LET'S PARTY IM TRAUNERHOF !!

Jubel-Trubelritter am 3. Februar 2016 in Partylaune! (S. 1)

282. Ausg. 28. Jan. ‘16
Auflage 100 Stück (!!!)
25. Jg., Abo 15 Euro

Game News Traun - Eigenreportage

Fasching, Ballsaison, Valentinstag, Air+Style, Super Bowl, mein Geburtstag ;), … Gründe zum Feiern finden sich im Februar reichlich. Wir Knobelritter sind auch keinem Fest abgeneigt, schon gar nicht wenn es passend fällt.

Daher gilt für uns „Leg los!“, get in „The Game“, es sind nur „7 Steps“ zum nächsten Club. Mit etwas „Team Play“ illusimieren…, il-„Lumis“ieren…, illunimieren,… machen wir die Nacht zum Tag, auch wenn wir morgen „Knästel“n, woher unsere Kopfschmerzen kommen.

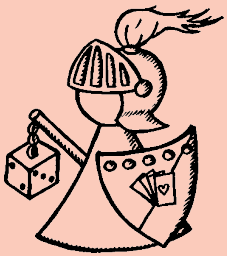
Also packt am Mittwoch, den 3. Februar reichlich Partylaune ein und bringt sie ab 18:30 Uhr in den Traunerhof.

Euer Oliver Koch

Spielwarenmesse Nürnberg 2016

Vom 27.Jänner bis 1. Februar 2016 findet in Nürnberg wieder die größte Spielwarenmesse der Welt statt, die „Toy Fair 2016“. Und natürlich ist wieder ein Team aus Oberösterreich (Gerhard, Peter, Roland und Franky) vor Ort und Stelle, um sich ein Bild von den neuesten Trends und Spielen zu machen. In der nächsten Ausgabe werde ich jene Spiele auflisten, welche mir am interessantesten erscheinen.

Ritter der Knobelrunde



Abonnement der Game News für 2016

Einige Knobelritter haben schon brav bezahlt und müssen deshalb nicht mehr mit einer Gehaltsexekution rechnen. Aber noch ist bei vielen das Abo für das Jahr 2016 ausständig. Daher noch mal zur Erinnerung: Die Preise betragen Euro 15,- für die Printausgabe und Euro 5,- für die elektronische Ausgabe.

Spielekalender 2016

Dieser Ausgabe der Game News liegt wieder der beliebte, sehnsüchtig erwartete Spielekalender für das Jahr 2016 bei. Alle wichtigen Termine für Spieleabende und die wichtigsten Spieleveranstaltungen sind darin übersichtlich angeführt. Die nächste Spieleveranstaltung ist das Spiele-Festival in Ternberg, welches von Roland Rankl organisiert wird. Wir hoffen, dass die „Ritter der Knobelrunde“ dieses Service auch nutzen und die Veranstaltungen fleißig besuchen...

Saunameister 2015

Nicht nur in den Klubräumen des Traunerhofs wird gespielt, auch zwischen den Aufgüssen bei der Saunarunde „Schweißperle“ wird gerne das eine oder andere Spielchen ausprobiert. Auch beim diesjährigen Ranking setzte sich der Lokalmatador Franky durch. Mit 17 Siegen konnte er seine Konkurrenten Günther(9x), Christian (6x), Wolfi und Trajan (je 5 x) klar distanzieren und sich auch heuer zum wiederholten Male zum Saunameister küren.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 7. Februar 2016 bis spätestens 12:00 Uhr.

Zwischenstand

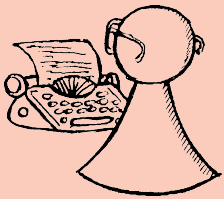
Zwar gab es erst einen Spieleabend, und dieser war nicht gerade gut besucht, trotzdem gibt es schon einen ersten Zwischenstand, der auch heuer wieder einen spannenden Kampf um die Krone verspricht:

1. Prinz Franky	29
2. Marquis Christoph	25
3. Herzog Gerhard	21
4. König Reinhold	19,5
5. Kammerzofe Michaela	17
6. Marquis Udo	11,5
7. Königin Ute	4
Earl Oliver K.	4
Earl Johannes	4

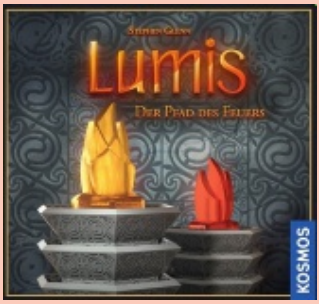
www.knobelritter.at

Sie können uns auch auf unserer Homepage besuchen und uns auf Facebook verfolgen.

Game News - Spielekritik



Party! Auf Spiele umgemünzt bedeutet dies Spaß, Unterhaltung, Kurzweil. Und auch ein gewisses Zusammengehörigkeitsgefühl. Letzteres kann das nachfolgend beschriebene Spiel zuhauf bieten, schließlich wird in Teams gespielt...



Titel: Lumis
Border-to-Border-Spiel
Autor: Stephen Glenn
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2015
für 2 oder 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: Euro 29,95

Der Untertitel des Spiels lautet "Der Pfad des Feuers".

Falsch, völlig unrichtig und irreführend! In Wahrheit sind es nämlich zwei Pfade, welche zwei Spieler oder zwei Teams im Laufe des Spiels auf dem Spielplan entstehen lassen. Aber nur ein einziger kann dabei den Sieg bringen, nämlich jener der zuerst die beiden gegenüberliegenden Seiten eines Spielers oder Teams miteinander verbindet!

Die vier Seiten ("Grundlinien") des mit einem Sechseckraster überzogenen Spielplans weisen deshalb zwei Farben auf. Die Felder der oberen und unteren Grundlinie sind gelb eingefärbt, die Felder des linken und rechten Rands hingegen rot. Dementsprechend übernimmt eine Partei die gelben Feuersteine, die andere die roten. Jede Partei versucht im Laufe des Spiels, einen durchgehenden Pfad von Feuersteinen in ihrer Farbe von der einen Seite zur anderen zu schaffen.

Jede Partei erhält zusätzlich einen eigenen Satz an Spielkarten, der aus je 13 Karten der Farben hellblau, cremefarben, violett und grün besteht. Dies sind genau jene Farben, welche auch die Felder des Spielplans aufweisen. Der Spielplan ist nämlich in 25 Gebiete unterteilt, welche aus unterschiedlich vielen Hexfeldern - zwischen 12 und 36 - bestehen. Jedes Gebiet weist zudem 1 oder 2 andersfarbige Turmfelder auf, ungefähr in der Mitte des Gebiets.

Nachdem jeder Spieler 5 Karten vom gemeinsamen Team-Stapel auf die Hand genommen hat, kann das Spiel losgehen. Wer an der Reihe ist, kann eine von vier Aktionen durchführen:

A. Karten nachziehen
Die Anzahl der Karten, die er nachziehen kann, richtet sich nach den offen liegenden Nachschubkarten seines Teams. Er wählt eine der bei-den Nachschubkarten aus, zieht die angegebene Anzahl an Karten vom Stapel (1 bis 4) und dreht anschließend die Nachschubkarte um. Das Handkartenlimit von 15 Karten darf dabei aber auf keinen Fall überschritten werden.

B. Karten an Partner weitergeben
Auch hier wählt man eine der beiden Nachschubkarten und reicht seinem Partner die entsprechende Anzahl an Karten aus seiner Hand.

C. Einen Turm setzen
Türme können nur auf die Turmfelder oder auf die Felder der eigenen Grundlinie gesetzt werden. Während man für einen Turm auf der eigenen Grundlinie lediglich eine Karte einer beliebigen Farbe benötigt, gelten für ein Turmfeld nur Karten derselben Farbe. Setzt man einen Turm auf ein freies Turmfeld, kann man beliebig viele Karten ausspielen, setzt dann entsprechend viele Turmsteine übereinander und markiert den Turm mit einem Feuerstein der eigenen Farbe. Will man die Kontrolle eines gegnerischen Turms übernehmen, muss man um 1 Karte mehr

Fortsetzung von "Lumis"

ausspielen als der Turm hoch ist.

D. Eigene Türme verbinden

Man stellt eine Verbindung her, indem man Feuersteine der eigenen Farbe auf Spielplanfelder zwischen zwei Türmen unter seiner Kontrolle stellt. Für jedes Feld muss eine farblich passende Karte aus der Hand gespielt werden.

Das Team, dem es gelingt, einen durchgehenden Pfad zwischen zwei Türmen auf seinen gegenüberliegenden Grundlinien zu bilden, gewinnt das Spiel sofort.

Dies sind - bis auf ein paar Details - schon alle Regeln, weshalb es kein stundenlanges Regelstudium benötigt, um sofort losspielen zu können. Im Grunde genommen geht's in einem Spielzug lediglich um das Nachziehen oder das Ausspielen von Karten. "Lumis" aufgrund des einfachen und leicht erlernten Spielablaufs als simples Spiel abzutun, wäre aber ein großer Fehler. Nachdem beiden Parteien über denselben Kartensatz verfügen, kommt es stark darauf an, seine Karten richtig einzusetzen.

Das fängt schon beim Bau der Türme an, bei dem der Spieler vor eine knifflige Entscheidung gestellt wird. Wie hoch soll der Turm ausfallen? Riskieren oder auf Sicherheit spielen? Lediglich einen oder zwei Turmsteine zu bauen ist riskant, denn übernimmt der Gegner die Kontrolle über den Turm, hat man einen Spielzug verloren und die Karte(n) umsonst verbraucht. Zu viele Karten derselben Farbe könnten aber eine unnötige Vergeudung von Ressourcen bedeuten, die später dann abgehen könnten.

Steht ein Turm einmal auf dem Spielplan, geht es darum, so bald wie möglich eine Verbindung mit anderen eigenen Türmen herzustellen. Miteinander verbundene Türme sind nämlich sicher und können vom Gegner nicht mehr überbaut werden. Zusammen mit dem Umstand, dass auch einmal gesetzte Feuersteine tabu sind, entstehen so im Laufe des Spiels Bedrohungen, Blockaden, Engpässe, Brennpunkte. Die Spannungskurve steigt, bis einem Team der entscheidende Durchbruch gelingt.

Seinen besonderen Reiz erfährt "Lumis" allerdings durch das Partnerspiel. Die beiden Spieler eines Teams sind abwechselnd an der Reihe. Nachdem dem Timing der einzelnen Aktionen eine große Bedeutung zukommt, beispielsweise wenn ein gerade gebauter Turm so schnell wie möglich "gesichert" werden soll, ist oft die richtige Koordination gefragt. Absprachen sind jedoch explizit verboten ("Schweigen ist Gold"). Gerade von dieser latenten Unsicherheit lebt das Spiel. Ob der Partner bei-spielsweise die eigenen Absichten erkannt hat, ob er dafür die passenden Karten auf der Hand hält oder nicht, ob er auf eine Aktion des Gegner angemessen reagieren kann, etc. Sicher gibt es abseits oraler Kommunikation noch andere Mittel sich mitzuteilen (geheime Botschaften, Zeichen, Gesten, verräterische Aussagen), aber Schummeln nimmt dem Spiel eindeutig die Würze und ist unter Spielern ohnehin ein "No go!"

Während ich das Partnerspiel wegen dieser doppelten Unabwägbarkeiten aus Kar-tenglück und Partner ausgesprochen reizvoll finde, gefällt mir das Spiel zu zweit weit weniger. Zwar hat man dort alles selbst in der Hand, kann taktischer vorgehen (so es die Karten zulassen), und braucht sich nicht auf einen unberechenbaren Partner verlassen. Aber ich kenne doch weit bessere Zweipersonenspiele, während es nur eine Handvoll wirklich guter Teamspiele gibt.

Ich finde es nur schade, dass die Aktion B - Karten an Teampartner weitergeben - (sie entfällt logischerweise im Zweierspiel) in unseren Runden kaum genutzt wird. Meist bedeutet sie doch einen

Fortsetzung von "Lumis"

Zugverlust, da keine neuen Karten ins Spiel kommen, sondern nur von einer Kartenhand in die andere wandern. Dass man die Absicht und die Bedürfnisse seines Partners tatsächlich errät, ist doch eher die Ausnahme als die Regel. In unseren Partien hat daher stets jenes Team verloren, welches dies dennoch probiert hat, auch wenn es manchmal nur ganz knapp nicht zum Erfolg geführt hat.

Das Material macht einen guten Eindruck, auch wenn ich die Farbwahl der Spielplanfelder des Spielplans etwas ätzend finde. Die Qualität der neutralen Turmsteine und der Feuersteine in gelb und rot ist also in Ordnung. Was man von der Quantität leider nicht behaupten kann. Zwar kommt man in den meisten Fällen mit den mitgelieferten Steinen aus, und wenn man bereits von Anfang an alle Türme, die Teil einer bestehenden Verbindung sind, auf 1 Turmstein reduziert, werden diese nur mehr in Ausnahmefällen knapp.

Was passiert aber, wenn die Feuersteine verbraucht sind? Laut Spielregel hat jenes Team sofort verloren, welches nicht mehr genug Feuersteine besitzt. Die Beschränkung auf 50 Feuersteine pro Farbe ist für mich willkürlich und nicht nachvollziehbar. Gerade Partien, die heiß umstritten sind und daher mehr Feuersteine brauchen, sind doch ausgesprochen spannend und verdienen kein so abruptes und unbefriedigendes Ende. Mit einer Handvoll Feuersteinen mehr pro Farbe wäre der Verlag auf der sicheren Seite gewesen und hätte auf die blöde Regel einer sofortigen Niederlage verzichten können.

Trotzdem: "Lumis" ist alles in allem ein schönes, elegantes, leicht zu erlernendes Border-to-Border-Game, das als Teamspiel mit viel Interaktion und einem angenehmen Glücksanteil gefällt. Die Zweipersonen-Variante konnte mich hingegen nicht überzeugen.

Game News-Wertung

HALL OF GAME

Der ungewöhnliche Termin des Spieleabends (an einem 2. Mittwoch) hatte leider zur Folge, dass der Besuch unter den Erwartungen blieb. Und daher wurden auch nur wenige Stimmzettel für unsere „Hall of Games“ abgegeben. Dies konnte vor allem Johannes nutzen, denn alle seine Spiele schafften es unter die Top Five!!!

CORNWALL konnte sich knapp vor DIE STAUFER an die Spitze setzen. Dahinter drei Spiele gleichauf auf dem 3. Platz der Wertung: LA GRANJA, VIENNA und DIE PORTALE VON MOLTHAR. Johannes dürfte mit seinen Spielen genau den Geschmack der Knobelritter getroffen haben...

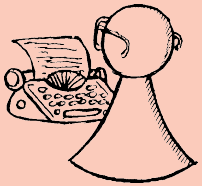
Dahinter eine Mischung aus anspruchsvollen Spielen (MAGE KNIGHT, STEAM TIME, SCOVILLE, CITRUS und VITICULTURE) sowie lockeren Familienspielen (TRÄXX und SUSHI GO!). Rausgefallen ist PATCHWORK, dessen Platz wieder ein Zweipersonenspiel einnimt: 7 WONDERS DUEL.

Wertung:

1. Cornwall	**6/+**	**5/-0/11/**	**=**
2. Die Staufer	**4/+**	**6/-0/10/**	**+**
3. La Granja	**6/+**	**3/-0/**	**9/**	**-**
Vienna	**3/+**	**6/-0/**	**9/**	**+**
Portale v. Molther	**3/+**	**6/-0/**	**9/**	**+**
6. Träxx	**5/+**	**3/-0/**	**8/**	**-**
7. Mage Knight	**3/+**	**3/-0/**	**6/**	**-**
8. Steam Time	**2/+**	**2/-0/**	**4/**	**+**
Scoville	**2/+**	**2/-0/**	**4/**	**+**
10. Sushi Go!	**3/+**	**0/-1/**	**2/**	**-**
Citrus	**2/+**	**0/-0/**	**2/**	**-**
Viticulture	***2/+**	**0/-0/**	**2/**	**+**
13. Patchwork	**1/+**	**0/-0/**	**1/**	**---**

Vorschlag: 7 Wonders Duel (1x)

Game News - Spielekritik



Na, das nenne ich einen Spieletitel, der haargenau zum Thema des nächsten Spieleabends - Party und Partnerspiele - passt. Immerhin lautet er übersetzt treffend „Mannschaftsspiel“...

Titel: Team Play
Partner-Kartenspiel
Spieleautor: Johannes Schmidauer-König
Verlag: Schmidt Spiele
Jahrgang: 2015
für 3 bis 6 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 8,90

Einleitung

Spielen im Team hat mehrere Vorteile. Erfolge lassen sich noch besser genießen, Siege gemeinsam schöner feiern. Niederlagen wiederum sind leichter zu verschmerzen, geteiltes Leid ist schließlich halbes Leid. Außerdem kann man die Schuld ja insgeheim seinen Partnern zuschreiben. Wen wundert's, dass Kooperationsspiele noch immer voll im Trend liegen? Aber auch Partnerspiele erfreuen sich - aufgrund des Wir-Gefühls - zunehmender Beliebtheit.

Bei folgendem Spiel ist schon der Name Programm. Bei "Teamplay" versucht man, zusammen mit seinem Partner die wertvollsten Aufträge zu erfüllen, indem man die passenden Karten für eigene Aufträge ausspielt, und seinem Partner dringend benötigte Karten zuschiebt.

Spielbeschreibung

Karten! Das ist das richtige Stichwort, denn im Grunde genommen ist "Team Play" ein Kartenspiel. Wir finden darin zwei Arten von Karten vor. Einerseits gibt es da Zahlenkarten mit den Werten von 1 bis 8, je 4 x in den Farben rot und blau. Diese werden prinzipiell auf die Hand genommen und gesammelt. Andererseits sind da noch Auftragskarten, für die man wiederum die passenden Zahlenkarten abgeben muss.

Jede Auftragskarte verlangt eine Kartenkombination, die aus 2 bis 6 Karten bestehen kann. Dies können ganz bestimmte Karten sein, Zahlenfolgen, Kombinationen, wie wir sie beispielsweise von "Kniffel" kennen (Full House, Drillinge, etc.), oder teilweise auch simple Rechenaufgaben (z.B. 3 rote Karten, die zusammengezählt den Wert "7" ergeben). Die Farbe kann entweder vorgegeben (rot oder blau) oder beliebig sein (grau). Je nach Schwierigkeitsgrad winken bei Erfüllung 1 bis 6 Siegpunkte als Belohnung.

Die Spielvorbereitung geht flott von sich: Vom gut gemischten Stapel der Zahlenkarten werden 3 aufgedeckt, welche eine allgemeine offene Auslage bilden. Auch die Spieler erhalten anfangs schon ein paar Karten auf die Hand. Der Startspieler bekommt nur eine einzige Zahlenkarte, der im Uhrzeigersinn folgende Spieler schon deren 2, alle anderen Spieler sogar 3 Karten. Jeder Spieler erhält eine Auftragskarte, die er offen vor sich auslegt, zusätzlich wird eine Karte als allgemeiner Auftrag aufgedeckt.

Fortsetzung von "Team Play"

Wer an der Reihe ist, hat drei Aktionsmöglichkeiten, die er in beliebiger Reihenfolge durchführen kann:

A) Er zieht 2 Karten, wobei er für jede Karte frei zwischen einer offenen (Auslage) oder verdeckten Karte (Stapel) wählen kann.

B) Er kann in seinem Zug beliebig oft Auftragskarten erfüllen, indem er die geforderte Kombination an Zahlenkarten aus seiner Hand abgibt und auf den Ablagestapel legt. Erfüllte Auftragskarten werden von einem der beiden Spieler des Teams verdeckt "gesammelt". Für jede erfüllte Auftragskarte wird sofort eine neue gezogen und aufgedeckt.

C) Er kann seinem Partner 1 oder 2 Karten geben.

Hat ein Team seine 8. Auftragskarte erfüllt, kommt jeder Spieler noch genau ein mal dran. Anschließend werden die auf den Auftragskarten abgebildeten Siegpunkte addiert. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Fazit

Das Spielprinzip ist also denkbar simpel. Einfach Karten sammeln und dann passende Aufträge erfüllen, das kennen wir schon aus vielen Spielen. Dementsprechend schnell sind die Regeln erklärt, es kann gleich losgespielt werden. Doch bietet "Team Play" auch etwas Neuartiges?

Die Auftragskarten sind einigermaßen interessant. Spieleautor Johannes - als Klavierlehrer wäre für ihn eigentlich die Bezeichnung Spielekomponist angebrachter - hat sich da einiges einfallen lassen. Er variiert geschickt Kniffelkombinationen mit den Elementen Farbe (rot, blau und grau für beliebig), geraden und ungeraden Zahlen, hohen und niedrigen Werten.

Dem unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad wird mit einer großen Bandbreite an Siegpunkten Rechnung getragen. So erhält man beispielsweise für ein Paar derselben Zahl (Farbe egal!) lediglich einen einzigen Siegpunkt, während - als anderes Extrem - 5 aufeinanderfolgende rote Zahlen stolze 6 Punkte wert sind. Dies ist auch gut so, denn damit gewinnt nicht automatisch das Team, welches zuerst acht Aufträge erledigt, sondern jenes mit den meisten Gesamtpunkten. Zumeist ist daher für Spannung bis zur großen Schlussabrechnung gesorgt.

Bei Kartenspielen spielt das Glück durch das zufällige Auftauchen der Karten ja oft eine bedeutende Rolle. Auch bei "Team Play" lässt sich der Glücksfaktor nicht wegleug-nen. Der Hauptreiz des Spiels liegt jedoch - ich habe dies bis jetzt nur am Rande erwähnt - im Partnerspiel! Es genügt nicht, sich bloß auf sich und die eigenen Aufträge zu konzentrieren, damit hat man meist keine Chancen auf den Sieg. Vielmehr sollte stets auch der Partner beachtet und möglichst effektiv bei dessen Bemühungen unterstützt werden. Manchmal ist es sogar notwendig, die eigenen Interessen im Dienste des Teams hintan zu stellen. Besonders das strenge Handkartenlimit (maximal sechs Karten zu Beginn des Zuges!) verlangt geradezu nach partnerschaftlicher Hilfe.

Speziell mit der Aktionsmöglichkeit C - seinem Partner 1 oder 2 Karten geben - lässt sich hervorragend helfend eingreifen. Da Kommunizieren jedoch ausdrücklich verboten ist, vor allem was Farbe und Wert eventuell benötigter Karten betrifft, muss jeder selbst aufpassen, was sein Partner brauchen könnte. Daher sind Aufmerksamkeit und ein gutes Gedächtnis gefragt. Wer gut zusammenspielt, kann den vorhandenen Glücksanteil doch deutlich senken. Ich finde dies sehr reizvoll, und auch in unserem Spieleklub, in dem gerne Partner-

Fortsetzung von "Team Play"

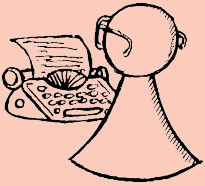
spiele wie "Tichu" und "Dog" auf dem Spieltisch landen, kommt "Team Play" sehr gut an.

Leider lassen sich Runden mit ungerader Spielerzahl nicht auf gleichgroße Teams aufteilen, weshalb zu dritt oder zu fünft jeder für sich spielt - ganz ohne Partner. Meiner Meinung nach ist der Spielreiz hierbei jedoch deutlich geringer, tendiert fast schon in Richtung "reizlos". Bereits in unseren Testspielen im Spieleklub, als uns Johannes erstmals seine neue Spielidee präsentierte, offenbarte sich, dass die Stärke des Spiels eindeutig im Teamspiel liegt, was sich ja dann auch in seiner Namensgebung auswirkte. Dass es trotzdem auch für 3 und 5 Spieler angeboten wird, liegt wohl an der Verlagspolitik von Schmidt Spiele, eine möglichst große Käuferschicht zu bedienen. Ich persönlich empfehle "Team Play" gerne und bedenkenlos für 4 oder 6 Spieler, für andere Besetzungen gibt es aber wesentlich geeignetere Spiele.

Game News-Wertung

Game News - Spielekritik

Okay, ein Partyspiel ist das nachfolgend beschriebene Spiel zwar nicht wirklich, aber es ist schnell erklärt, schnell gespielt und macht Spaß, weshalb es hier nicht fehl am Platz ist...



Titel: 7 Steps
von Michael Kiesling & Reinhard Staupe
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2014
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: Euro 29,90

Einleitung:

Wie schon der Titel des Spiels verrät, dreht sich dabei alles um die Zahl 7.

Es gibt sieben Spielplantafeln mit je sieben Farbfeldern und insgesamt sieben verschiedenen Farben. Man kann in jeder Runde diese Tafeln mit bis zu sieben Farbscheiben belegen, wobei die Türme maximal sieben Scheiben hoch werden dürfen. Wer nicht mehr als sieben Siegpunkte schafft, bekommt ein Sonderplättchen, das ihm für die nächsten Züge Vorteile bringt.

Vorbereitung:

Die Spielplantafeln werden nach Variante 1 (eine Farbe je Tafel) oder nach Variante 2 (mehrere Farben bunt verteilt je Tafel) zusammengelegt. Bei Variante 1 entsteht ein etwas größerer Glücksanteil, bei Variante 2 wird das Spiel taktischer mit geringerem Glücksanteil. Jeder Spieler zieht 7 Scheiben aus dem Beutel und platziert sie hinter seinem Sichtschirm. Schließlich werden noch die Wertungsleiste, die Bauhilfe- und die Siegpunkteplättchen bereitgelegt.

Fortsetzung von "7 Steps"

Spielablauf:

Ein Spielzug besteht aus 3 Phasen:

1. 1-7 Scheiben verbauen: Zunächst muss man die erste Scheibe auf ein leeres Feld legen. Die nächste Scheibe muss man benachbart zu dieser auf der gleichen oder maximal eine Ebene höher platzieren. Dies wiederholt sich, bis man keine Scheibe mehr legen kann oder will. Sind alle Felder einer Farbe belegt, darf man die erste Scheibe auf ein Feld der niedrigsten Ebene platzieren.

2. Punkte kassieren: Nun erhält man die Punkte für jede gelegte Scheibe entsprechend der erreichten Ebene (z.B. 2 Punkte für Ebene 2). Erreicht man 7 Punkte oder weniger, darf man sich ein Bauhilfe- oder Siegpunkteplättchen nehmen.

3. Auf 7 Scheiben nachziehen: Nun darf man beliebig viele Scheiben in den Beutel werfen und dann auf 7 wieder nachziehen.

Die Bauhilfeplättchen erlauben es dem Spieler, Scheiben anders einzusetzen oder auf dem Spielplan liegende zu verändern. Die Siegpunkteplättchen bringen Extra-Siegpunkte, wenn man gewisse Vorgaben erfüllt. Wird ein Turm der Höhe 7 erreicht, werden die Scheiben dieses Turms auf die anderen Scheiben umverteilt.

Spielende:

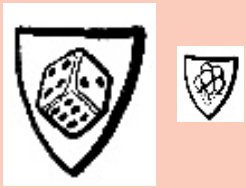
Wenn ein Spieler seine Scheiben nicht mehr auf 7 auffüllen kann, wird die angefangene Runde noch zu Ende gespielt. Derjenige, der nun die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Fazit:

Das Spielmaterial ist von guter Qualität und die Spielbeschreibung kurz, mit vielen Bildern und sehr gut verständlich. Der Glücksfaktor im Spiel zeigt sich beim Ziehen der Scheiben: Zieht man die passenden, kann man alle verbauen, hat man Pech, kann man vielleicht sogar nur eine Scheibe platzieren. Strategisches Denken ist notwendig, um die Scheiben und die Bauhilfe- und Siegpunkteplättchen optimal einzusetzen, um damit möglichst viele Punkte zu erzielen. „7 Steps“ ist schnell erklärt und gelernt. Durch den variablen Spielaufbau entstehen abwechslungsreiche Partien, die das Spiel immer wieder interessant machen. Also ein gelungenes Legespiel für die ganze Familie!

Game News-Wertung

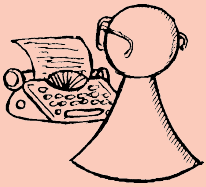
Angie



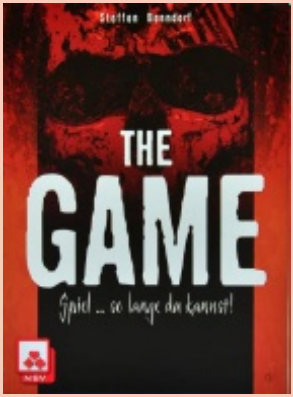
Notenskala

	Spitze!
	sehr gut
	gutes Spiel
	so lala
	schwach

Game News - Spielekritik



Eine düstere, ja geradezu gruselige Gestaltung in Schwarz und Blutrot. Kaum zu glauben, dass dies ein Partyspiel sein soll. Aber wenigstens gibt das Design recht gut die nervenzerfetzende Spannung wieder...



Titel: The Game
Art: kooperatives Kartenspiel
von Steffen Benndorf
Verlag: NSV Spiele
Jahrgang: 2015
für 1 bis 5 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: ca. Euro 9,--

Einleitung

Gemeinsam müssen die Spieler versuchen, so viele Zahlenkarten wie möglich auf vier Kartenstapel abzulegen. Zwei davon dürfen nur aufsteigend und zwei davon absteigend belegt werden. Und das Ziel? Es das nächste Mal besser zu machen.

Spielbeschreibung

Gemeinsam gilt es, von den Karten 2 - 99 so viele wie möglich loszuwerden. Ablegen können wir sie auf vier Stapeln, zwei in aufsteigender und zwei in absteigender Reihenfolge. Ist man am Zug, MUSS man auf jeden Fall zwei Karten ablegen. Man kann aber auch mehr, wenn man will und sie passen. Dabei ist es egal, ob (im absteigendem Fall) auf eine 97 eine 37 folgt oder im aufsteigenden Fall umgekehrt. Wichtig ist nur: Hauptsache runter... oder rauf.

60 Zahlen zu überspringen, wenn man so viele Karten wie möglich los werden will, ist natürlich reichlich schwachsinnig... aber da man immer zwei Karten spielen MUSS, kommt man manchmal um so einen Schwachsinn nicht herum. Da ist es wichtig, zwei Dinge zu beachten:

Die Spieler müssen sich permanent absprechen. Sie dürfen dabei über alles reden - nur nicht über konkrete Zahlen. Egal ob "Ich hab eine 24" oder "Hast du eine 48?". Das ist alles verboten. Erlaubt sind dagegen Dinge wie "Welcher Stapel ist für mich tabu?" oder "Darf ich hier einen größeren Sprung nach unten machen?"

Das andere zu beachtende Ding: Unter gewissen Umständen darf man auch Karten ablegen, die in die umgekehrte Richtung gehen und somit nicht erlaubt sind. Und zwar immer Zahlen mit genau 10 mehr oder weniger als die oberste Karte. Liegt auf einem Stapel, der zahlenmäßig nach unten soll, z. B. eine 57, darf man auch eine 67 legen. Soll er nach oben gehen, darf eine 47 drauf. Das verschafft ein bisschen Luft, um noch mehr Karten loszuwerden.

Das Spiel endet, wenn jemand nicht mehr mindestens zwei Karten ablegen kann. Dann zählt man, wie viele Karten noch übrig sind. Das ist die Zahl, die man das nächste Mal schlagen muss.

Und wenn man tatsächlich mal alle Karten ablegen konnte, hat The Game noch eine Variante parat, in der man mindestens drei Karten ablegen muss, wenn man am Zug ist.

Fazit

So viele Karten wie möglich ablegen auf vier Stapeln ... da fragt man sich "Aha ... das war's? Mehr nicht?" Dann fängt man an zu spielen, es herrscht immer noch leichte Skepsis. Aber die löst sich ganz langsam in Luft auf, denn "The Game" zieht die Spieler unbemerkt in seinen Bann. Während am Anfang

Fortsetzung von "The Game"

die Karten munter auf die Stapel wandern, wird einem schnell klar: Hier muss man aufpassen. Und sich vor allem gut absprechen - im Rahmen der Möglichkeiten.

Natürlich gibt es, bedingt durch das Kartenziehen, einen gewaltigen Glücksfaktor bei "The Game". Die Zahlen können der-maßen ungünstig auf die Hände der Spieler wandern, dass man bereits sehr früh sehr stark ins Schwitzen kommt und sich geschlagen geben muss. Das macht aber nicht so viel. Man mischt einfach die Karten durch und fängt wieder von vorne an. Schnelles geschlagen werden heißt ja auch: nicht lang gespielt. Da kann man gerne noch einen Versuch dranhängen.

Und auch, wenn die Regeln denkbar einfach sind: bei "The Game" muss man genau aufpassen. Die Möglichkeit, bei genau 10 mehr oder weniger den Zahlenfluss auf einem Stapel in die umgekehrte Richtung zu lenken, ist zwar simpel, verursacht aber dennoch Kopfzerbrechen. Auf eine 67 kann man natürlich die 64 legen .. oder spielt eine 44, dann die 54 und DANN die 64 - wenn man sie auf der Hand hat. Das wären dann schon drei Karten weniger.

Solche Dinge muss man immer beachten. Und man muss sofort "STOP!" rufen, sobald ein Mitspieler eine Zahl legt, die einem eine gute Ausgangslage beim Ausspielen beschert und die anderen bitten, diesen Stapel nicht anzurühren. Auch wenn das bedeutet, woanders immense Sprünge zu machen, sollte man so oft wie möglich auf die Wünsche der Mitspieler eingehen.

Sich gut abzusprechen, Risiken miteinander abzuwägen und aufeinander aufzupassen sind der Schlüssel, um gegen "The Game" zu bestehen. Besonders gut gefällt, dass es, je länger es dauert, eine tolle Spannung ohne viel Schnickschnack aufbaut.

Zwei Dinge gefallen nicht so gut: Die Grafik ist - sagen wir mal - fragwürdig. Das Cover vermittelt einem das Gefühl, man hat hier entweder ein kleines Zombiespiel in der Hand oder die Kartenum-setzung von Filmschockern wie "Saw" oder "Hostel". Da kommt manchmal ein wenig Gelächer auf, wenn die Spieler erfahren, was das Spiel eigentlich will - und wie wenig es mit der Aufmachung zu tun hat.

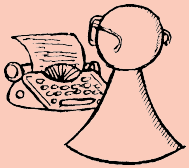
Der Punkt des "nicht über Zahlenwerte reden" ist essentiell für "The Game". Hält sich die Runde nicht daran, breitet sich schnell Langeweile aus, denn dann ist das Spiel keine Herausforderung mehr. Das ist natürlich nicht so sehr das Problem des Spiels, als eher der Zusammensetzung der Gruppe. Und wie sehr man sich an die Regeln hält.

Das ist aber Gemecker auf hohem Niveau. Der Nürnberger Spielkarten Verlag hat auch mit "The Game" wieder ein kleines Spiel heraus gebracht, das eine große Wirkung und viel Begeisterung auslöst. Und diesem anderen kooperativen Kartenspiel mit den Feuerwerken in nichts nachstehen muss. Auch, wenn man The Game manchmal einfach nicht in den Griff bekommt, man will es dann doch immer mal wieder und wieder probieren. Auch alleine. Und selbst das ist spannend. "The Game" sollte man deshalb unbedingt ausprobieren.

Christoph Schlewinski

Game News-Wertung

Game News - Spielekritik



Wenn wir schon ein ideales Spiel suchen, das für Parties und lustige Gruppen geeignet ist, dann dieses, welches Kommunikation mit Rätselspaß verbindet...

Titel: Knätsel
Art: Knet-Rätselspiel
Autor: Klaus Teuber
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2015
für 3 bis 6 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: Euro 32,90

"Knätsel" - ein komischer Begriff. Im Duden habe ich rein gar nichts darüber gefunden. Zwischen "knatschig" (ein Synonym für quengelig) und "knattern" gibt es kein weiteres Wort. Sollte es sich hier um eine Phantasiebezeichnung handeln? Oder schickt uns jemand eine geheime Botschaft? Mysteriös. Ich werde dem Ganzen wohl nachgehen müssen.

Erster Hinweis: Das ominöse Wort findet sich auf einer Spieleschachtel. Aber schon der Untertitel - "Was kann das sein?" - steigert wieder die Ungewissheit. Doch halt! Da stehen tatsächlich noch vier Wörter auf dem Cover, ganz unten links: "Kneten, Rätseln, Spaß haben". Kneten? Rätseln? Hmmm, was kann das bloß bedeuten? Nein, Fehlanzeige. Ich geb's auf, ich komm' einfach nicht drauf...

Doch Spaß beiseite: Die kreative Wortschöpfung aus Kneten und Rätseln sagt im Grunde genommen schon alles aus, um was es bei "Knätseln" geht. Jeder Spieler formt aus Knetmasse Objekte, welche die Mitspieler in Folge erraten müssen.

Jeder Spieler erhält eine Knetunterlage, sowie in seiner Farbe eine Spielfigur (zum Festhalten des Punktestandes), einen Ratestein, drei Hinweisscheiben und eine Knetstange. Nachdem jeder Spieler - abhängig von der Spielerzahl - zwei bis drei "Knätsel" geformt und auf ein freies Knät-selfeld des Spielplans gestellt, dort ebenfalls einen Lösungszettel (mit dem Lösungswort auf der Rückseite) und eine seiner Hinweisscheiben auf das dazugehörige Startfeld deponiert hat, kann's losgehen.

Wer an der Reihe ist (der "aktive Spieler"), wählt das Knätsel eines Mitspielers und schiebt die Hinweisscheibe dieses Knätsel auf das nächste Hinweisfeld. Je nach Art des Hinweisfeldes darf er dann entweder 2 Fragen zu dem entsprechenden Knätsel an dessen Gestalter stellen, wobei auf der Knetunterlage einige Beispiele für zulässige Fragen stehen. Oder er kann den Gestalter auffordern, einen der ersten fünf Buchstaben des zum Knätsel gehörenden Lösungswortes laut zu nennen. Der Buchstabe wird an entsprechender Stelle auf dem Lösungszettel eingetragen.

Wer glaubt, anhand der Hinweise (Buchstaben und beantwortete Fragen) die Lösung zu kennen, ruft "Lösung" und wirft seinen Ratestein in den Ratetrichter, der sich in der Mitte des Spielplans befindet. Ist sein Vorschlag falsch, muss er mit seiner Spielfigur zurückziehen, und zwar entsprechend der Anzahl roter Pfeile auf dem Feld, auf dem seine Figur steht. Hat er allerdings die richtige Lösung gefunden, zieht er seine Spielfigur entsprechend der grünen Pfeile vor. Aber auch der Gestalter eines Knätsels bekommt in diesem Fall eine Belohnung. Er darf seine Spielfigur so viele Felder vorwärts ziehen, wie die jeweilige Hinweisscheibe angibt.

Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfigur das Zielfeld, hat er sofort gewonnen. Alternativ ist das Spiel zu Ende, wenn ein Spieler an die Reihe kommt, und

Fortsetzung von "Knätsel"

alle Knätsel seiner Mitspieler bereits gelöst wurden. In diesem Fall gewinnt der Spieler, dessen Spielfigur am weitesten vorne steht.

Ich kann mir vorstellen, dass dem einen oder anderen Leser dies alles ein wenig bekannt vorkommen könnte. Klaus Teuber ist mit dieser Spielidee immerhin der Durchbruch gelungen, denn sein "Barbarossa und die Rätselmeister" (ASS) wurde 1988 zum "Spiel des Jahres" gekürt. 1997 brachte Kosmos eine Neuausgabe mit rundem Spielbrett heraus, 2005 erschien eine überarbeitete Neuauflage für 3 bis 4 Spieler in der Reihe "Klaus Teubers Classic" bei der Catan GmbH.

Die Grundaufgabe ist gleichgeblieben: Selber Rätsel kneten und gleichzeitig versuchen, jene der Mitspieler zu erraten. Klaus Teuber hat sehr früh den Haken an der Sache erkannt. Um zu verhindern, dass die Spieler ihre Objekte weder so schwer gestalten, dass die Mitspieler keine Chance auf Punkte haben, noch so leicht, dass dabei der ganze Ratespaß verloren geht, hat er ein Bonus/Malus-System eingebaut. Nur wenn der Schwierigkeitsgrad genau richtig gewählt wurde, bekommt auch der Gestalter dafür eine Belohnung. Dieser Kniff war es, der das Spiel aus der Masse der üblichen Ratespiele hervorhob.

Die Neuausgabe wurde aber gründlich umgestaltet und dem Zeitgeist angepasst. Das wirkt sich nicht nur in dem fetzigen Titel aus, sondern auch an der grafischen Gestaltung. Nun wird völlig auf ein aufgestülptes Thema verzichtet, also keine Rätselmeister, Drachen, Zwergenhöhlen, usw. Stattdessen wurde mit der abstrakten Illustration mit grau-weißem Hintergrund und bunten Farbflecken (Sprechblasen, Fragezeichen, etc.) der Fokus auf ein reines Partyspiel gerichtet, womit auch die Zielgruppe besser und eindeutiger erreicht wird.

Auch sonst hat sich einiges geändert, um den Spielablauf flotter und unkomplizierter zu machen. Nun entscheidet kein Würfel mehr, ob man Buchstaben erfragen oder Fragen stellen darf, oder sogar aussetzen muss. Dies legen jetzt die Hinweisfelder bei den einzelnen Knätsel fest, welche abwechselnd Fragen und Buchstabenabfrage erlauben. Die erfragten Buchstaben sind übrigens - im Gegensatz zu früher - offen ersichtlich. Ich kann mich an das umständliche Hantieren und verdeckte Zuschieben von Zetteln beim alten "Barbarossa" erinnern, dies ist hiermit deutlich besser gelöst.

Durch offene Informationen entsteht aber auch mehr Konkurrenzkampf, da nicht nur der aktive Spieler, sondern alle gleichzeitig Hinweise zum Knätsel erhalten. Außerdem können nun mit den Ratesteinen alle Spieler (fast) jederzeit Lösungsversuche unternehmen, bei Barbarossa hingegen hatte jeder Spieler nur ein einziges Mal während einer Partie die Gelegenheit. Der Ratetrichter - im Originalspiel noch nicht enthalten - dient daher nicht nur als Gimmick, sondern vor allem zur Feststellung der Reihenfolge, wenn mehrere Spieler zur gleichen Zeit die Lösung finden. Der Spieler, dessen Ratestein an erster Position liegt, hat zuerst einen Lösungsversuch.

Eine weitere Änderung ist, dass jedes Knätsel hinsichtlich der Belohnung für den Gestalter nun einzeln bewertet wird. Beim alten "Barbarossa" wurden die Lösungen verdeckt abgegeben, weshalb bis zu zwei Spieler Punkte für richtige Lösungen bekommen konnten. Der Gestalter bekam dann in Abhängigkeit von der Gesamtzahl an richtigen Lösungen (durch Pfeile markiert) Punkte. Minuspunkte für die zu schnell und für die zu spät gelösten Knätsel, Pluspunkte für alles dazwischen. Bei "Knätsel" hingegen geben die Hinweisfelder die Anzahl

Fortsetzung von "Knätsel"

der Belohnungspunkte vor, anfangs 0, dann bis 3 ansteigend und wieder auf 0 fallend. Dies ist wesentlich einfacher und vermeidet das blöde Nachzählen der Pfeile.

Und noch zwei Verbesserungen konnte ich gegenüber dem ursprünglichen ASS-Spiel feststellen. Die Knet-unterlagen, die jeder Spieler erhält, weisen auf ihrer Rückseite Vorschläge für Knätselbegriffe auf. Auf jeder Unterlage sind andere Begriffe angegeben, so kann es nicht vorkommen, dass zwei oder mehr Spieler denselben Begriff kneten, wie es uns damals schon einmal passiert ist. Zweitens ist das mit den Punkten fürs richtige und falsche Raten anders geregelt. Die grünen und roten Pfeile sind nun ausschlaggebend. Je weiter vorne man bereits auf der Punkteleiste steht, umso weniger Pluspunkte und umso mehr Minuspunkte kann man erhalten. Dies erscheint ein wenig ungerecht, sorgt aber für einen gewissen Ausgleich und garantiert Spannung bis zum Schluss.

Ich betrachte das Spiel nach wie vor als eines der besten und interaktivsten Rätselspiele überhaupt, welches sowohl die Kreativität als auch die Kommunikation fördert. Darum freut es mich, dass es jetzt wieder in modernerer, zielgruppenorientierter Aufmachung zu haben ist und hoffentlich vielen Spielern ebenso viel Spaß bereitet wie mir.

Game News-Wertung

Game News - Spielekritik

Auch das letzte Spiel passt wunderbar zum Thema „Partyspiele“. Nebenbei bin ich froh, Angie’s Rezi endlich, endlich bringen zu können, es liegt schon viel zu lange in meiner Schublade...

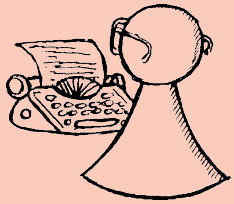
Titel: Leg los!
Art: rasantes Ratespiel
Autor: Carlo A. Rossi
Verlag: Zoch Verlag
Jahrgang: 2014
für 3 bis 6 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 29,--

Spielmaterial

Das Spiel enthält beidseitig bedruckte Kärtchen, die vom Auge über ein gelangweiltes Kamel bis zur Zahnbürste verschiedene lustige Motive zeigen, eine Sanduhr, eine Wertungstafel, Ratesteine in 6 verschiedenen Farben, Zahlenkarten von 1 bis 20 und als Baumaterial 12 Rundscheiben und 21 Stäbchen.

Spielablauf

Jeder Spieler ist einmal als „Künstler“ an der Reihe.



Er legt 16 zufällig gezogene Motivkärtchen auf die Ablagetafel. Die Zahlenkärtchen werden als gemischter verdeckter Stapel bereit gelegt. Der Künstler dreht die Sanduhr und das erste Zahlenkärtchen um. Dann beginnt er, das durch die Zahlenkarte angegebene Motiv von der Ablagetafel mit Stäbchen und Scheiben darzustellen. Jeder Mitspieler hat nur einen Rateversuch.

Wird das Motiv nicht erraten oder glaubt der Künst-

Fortsetzung von "Leg los!"

ler, dass es nicht erraten wird, deckt er das nächste Zahlenkärtchen auf und beginnt, das nächste Motiv darzustellen, wobei er aber das zuvor verwendete Baumaterial nicht mehr verwenden darf. Wird der Begriff erraten, darf der erfolgreiche Spieler einen Ratestein auf das entsprechende Motiv legen. Ist die Sanduhr nach 2 Minuten abgelaufen, wird gewertet: Die Spieler erhalten für ihre Ratesteine je einen Siegpunkt und der Künstler erhält für jeden abgelegten Ratestein einen Siegpunkt.

Für die nächste Spielrunde werden neue Motivkärtchen ausgelegt und der nächste Spieler wird zum „Künstler“. Nachdem jeder Spieler einmal Künstler war, endet das Spiel. Gewinner ist derjenige, der die meisten Siegpunkte erreicht hat.

Fazit

Als ich die Schachtel zur Rezension in die Hand gedrückt bekam, dachte ich mir: „Naja, die Illustration spricht mich nicht gerade an. Was wird das wohl für ein Spiel sein.“ Nach dem Lesen der Beschreibung und Betrachten der lustigen Motive entstand schon das Gefühl: „Das könnte ganz witzig sein.“ Wir legten also los mit dieser etwas anderen „Activity“-Variante:

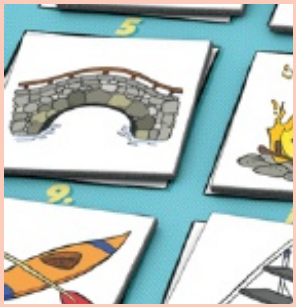
Manche Begriffe sind mit Scheiben und Stäbchen sehr gut darzustellen, andere hingegen gar nicht. Außerdem wird’s schwierig, wenn man nur mehr Stäbchen übrig hat und damit ein Jojo legen soll oder umgekehrt mit Scheiben den Eiffelturm darstellen soll. Da kommt man ganz schön ins Schwitzen - denn sparen sollte man beim Material ja auch noch!

Entweder große Verzweiflung überkommt einem als Künstler, wenn man glaubt, man hat den Vampir perfekt getroffen und die Mitspieler sagen mit großer Überzeugung: “Ist doch klar, das ist eine Giraffe!“ oder man nimmt‘s mit Humor und amüsiert sich über die oft skurrilen Vermutungen. Ebenso ergeht es den Ratenden, die oft wirklich gar nichts herauslesen können und aus purer Verzweiflung irgendeinen Begriff nennen, da es so gar keine Ähnlichkeiten gibt. Auf jeden Fall gibt es viel zu lachen und große Aha-Momente bei der Auflösung der Begriffe.

Insgesamt präsentiert sich „Leg los!“ als lustiges, lockeres Partyspiel, das man vor allem jenen empfehlen kann, die "Activity" nicht so schlecht finden, aber nicht zeichnen mögen oder können.

Angie

Game News - Wertung



Codenames
Agentenfilm
Tschechien 2015
Regie: Vlaada Chvátil
Czech Movie Edition
Dauer: ca. 15 min.

Film-Tipp des Monats

Das behaupte noch jemand, Agentenfilme wären „out“! „Codenames“ versetzt uns in die Zeit des Kalten Krieges, als russische Agenten gegen amerikanische Spione kämpften. Aber wie das so ist bei Geheimagenten, sind ihre Identität halt streng geheim. Nur der jeweilige Oberagent weiß, wer sich tatsächlich hinter welchem Begriff verbirgt. Und so versuchen die beiden Oberagenten, ihren Agenten mit möglichst guten Hinweisen zu helfen, das gesamte Team zu finden, was Deduktionsvermögen und Assoziationsfähigkeit erfordert. Da aber auch ein Profikiller kräftig mitmischt, ist für heikle Situationen gesorgt und Spannung garantiert. Ein neues Meisterwerk des tschechischen Kultregisseurs Vlaada Chvátil. Prädikat: absolut sehenswert!

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.

© 2016 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 Spieleveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener Spielefest,...)
* Entwicklung und Tests neuer Spieleideen
* Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
* Game News online als pdf-File
* Spielebestellservice für die Mitglieder
* auch in facebook vertreten