 6. Mai! (S. 1)



273. Ausg. 30. April '15
Auflage 100 Stück (!!!)
24. Jg., Abo 15 Euro



Traun Con
13. - 17. Mai 2015

Letzter Aufruf! Die Teilnehmer am Flug 1305 mit Destination TraunCon 2015 werden gebeten, sich bereit zu halten, und ab 13. Mai 2015 (Mittwoch vor Christi Him-melfahrt) im Terminal Trau-nerhof einzuchecken. Die Passagiere erwartet ein un-vergesslicher Flug mit Dutz-enden Gleichgesinnten. Am Samstag, den 16. Mai über-fliegen wir den Mount Cham-pionship, den Höhepunkt der Reise. Der Kapitän wünscht ein angenehmes verlängertes Wochenende.

Game News Traun - Ei-genreportage

Die Bürgerhäuser am Linzer Stadtplatz, das Cu-villiés-Theater in Mün-chen, das Markgrafen-Schloss in Ansbach und natürlich der Großteil der Inneneinrich-tung von Schloss Schön-brunn haben eines gemeinsam: Sie alle ge-hören der Stilrichtung des Rokoko an.

Obwohl eher kurzlebig prägte die Stilepoche zwi-schen bombastischem Barock und kantigem Klassizismus unser kollek-tives Verständnis roman-tisch-verspielter Kunst und taucht auf unter-schiedlichste Art auch im-

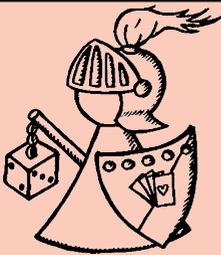
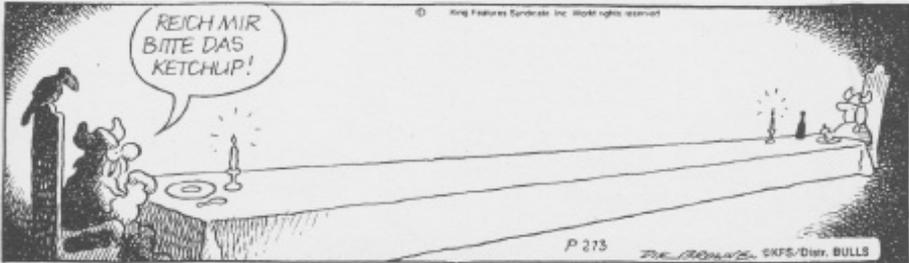
mer wieder in der moder-nen Musiklandschaft auf, von Rondo Veneziano bis Johann Sebastian Bass.

Wer also nicht bis 3. Juli auf die Ansbacher „Roko-ko“-Festspiele warten will, kann bereits am 6. Mai - wie gewohnt ab 18:30 Uhr - im Traunerhof „das Ver-mächtnis von Sanssouci“ hochhalten und romanti-sche „Love Letter“s ver-fassen.



HÄGAR

DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner
Spielerkreis



Programm für die
TraunCon 2015

Hier nun das komplette Programm für die am verlängerten Wochenende um Christi Himmelfahrt (13. bis 17. Mai 2015) stattfindenden Oberösterreichischen Spieletage:

Mittwoch, 13. Mai 2015
Eintreffen der Spieler
18:30 Uhr Spieleabend

Donnerstag, 14. Mai 2015
ganztägig (und -nächtlich)
Spielen nach Lust und Laune

Ritter der Knobelrunde

Freitag, 15. Mai 2015
ganztägig (und -nächtlich)
Spielen nach Lust und Laune am Ruhetag
Selbstversorgung

Samstag, 16. Mai 2015
10:00 Uhr 22. OÖ.
Spielemeisterschaft mit den
Spielen „Cacao“ (Abacus
Spiele), „Da Luigi“ (Kosmos
Spiele), „Mops Royal“
(Noris Spiele) und „Vienna“
(Schmidt Spiele), anschlie-
ßend Siegerehrung

17:00 Uhr Heck Meck WM
vom Zoch Verlag (anstelle
des traditionellen Zweiper-
sonen-Miniturniers)
19:00 Uhr bis „open end“
Spielen nach Lust und
Laune

Sonntag, 17. Mai 2015
von 09:00 Uhr bis zum
späten Nachmittag Spielen
nach Lust und Laune
Ende ca. 18:00 Uhr

Wir hoffen auf rege
Teilnahme aller Ritter der
Knobelrunde!

Hall of Games

Stichtag für das email-
Voting für unsere „Hall of
Games“ unter traunerhof@
traunerhof.at ist diesmal
Sonntag, der 10. Mai 2015
bis spätestens 12:00 Uhr.

Zwischenwertung

Seine Majestät, König
Reinhold I. ist fest
entschlossen, im „Game of
Thrones“ der Knobelritter
am Ende des Jahres als
Sieger hervorzugehen,
denn er baut langsam aber
sicher seinen Vorsprung
aus. Hier die Reihenfolge
nach vier Spieleabenden:

1. König Reinhold 83,5
2. Prinz Franky 77
3. Marquis Jakob 74
4. Herzog Gerhard 73
5. Marquis Udo 56,5
6. Earl Johannes 52,5
7. Earl Oliver K. 48,5
8. Baron Andreas H. 45
9. Prinzessin Ute 36
10. Graf Josef 35
11. Ritter Daniel W. 28

Game News - Spielkritik

Ein Liebesbrief. Ganz analog und mit echtem Papier. Nein, das folgende Spiel stammt mit Sicherheit nicht aus unserem Jahrhundert. Es passt vielmehr ins Rokoko, weshalb es auch für dieses Thema prädestiniert ist...



Titel: Love Letter
Spielleautor: Seiji Kanai
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2013
Spielerzahl: 2 - 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: ca. Euro 10,--

Von Herzen geliebte Prinzessin Annette,

heute schreibe ich Euch nicht, um Euch erneut von jenen tiefen Gefühlen zu berichten, die meinen Körper durchfahren, wenn ich in Eure geheimnisvollen, dunklen Augen blicke. Auch nicht vom Duft Eures Haars, der an Maiglöckchen und Kornblumen im Frühlingswind erinnert und mir nahezu die Besinnung raubt. Nein, meine Liebe zu Euch soll heute darin Ausdruck finden, indem ich Euch beschreibe, welche übermenschlichen Mühen ich tagein, tagaus auf mich nehme, dass Euch meine Schreiben überhaupt erreichen.

Ich weiß, dass Ihr auch andere Verehrer habt, solche, deren Liebe im Gegensatz zu meiner aber nur vorgetäuscht und gespielt sind. Nein, von jenen vier Herren, die Euch von tiefster Zuneigung berichten, bin doch nur ich der einzig Wahre.

Ich weiß auch, dass Euer zartes Herz gebrochen ist nach den Geschehnissen in unserem Staat. So ist es für mich äußerst verständlich, dass Ihr Euch in Eurer Kemenate eingeschlossen habt und vom Hofstaat wohlbehütet werdet wie der Schatz, der Ihr für Euer Volk und mich seid. So müssen meine Kassiber durch mehrere Hände wandern, um Euch überhaupt zu erreichen. Ich sehe das als Herausforderung, meine Liebe für Euch unter Beweis zu stellen.

Wachen, Priester, Baron Talus, Zofen, die Comtessa und selbst der hohe Herr König achten zu Recht mit Adleraugen auf Euch. Tag für Tag habe ich die Wahl, einem jener Gefolgsleute meinen Brief zustecken, in der Hoffnung, dass am Abend - wenn sich die Palasttüre schließen - mein Schreiben bei demjenigen ist, der Euch am nächsten steht und er es überreicht.



Das Ränkespiel bei Hofe will wohl durchschaut werden. Von jenen 16 Personen in Eurem Umfeld stehen jeden Tag 15 zur Verfügung. Ich beginne Morgens mit einem Gefallen, etwa bei Wache Odette, streife durch die Räume und treffe auf neue Menschen. Ich entscheide mich, wen ich nun um Hilfe bitte. Der Priester flüstert mir zu, was er von meinen Konkurrenten weiß, eine Zofe schützt vor neuen Intrigen oder Euer Bruder, Prinz Arnaud, kann durchsetzen, dass einer meiner Gegner sich woanders nach Helfern umschauchen muss. Wir bluffen und täuschen, versuchen uns gegenseitig auszustechen und aus dem Rennen um Euer Herz zu werfen.

Bis ich irgendwann weiß: Meine Briefe sind bei Euch angekommen und Ihr gewährt mir Eure Zuneigung vor jenen Gecken, die es auch versuchen. Ich verspreche, Euer Herz wieder zum Lachen zu bringen. Denn es schlägt im gleichen Takt wie meines. Das fühle ich.

Euer Comte Guido de Tric Trac

Gleich vorweg: Der obige Liebesbrief stammt nicht aus meiner Feder. Wenn es darum

geht, meine Gefühle auszudrücken (oder vorzutäuschen), fehlen mir stets die passenden Worte. Auf der Suche nach einer passenden Einleitung waren die Liebesbriefe und -gedichte im Internet keine wirkliche Hilfe. Um mich von den dort zu findenden, übertrieben schmachthenden Texten berührt zu fühlen, fehlt mir ganz einfach ein X-Chromosom. Ich habe mir daher den Brief von Guido Heinicke aus seiner Website "Tric Trac" - eine sehr empfehlenswerte, top informierte Quelle für alles, was Spiele anbelangt - "ausgeliehen".

geheim hält. Wer an der Reihe ist, zieht eine Karte vom Stapel und muss anschließend eine der beiden Karten ausspielen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Das geht so lange, bis die letzte Karte vom Stapel gezogen wird. Wer dann die Karte mit dem höchsten Wert in der Hand hält, konnte der Prinzessin seinen Liebesbrief überbringen.



Guido hat in seinem Brief schon einige Spielelemente anklingen lassen. Dass die Spieler als glühende Verehrer von Prinzessin Annette versuchen, der Angebeteten einen Liebesbrief zukommen lassen. Und dass sie dafür die Hilfe verschiedener Personen ihrer Entourage benötigen. Unerwähnt blieb allerdings, dass die Personen auf Spielkarten vorkommen. Neben der Prinzessin (Wert 8) gibt es noch - in der Reihenfolge ihrer Werte - die Gräfin (7), den König (6), zwei Prinzen (5), zwei Kammerzofen (4), zwei Barone (3), zwei Priester (2) und gleich fünf Wachen (Wert 1).

Von den 16 Karten wird zu Beginn jeder Runde eine unbesehen in die Schachtel zurückgelegt. Außerdem erhält jeder Spieler eine Karte vom restlichen Stapel, welche

Alternativ endet eine Runde schon vorher, wenn nur mehr ein Spieler übrig bleibt (wie man ausscheiden kann, erkläre ich schon noch). Mangels Mitbewerber konnte dieser dann seinen Brief zustellen. In beiden Fällen erhält der überglückliche Freier ein rotes Herz als Zeichen der Anerkennung der Prinzessin. Um das Herz der Prinzessin endgültig zu erobern und als wohlverdienter, endlich beachteter Sieger um ihre Gunst hervorzugehen, gilt es allerdings mehrere Herzen zu gewinnen, abhängig von der Anzahl der Konkurrenten.

"Love Letter" wäre total witzlos, wenn die Personen sich nur durch ihre Werte unterscheiden. Jede Person hat jedoch eine Sonderfähigkeit, welche in dem Moment wirksam wird, da man die Karte ausspielt. So kann

man mit einer Wache die Identität eines Spielers raten. Trifft man dabei ins Schwarze, ist dieser Spieler sofort ausgeschieden. Andere Personen erlauben das Ausspionieren der Identität eines Mitspieler (Priester), den Vergleich der Handkarten, bei dem der Spieler mit der niedrigeren Karte ausscheidet (Baron), den Tausch der Handkarten (König), den Schutz vor anderen Effekten (Kammerzofe), etc.

Eine besondere Rolle spielt die Prinzessin selbst. Man sollte meinen, dass diese Karte von größter Begehr ist, da ja die Karte mit dem höchsten Wert gewinnt, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Dem ist aber nicht so. Das Ausspielen dieser Karte bedeutet nämlich das sofortige Ausscheiden aus dieser Runde. Hat man die Prinzessin einmal in der Hand, gibt es also fast keine Möglichkeit, sie wieder loszuwerden, und man ist leicht verwundbar. Somit ist der Besitz der Prinzessin, auch wegen der vielen Neider, mit einem hohen Risiko verbunden, weshalb sie meist wie eine heiße Kartoffel behandelt wird.

"Love Letter" ist als Genre schwer einzuordnen. Es ist eine Art Bluffspiel, bei der man von Karte zu Karte bessere Informationen erhält. Taktisch sind die Spieler eher eingeschränkt, denn mit gerade mal zwei Handkarten hat man in einem Spielzug nicht gerade viele

Möglichkeiten. Vor allem dann, wenn man zwei gleiche Karten oder die Prinzessin auf der Hand hält, oder wenn man eine Karte schnell abwerfen muss, weil zu viele Spieler deren Identität kennen.

Manchmal ist ein Spieler ausgeschieden, bevor er überhaupt ins Spiel kommt, weil zufällig eine Wache die richtige Karte genannt hat. Bei jedem anderen Spiel wäre das ein "No go". Hier aber sind die Runden so kurz und knackig, dass es wenig ausmacht. Eine neue Runde lässt nicht lange auf sich warten und die Wartezeit kann sinnvoll überbrückt werden, indem man die Mitspieler und deren Mimik und Gestik genau beobachtet.

Während eines Spiels ergeben sich immer wieder witzige Konstellationen, Kartenkombinationen und lustige Situationen. Dies empfinde ich als das größte Plus des Spiels, wenn man bedenkt, dass "Love Letter" lediglich aus 16 Karten besteht. Es ist erstaunlich, wie viel Spielspaß in der kleinen Schachtel steckt. Mit einem Verkaufspreis von nicht einmal 10 Euro kann man "Love Letter" als richtiges Schnäppchen betrachten, das man sich auf keinen Fall entgehen lassen sollte.



Game News-
Wertung



Maily



beiden 11. LINQ und DIE STAUFER - müssen erst noch beweisen, dass sie genug Anhänger haen, und dass sie längerfristig für Spielreiz sorgen und unsere Knobelritter begeistern können. Ausgeschieden hingegen ist BLUEPRINTS.

Die beiden Neuvorschläge sind übrigens sehr interessant. Einerseits das geniale „Bagbuilding Game“ ORLÉANS, andererseits VIENNA von „unserem“ Johannes.

Wertung:

- 1. Istanbul 5/+ 12/-0/17/ +
- 2. PAPUA 7/+ 9/-0/16/ ++
- 3. La Città 5/+ 7/-0/12/ -
- 4. Camel Up 5/+ 6/-1/10/ -
- 5. Five Crowns 4/+ 6/-1/ 9/ =
- 6. Mage Knight 2/+ 7/-1/ 8/ +
- Russian Railroads 2/+ 6/-0/ 8/ +
- Die Alchemisten 1/+ 7/-0/ 8/ +
- 9. Concordia 4/+ 3/-0/ 7/ -
- 10. Brügge 4/+ 3/-1/ 6/ -
- 11. Linq 2/+ 3/-1/ 4/ -
- Die Staufer *3/+ 1/-0/ 4/+

Vorschläge: Vienna (5 x), Orléans (2 x)



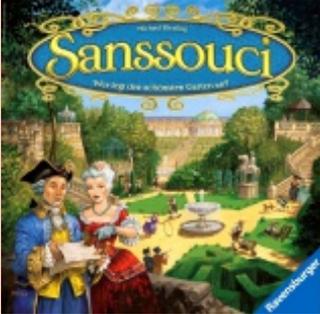
HALL OF
GAME

Und somit hat es das nächste Spiel in unsere „Hall of Games“ geschafft! Mit PAPUA ist es aber keine Neuheit, sondern ein bereits älteres Spiel. Man sollte meinen, dass es nicht genug gute Neuheiten gäbe, denn mit LA CITTÀ (3.) steht bereits das nächste Spiel, das mehrere Jahre auf dem Buckel hat, auf dem Sprung in unsere Ruhmeshalle. Ich finde es in Ordnung, dass die Knobelritter auf diese Weise auch betagte Klassiker würdigen, sie sollten dabei aber nicht auf die Neuerscheinungen vergessen!

Zum Beispiel ISTANBUL, das sich diesmal an die Spitze setzte. Damit sind bereits die beiden aussichtsreichen nächsten Kandidaten genannt, denn alle anderen Spiele in der Wertung - vom 4. CAMEL UP bis zu den

Game News - Spielekritik

Auch das nächste Spiel passt gut zum Thema „Rokoko“, den Friedrich der Große war ein großer Anhänger dieser Stilrichtung, was er in seiner großartigen Gartenanlage ausdrückte...



Titel: Sanssouci
taktisches Legespiel
Autor: Michael Kiesling
Verlag: Ravensburger
Jahrgang: 2013
Spielerzahl: 2 - 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 30 - 45 Minuten
Preis: ca. Euro 25,--

Ach, es ist so angenehm und praktisch, wenn man nicht immer mühsam nach Worten ringen muss, um eine passende Einleitung zu verfassen. Der erste Satz auf der Schachtelrückseite von "Sanssouci" sagt schon sehr viel aus, weshalb ich ihn hier 1:1 übernehme:

"Potsdam, 1746: Friedrich der Große beauftragt euch, für sein neues Schloss Sanssouci den prächtigsten Garten seines Königreichs anzulegen."

Damit ich aber auch eine Daseinsberechtigung als Spielerezensent habe, und der Leser nicht ganz auf das Lesen meiner Artikel verzichtet und stattdessen

blöderweise nur mehr Spielanleitungen liest, hier nun doch in eigenen Worten eine Spielbeschreibung samt Fazit.

Die Spieler brauchen sich "keine Sorgen" (das ist die Übersetzung von sans souci aus dem Französischen) um allzu harten Konkurrenzdruck zu machen, denn jeder besitzt seinen eigenen Garten, auf dem bereits einige Gartenelemente angelegt sind. Prinzipiell besteht ein Garten aus 6 Reihen, die sich farblich voneinander unterscheiden, sowie neun Spalten. Jeder Spalte ist ein bestimmtes Motiv zugeordnet. Da gibt es - von links nach rechts - Labyrinth, Statuen, Pavillons, Baumfiguren, Treppen, Brunnen, Rosenbogen, Kräuter-schnecken und Weinstöcke.

Die fehlenden Elemente kommen auf Gartenplättchen vor, die es zu verbauen gilt. Von den gut gemischten Plättchen werden nacheinander 10 aufgedeckt und auf den zentralen Spielplan gelegt. Das Bauen dieser Plättchen geschieht mit Hilfe von Spielkarten. Jeder Spieler verfügt seinen eigenen Satz an 18 Karten, die er mischt und als verdeckter Nachziehstapel vor sich legt. Anschließend nimmt er 2 Karten davon auf die Hand.

In seinem Zug spielt ein Spieler eine seiner Handkarten aus und legt sich das entsprechende Gartenplättchen in seinen Garten. Dabei ist folgendes zu beachten: Das Motiv legt fest, in welche Spalte das Plättchen gelegt werden muss, ein Pavillon natürlich in die Pavillon-Spalte, eine Treppe zu den Treppen, etc. In welche Reihe ein Plättchen gelegt werden muss, bestimmt die Farbe des Feldes, auf dem das Plättchen auf dem zentralen Spielplan liegt. Diese Grundregel - Bestimmung des exakten Bauplatzes durch Motiv und Farbe - muss auf jeden Fall beachtet werden, auch in den Spezialfällen, die ich später erwähnen werde.

Nun läge ja nach der bisherigen Beschreibung die Vermutung nahe, dass man für das Legen von Gartenplättchen Punkte bekäme, und das der nach bestimmten Kriterien als schönster bewertete Garten gewänne. Dies ist aber nur zum Teil richtig. Siegpunkte gibt es am Schluss nämlich nur für komplette Reihen (4 bis 8 Punkte) und vollständige Spalten (je 5 Punkte). Meist schafft man nicht mehr als 2 Spalten, ganze Reihen sind noch seltener zu erzielen. Somit sind auf diese Weise mehr als 15 Punkte kaum möglich.

Fortsetzung von "Sanssouci"

Viel mehr Punkte erhält man nämlich durch die Bewegung der Adligen, was uns zur zweiten Aktion jedes Spielers in seinem Spielzug führt. Jeder Spieler besitzt nämlich noch 9 Adligen-Figuren, einen für jede Spalte. Anfang stehen sie noch auf der Schlossterrasse, aber nach dem Legen von Gartenplättchen darf ein Spieler einen seiner Adligen in seiner Spalte nach unten bewegen. Er darf dabei durchgehende Wege anderer Plättchen nutzen und auch die Spalte verlassen, muss jedoch am Ende der Bewegung unterhalb seiner Startposition in derselben senkrechten Spalte stehen. Danach erhält der Spieler so viele Siegpunkte, wie für die entsprechende Reihe angegeben ist.

Diese Punkte für das Lustwandeln der Adligen bringt über die Gesamtdauer des Spiels ein Vielfaches der Punkte für komplette Reihen oder Spalten. Allerdings ist hier taktisches Gespür erforderlich, denn in den meisten Fällen ist es nicht sinnvoll, einen Adligen sofort auf die punktträchtigste Position zu bringen, sondern einen Zwischenstopp mit weniger Punkten zu machen. Hat man nämlich bei einem späteren Zug keine Möglichkeit, einen Adligen zu ziehen, gehen wertvolle Punkte verloren.

Die Adligen können auch

bei Spielende noch zusätzliche Punkte wert sein. Jeder Spieler erhält zu Beginn geheim zwei Auftragskarten. Adligen-Figuren in den entsprechenden Spalten bringen nochmal so viele Punkte ein wie der Wert der jeweils erreichten Reihe. Wer schließlich insgesamt die meisten Siegpunkte erzielt, gewinnt das Spiel.



Man sieht also, "Sanssouci" erlaubt dank einfacher und logischer Regeln einen leichten Spieleinstieg. Auch die relativ kurze Spieldauer - es sind genau 18 Runden - macht das Spiel für Familien und Gelegenheitsspieler interessant. Die einzelnen Runden gehen auch recht flott, da man ja stets nur aus 2 Handkarten wählen lässt, wodurch lange Grübelphasen wegfallen.

Trotzdem würde ich das Spiel keineswegs für banal betrachten. Da jeder Spieler über das gleiche Kartenset verfügt, kommt es darauf an, das Beste aus den sich bietenden Möglichkeiten zu machen. Und da ist es sicher von Vorteil, wenn man eine freie Auswahl aus dem Angebot von 10 Gartenplättchen hat. Neben einer einzigen Karte, welches automatisch diese Chance

bietet, erhält ein Spieler immer dann eine freie Auswahl, wenn keines der 10 offen auf dem Spielplan ausliegenden Plättchen zur Kategorie der ausgespielten Karten gehört. Allerdings hat ein Spieler durch das zufällige Nachziehen von Gartenplättchen nicht immer Einfluss darauf und ist dabei auch auf ungewollte Mithilfe seiner Mitspieler angewiesen.

Eine weitere Besonderheit des Spiels sind die Gärtner, welche sich auf den Rückseiten aller Gartenplättchen befinden. Sollte das Feld im Garten, auf wwelches das genommene Plättchen platziert werden müsste, bereits belegt sein, wird das Plättchen umgedreht. Der Gärtner kann dann auf ein freies Feld in derselben waagrechten Reihe oder senkrechten Spalte gelegt werden. Auf diese Weise können elegante Lücken geschlossen werden, für die man keine passenden Handkarten besitzt. Bloß einen kleinen Nachteil haben die Gärtner: Ein Adliger kann zwar über Gärtner hinwegziehen, aber nie auf einem Gärtnerplättchen stehenbleiben. Besonders für die unterste, wertvollste Reihe sind Gärtner daher nur bedingt geeignet.

Spieleautor Michael Kiesling hat lange genug mit Wolfgang Kramer zusammengearbeitet, weshalb auch "Sanssouci" gleich eine Erweiterung beinhaltet. Jeder

Fortsetzung von "Sanssouci"

Spieler erhält eine zusätzliche Erweiterungstafel, die er beliebig mit Vorder- oder Rückseite auf seinen Garten legt. Auf jeder Tafel sind 12 der 16 Felder markiert. Die meisten bringen Bonuspunkte für die entsprechenden Motive oder für darauf platzierte Gärtner. Einige Felder sollten allerdings gemieden werden, da sie Minuspunkte bringen, sobald sie belegt werden. Ich halte die Erweiterung für verzichtbar, in manchen Fällen bringt die Kombination Auftragskarten plus Erweiterungstafel sogar Nachteile bringen kann.

Das Grundspiel selbst gefällt mir allerdings recht gut. Das Material ist von ordentlicher Qualität, wie man es von Ravensburger gewöhnt ist. Es spielt sich flott und hat für die kurze Spieldauer genug taktischen Tiefgang. Auch zu zweit ist "Sanssouci" sehr gut spielbar, weshalb es auch für uns Nichtpreußen durchaus eine Empfehlung wert ist...



Game News- Wertung



Meisterschaftsspiele
TraunCon 2015

Für die am Samstag, den 16. Mai 2015 stattfindende OÖ. Spielemeisterschaft (Beginn 10:00 Uhr !!) wurden wieder vier neue Spiele ausgewählt. Bei der Wahl mussten wie jedes Jahr verschiedene Kriterien berücksichtigt werden, wie Spieldauer (eher kurz, nicht länger als 60 Minuten), Spielerzahl (ideal für 4 Personen), eindeutige Reihenfolge für die Punktwertung, schnell erklärte und leicht verständliche Regeln, unterschiedliche Genres, verschiedene Verlage und/oder Autoren, Verfügbarkeit, geeignet auch für Kids, u.v.m.



Legespiel, bei dem man versucht, mit Ernte und Verkauf von Kakaobohnen möglichst viel Gold zu verdienen.

Phil Walker-Harding/
Abacus, 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten



Spiel ums fristgerechte Erfüllung der Bestellungen von Gästen in einem typischen italienischen Restaurant.

Rüdiger Dorn/Kosmos,
2 - 4 Spieler ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten



Legespiel, bei dem man versucht, Ordnung in die Sachen vom königlichen Hund zu bringen, um Punkte zu kassieren

Günter Burkhardt/Noris,
2 - 4 Spieler ab 8 Jahren, ca. 30 Minuten

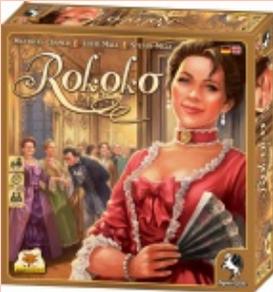


Würfeinsatzspiel um eine Kutschfahrt durch die Laiserstadt, um möglichst viele Punkte zu sammeln.

Johannes Schmidauer-König/Schmidt, 3 - 5 Spieler ab 10 Jahren, ca. 45 Minuten

Game News - Spielekritik

Ob das folgende Spiel zum Thema „Rokoko“ passt? Also, ich weiß nicht, ich habe da so meine Zweifel, denn nicht einmal der Titel deutet darauf hin ;-)



Titel: Rokoko

Autoren: Matthias Cramer, Louis & Stefan Malz

Verlag: Eggert Spiele

Vertrieb: Pegasus

Jahrgang: 2013

für 2 bis 5 Spieler

Alter: ab 12 Jahren

Dauer: 60 - 120 Minuten

Preis: ca. Euro 39,-

Auszeichnung: nominiert zum "Kennerspiel 2014"

Dior, Gaultier, Chanel, Givenchy, Armani, etc.

Die berühmtesten Modehäuser der Welt - die "Crème de la crème" der Haute Couture - stellen jedes Jahr auf den Laufstegen in London, Paris, Mailand, New York und Tokio ihre ausgefallenen, maßgeschneiderten Kollektionen zur Schau. Mode hat aber sicher schon seit jeher eine bedeutende Rolle gespielt, vor allem für das schöne Geschlecht. Wahrscheinlich haben sich die Bräute bereits in der Urzeit um die besten Säbelzahntigerfelle gestritten.

Zur Zeit Ludwigs XV wa-

ren es die pompösen Bälle am Hofe des Königs, auf dem man/frau sich perfekt präsentieren wollte. Nun steht der größte Ball der Epoche unmittelbar bevor, und so obliegt es den Hofschneidern, die edelsten Kleidungsstücke, die elegantesten Herrenröcke und die atemberaubendsten Balkkleider herzustellen.

In "Rokoko" übernehmen wir ein Schneider-Atelier mit einem anfangs eher bescheidenen Personalstand: 2 Meister, 1 Geselle und 2 Lehrlinge. Diese Personen kommen auf Basis-Arbeiterkarten vor, von denen jeder Spieler einen identischen Satz erhält.

Der Spielplan zeigt die Einsatzgebiete, in die wir unsere Arbeiter entsenden können. Dabei können aber nur die Meister alle sechs verschiedenen Aktionen durchführen, während Gesellen und vor allem Lehrlinge aufgrund ihrer minderen Befähigungen in ihrem Einsatz beschränkt sind. Hier die einzelnen Hauptaktionen:

Rohstoffe können von allen erworben werden. Im Lagerhaus liegen Rohstoffplättchen in 3 Reihen aus. Rohstoffe in vollen Reihen sind teurer, dafür ist halt die Auswahl größer. Je weniger Rohstoffplättchen sich noch in einer Reihe befinden, umso preiswerter werden

sie. Restposten sind sozusagen billiger zu haben. Wer ein Rohstoffplättchen erwirbt, zahlt den entsprechenden Betrag und entscheidet sich dann, ob er es abgibt, um darauf abgebildete Garne oder Spitzen zu erhalten, oder ob er es behält, um aus dem Stoff später Kleider zu schneiden.

Kleider werden in der Schneiderei hergestellt. Allerdings sind nur ein Meister oder ein Geselle handwerklich dazu in der Lage. Die Fenster der Schneiderei geben vor, wie viele Livres für die Erteilung des Auftrags aufgewendet werden müssen. Außerdem müssen die auf der Entwurfseite des Kleiderplättchens vermerkten Stoffballen, Garne und Spitzen abgegeben werden. Anschließend steht man vor der Entscheidung, das fertige Kleid zu verkaufen, was den entsprechenden Geldbetrag in Livre einbringt, oder das Kleid an einen Gast des Balls zu verleihen. In letzterem Fall dreht man das Kleid auf die Verleihseite und platziert es auf ein freies Gastfeld in einem der



Fortsetzung von "Rokoko"

Säle des Schlosses.

Beim Ball geht es jedoch nicht nur um die Kleider. Wir müssen auch das Rundherum organisieren. Indem wir die Ausstattung finanzieren, können wir uns profilieren. Während wir mit der Finanzierung der Brunnen im Erdgeschoss nur unser Einkommen ein wenig steigern können (die Gäste werfen anscheinend ein paar Münzen in den Brunnen), ermöglichen die anderen Investitionen, wie Musiker in den Sälen, Statuen vor dem Eingang und das farbenfrohe Feuerwerk am Ende der Veranstaltung, unser Ansehen am Hofe zu erhöhen.

Die umfangreiche und vielschichtige Arbeit verlangt förmlich nach einer Erweiterung des Personalstands. Allerdings ist lediglich ein Meister kompetent genug, Arbeiter einzustellen. Das Angebot am Personalmarkt ist limitiert, und wie bei den Stoffen kostet es mehr, je früher man sich für einen neuen Arbeiter entscheidet.

Jeder Arbeiter kann aber auch stattdessen für immer an den Hof des Königs entsandt werden. Dies spült nicht nur ein paar wichtige Livres in die stets knappe Kassa, es ermöglicht in Folge auch einen effektiveren Einsatz des verbliebenen Personals.

Und schließlich kann man die Gunst der Königin

erbitten. Allerdings kann dies nur von jenem Meister oder jenem Gesellen erledigt werden, der die Königin zuerst aufsucht. Dies bringt nicht nur willkommene 5 Livres, sondern auch den Vorteil, in der nächsten Runde als erster Spieler aktiv werden zu dürfen.

Bevor wir jedoch unsere Arbeiter den verschiedenen Aufgaben zuteilen, müssen wir uns zu Beginn jeder Runde geheim entscheiden, welche 3 Arbeiter aus unserem Arbeitervorrat wir diesmal einsetzen wollen. Eingesetzte Arbeiterkarten kommen übrigens auf einen Ablagestapel und können erst wieder gewählt werden, wenn sich im Arbeitervorrat weniger als 3 Arbeiter befinden.

Nach sieben Runden, vor denen stets die Auslage an neuen Arbeiterkarten, Rohstoffen und Kleidern ergänzt wird, ist endlich die Nacht des großen Balls gekommen. In einer Endwertung gibt es noch allerlei Punkte zu holen, etwa für Kleidermehrheiten in jedem der 5 Säle, Ausstattungsmehrheiten beim Feuerwerk, und vor allem natürlich für die prunkvollen Kleider und Herrenröcke, welche die Ballgäste stolz präsentieren. Wer schlussendlich die meisten Ansehenspunkte sammeln konnte, sichert sich den Eintrag in die Geschichtsbücher am Hofe des Königs und gewinnt.



Schneidern - dieses Thema taucht in meiner Spiele-sammlung noch überhaupt nicht auf. Das Thema erweist sich also als erfrischend neu und originell. Es wurde aber auch grafisch exzellent umgesetzt, wofür wieder einmal Michael Menzel verantwortlich zeichnet. Er hat die Opulenz und den Prunk des Rokoko gekonnt und mit viel Liebe zum Detail wiedergegeben. Das Spielmaterial ist ebenfalls reichhaltig und qualitativ hochwertig.

Das Spiel selbst präsentiert sich prinzipiell als ein Worker Placement Spiel. Es werden jedoch keine Spielfiguren eingesetzt, sondern nur Aktionen durch das Ausspielen von Arbeiterkarten durchgeführt. Für den besonderen Kniff sorgen die unterschiedlichen Befähigungen der Meister, Gesellen und Lehrlinge, die sorgfältige Planung und Abwägung erfordern. In der Praxis wird man seine Lehrlinge vor allem zur Beschaffung von Stoffen und zur Finanzierung von Ausstattung entsenden. Seine Gesellen wiederum setzt man hauptsächlich zum Schneidern der Kleider ein, um seine Meister für die wichtige Einstellung neuer Arbeiter aufzusparen. Einige

Fortsetzung von "Rokoko"

ganz besonders prächtige (und punkträchtige) Roben - markiert mit einem goldenen Fingerhut - können zudem bloß von einem Meister gefertigt werden, weiters geben sich einige Ballgäste auch nur mit einem Kleid aus Meisterhand zufrieden.

Das Einstellen neuer Arbeiter ist - wie bereits erwähnt - eine der wichtigsten Aktionen. Das hat mehrere Gründe. Erstens können neue Arbeiter noch in derselben Runde eingesetzt werden und sorgen somit für eine zusätzliche Aktion in dieser Spielrunde. Zweitens besitzen sie bessere Fähigkeiten. Auf dem Großteil der Arbeiterkarten ist nämlich ein Arbeiterbonus angegeben. Dies ist eine Zusatzaktion, welche man nach der Ausführung der gewählten Hauptaktion machen kann.

Neue Arbeiterkarten kommen übrigens nicht ganz zufällig ins Spiel. Sie sind grob in sechs Gruppen eingeteilt, mit immer besser werdenden Arbeiterboni. In der letzten Gruppe befinden sich zudem Karten, die für bestimmte Bedingungen zusätzliche Ansehenspunkte bei der Endwertung bringen.

Diese allmähliche Steigerung der Fähigkeiten, sowie die Art und Weise, wie die Karten eingesetzt werden und über den Umweg des Ablagestapels wieder in

den zur Verfügung stehenden Arbeitervorrat wandern, erinnern etwas an ein Deckbauspiel. Auch bei "Rokoko" gilt es, sein Kartendeck im Laufe des Spiels effektiv zu gestalten, wozu auch das Entfernen "schlechterer" Arbeiterkarten - hier als "Entsenden an den Königshof" getarnt - gehört.



"Rokoko" ist kein einfaches Spiel. Es besitzt zahlreiche miteinander verzahnte Mechanismen, viele Regeldetails, die es zu beachten gilt. Vor allem die Endwertung umfasst gleich mehrere Punkte, die Schritt für Schritt abgehandelt werden müssen. Dies erfordert daher auch bereits für Neulinge eine umfangreiche Einschulung und intensive Regelerklärung, damit diese von Anfang an wissen, worauf sie während des Spiels aufzupassen haben. "Rokoko" ist deswegen keinesfalls für Gelegenheitsspieler geeignet, welche mit der Regelfülle überfordert wären. Es ist rein für erfahrene Spieler gedacht, was auch mit der Nominierung zum "Kennerspiel des Jahres 2014" unterstrichen wird.

Für mich stellt sich die Frage, ob nicht ein wenig zu viel in das Spiel gepackt wurde. Grundsätzlich gefällt mir die Verbindung von kar-

tengesteuertem Arbeitereinsatz mit Deckbau-Elementen sehr gut, und auch die Nebenaktionen bereichern das Spiel meiner Meinung nach in einem sehr reizvollen Maße. Ich finde aber, dass man durchaus auf ein paar der Nebenmechanismen verzichten hätte können. Ich betrachte zum Beispiel die Sache mit Garn und Spitze als unnötige Verkomplizierung, die man ohne weiteres hätte weglassen können.

Alles in allem ist dem Autorentrio - Matthias Cramer ("Helvetia"), sowie Vater Stefan mit Sohn Louis Malz ("Edo") aber ein beachtenswertes, anspruchsvolles Werk gelungen. Lediglich die längere Spieldauer - ab 3 Personen muss man mit ungefähr zwei Stunden (oder mehr) rechnen - verhindert, dass "Rokoko" allzu oft auf unserem Spieltisch landen wird...



Game News-
Wertung



Game News - Spielekritik

So unglaublich es auch klingen mag, haben wir tatsächlich noch ein viertes Spiel, das in der relativ kurzen Epoche des Rokoko handelt...



Titel: Das Vermächtnis
Autor: Michiel Hendriks
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2014
für 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 45 bis 90 Minuten
Preis: ca. Euro 35,--

Hast du dir das schon mal überlegt: Was bleibt einmal von dir, wenn du nicht mehr bist? Wenn die Würmer an deinen sterblichen Überresten nagen und du langsam zu Staub und Asche wirst? Ein Künstler hinterlässt der Nachwelt seine Werke, ein Spitzensportler Bestleistungen oder Rekorde, ein Staatsmann Einträge in die Geschichtsbücher. Und du? Was wird wohl dein Nachlass sein?

Diese Gedanken hat wohl jeder Mensch, spätestens in den letzten Jahren seines irdischen Daseins. Als wohlhabender französischer Aristokrat im Jahre 1729 - als solcher betätigt du dich im vorliegenden Spiel - stellst du dir ebenfalls diese Frage. Du findest deine Antwort im Ausbau deiner Dynastie, um das Ansehen

deiner Familie auf Dauer zu stärken. In den Adern späterer Generationen wird schließlich immer noch dein Blut fließen, und dieser Lebenssaft ist dein wahres "Vermächtnis".

Du bist also nun das Familienoberhaupt. Obwohl der Begriff zu Beginn noch nicht so richtig passt, denn da bist du noch célibataire (heute würden wir "single" dazu sagen), hast lediglich einen kleinen Freundeskreis, ein bescheidenes Einkommen und ein paar Säcke Gold im Tresor. Aber mit etwas Tatkraft wirst du im Laufe von 9 Runden, die sich über 3 Generationen spannen, eine mächtige Dynastie aufbauen.

Tatkraft, das bedeutet spielerisch Aktionen, die du durchführen kannst. In jeder Runde verfügst du über zwei Aktionssteine in deiner Farbe, mit denen du bestimmte Aktionen durchführen kannst. Auf deinem eigenen Spielertableau gibt es vier verschiedene Aktionsfelder. Das erste Feld - Heirat - erlaubt dir, ein Familienmitglied der aktuellen Generation (zu Beginn bist dies nur du selbst!) zu verheiraten, oder die Ehe eines Kindes der nachfolgenden Generation zu arrangieren. Bei jeder Hochzeit können - wie auf der Karte des gewählten Partners angegeben - entweder Kosten entstehen

oder auch eine ansehnliche Mitgift winken. Meist muss man für Gemahlen für seine weiblichen Nachfahren bezahlen, kassiert dafür bei Hochzeitseiner männlichen Stammhalter. Frisch vermählte Paare bekommen auch gleich ein Kind, indem die oberste Karte vom Kinderkartenstapel gezogen und unterhalb des Ehepaars ausgelegt wird.

Ein Kind allein reicht natürlich nicht aus, um seine Dynastie zu vergrößern, deshalb bietet dir die zweite Aktion - Kinder bekommen - die Möglichkeit für weiteren Nachwuchs. Dabei kann man - gegen Verlust an Reputation - einen Urologen konsultieren, der die Geburt des gewünschten Geschlechts garantiert, oder den Zufall darüber entscheiden lassen.

Schließlich kannst du noch Freunde um Geld bitten, wobei bei höheren Leihsummen dein Ruf darunter leidet oder du sogar Freunde verlierst. Willst du deinen Freundeskreis wieder erweitern, kannst du Kontakte knüpfen. Nichts ist besser, neue Verbindungen zu einflussreichen Familien zu erhalten, als sich ein bisschen spendabel zu zeigen. Je mehr Geld du aus gibst, umso mehr Freundeskarten kannst du dir aus einer offenen Auslage nehmen.

Fortsetzung von "Das Vermächtnis"

Zusätzlich stehen dir auf dem Spielplan noch sechs farblich gekennzeichnete Aktionen zur Verfügung. Eine Aktion gestattet dir etwa den Erwerb eines Titels (gelb), was dein Ansehen in der Gesellschaft erhöht. Du kannst aber auch einen Fruchtbarkeitsarzt anheuern (blau), der gegen Bezahlung gleich zwei Mal für Kinderseggen sorgt. Ein Herrenhaus erwerben (grün) mag zwar eine teure Investition sein, wird dein gesellschaftliches Ansehen aber nachhaltig steigern und einige Mitbewerber vor Neid erblassen lassen.

Hingegen fördert eine Unternehmensgründung (orange) nicht unbedingt deine Reputation, bringt dir aber in Folge einen größeren finanziellen Spielraum. Auf dem roten Aktionsfeld wiederum kannst du eine Aufgabe annehmen, welche bei Erfüllung hilft, Ruhm und Ehre deiner Familie zu erhalten und zu mehren. Und zu guter Letzt kannst du auch noch zum Gemeinwohl beitragen (gelb), was zwar einiges deiner Ersparnisse kostet, dir aber dauerhaft enormes Ansehen in der Bevölkerung sichert.

Am Ende jeder Runde kassierst du dein Einkommen entsprechend der Einkommensleiste deines Spielertableaus. Am Ende jeder Generation erhältst du Reputationspunkte entsprechend deines aktuellen Ansehens, sowie je 1 Reputations-

punkt pro Kind in deiner Familie, das in dieser Generation geboren wurde. Und ganz am Ende des Spiels bekommst du noch zusätzliche Punkte, wenn du das Hauptziel (und eventuell aktivierte kleinere Ziele) deiner anfangs verdeckt zugewiesenen Fördererkarte erreichen konntest. Wenn du schlussendlich die meisten Reputationspunkte aufweist, gewinnst du das Spiel, denn du hast bewiesen, dass du damit deiner Familie das beste Vermächtnis hinterlassen hast.

Ich habe bis jetzt in meiner spielerischen Laufbahn schon einige Spiele kennengelernt, bei denen es um Heirat, Erbfolge und Generationen ging. Aber keines verbindet so geschickt Elemente eines Arbeitereinsatzspiels mit klugem Kartenmanagement, um seine eigene Dynastie aufzubauen.

Zuerst einmal zum "Worker placement". Mit den Aktionssteinen legt man fest, welche Aktionen man durchführen möchte. Dabei kommt es aber nur bedingt zu Interaktion, im Gegensatz zu den meisten Arbeitereinsatzspielen. Dies liegt daran, dass ein großer Anteil auf dem eigenen Spielertableau stattfindet. Dabei geht es vor allem um Verwaltungsangelegenheiten und Familiengeschichten, bei denen jeder Spieler im Grunde genommen frei

gieren und nach Belieben optimieren kann. Wo kämen wir schließlich hin, wenn sich wildfremde Personen in so persönliche Dinge, wie Heirat, Kinderkriegen und den eigenen Freundeskreis einmischen könnten?!

Es ist schon mal recht angenehm, dass man diese für den Aufbau wichtigen Aktionen ungestört ausführen kann. Noch besser ist aber, dass einem einige Aktionsfelder sogar die Wahl über deren "Stärke" lassen. Beispielsweise kann man



mit der Aktion "Kontakte knüpfen" kostenlos 1 Freundeskarte nehmen, gegen Bezahlung einer Münze schon 2 Karten, und für 2 Münzen sogar deren drei.

Die Aktionen auf dem Spielplan sind da schon um einiges umkämpfter. Hier besteht ein größerer Konkurrenzdruck, denn jedes der sechs Aktionsfelder kann pro Runde nur einmal besetzt werden. Eine weitere Besonderheit stellen die farbigen Aktionssteine dar. Jedem Spieler steht für jede Generation ein solcher Aktionsstein zur Verfügung. Zusätzliche Aktionssteine kann man über angeheiratete Personen erhalten, je nach deren Spezialeffekt. Farbige Aktionssteine dürfen ausschließlich auf den farblich passenden Aktionsfeldern eingesetzt werden,

Fortsetzung von "Das Vermächtnis"

weshalb hier dem richtigen Timing eine große Bedeutung zukommt.

Das Öffnen der Schachtel bringt jede Menge Spielkarten ans Licht. Wir finden da Fördererkarten, Aufgabekarten, Unternehmenkarten, Titelkarten, Gemeinwohlerkarten, Geldkarten, Hinweiskarten, Herrenhauskarten, etc. Insgesamt sind es 260 Karten, weshalb man auf jeden Fall auch von einem Kartenspiel sprechen kann.

Die wichtigsten Karten sind die Freundeskarten. Neben einer Abbildung, dem Geschlecht und dem Namen der Person sind auf jeder Karte noch weitere Informationen vermerkt, wie die Kosten bzw. die Mitgift im Falle der Hochzeit, die Berufsgruppe (Künstler, Wissenschaftler, Aristokrat, etc.), die Nationalität (Frankreich, Amerikanische Kolonien, Großbritannien, Preußen, Russland, Osmanisches Reich, etc.), Einfluss auf Einkommen, Freunde und Ansehen, welches die Person mitbringt, sowie Spezialeffekte. 75 verschiedene Freundeskarten sorgen für viel Abwechslung und viele Aktionsmöglichkeiten.

Aber auch die Kinderkarten spielen eine wichtige Rolle. Sie bestimmen nämlich über das Geschlecht der Nachkommen. Neben den Söhnen und Töchtern beinhaltet der Kinderkartensatz aber auch einige "Komplikationskarten"

(damals waren Geburten eine heikle Angelegenheit), bei denen man sich dann entscheiden muss, ob man durch einen Zwischenfall während der Geburt das Kind verliert oder die Mutter opfert. Einige der Kinder verfügen außerdem über willkommene positive Eigenschaften.



Die Fülle an Karten bietet zwar viele Vorteile, wie Abwechslungsreichtum und eine Unzahl an Möglichkeiten, benötigt aber auch dementsprechend viel Platz. Ein normaler Spielstisch wird bei maximaler Spielerzahl schnell mal zu klein, schließlich kann in drei Generationen ein beachtlicher Stammbaum entstehen. Schaffte ein Spieler das Maximum an Nachkommen, also drei Kinder pro Paar, hätte er allein schon 27 Urenkel, sprich Kinder aus der dritten Generation. Das ist zwar höchst unwahrscheinlich, aber selbst der Durchschnitt von 8 bis 12 Urenkel muss erst einmal ordentlich untergebracht werden.

Ein weiteres Manko der Kartenvielfalt liegt in der mangelnden Übersichtlichkeit. Die Karten sind ja - aufgrund des enormen Platzbedarfs - kleinformig, was sich jedoch nur auf den ersten Blick als

praktisch erweist. Schließlich sind auf den Karten viele Informationen untergebracht, bei den meisten sogar ein drei- bis vierzeiliger Text für einen Spezialeffekt. Die daraus resultierende Schriftgröße ist bei schlechter Beleuchtung und/oder für ältere Semester (wie mich) nicht gut entzifferbar, was sich vor allem bei einem vollen Tisch negativ auswirkt. Um sich zurechtzufinden und alle Effekte zu beachten, müssen immer wieder Karten zum Studieren der Texte hochgenommen werden. Dies hemmt den Spielfluss doch beträchtlich, ein Hindernis, das ich wegen der ansonsten so bemerkenswerten Varianz der Karten bedauerlich finde.

Die Spielregel umfasst dafür gleich 24 großformatige Seiten. Dies braucht aber niemanden abschrecken, denn erstens ist alles reich bebildert, und zweitens relativ gut aufgebaut. Sogar eine detaillierte Beschreibung der Freundeskarten, sowie Regeln für die Solo-Variante finden sich darin. Was ich allerdings vermisse, ist eine praktische und übersichtliche Kurzregel, die man entweder separat auf Tafeln beifügen oder auf die textfreie Rückseite der Spielregel drucken hätte können.

"Das Vermächtnis" ist weniger komplex, als es die Menge an Karten und das umfangreiche Regelheft vermuten ließen. Vom Spielgefühl kann man es auch nicht wirklich als Stra-

Fortsetzung von
"Das Vermächtnis"

tegiespiel betrachten. Es kommt vielmehr darauf an, das Beste aus seinen Karten, aus der momentanen Situation zu machen. Die Fördererkarten, die jeder Spieler zu Beginn erhält, sorgen zwar dafür, dass man doch gewisse langfristige Ziele verfolgt, aber ansonsten dominieren kurzfristige taktische Entscheidungen, bei denen man sich nach dem vorhandenen Kartenmaterial orientieren muss.

Wenngleich das Spiel in jeder Spielerzahl funktioniert, bevorzuge ich das Spiel zu zweit oder zu dritt. Die Spieldauer ist dann deutlich angenehmer, die Wartezeiten erträglicher,

während es in voller Besetzung schon mal an die 2 Stunden dauern kann. Das ist zu viel dafür, dass sich der Spielablauf in verschiedenen Partien doch als ziemlich repetitiv erweist. Die Interaktion ist ohnehin nicht recht hoch, denn nur auf den Aktionsfeldern des Spielplans kommen die Spieler einander in die Quere. Über die Qualität der Solo-Variante kann ich hingegen leider nichts berichten, da ich "Das Vermächtnis" bis jetzt immer nur mit anderen Mitspielern gespielt habe.

Insgesamt gefällt mir das Spiel sehr gut. Mit ausreichender Beleuchtung und einem geeignet großen Spieltisch bin ich jederzeit wieder mal gerne bereit, ei-

ne neue Dynastie zu gründen, mit vielen Kindern, Enkeln und Urenkerl. Ich bezweifle jedoch, dass es ein richtiger Dauerbrenner wird, dazu fehlt mir doch ein wenig der anhaltende Wiederpielreiz.



Game News-Wertung



<u>Jahr</u>	<u>OÖ. Spielemeister</u>	<u>TraunCönig</u>	<u>Mini-Turnier</u>
1994	Thomas Hüttner	---	---
1995	Alexander Polansky	Günther Rosenbaum & Reinhold Fischer	---
1996	Thomas Hüttner	Reinhold Fischer	---
1997	Reinhold Fischer	Reinhold Fischer	---
1998	Sonja Auracher	Ronnie Novicky	Franky Bayer
1999	Gefried Klein	Gefried Klein	---
2000	Reinhold Fischer	Günther Rosenbaum	Rosmarie Klein
2001	Ewald Wolfsgruber	Reinhold Fischer	Reinhold Fischer
2002	Gerhard Lettner	Reinhold Fischer	Franky Bayer
2003	Thomas Blattner	Günther Rosenbaum	---
2004	Sonja Auracher	Günther Rosenbaum	Doris Hagmair
2005	Reinhold Fischer	Udo Mihlan	Udo Mihlan
2006	Reinhold Fischer	Günther Rosenbaum	Franky Bayer
2007	Sonja Auracher	Harald Reckendorfer	Thomas Blattner
2008	Raphael Kaufmann	Günther Rosenbaum	---
2009	Jakob Faschinger	Reinhold Fischer	Franky Bayer
2010	Andi Wolfsgruber	Günther Rosenbaum	Doris Schapper
2011	Andreas Hainy	Günther Rosenbaum	Jakob Faschinger
2012	Rosmarie Klein	Günther Rosenbaum	Jakob Faschinger
2013	Daniel Blattner & Jonathan Voboril	Harald Reckendorfer	Christoph Talkner
2014	Dagmar Klein	Harald Reckendorfer	Franky Bayer



Palais Royal
Kostümfilm
Deutschland 2008
Regie: Xavier Georges
Hans im Glück Filme
Dauer: ca. 90 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.

© 2015 by Game News

Alle Rechte vorbehalten.

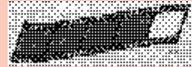
Film-Tipp des Monats

Hektisches Treiben im Palais Royal, dem prunkvollen Schloss des Königs. Überall wuseln geschäftige Diener vom prächtigen Treppenhause zum versteckten Hintereingang und vom Tor zur Schreibstube. Warum diese emsige Betriebsamkeit? Im Schlosspark haben sich einflussreiche Adlige eingefunden, und die gilt es nun, für sich zu gewinnen, wofür man wiederum auf die wohlwollende Hilfe vom Kardinal, von Madame Pompadour oder vom König selbst angewiesen ist. Und so entsteht am Hofe ein listenreiches Taktieren um Macht, Ein-



fluss, Mauscheleien und Unterstützung von höchster Stelle.

Xavier Georges, ein waschechter Franzose, hat das intrigante Geschehen gekonnt in Szene gesetzt. Das Filmstudio hat seinerseits für eine gelungene, sehr opulente Ausstattung gesorgt. Prädikat: Très bon!



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 Spiezeitung (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