

"RITTER" PACKT ABENTEUERLUST

Aufbruch ins Ungewisse am Mittwoch, den 2. März '16 ! (S. 1)



283. Ausg. 24. Feb. '16
Auflage 100 Stück (!!!)
25. Jg., Abo 15 Euro



16. Weißkirchner Spiele-Festival

Am 5. und 6. März lädt Roland Rankl wieder zum großen Spiele-Festival ins Pfarrheim Weißkirchen ein. Beginn ist Samstag mit „open end“, am Sonntag geht's von 10:00 Uhr bis 17:00 Uhr. Der Eintritt ist wie immer frei, außerdem werden unter den Besuchern tolle Preise verlost. Infos unter www.weisskirchen-jvp.org.at



Game News Traun - Eigen- reportage

Liebe Abenteuerlustige,

Seit 1924 der „Dieb von Bagdad“ in die Kinos kam, gibt es im März immer eine gewisse Häufung von Abenteuerfilmen. Dieses Jahr reiht sich „Hyperborea - per Anhalter zum Nordkap“ in die lange Liste dieses Genres ein, auch wenn sich das filmische Reisetagebuch zweier Abiturienten deutlich vom Werben des Diebs um die Hand der Tochter des Kalifen unterscheidet.

Wir haben folgende klassische Szenen ausgewählt um euch die adrenalinsteigernde Wirkung eines gelegentlichen Abenteuers näher zu bringen:

In „**Karuba**“ schlagen sich Expeditionsleiter auf der Suche nach schatzgefüllten Tempeln durch den Dschungel. Die „**SchatzJäger**“ stellen Suchtrupps zusammen, um die wertvollsten Artefakte einzusammeln und gegen fiese Goblins zu verteidigen. „**Adventure Tours**“ schlägt eine eher dienstleisterische Richtung ein, bei der gewinnt, wer Reisegruppen passende Ausrüstung anbieten kann. Zu guter Letzt müssen bei „**Tschakka Lakka**“ Waschbären ihre Gier im Zaum halten, um ihr Glück nicht zu überreizen.

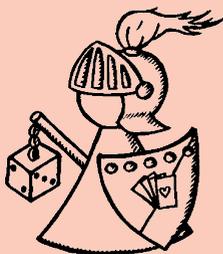
Bleibt mir nur noch die Erinnerung auszusprechen, euren Fedora und die Peitsche einzupacken und euch am 2. März um 18:30 Uhr im Traunerhof einzufinden.

HÄGAR

DER SCHRECKLICHE



Ritter der Knobelrunde



Abonnement der Game News für 2016

Noch eine letzte Erinnerung an das Abo für das Jahr 2016. Das Jahresabo kostet - unverändert - Euro 15,- für die Printausgabe und Euro 5,- für die elektronische Ausgabe der Game News. Bitte um eine milde Gabe ;-)

TraunCon 2016

Mit Riesenschritten nähern wir uns den OÖ. Spieletagen. Durch das frühe Osterfest fällt auch Christi Himmelfahrt - das traditionelle Datum der TraunCon - sehr früh aus. Die Spieletage fangen bereits am Mittwoch, den 4. Mai 2016 mit dem Treffen der Knobelritter an. Am Feiertag und am Freitag ist freies Spielen bis spät in die Nacht angesagt.

Am Samstag findet dann der Höhepunkt statt: Die Oberösterreichische Spielmeisterschaft! Die Meisterschaftsspiele stellen wir in der nächsten Ausgabe der Game News vor. Im Anschluss daran gibt es ein kurzes Zweipersonen-Minturnier. Auch am Samstag heißt es dann „open end“, als Spielen bis in die frühen Morgenstunden. Am Sonntag klingen die Spieletage dann langsam ab. Voraussichtliches Ende um ca. 17:00 Uhr.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 6. März 2015 bis spätestens 12:00 Uhr.

„Catan“-Turnier

Am Wochenende vom 9. bis 10. April findet im Traunerhof ein „Catan“-Turnier statt. Ungefähr 30 „Siedler“

werden sich darin messen, darunter auch unsere „Catan“-Koryphäen Reinhold und Doris.

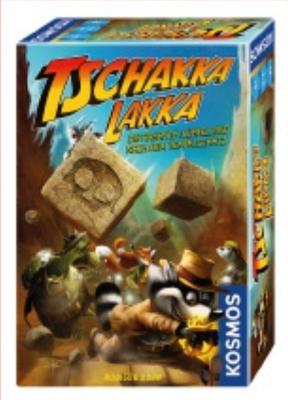
Zwischenwertung

Das zeichnet einen wahren Champion aus. Reinhold hält sich nobel (oder sagt man da eher „knobel“?) zurück, um am Ende des Jahres doch wieder den Thron einzunehmen. Ein raffinierter Plan. Hier die Wertung nach 2 Spieletagen:

1. Prinz Franky	66
2. König Reinhold	45,5
3. Herzog Gerhard	41
4. Marquis Christoph	35
5. Marquis Udo	33,5
6. Zofe Michaela	29
7. Herzog Jakob F.	24
8. Earl Johannes	22
9. Baron Daniel W.	21
10. Ritter Simon	19
11. Earl Oliver K.	14
12. Lady Zdenka	11
Knappe Alex H.	11
13. Königin Ute	10
14. Prinzessin Nicole	9

Game News - Spielekritik

Abenteurer - wer denkt da nicht auch an Indiana Jones? Beim nachfolgenden Spiel geht es auch um Jäger des verlorenen Schatzes, die Protagonisten sind hier aber niedliche Tiere... ..



Titel: Tschakka Lakka
Art: Würfelspiel
Autor: Rüdiger Dorn
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2014
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 20 - 30 Minuten
Preis: Euro 19,90

Text auf dem Schachtelboden: "Tief im Dschungel liegt der unerforschte Tempel des alten Maya-Gottes Tschakka Lakka." Dass ich nicht lache! Tschakka Lakka, als ob es den je wirklich geben hätte. Rüdiger Dorn - der Autor des Spiels - will uns sicher veräppeln. Ich habe da sogar den Verdacht, dass Rüdiger ein geheimer Fan des grottenschlechten Bollywood Musical Films "Shakalaka Boom Boom" aus dem Jahre 2007 ist, was er auf diese versteckte Weise ausdrücken will.

Jedenfalls lässt er uns Spieler den geheimnisvollen Tempel auf der Suche nach unermesslichen Schätzen erforschen. Doch der mürrische Maya-Gott stört das Unterfangen ständig mit seinen gefährlichen Fallen, und so macht es immer wieder mal kräftig "Shakalaka Boom Boom"!

Der Tempel an sich dürfte riesige Ausmaße haben, schließlich befinden sich auf dem quadratischen Spielplan 60 Schatzkammern, welche durch Löcher dargestellt werden. In diese Löcher kommen zu Spielbeginn auf zufällige Weise Schätze. Schätze gibt es in vier Farben (gelb, rot, blau und grün), sowie in drei Größen (flach, mittel und hoch). Auch hier habe ich mir das etwas anders vorgestellt als simple, bunte Holzscheiben in drei unterschiedlichen Höhen. Wenigstens gibt es noch ein paar Edelsteine in Gelb und Rosa, die zu Beginn auf bestimmte Plätze zwischen je vier Kammern gelegt werden.

Und wie kommen wir Schatzjäger nun an die kostbaren Pretiosen? Wenn wir an der Reihe sind, betreten wir den Tempel an einem der vier Eingänge in den Ecken, oder wir beginnen direkt in einer beliebigen bereits leergeräumten



Kammer. Danach versuchen wir, in benachbarte Schatzkammern einzudringen. Dafür werden aber nicht - wie vielleicht erwartet - Seile, Peitschen, Macheten, Werkzeuge oder Gewehre benötigt, sondern Würfel. Ja, wirklich! Einfache Sechsseiter sollen tatsächlich ausreichen, um die gefinkelten, aus zahlreichen "Indiana Jones"-Filmen bekannten Türmechanismen der Mayas zu öffnen.

Und dies funktioniert so: Wir würfeln alle sieben Würfel gleichzeitig. Alle Würfel, die ein Totenkopfsymbol zeigen, stellen Fallen dar und müssen beiseitegelegt werden. Dann platzieren wir einen oder mehrere farblich passende Würfel an eine benachbarte Schatzkammer. Wollen wir einen Schatz erobern, benötigen wir je nach Höhe der Scheibe unterschiedliche viele Würfel: Für eine flache Schatzscheibe nur 1 Würfel, für eine mittlere Scheibe deren 2, und für eine hohe Scheibe schon 3 Würfel.

Ein Schatz aus einer Kammer mit ausreichend vielen Würfeln gilt als "freigeschaltet" und könnte von uns eingesammelt werden. Wir können aber auch mit den verbliebenen Würfeln weitermachen und uns an

Fortsetzung von "Tschakka Lakka"

weiteren Schatzkammern versuchen. Allerdings muss stets mindestens ein Würfel die Farbe einer benachbarten Kammer zeigen, ansonsten ist unser Zug sofort beendet, und auch bereits freigeschaltete Schätze dieses Zugs gehen verloren.

Räumen wir die letzte Schatzkammer um einen Edelstein leer, nehmen wir zusätzlich diesen Edelstein in Besitz. Das Spiel endet, sobald sich nur mehr 3 oder weniger Edelsteine im Tempel befinden. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, danach kommt es zur Wertung.

Jeder kleine Schatz zählt einen Siegpunkt, jeder mittlere 2 Siegpunkte und jeder große Schatz 3 Punkte. Jeder gelbe Edelstein ist 2 Siegpunkte wert, jeder rosa Edelstein sogar 3 Siegpunkte. Schließlich gibt es noch Siegpunkte für die Mehrheit pro Schatzfarbe. Dazu türmen wir unsere Schätze nach Farben sortiert auf. In jeder Farbe bekommt der Spieler mit dem höchsten Turm 5 Siegpunkte, der Spieler mit dem zweithöchsten Turm muss sich mit 3 Siegpunkten zufrieden geben. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt, oder wie es die Spielregel so treffend formuliert: Er ist "Tschakka Lakkas Liebling".

Der ludisch versierte Leser wird es sofort erfasst haben: "Tschakka Lakka" ist

ein typisches Würfelzockerspiel. Will heißen: Wir würfeln, um mit möglichst guten Ergebnissen möglichst viele Vorteile (hier: Schätze) zu erzielen. Und wie es mit Würfeln halt so ist, haben diese bekanntlich ihren eigenen Willen. Das Glück spielt also eine bedeutende Rolle. Man könnte fast meinen, der Maya-Gott hieße in Wirklichkeit "Tschakka Lucky".



Wichtig ist aber neben einem glücklichen Händchen auch die richtige Risikoeinschätzung. Bei Zockerspielen kann man dann von einem gelungenen Spiel sprechen, wenn Situationen geschaffen werden, in denen einem erhöhten Risiko ein möglicher größerer Gewinn gegenüber steht. Erst dies sorgt für die richtige Spannung, für Freude, Ärger, Schadenfreude und all die Emotionen. Bei "Tschakka Lakka" ist es vor allem die Aussicht, noch einen Edelstein abzuräumen, welche die Spieler zu einem erhöhten Wagnis lockt. Wenn beispielsweise nur mehr ein einziger passender Würfel benötigt wird, um einen rosa Edelstein zu erbeuten, nimmt man gern das erhöhte Risiko eines weiteren Wurfs in Kauf,

selbst wenn einem nur mehr ein oder zwei Würfel zur Verfügung stehen.

Es kommt aber nicht nur darauf an, irgendwelche Schätze zu sammeln. Da es wertvolle Punkte für Mehrheiten in jeder Farbe gibt, ist gezielter Zugriff gefragt. Besonders in engen Partien ist es immens wichtig, sich in den richtigen Farben gegen seine direkten Konkurrenten durchzusetzen. Dies bringt daher auch eine gewisse Portion Interaktion ins Spiel.

Gegen echte Glücksspieler nutzt aber auch dies herzlich wenig. Aus den Mayacodices wissen wir schließlich, dass das Schicksal der Menschen von den Göttern bestimmt wurde. Wem die Götter gewogen sind, und wer sich vor allem nicht allzu oft den Zorn von Tschakka Lakka zugezogen hat und infolge dessen viele Schätze anhäufen konnte, der hält zwangsläufig noch die eine oder andere Farbenmehrheit. Der hohe Glücksfaktor wird durch die kurze Spieldauer allerdings gerne akzeptiert. Gerade mal 20 Minuten dauert eine Partie, kurz genug, um auch echten Pechvögeln die eine oder andere Revanche zu ermöglichen.

Das Spielmaterial ist von guter Qualität, wenn auch nicht reichhaltig genug, um die mittelgroße Schachtel auch nur annähernd zu füllen. Besonders die Würfel sind - ohne Notwendigkeit - ziemlich mickrig ausgefallen. Vielleicht hat Kosmos

Fortsetzung von "Tschakka Lakka"

noch ein wenig Platz gebraucht, um richtige Abenteuerluft einzufüllen. Die empfohlene Vorgehensweise beim Spielaufbau - einfach alle Scheiben in die Spielplanmitte kippen und dann mit den Händen spiralförmig verteilen - klappt nicht so recht. Die flachen Scheiben finden zwar auf diese Weise ganz gut den Weg in die Vertiefungen, nicht aber die mittleren und hohen Scheiben, die leicht vom Spielplan runter kullern.



Die grafische Gestaltung ist gelungen, allerdings sind



HALL OF GAME

Diesmal hat sich zur Abwechslung mal etwas getan, denn die Wertung vom letzten Monat wurde nun doch einigermaßen durcheinander gewirbelt. Die STAUFER haben sich an die Spitze gesetzt, knapp vor den beiden ex aequo-Zeiten VIENNA und MAGE KNIGHT. Die sind nun auch die drei Spiele, welchen ich die größten Chancen einrechne, als nächstes in die „Hall of Games“ aufzusteigen. An vierter Stelle liegt TRÄXX vor DIE PORTALE VON MOLTHAR. Auch wenn Johannes' Spiele einen kleinen Rückschlag erlitten haben, hat er doch noch zwei davon in den Top Five, sein CORNWALL hingegen ist auf den 7. Platz zurückgefallen.

Alle anderen Spiele tun sich schwer. Be-

die Farben gelb, rot, blau und grün atmosphärisch nicht passend. Ich hätte mir eher dezentere, erdigere Farben und vor allem einige Maya-Symbole auf den Scheiben und den entsprechenden Würfeln vorgestellt. Dafür erfüllen die bunten Farben ihren Zweck und fördern den besseren Überblick.

Die Spielerzahl ist mit 2 bis 4 Personen angegeben. Aufgrund der Mehrheiten bei den Farben empfinde ich das Spielgefühl zu zweit aber nicht gerade prickelnd. Erst ab drei Spielern entwickelt es meiner Meinung nach seinen Reiz. Und da den Spielern keine Spielerfarben zugeteilt werden, ist es grundsätzlich auch zu fünft oder zu sechst mit nur geringen dramaturgischen Abstrichen durchaus spielbar.

Insgesamt also ein locker-flockiges Zockerspiel, welches beweist, dass Rüdiger Dorn nicht nur komplexere Spiele, wie "Goa" oder "Louis XIV" drauf hat.

Träxx

Game News-Wertung



sonders bei den Expertenspielen (LA GRANJA, VITICULTURE, STEAM TIME und SCOVILLE) haben sich die Stimmen zu gleichmäßig unter den Anwärtern aufgeteilt. Von CITRUS müssen wir uns sogar überhaupt vorzeitig verabschieden.

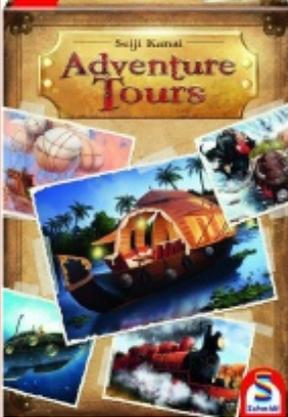
Bei den Familienspielen ist die Konkurrenz hingegen derzeit nicht sonderlich groß. Die beiden Neuvorschläge - DICE TOWN und DIE HOLDE ISOLDE - könnten aber auch hier fortan für etwas mehr Spannung sorgen:

Wertung:

1. Die Stauer	3/+ 11/-0/14/ +
2. Vienna	3/+ 9/-0/12/ +
Mage Knight	2/+10/-0/12/ +
4. Träxx	2/+ 9/-0/ 11/ +
5. Portale v. Molthar	3/+ 7/-0/ 10/ -
6. Sushi Go!	0/+ 11/-2/ 9/ +
7. Cornwall	3/+ 5/-0/ 8/ =
La Granja	3/+ 5/-0/ 8/ =
9. Viticulture	0/+ 7/-0/ 7/ +
10. Steam Time!	1/+ 4/-0/ 5/ -
11. Scoville	1/+ 4/-1/ 4/ =
7 Wonders Duel	*1/+ 3/-0/ 4/ +

Game News - Spielekritik

Was hat das folgende Spiel mit Abenteuern zu tun? Ehrlich gesagt, ich weiß es nicht. Irgendwie hatte ich es irgendwann mal damit assoziiert, aber ich kann mich nicht mehr daran erinnern. Komisch...



Titel: Adventure Tours
Art: Kartenspiel
Spieleautor: Seiji Kanai
Verlag: Schmidt Spiele
Jahrgang: 2014
für 3 bis 6 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 30 - 40 Minuten
Preis: Euro 17,90

Einleitung

Sich unter Sonnenschirmen bräunen, an Traumstränden Sandburgen bauen, im knietiefen Wasser planschen, an der Strandbar an Cocktails nippen. Ist dies etwa nicht deine Vorstellung eines idealen Urlaubs? Brauchst du mehr Nervenkitzel? Träumst du eher davon, abenteuerliche Expeditionen in exotischen Destinationen zu leiten? Dann habe ich genau das Richtige für Dich! Bei "Adventure Tours"

hast du die Wahl zwischen sieben verschiedenen Abenteuerreisen, von einer Tauchfahrt mit einem U-Boot in die unbekanntesten Tiefen des Meeres bis hin zu einer Expedition mit Yaks in die schneebedeckten Gebirgsregionen des Himalaya-Massivs.

Spielbeschreibung

Deine potentiellen Teilnehmer kommen auf Abenteuererkarten vor, von denen du zu Beginn jeder Runde sechs auf die Hand bekommst. Der Münzwert am linken oberen Rand gibt an, wie viel die entsprechende Person bereit ist, für die Teilnahme an deiner Expedition zu bezahlen. Manche steuern nur wenig Geld bei, der Earl of Bucket etwa nur 1 Münze, Kameramann Rufus Rigs nicht einmal dies. Anderen Abenteuern ist das Vergnügen deutlich mehr wert, wie etwa der Pilotin Amelia Airhead (7 Münzen).

Um zahlungskräftige Teilnehmer anzulocken bzw. sie tatsächlich für deine Expedition zu begeistern, musst du jedoch über ausreichend Ausrüstung verfügen. Über dem Münzwert ist für jeden Abenteurer angegeben, wie hoch die Ausrüstung in einer der drei Kategorien Technik (rot),

Proviand (blau) oder Kleidung (gelb) sein muss, damit er sich deinem Team überhaupt anschließt. So begnügt sich etwa der bereits erwähnte Earl of Bucket mit einem Ausrüstungswert von 2, während Amelia Airhead einen Wert von mindestens 9 beansprucht.

In deinem Spielzug hast du genau zwei Möglichkeiten: Um deine anfangs recht niedrigen Grundwerte zu steigern, kannst du eine Abenteuerkarte aus deiner Hand als Sponsor ausspielen, indem du die Karte rechts an dein Expeditionstabelleau anlegst. Sie erhöht auf diese Weise den Wert der entsprechenden Ausrüstungskategorie um 1 bis 2. Anschließend ziehst du eine neue Abenteuerkarte vom Nachziehstapel.

Alternativ kannst du eine Karte aber auch als Expeditionsteilnehmer ausspielen, sofern du über die benötigte Ausrüstung verfügst. Du legst daraufhin die Karte über dein Tableaue. Dies hat gleich mehrere positive Effekte. Zum einen kommst du so in den Genuss des Münzwertes, der sich als wichtig im beinharten Konkurrenzkampf mit deinen Mitbewerbern herausstellt. Daneben reduzierst du auf diese Weise deine Kartenhand, denn für einen Expe-

Fortsetzung von "Adventure Tours"

ditionsteilnehmer wird keine Karte nachgezogen. Auch dies wirkt sich positiv auf den geschäftlichen Erfolg deines Unternehmens aus, denn am Ende jeder Runde kostet dir jeder auf der Hand verbliebene Abenteurer 2 Münzen. Und schließlich können nur Expeditionsteilnehmer die abgebildete Aktion nutzen, wie zum Beispiel einen beliebigen Spieler eine zusätzliche Abenteurerkarte nachziehen lassen, einem Mitspieler eine Ausrüstungskarte stehlen, o.ä.

Wenn ein Spieler am Ende seines Zuges keine Karten mehr auf der Hand hat, endet die Expedition sofort, und es kommt zur Wertung. Jeder oben am Expeditionstableau anliegende Abenteurer zahlt an den Leiter der Expedition den auf der Karte abgebildeten Geldbetrag, pro Abenteurer auf der Hand werden 2 Münzen abgezogen. Für die nächste Runde, die nach demselben Schema abläuft, werden wieder alle Karten neu gemischt. Nach 3 Expeditionen endet das Spiel. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme erweist sich als der erfolgreichste Expeditionsleiter.

Fazit

Gleich das Positivste vorweg: "Adventure Tours" besitzt einen sehr einfachen Grundmechanis-

mus, der den Einstieg enorm erleichtert und auch lange Grübelphasen verhindert. Wer an der Reihe ist, spielt einfach eine seiner Handkarten aus, entweder als Ausrüstung oder als Expeditionsteilnehmer.

Welche seiner Handkarten man wann ausspielt, verlangt hingegen doch etwas Planung. Manchmal ist die Entscheidung logisch, welche Karten man etwa als Sponsoren einsetzt. Zum Beispiel erhöht die Karte "Roy Nobleman" die

möchte dies hier mit ein paar Beispielen verdeutlichen. "Miss Anthrop" (ihr Blick wird ihrem Namen gerecht) entfernt den zuletzt gelegten Teilnehmer eines beliebigen Spielers. "Slowhand Bill" erlaubt den Diebstahl einer von einem Mitspieler zuletzt gelegten Ausrüstungskarte. "Padmani Rani" wiederum zwingt einen beliebigen Spieler, eine Karte vom Nachziehstapel zu nehmen. "Colonel Farsight" gestattet die Durchführung eines kompletten weiteren Spielzugs.



Gegen Unbill jeglicher Art schützt ein ausliegender "Pater Miller", der einen Angriff wirkungslos macht, wenn man ihn dafür auf den Ablagestapel wirft.

Der Vorteil dieser unmittelbaren Interaktion ist offensichtlich. Die Spannung bleibt bis zum Schluss erhalten, da ein in Führung liegender Spieler auf diese Weise einge-brems werden kann. Dies sorgt also für einen ausgeglichenen Spielverlauf. Die Nachteile: Zum Einen kann es gegen Ende hin recht zäh werden. Es entwickelt sich ein ständiges Hin und Her, welches das Spiel oft unnötig und nervig in die Länge zieht. Zum Anderen wird dadurch in vielen Fällen sorgfältige Planung zu-nichte gemacht, was das Spiel entwertet. Für meinen Geschmack gibt es zu viele Karten mit direktem Einfluss auf die Mitspieler, und dies verleiht "Adventure Tours" einen leicht negativen Charakter.

Die Nachteile: Zum Einen kann es gegen Ende hin recht zäh werden. Es entwickelt sich ein ständiges Hin und Her, welches das Spiel oft unnötig und nervig in die Länge zieht. Zum Anderen wird dadurch in vielen Fällen sorgfältige Planung zu-nichte gemacht, was das Spiel entwertet. Für meinen Geschmack gibt es zu viele Karten mit direktem Einfluss auf die Mitspieler, und dies verleiht "Adventure Tours" einen leicht negativen Charakter.

Die möglichen Aktionen der einzelnen Abenteurer, wenn man sie als Expeditionsteilnehmer ausspielt, sorgen meist für ein hohes Maß an Interaktion. Ich

Fortsetzung von "Adventure Tours"

In diesem Zusammenhang stellt sich mir die Frage, ob es unbedingt drei Spielrunden sein müssen. Sicher: Bei allen Kartenspielen relativiert sich der Glückanteil über mehrere Runden, aber "Adventure Tours" erhebt ja gar nicht den Anspruch auf ein allzu taktisches Spiel. Gerade wenn das Spiel allzu lange hin- und herwogt, reicht den Spielern meist eine Spielrunde. Die Spieldauer ist mit 30 bis 40 Minuten angegeben. In vielen unserer Partien hat bereits eine Runde 20 Minuten und länger beansprucht, außerdem ändert sich am Spielgefühl kaum etwas durch das Spielen von mehreren Durchgängen.

Im Grundspiel besitzen alle Spieler gleiche Expeditionstableaus mit einer Karawane als Abbildung, welche bereits eine Grundausstattung von je 3 in den Bereichen Technik, Proviant und Kleidung bieten. Im Expertenspiel kommen die Rückseiten der Tableaus zum Einsatz, welche die eingangs erwähnten Abenteuer-Touren, wie Jeep-Safari, Fahrt mit einer Dampflokomotive oder einem Heißluftballon zeigen. Diese Tafeln weisen zum Teil recht unterschiedliche Werte für die Ausrüstungs-farben auf.

Der größte Unterschied sind aber die Spezialfähig-

keiten, die jeder Spieler in seinem Zug einmal durchführen kann. Diese können das Spielgeschehen ganz schön durcheinander wirbeln. Einige Spezialfähigkeiten erscheinen zwar relativstark, was dafür aber mit einer schlechteren Ausstattung ausgeglichen wird. Viel wichtiger jedoch: Sie erfordern jeweils eine andere Spielweise.



Während beispielsweise der Expeditionsleiter der Jeep-Safari (niedrigere Grundausstattung, dafür als Spezialfähigkeit ein kompletter zweiter Spielzug) zuerst eine rasche Verbesserung der Ausrüstung anstrebt, um in Folge schnell die Runde beenden zu können, wird der Führer der Himalaya-Expedition seine Spezialfähigkeit (braucht keine Karte nachziehen, wenn er seine Ausrüstung verbessert und kann zudem einen beliebigen Spieler eine Karte nachziehen lassen) versuchen, die Runde nach nur wenigen Spielzügen abzuschließen, um seinen Mitspielern hohe Abzüge durch verbliebene Handkarten zu bescheren.

Prinzipiell bleibt das Spielgefühl gleich, ja sogar die

Spieldauer ist bei beiden Varianten in etwa gleich lang. Im Expertenspiel muss man bloß noch eine Spur mehr auf die Optionen und Möglichkeiten seiner Mitspieler achten, weshalb sich für lockere Spielrunden eher das Grundspiel empfiehlt. Alles in allem hat mich "Adventure Tours" aber nicht überzeugen können. Der Einfluss des Ein-

zelnen ist nach meinem Empfinden zu gering. Man ist sowohl dem Kartenglück als auch den Aktionen der Mitspieler ausgeliefert, was jede noch so gute Voraussicht behindert. Schade, denn das Spielmaterial ist schön gestaltet und gut durchdacht (zum Beispiel erkennt man beim Anlegen der Ausrüstung auf den ersten Blick die gültigen Werte). Auch der Autorennamen - von Senji Kanai stammt unter anderem das tolle Kartenspiel "Love Letter" - hat bei mir auch höhere Erwartungen geweckt.

**Game News-
Wertung**



Game News - Spielekritik

Verstehe ich nicht. Dass es bei Abenteuerspielen immer nur um irgendwelche Schätze gehen muss. Warum nicht mal um was anderes? Zum Beispiel Gold und Edelsteine ;-)



Titel: SchatzJäger
Art: Card Drafting-Spiel
Autor: Richard Garfield
Verlag: Queen Games
Jahrgang: 2015
für 2 bis 6 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 40 Minuten
Preis: Euro 33,90

Einleitung

Du bist also unzufrieden mit deiner momentanen Lebenssituation? Deine Lederstiefel haben Löcher und deine Kleidung ist von Motten zerfressen. Deine alte Mähre macht's auch nicht mehr lange. Während du noch in einer schäbigen Holzhütte haust, hat dein Nachbar schon ein Heim mit richtigen Steinwänden und sogar 2 Räumen. Und wenn du wirklich das Herz der feschen Wirtstochter erobern willst, brauchst du mehr als ein paar Glasperlen und Katzensgold. Nein, so hast du tatsächlich wenig Perspektiven. Wird Zeit,

dass du an deinem Leben was änderst.

Aber wurde nicht letztlich in der Taverne was von sagenumwobenen Schätzen gemunkelt? In den eisigen Höhlen der Frostberge, im Dickicht des Dschungels und in den Tiefen der Lavahöhlen verborgen sind Unmengen von Gold und Schätzen. Zwar sollen sich dort auch schwer bewaffnete Goblins rumtreiben, aber die Aussicht auf ein besseres Leben kann dich davon doch nicht abhalten, oder?

Spielbeschreibung

Bevor du dich zu den Orten begibst, erreichen dich schon Gerüchte, was für Schätze dich dort erwarten. Hauptsächlich sind es wertvolle Artefakte, welche du daheim gegen gutes Gold eintauschen kannst. Aber manchmal sind auch verfluchte Artefakte dabei, welche dich um ein paar deiner hart erarbeiteten Goldstücke bringen. Auch die eine oder andere Zauberrolle mit mehr oder weniger mächtigen Effekten soll sich ab und zu in den Frostbergen, im Dschungel und in den Lavahöhlen verbergen. Nur eines ist sicher: An jedem Ort soll ein schwer zu findender und ein leicht zu findender Schatz versteckt



sein. Darauf kannst du dich schon mal einstellen.

Du solltest aber auch wissen, dass eine Horde Goblins ebenfalls hinter den Schätzen her sind. Schlimmer noch: Sie lassen dich die ganze Arbeit machen, das ganze Suchen, Sammeln, Kämpfen. Und dann lauern sie dir auf und rauben dir deine wohl verdiente Belohnung. Mein Tipp: Nimm ein paar Wachhunde mit, diese eignen sich bestens dazu, Goblins zu vertreiben, zumindest in ausreichender Anzahl.

Kämpfen? Habe ich Kämpfen gesagt? Ja, weißt du, bei all dem Gerede über sagenhafte Schätze, Unmengen von Gold und so, wirst du wohl nicht der Einzige sein, der sein Glück als SchatzJäger versucht. Du wirst dich wohl oder übel mit anderen Abenteurern messen müssen. Daher ist es wichtig, sein Team gut zusammenzustellen. Wie du das bewerkstelligst? Nun, ich will es dir erklären.

Alles, was dir bei deiner Schatzsuche hilfreich sein kann, kommt auf Karten vor: Abenteurer, Tiere und ein paar recht hilfreiche Gegenstände. In der 1. Phase erhältst du vom gut gemischten Stapel jedoch nur einen kleinen Teil davon, nämlich genau 9 Karten.

Fortsetzung von "SchatzJäger"

Und von diesen darfst du dir auch nur eine einzige Karte behalten. Den Rest musst du - so ist das bei uns Sitte - an deinen Nachbarn weitergeben, dafür bekommst du jene 8 Karten, welche dein anderer Nachbar vorerst verschmätzt hat. Von diesen 8 Karten behältst du wiederum bloß 1 Karte, um die restlichen erneut weiterzureichen. Das geht so lange, bis du insgesamt 9 Karten gewählt hast. Dies ist nun dein "gedrafftetes" Team, mit dem du die Schatzjagd in Angriff nimmst.

Diese Karten spielst du anschließend in der 2. Phase aus. Zuerst werden die drei Orte nacheinander ausgewertet. Dazu legst du zunächst alle deine Abenteuerer für die Frostberge offen ab. Hast du das stärkste Team, hast du Anspruch auf den schwer zu findenden Schatz. Das schwächste Team, das sich dorthin gewagt hat, erhält den leicht zu findenden Schatz. Dasselbe trifft dann auch für die Schätze im Dschungel und in den Lavahöhlen zu.

Danach musst du dich noch mit den Goblins auseinandersetzen. Nur mit ausreichend vielen Wachhunden kannst du dich gegen die räuberischen Banden schützen. Jeder Goblin, den du nicht abwehren kannst, klaut dir den angegebenen Münzwert. Führt du hin-

gegen die meisten Wachhunde mit, kannst du dir jedoch sowohl alle abgewehrten Goblins als auch deren Beute aneignen. Schließlich legst du noch deine Münzkarten vor dir ab und nimmst dir entsprechend Kupfer-, Silber- und Goldmünzen aus dem Vorrat.



Aber so schnell kommst du nicht zum Münzenzählen, denn noch sind längst nicht alle Schätze gefunden worden. Noch vier Mal begibst du dich auf dieselbe Weise auf Schatzsuche. Danach bist du mit Sicherheit wohlhabender als vorher und kannst dir ein paar Annehmlichkeiten leisten. Ob es aber reicht, um im Vergleich mit deinen Konkurrenten als der größte SchatzJäger des Landes gefeiert zu werden?

Fazit

Durch die regelmäßige Lektüre meiner und anderer Spielere Rezensionen weiß der geschätzte Leser sofort, dass es sich bei "SchatzJäger" um ein sogenanntes "Card Drafting-Spiel" handelt. Die Spieler wählen also aus ihrer Kartenhand jeweils nur eine Karte aus und geben die restlichen Karten ihrem - je nach Re-

gelung - linken oder rechten Nachbarn. Dies wiederholt sich so lange, bis auch die letzte Karte ihren Besitzer gefunden hat.

Bei den Drafting-Spielen gibt es zwei verschiedene Arten. In der einen werden die gewählten Karten sofort ausgespielt, wie etwa bei "7 Wonders" oder "Sushi Go!". Hierbei orientieren sich die Spieler bei der Wahl der nächsten Karte zumeist auch an der momentanen Auslage der Mitspieler. Das Spiel aus dem Hause "Queen Games" gehört jedoch zur anderen Sorte, bei der man mit den gewählten Karten eine Kartenhand bildet, welche erst in einer anschließenden Phase zum Einsatz kommt.

Ein weiterer Aspekt bei Drafting-Spielen betrifft die Auswirkung gespielter Karten. Wirken sich diese auch auf spätere Runden aus, können die Spieler längerfristige Planungen anstellen. Dadurch wird das Spiel etwas anspruchsvoller und strategischer. Bei "SchatzJäger" überwiegen jedoch eher die kurzfristigen Entscheidungen. Die meisten Karten haben ihren Effekt nämlich lediglich in der Runde, in der sie auch gespielt werden. Mit Abenteuerern versucht man Schätze zu heben, mit Wachhunden diese vor Goblins zu schützen, und Münzkarten werden noch am Ende der Runde in Münzen umgetauscht.

Zwar

lie

Fortsetzung von "SchatzJäger"

egen alle Informationen (Schätze in den Orten, Stärke der Goblins) zu Beginn jeder Runde offen aus, jeder Spieler muss sich dann beim "Draften" jedoch stets nach den Möglichkeiten richten, welche ihm die wechselnde Kartenhand bietet. Die Interaktion ist dabei begrenzt. Da die Karten erst später ausgespielt werden, macht es kaum Sinn auf die Mitspieler zu achten. Die Spieler konzentrieren sich somit vielmehr auf ihre eigenen Optionen. Dies verleiht dem Spiel im Gegenzug allerdings eine angenehme Lockerheit.



Nur der Umstand, dass auch die letzte Karte eines Durchgangs - zumeist eine Karte, die keiner so recht will - aufgenommen werden muss, stört mich persönlich ein wenig. Dies zerstört oft auch noch den letzten Rest an geplantem Vorgehen, ohne dass man sich dagegen wehren könnte. Im Gegenteil: Drafting-erprobte Spieler können aus Erfahrung abschätzen, welche Karten nach einer kompletten Runde wieder in der eigenen Hand landen. Sie sehen also das Unheil schon vor-

aus, ändern können sie es deswegen trotzdem nicht.

Die Phase "Karten ausspielen" birgt trotzdem so manche Überraschung, vor allem in den drei Orten. Lediglich die Abenteurer der entsprechenden Orte müssen nämlich sofort ausgelegt werden. Das Ergebnis kann danach aber noch durch Aktionskarten beeinflusst werden. So kann der Wert nachträglich noch erhöht (etwa durch ein "Flammenschwert" oder den passenden tierischen Begleiter) oder reduziert (z.B. durch einen "Schlaftrunk") werden.

Den Großteil der Schätze stellen die Artefakte dar. Die meisten tragen positive Werte (von 1 bis 20), einige wenige sind aber verflucht und reduzieren am Ende die Summe der gesammelten Schätze. Unter den Schätzen finden sich aber auch noch Zauberrollen, die statt eines fixen Wertes eine Belohnung für bestimmte Dinge bringen.

Gelbe Zauberrollen können dabei am Ende einer beliebigen Runde eingesetzt werden, um für gesammelte Wachhund-Karten ("Zuchtmeister"), Abenteurerkarten eines bestimmten Ortes ("Starkes Team") oder mit bestimmten Zahlenwerten ("Spezialisten") Extramünzen zu erhalten, oder die Ausschüttung von Münzkarten zu vervelfachen ("Münzregen"). Graue Zauberrollen hinge-

gen zählen erst am Spielende und sorgen für zusätzliche Münzen (für besiegte Goblins ("Goblinmeister") oder erbeutete Schätze ("Sammelwut")). Insgesamt sind Zauberrollen dann auch das einzige, willkommene Element, welches gezielteres Vorgehen fördert.

Auf das Spiel hat mich der Name des Spieleautors auf der Spieleschachtel neugierig gemacht. Richard Garfield hat immerhin mit "Magic - The Gathering" den Sammelkartenspiel-Boom ausgelöst. Aber auch andere Werke von ihm - "Robo Rallye", "Netrunner", "Filthy Rich", "King of Tokyo" haben regelrechten Kultstatus erlangt. Dass er es auch einfacher, lockerer, unkomplizierter kann, hat er hiermit bewiesen. "SchatzJäger" gehört meines Erachtens nach nicht zu den besten "drafting card games", ein unterhaltsames Spiel für Familien, Gelegenheitsspieler und Freunde ist es aber allemal.

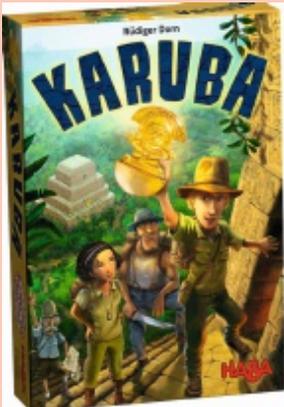
Wally

Game News-
Wertung



Game News - Spielekritik

Und noch ein letztes Mal begibt sich eine Handvoll Abenteurer auf der Suche nach sagenhaften Schätzen, unermesslichem Reichtum und grenzenlosen Ruhm. Na gut, lassen wir ihnen halt die Freude...



Titel: Karuba
Art: Lege-, Lauf- und Sammelspiel
Autor: Rüdiger Dorn
Verlag: HABA Spiele
Jahrgang: 2015
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 40 Minuten
Preis: Euro 29,90

Einleitung

"Karuba" - also mein Computer spuckt für diesen Begriff gerade mal 2 geografische Übereinstimmungen aus. Das eine ist ein Dorf in Estland. Kommt nicht in Frage, denn auf der Spieleschachtel ist ein Dschungel abgebildet, dort eher unüblich. Und auch das Dorf ganz im Osten der Demokratischen Republik Congo kann nicht gemeint sein, ist in der Spielgeschichte doch von einer Insel die Rede, auf der sich

mehrere Expeditionsteams auf die Jagd nach verborgenen Schätzen machen.

Nein, mein Instinkt und meine langjährige Erfahrung als Abenteurer, Forscher, Entdecker und Schatzjäger (und nicht zuletzt die Abbildung der dort typischen Tempel und Goldschätze) sagen mir, dass sich dieses Karuba sicher irgendwo vor Süd- oder Mittelamerika befindet. Na, dann schnell auf zur spannenden Schatzjagd!

Spielbeschreibung

Jeder Spieler bekommt sein persönliches "Karuba", seine eigene Insel-Tafel. Die Tempel, in denen die unermesslichen Reichtümer vermutet werden, befinden sich am nördlichen und östlichen Rand des Dschungels. Die Abenteurer starten hingegen an der südlichen und westlichen Küste des Eilands. Zu Beginn werden die vier Abenteurer und die vier Tempel auf beliebige Felder des entsprechenden Spielplanrandes platziert, allerdings muss ein gewisser Mindestabstand zwischen jedem Tempel und dem gleichfarbigen Abenteurer eingehalten werden.

Die Felder zwischen Küste und Tempel sind

anfangs jedoch noch unerforscht, die Wege durch den dichten Dschungel müssen erst noch entdeckt werden. Dazu verfügt jeder Spieler über einen identischen Satz an 36 Dschungelplättchen, alle von 1 bis 36 durchnummeriert. Ein Spieler (der "Expeditionsleiter") mischt seine Plättchen gut durch, die Mitspieler können ihre Plättchen hingegen offen vor sich auslegen. Alle Schätze - Kristalle, Goldnuggets und die Tempelschätze in den vier Farben - werden in der Tischmitte bereitgelegt.

Der Spielablauf ist schnell verstanden: Der Expeditionsleiter deckt eines seiner Dschungelplättchen auf und nennt laut dessen Zahl. Alle Spieler nehmen nun das entsprechende Plättchen aus ihrem Vorrat. Jedem Spieler bieten sich dann zwei Möglichkeiten, für die er sich individuell entscheiden kann:

A. Das Plättchen auf die Insel legen.



Fortsetzung von "Karuba"

Es muss dabei auf ein freies Feld gelegt werden und auf jeden Fall so ausgerichtet, dass die Zahl aufrecht zu lesen ist. Auf Plättchen mit einem Kristall oder einem Goldnugget wird der entsprechende Schatz vom Vorrat auf das Plättchen gelegt.

B. Das Plättchen abwerfen und einen Abenteurer bewegen.

Ein Abenteurer kann nur entlang der entdeckten Pfade ziehen. Die Zugweite richtet sich nach der Anzahl der Pfade, die an den Rand des Plättchens grenzen, also zwei, drei oder vier Schritte. Beendet ein Abenteurer seinen Zug auf einem Plättchen mit Kristall oder Goldnugget (überzählige Bewegungspunkte darf man verfallen lassen), sammelt er ihn ein. Erreicht ein Abenteurer "seinen" (farblich passenden) Tempel, nimmt er sich den wertvollsten Schatz dieser Tempelfarbe.

Das Spiel endet, wenn entweder ein Spieler alle seine Abenteurer zu ihren Tempeln bringen konnte, oder das letzte Dschungelplättchen aufgedeckt wurde. In der abschließenden Wertung berechnen alle Spieler den Wert ihrer eingesammelten Schätze, wobei jeder Tempelschatz den aufgedruckten Wert, jedes Kristall 1 Punkt und jeder Goldnugget 2 Punkte zählt.

Der Spieler mit dem höchsten Gesamtwert gewinnt.

Fazit

Der Spielablauf von "Karuba" ist nichts völlig Neues. Schon beim Legespiel-Klassiker "Take it easy" mussten alle Spieler das gleiche Plättchen auf ihrem eigenem Spieltableau unterbringen. Dabei dient der Plättchensatz eines Spielers als verdeckter Vorrat, alle anderen können ihre Plättchen offen ausbreiten.



Zwar sind auch hier mehr Plättchen als Legefelder vorhanden, es werden aber bei weitem nicht alle Plättchen auf den Spielplan platziert. Das Hauptaugenmerk liegt also NICHT darin, alle Felder des Tableaus möglichst geschickt zu besetzen, und dabei die Wahrscheinlichkeiten der noch zur Verfügung stehenden Plättchen auszuloten.

Die Plättchen haben nämlich - und das ist der eigentliche Geniestreich von Autor Rüdiger Dorn - noch eine andere Verwendungsmöglichkeit. Sie können abgeworfen werden, um einen eigenen Abenteurer zu bewegen. Die Zugweite richtet sich dabei an der Anzahl der Pfade auf dem Plätt-

chen. Es gilt also bei jedem Plättchen abzuwägen, ob es sich besser für die Erstellung eines effektiven Wegenetzes eignet, oder lieber alternativ zum Ziehen eines Abenteurers eingesetzt werden soll.

Meist reicht rund die Hälfte aller Plättchen, um ein funktionierendes Wegenetz zu erstellen, bei dem jeder Abenteurer einen Pfad zu seinem Tempel findet. Dem "Lesen" des Geländes kommt daher eine große Bedeutung zu. Das heißt, dass man schon vorher gut überlegen sollte, welche Plättchen wo passen könnten, und welche eher nicht benötigt werden.

Sicher spielen nachher beim Aufdecken auch die Kristalle und Goldnuggets eine Rolle darin, denn diese stellen willkommene Zusatzpunkte dar, die zwischendurch eingesammelt werden können. Das geht jedoch nur dann, wenn die entsprechenden Plättchen auch wirklich auf die Dschungelfelder gelegt werden, und nicht zum Zwecke der Bewegung abgeworfen werden.

Bei der Bewegung wiederum kommt es nicht nur darauf an, unnötige Plättchen dafür zu verwenden. Auch die passende Zugweite ist wichtig. Zum Aufflesen der Schätze muss ein Abenteurer nämlich unbedingt seinen Zug auf dem gewünschten Dschungelplättchen beenden. Man kann zwar überzähli

Fortsetzung von "Karuba"

ige Bewegungspunkte verfallen lassen, was aber keine recht ökonomische Vorgehensweise darstellt. Dies gilt ebenfalls beim Erreichen eines Tempels. Am besten ist es, schon beim Legen von Plättchen mit Schätzen auf die richtigen Abstände zu achten, zum Beispiel, indem man mindestens 2 Felder zwischen 2 Schätzen lässt, da es keine Dschungelplättchen mit Sackgassen gibt.

Ein weiterer interessanter Aspekt ist das Wettrennen zu den Tempeln. Für jede Tempelfarbe gilt, dass man umso mehr Punkte erhält, je früher man mit seiner Abenteuerer-Figur beim gleichfarbigen Tempel ankommt. Da gilt es, die Aktionen der Mitspieler genau zu beobachten, um ihnen gegebenenfalls zuvorkommen zu können. Manchmal ist es besser, den einen oder anderen Tempel zu vernachlässigen und sich auf zwei, drei Tempel zu konzentrieren. Wer sich verzettelt, dem bleiben nur mehr die Tempelschätze mit den niedrigeren Werten.

Apropos: seine Mitspieler beobachten. In diesem Zusammenhang möchte ich den einzigen negativen Punkt anmerken. Bei "Karuba" ist Abspicken bei den Mitspielern möglich. Andere ähnlich geartete Spiele haben irgendwelche regulierende Maßnahmen, die vermeiden, dass alle Spieler ihre Plättchen auf genau dieselbe Weise le-

gen. Ich möchte als positive Beispiele dafür "Kreuz & Quer" (Ravensburger 2012) oder erst kürzlich "Cucina Curiosa" (Noris 2015) anführen. Bei "Karuba" hingegen vermisse ich eine entsprechende Regelung, was dazu führt, dass manche Spieler auf die Tableaus ihrer Mitspieler schielen.



ebenso spannende und attraktive Spiele wie "Karuba" freuen...

Meely

Game News-
Wertung



Notenskala

★★★★★ Spitze!

★★★★ sehr gut

★★★ gutes Spiel

★★ so lala

★ schwach

Mir persönlich kommt diese neue Linie sehr entgegen, sind unser Alexander Leon und seine Cousinen nun doch schon aus dem Kindergartenalter herausgewachsen. So können wir uns hoffentlich auch in den kommenden Jahren auf



International Toy Fair 2016

Euer Pöpperl war auch heuer wieder dort, im Epizentrum der Spielkultur. In Nürnberg präsentieren fast alle Spielverlage aus der ganzen Welt ihre Neuheiten, und Euer Pöpperl muss sich natürlich auch über die neuesten Trends und die interessantesten Neuerscheinungen informieren. Und folgende Trends sind mir dabei aufgefallen.

Trend Nr. 1: Familienspiele

Okay, das klingt jetzt etwas banal. Immerhin gibt es Familienspiele seit es, na ja, Familien gibt. Aber es kristallisiert sich immer mehr heraus, dass Expertenspiele, Vielspielerspiele, oder wie immer man sie nennen mag, eher bei der „Spiel“ in Essen vorgestellt werden, Spiele für die Massen (Familien und Kinder) bevorzugt in Nürnberg. Das Angebot für den anspruchsvollen Spieler war daher - so er die Essener Neuheiten bereits kannte - etwas spärlich. Dafür ist das Angebot für den Gelegenheitspieler recht gediegen, wie ich finde. Gut wenn man sich von vornherein auf diese Entwicklung einstellen kann.

Trend Nr. 2: Lizenzen und Erweiterungen

Der Anteil an originären Spielen, also an komplett neuen Spielideen nimmt etwas ab. Dafür setzt sich der Trend fort, zu jedem einigermaßen erfolgreichen Spiel gleich eine oder mehrere Erweiterungen herauszubringen. Und auch Lizenzspiele sind weiter im Vormarsch. Vor allem der neue „Star Wars“-Film hinterlässt deutliche Spuren in der gesamten Spielwarenbranche. Wo immer man hinschaut, trifft man auf Stormtroopers, Chewbacca, Han Solo, Luke Skywalker, Kylo Ren, und wie sie alle heißen.

Der Grund dafür liegt wahrscheinlich daran, dass Erweiterungen und Lizenzen (auch wenn Letztere zusätzliche Kosten bringen) wesentlich risikoloser betrachtet werden, was in wirtschaftlich noch immer harten Zeiten einen wichtigen Faktor darstellt. Größere Verlage haben aber auch größere Strukturen, ein größeres System zu erhalten, und da benötigt man doch eine möglichst sichere Auftragslage. In Essen hingegen dominieren Kleinverlage, welche flexibler reagieren und daher mit mehr Innovation auftreten können.

Trend Nr. 3: Viva la France!

Gut, das ist jetzt kein Trend, der sich nur auf Nürnberg beschränkt, aber ich erwähne ihn trotzdem hier. Deutschland war lange Zeit der Vorreiter für Brett-

spiele in Europa, der Begriff „German Games“ war weltweit ein Synonym für die hohe Qualität der deutschen Spielkunst. In letzter Zeit haben unserem nördlichen Nachbarn allerdings andere Nationen den Rang abgelaufen. Allen voran Frankreich, deren immer stärker wachsende Zahl an Verlagen mit frischen Ideen, tollen Illustrationen und sehr interaktiven Mechanismen überzeugt. Aber auch andere europäische Länder dringen immer mehr in den Markt ein. Österreich hinkt da noch etwas hinterher, was die Verlage anbelangt, dafür hat sich auch hierzulande eine kleine, aber überaus feine Autorenschaft gebildet. Kann „Good old Germany“ da noch konkurrenzieren? Oder anders ausgedrückt: Schlägt das Imperium zurück?

Interessante Spiele

Viel gesehen, aber so richtig bewerten kann ich es natürlich erst beim Durchspielen. Trotzdem hier ein paar Spiele, die auf den ersten Blick einen guten Eindruck auf mich machen: Imhotep, Kerala (Kosmos), Asterix & Obelix, Yeti (Pegasus), Wiener Walzer (Piatnik), Ice Cult (Zoch), Leo (Abacus), Helden von Kaskaria (Haba), 3 sind eine Zuviel! (Amigo), Dream Islands (Schmidt), Dynasties (Hans im Glück), Quadropolis (Days of Wonder), Gauner raus! (3 Hasen in der Abendsonne), Legends (Ravensburger). Auf das Spielen freut sich schon

Euer Pöpperl



**Abenteuerfilm
Deutschland 2015
Wolfgang Kramer
& Michael Kiesling
HABA Filme
Dauer: ca. 60 Min.**

Film-Tipp des Monats

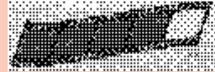
Das HABA Studio ist ja bekannt für seine erstklassigen Kinderfilme und hat dafür auch schon mehrfach Filmpreise eingeheimst. Der erste Versuch vor etwa 20 Jahren, sich mit erwachsenen Themen zu etablieren, ist gescheitert.

Nun probieren es die Bad Rodacher erneut. Für den Abenteuerfilm „Abenteuerland“ wurde mit Kramer & Kiesling ein renommiertes Regieduo engagiert. Eine Handvoll Abenteurer möchte die Gunst des Königs gewinnen und zieht deshalb durch reiche Städte, weit-



läufige Wälder und raue Bergzüge, um Gold und Gefährten zu sammeln. Manche wagen sich auch in die Nebelregionen der großen Flüsse, wo gefährliche Nebelwesen lauern.

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

er Spieleideen

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