

# TRAUN: BORN IN THE U.S.A.!

Amerika-Abend bei den Knobel-Cowboys am 4. Mai ! (S. 1)



285. Ausg. 28. April '16  
Auflage 100 Stück (!!!)  
25. Jg., Abo 15 Euro



Game News Traun - Eigen-  
reportage



**OÖ. Spieletage  
4. - 8. Mai 2016**

Letzter Aufruf! Die Teilnehmer am Flug 0405 mit Destination TraunCon 2016 werden gebeten, sich bereit zu halten, und ab 4. Mai 2016 (Mittwoch vor Christi Himmelfahrt) im Terminal Traunerhof einzuchecken. Die Passagiere erwartet ein unvergesslicher Flug mit Dutzenden Gleichgesinnten. Am Samstag, den 7. Mai überfliegen wir den Mount Championship, den Höhepunkt der Reise. Der Kapitän wünscht ein angenehmes verlängertes Wochenende.

Liebe Wahlberechtigte,

„Wenn Donald Trump Präsident wird, wandere ich nach Österreich aus.“ Dieser Satz von Dan Reynolds, Sänger der Band „Imagine Dragons“, fiel bei einem Interview anlässlich ihres Konzerts im Wiener Gasometer im Jänner. Noch ist es allerdings nicht soweit, dass Millionen von Amerikanern auswandern, auch wenn nach dem sogenannten Super-Tuesday die Server der kanadischen Regierung für ein paar Stunden den Anfragen bezüglich Einwanderung aus den USA nicht gewachsen waren.

Bevor also der selbsternannte Retter der Großartigkeit der Vereinigten Staaten den großen Zaun

von Mexico zu bauen beginnt, während Kanada sich um „Aufbauarbeiten für das Grenzmanagement“ Gedanken machen muss, um „allfällige Migrationsströme kontrollieren“ zu können, wollen wir uns mit den Architekten und Schurken in der Geschichte der USA beschäftigen.

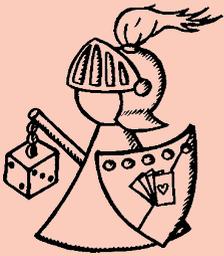
Wir werden also am Mittwoch, den 4. Mai als „Skyliners“ Wolkenkratzer bauen, als Zugräuber den „Colt Express“ überfallen, als „El Gaucho“ beeindruckende Rinderherden zusammenreiben und von den „fiesen 7“ Ganstern möglichst viele, möglichst schnell entsorgen ohne uns dabei zu verplappern.

Was davon ihr ausprobieren wollt, kann ja euer Wahlgeheimnis bleiben,

Euer Oliver Koch

# HAGAR

DER SCHRECKLICHE



## Neues vom Trauner SPIELEKREIS



### Programm für die

#### TrauerCon 2016

Hier das komplette Programm für die am verlängerten Wochenende um Christi Himmelfahrt (4. bis 8. Mai 2016) stattfindenden Oberösterreichischen Spielstage:

#### Mittwoch, 4. Mai 2016

Eintreffen der Spieler  
18:30 Uhr Spieleabend

#### Donnerstag, 5. Mai 2016

ganztägig (und -nächtlich)  
Spielen nach Lust & Laune

#### Freitag, 6. Mai 2016

ganztägig (und -nächtlich)  
Spielen nach Lust & Laune

#### Samstag, 7. Mai 2016

10:00 Uhr 23. OÖ. Spielmeisterschaft mit den Spielen „Imhotep“ (Kosmos Spiele), „Die Portale von Molthar“ (Amigo Spiele), „Karuba“ (Haba Spiele) und „Dream Islands“ (Schmidt Spiele), anschließend Siegerehrung  
17:00 Uhr Zweipersonen-Miniturnier mit „Träxx“ (NSV) 19:00 Uhr bis „open end“ Spielen nach Lust & Laune

#### Sonntag, 8. Mai 2016

von 09:00 Uhr bis zum späten Nachmittag Spielen nach Lust & Laune, Ende ca. 18:00 Uhr

#### Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 8. Mai 2016.



#### Zweipersonen-Miniturnier

Das beliebte Miniturnier wird diesmal im Spiel „Träxx“ vom Nürnberger Spielkartenverlag ausgetragen. Die Spieler zeichnen Linien auf ihren Spielplänen ein, um Zahlenfelder zu erreichen und möglichst viele Felder abzudecken.

#### Zwischenstand

- |                      |      |
|----------------------|------|
| 1. Prinz Franky      | 99,5 |
| 2. Marquis Christoph | 76   |
| 3. Herzog Gerhard    | 63   |
| 4. König Reinhold    | 62   |
| 5. Earl Johannes     | 56   |
| 6. Kammerz. Michaela | 40   |
| 7. Marquis Udo       | 33,5 |
| 8. Earl Oliver K.    | 30   |
| 9. Sir Gerfried      | 29   |
| 10. Baron Daniel     | 27,5 |

# Game News - Spielkritik

**Wolkenkratzer:** Heutzutage werden die höchsten Türme ja eher im arabischen oder asiatischen Raum gebaut. Aber es gab einmal eine Zeit, lang, lang ist's her, da wurden die schönsten Skyscraper über dem Teich errichtet...



**Titel:** Skyliners  
**Art:** taktisches Bauspiel  
**Autor:** Gabriele Bubola  
**Verlag:** Hans im Glück  
**Vertrieb:** Schmidt Spiele  
**Jahrgang:** 2015  
**für** 2 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Dauer:** ca. 30 Minuten  
**Preis:** ca. Euro 28,--

## Einleitung

Kennst du das Rätsel "Wolkenkratzer"? Bei dieser Logikaufgabe geht es darum, die Höhe der Wolkenkratzer in einem quadratischen Raster anhand der Hinweise herauszufinden, wie viele Hochhäuser von bestimmten Positionen außerhalb des Rasters aus zu sehen sind. Damit weißt du nun auch schon das Spielprinzip von "Skyliners". Nur dass es hier gilt, Stockwerke so zu errichten, dass von der eigenen Seite des Spielplans möglichst viele Hochhäuser sichtbar sind, um

wertvolle Siegpunkte zu bekommen.

## Beschreibung

Der Spielplan zeigt ein Raster aus 5 x 5 Feldern, wobei auf das zentrale Feld ein Park gesetzt wird. Von jeder der vier Seiten - East, South, West und North - sind daher 5 Reihen zu sehen, welche je 5 Bauplätze aufweisen. Je nach Spielerzahl werden zu Beginn schon per Zufall ein paar neutrale Stockwerke platziert. Jeder Spieler nimmt sich dann in seiner Spielerfarbe ein paar Stockwerke, seine 2 Dächer und seine 10 Antennen, sowie 1 Park. Und dann kann's losgehen.

Wer an der Reihe ist, führt 2-mal die Aktion "Bauen" durch. Dabei gelten bestimmte, aber sehr logische Bauregeln. Stockwerke dürfen direkt auf einen Baugrund oder auf andere Stockwerke (egal, welcher Farbe) gesetzt werden. Dächer können nur auf Stockwerke gesetzt werden, schließen damit aber einen Wolkenkratzer ab. Parks dürfen überhaupt nur auf leere Baugründe platziert werden, können in Folge aber nicht mehr überbaut werden. Nachdem die Spieler alle ihre Bauteile verbaut haben, kommt es zur Schlusswertung.



Beim Bauen trachtet jeder Spieler natürlich danach, dass von seinem Blickwinkel des Spielplans möglichst viele Objekte zu sehen sind, denn bei Spielende zählt jedes sichtbare Objekt 1 Punkt. Zusätzliche 3 Punkte kann man erzielen, wenn es gelingt, dass in dem anfangs geheim zugeteilten Stadtviertel der höchste Wolkenkratzer der Stadt steht. Außerdem setzen die Spieler bei der Schlusswertung noch reihum - eine Reihe nach der anderen - Antennen auf sichtbare Objekte. Jede Antenne bringt ihrem Besitzer noch jeweils 1 Punkt ein. Der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten gewinnt.

## Fazit

Wer das Spiel nach den vorab beschriebenen Regeln - "Einführungsspiel" genannt - tatsächlich gespielt hat, wird sich verwundert die Augen reiben. War das wirklich schon alles? "Skyliners" präsentiert sich auf diese Weise nicht nur absolut witz- und einfallslos, sondern zudem noch äußerst ungerecht. Die Startreihenfolge hat nämlich einen derart großen Einfluss auf das gesamte Spielgeschehen, dass praktisch in allen Partien der Startspieler gewinnt und die im Uhrzeigersinn folgenden

## Fortsetzung von "Skyliners"

Spieler meistens die nächsten Platzierungen einnehmen. Kann es sein, dass ein so renommierter Spielverlag wie "Hans im Glück" so eine Gurke auf den Markt bringt?

Wer dem Spiel nach dem ersten - gründlich missglückten - Reinschnuppern allerdings noch eine zweite Chance gibt, wird feststellen, dass sich das eigentliche Spiel, das Hauptspiel durch völlig anders darstellt. Ich weiche deshalb bewusst vom gewohnten Schema der Rezensionen ab, in denen alle Regeln bereits im Textblock "Beschreibung" gebracht werden, und bringe hier im "Fazit" erst die vollen Regeln, denn so einen riesigen Unterschied zwischen Kennenlernpartie und richtigem Spiel habe ich bis jetzt noch nicht erlebt! Aus diesem Grund gleich nochmal und zur Verdeutlichung in dicken Lettern der wichtige Hinweis: Urteile das Spiel ja nicht nach den Einführungsregeln!

Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass man nicht automatisch Punkte für alle 5 Reihen erhält, und es nicht bloß darauf ankommt, möglichst viele Objekte aus seinem Blickwinkel zu erkennen. Im Hauptspiel bekommt man nun nur mehr Punkte für rechtzeitig im Baucontainer abgelegte Planungskarten, und selbst dann auch

nur, wenn sie die richtige Anzahl an sichtbaren Objekten zeigen!

Jeder Spieler verfügt zu Beginn über 5 Planungskarten, eine für jede seiner Reihen von A bis E. In seinem Zug hat jeder Spieler nun die Möglichkeit, mit seiner 2. Aktion statt zu bauen wahlweise eine seiner Planungskarten verdeckt in den gemeinsamen Baucon-



tainer zu legen. Je nachdem, mit welcher Seite er die Karte ausrichtet, will er in der entsprechenden Reihe 1, 2, 3 oder 4+ Objekte "sehen". Bei Spielende werden die Planungskarten dann eine nach der anderen - beginnend mit der zuerst abgelegten Karte - ausgewertet.

Mit diesem Kniff kommt erst so richtig Pepp ins Spiel. Das Timing erlangt dabei eine große Bedeutung. Jetzt erst funktioniert die Sache mit den Antennen auch wirklich. Je früher man sich mit den Planungskarten festlegt, umso größer die Chance auf wertvolle Zusatzpunkte durch platzierte Antennen. Umso größer aber auch die Unsicherheit bzw. die Gefahr

, dass die gestellte Prognose von anderen Spielern - beabsichtigt oder ungewollt - sabotiert wird und daher nicht eintrifft, wodurch man punktemäßig leer ausgeht. Gerade diese gegenläufige Prinzipien sorgen für viel Spannung und Nervenkitzel.

Was mir aber überhaupt nicht gefällt und fast wie ein Fremdkörper wirkt, ist die Punktwertung für den höchsten Wolkenkratzer. Die - durch Startaufstellungskarten - zufällige Platzierung neutraler Stockwerke kann schon mal den einen Spieler perfekt in die Karten spielen und den anderen stark benachteiligen. Dies will nicht so richtig in das ansonsten recht taktische Spiel passen. Ich empfehle daher, auf die Wertung des höchsten Skyscrapers ganz zu verzichten, das ist wesentlich gerechter.

Und wenn ich schon mal beim Kritisieren bin, mache ich gleich beim Spielmaterial weiter. Dass die Schachtel als Spielplan gilt, finde ich gelungen. Auf den Schachteldeckel gestellt, hat jeder Spieler von seiner Seite einen guten Blickwinkel. Allerdings bietet der Schachteleinsatz zu wenig Platz, um nach dem Spiel alles geordnet unterzubringen. Besonders die Karten und der aus mehreren Pappteilen bestehende Baucontainer liegen dann durcheinander in der Schachtel. Und die Möwen, welche als Punktemarker

## Fortsetzung von "Skyliners"

auf dem Schachtelrand fungieren, sind zwar eine originelle Lösung, erweisen sich beim Spielen aber als etwas unpraktisch. Das sind für Hans im Glück eher ungewohnte materielle Schwächen.



Auch an der Spielregel hätte ich noch was auszusetzen. Diese ist nämlich so aufgebauscht und mit dermaßen vielen Wiederholungen selbst logischer Regeln gefüllt, dass sie zwar wirklich jeder gelegentliche Spieler kapieren müsste. Ich vermisse jedoch eine Kurzanleitung, mit der man einen rascheren Einstieg schafft oder bei einer späteren Partie schnell wieder alle wichtigen Regelpassagen erfasst.

Alles in allem ist "Skyliners" kein schlechtes Spiel, wenn man vom völlig missratenen Einführungsspiel absieht. An die Qualität der letzten "Hans im Glück"-Spiele kommt es allerdings bei weitem nicht ran, aber es kann ja nicht jedes Spiel ein so hohes Niveau haben wie beispielsweise "Auf den Spuren von Marco Polo".

*Freely*



## HALL OF GAME

So eine ausgeglichene Wertung hatten wir noch nie! Vom ersten bis zum letzten Platz sind es nur 6 Stimmen Differenz. Dementsprechend knapp ist alles beieinander. Logisch gibt es da ein paar Ex aequo-Platzierungen. Bereits der 1. Platz musste geteilt werden: TRÄXX und LA GRANJA konnten sich durchsetzen. An 3. Stelle dahinter VIENNA, gefolgt von einem wahren Pulk: DIE STAUFER, DIE PORTALE VON MOLTHAR, VITICULTURE und ORLÉANS gleichauf auf dem 4. Platz.

Gemeinsam auf dem 8. Platz dann MAGE KNIGHT, SUSHI GO! und CORNWALL. Und dann musste ich eine radikale Entscheidung treffen. Nachdem die restlichen Spiele - DICE TOWN, STEAM TIME, DIE HOLDE ISOLDE

und SCOVILLE ebenfalls gleichauf lagen (11. Stelle), fielen alle vier Spiele aus der Wertung! Meiner Meinung nach haben sie ohnehin recht geringe Chancen auf die „Hall of Games“, außerdem musste Platz geschaffen werden für gleich 3 Neuvorschläge: CODENAMES, DREIST! und IMHOTEP (je 3 x vorgeschlagen).

Nächsten Monat könnte ein Spiel in unsere Ruhmeshalle aufsteigen, da werden dann langsam wieder Plätze frei...

### Wertung:

<b>1. Träxx</b>	5/+ 6/-1/10/ =
<b>La Granja</b>	2/+ 8/-0/10/ +
<b>3. Vienna</b>	3/+ 5/-0/ 8/ =
<b>4. Die Staufer</b>	4/+ 5/-2/ 7/ -
<b>Portale v. Molthar</b>	2/+ 5/-0/ 7/ +
<b>Viticulture</b>	1/+ 6/-0/ 7/ +
<b>Orléans</b>	*2/+ 5/-0/ 7/ +
<b>8. Mage Knight</b>	3/+ 3/-0/ 6/ -
<b>Sushi Go!</b>	2/+ 5/-1/ 6/ -
<b>Cornwall</b>	2/+ 4/-0/ 6/ -

**Vorschläge: Codenmaes (2x), Dreist! (2x), Imhotep (2x)**

# Game News - Spielekritik

Das nachfolgend beschriebene Spiel handelt eindeutig in den USA. Schließlich galt das Gesetz des Stärkeren (oder Treffsichereren) nirgend so viel wie im Wilden Westen...



**Titel:** Colt Express  
**Art:** Kartenspiel  
**Christophe Raimbault**  
**Verlag:** Ludonaute  
**Vertrieb:** Asmodée  
**Jahrgang:** 2015  
**für 2 bis 6 Spieler**  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 40 Minuten  
**Preis:** Euro 25,90

## Einleitung

Folgendes Spiel ist nichts für zart besaitete Gemüter. Spielt sich das Geschehen doch im Wilden, Wilden Westen ab, wo der Colt recht locker im Halfter sitzt. Hier fliegen die Kugeln, hier regnet es Blei, hier prasseln die Fäuste. Kurz: Hier regiert das Gesetz des Stärkeren (oder Treffsichereren).

Moralisch ist das Ganze ebenfalls äußerst bedenklich, besteht doch die Aufgabe der Spieler als verwegene Revolverhelden,

bei einem Eisenbahnüberfall so viel Beute wie möglich zu machen. Raue Zeiten, raue Sitten!

## Beschreibung

Bis zu sechs Banditen können sich an dem Raub beteiligen. Ob sie sich ein Ticket gekauft haben, um bei einem Bahnhof in den Zug zu gelangen, oder ob sie den Zug verfolgt haben und unterwegs aufgesprungen sind, wissen wir nicht. Zumindest befinden sie sich bei Spielbeginn bereits in den hinteren Waggons. Die begehrte Beute wird durch Geldbeutel (Wert von \$ 250 bis \$ 500) und Edelsteine (je \$ 500) dargestellt. Wo wie viel Beute zu holen ist, wird durch Symbole in den Waggons vorgegeben. Zusätzlich gibt es noch eine Geldkassette im Wert von \$ 1.000 ganz vorne in der Lokomotive, welche jedoch von einem Marshal bewacht wird.

Jetzt würde man sich normalerweise erwarten, dass die Banditen gemeinsam die Waggons stürmten und den Fahrgästen ihre Wertsachen abknöpften. Dem ist aber nicht so, die Bande erweist sich als nicht gerade sehr homogen. Soll heißen: Jeder versucht auf eigene Faust (welch treffender

Ausdruck!), so viel wie möglich zusammenzuraffen. Die anderen Banditen werden daher als Konkurrenten betrachtet, weshalb sich der Gebrauch der Colts und der Fäuste hauptsächlich gegen diese richtet.

Der Überfall geht über 5 Runden, wozu 4 zufällig gezogene Rundenkarten sowie eine Bahnhofskarte für die letzte Runde vorgeben, wie viele Züge in der jeweiligen Runde gespielt werden und welche besonderen Ereignisse eventuell dabei auftreten.

Jeder Spieler besitzt seinen eigenen Satz von 10 Aktionskarten. Vom gut gemischtem Stapel nimmt er zu Beginn jeder Runde sechs Stück auf die Hand. In der Planungsphase hat er dann, wenn er an der Reihe ist, die Wahl, entweder 1 Aktionskarte offen auf einen gemeinsamen Stapel zu spielen, oder 3 zusätzliche Karten für eine bessere Auswahl nachzuziehen. Nachdem alle Spieler ihre Spielzüge durchgeführt haben, kommt die Aktionsphase. Darin wird der gesamte Stapel einfach umgedreht und eine Karte nach der anderen ausgeführt.

Und dies sind die möglichen Aktionen, welche die Karten erlauben. Mit der Aktion "Bewegen" bewegt man seine Spielfigur von

## Fortsetzung von "Colt Express"

Waggon zu Waggon, wahlweise nach vorne oder nach hinten. Auf dem Dach kommt eine Figur schneller voran, wodurch sie dort sogar bis zu 3 Waggonen weit ziehen kann. Bei der Aktion "Ebene wechseln" klettert eine Figur vom Inneren eines Waggonen auf das Dach oder umgekehrt.

Die Aktion "Marshal" wiederum erlaubt es, die Marshal-Figur zu bewegen. Nachdem sich niemals ein Bandit im selben Waggon wie der Marshal aufhalten kann, müssen Banditen stets sofort die Flucht aufs Dach ergreifen und bekommen zudem noch eine Kugel verpasst.

Mit der Aktion "Feuer!" kann man selbst das Feuer auf einen anderen Banditen eröffnen. Befindet sich ein Bandit im Inneren des Waggonen, kann er nur Banditen in einem benachbarten Waggon als Ziel wählen. Auf dem Dach wiederum kann er auf einen Banditen schießen, zu denen er Sichtkontakt hat. Nur wenn es ein gültiges Ziel gibt, überreicht er dem betroffenen Spieler eine seiner Patronenkarte, welche dieser auf seinen persönlichen Stapel legt. Treffer sind zwar überhaupt nicht gefährlich, geschweige denn tödlich. Da die Patronenkar-

ten für den betroffenen Spieler aber nutzlos sind, "verstopfen" sie in Folge seine Kartenhand, womit er weniger Aktionen durchführen kann.

Gegen einen Banditen, der sich im selben Waggon aufhält, helfen aber keine Colts, sondern nur die Fäuste. Die Aktion "Hieb" versetzt den angegriffenen Banditen in einen benach-



barten Waggon. Dieser verliert obendrein eines seiner bereits gesammelten Beutestücke. Alle Beutestücke - ob Geldbeutel, Edelsteine oder Geldkassetten - können wiederum mit der Aktion "Raub" am Aufenthaltsort aufgeklaut werden, allerdings bloß 1 Stück pro Aktion.

Nach der fünften Runde endet das Spiel. Jeder Spieler addiert die Werte seiner gesammelten Beutestücke. Der Spieler, der schließlich die meisten Patronen verschossen hat, bekommt zusätzlich die Belohnung für den "Revolverheld" in Höhe von \$ 1.000,-. Der reichste Spieler gewinnt das Spiel.

## Fazit

Das Auffälligste an "Colt Express" ist die Aufmachung. Der Zug kommt nicht etwa auf einem normalen Spielplan vor, auf dem die Spieler ihre Figuren bewegen, sondern als beeindruckendes, dreidimensionales Gebilde. Zwar erfordert dies vor der ersten Partie ein wenig Bastelarbeit, das Ergebnis ist dann aber auch sehr attraktiv. Je nach Teilnehmerzahl werden für eine Partie 2 bis 6 Waggonen an die Lokomotive gehängt. Spielfiguren (für die Banditen und den Marshal), Plättchen (für die Beutestücke, aber auch für ein paar - spielerisch nicht relevante - ausschmückende Gelände-Teile, wie Kakteen und Zeugenberge) und Karten (Runden-, Charakter-, Aktions- und Patronenkarten) komplettieren das grafisch ebenfalls gefällige Spielmaterial.

Das Spiel selbst verbindet Bluff- und Zockerelemente mit ein bisschen Gedächtnistraining. Die meisten Aktionskarten werden offen auf einen gemeinsamen Stapel gelegt, weshalb Spieler mit besserer Merkfähigkeit etwas im Vorteil sind. Doch nicht alles lässt sich hundertprozentig erraten, denn schon bei der Bewegung können



### Fortsetzung von "Colt Express"

ja - außer hinten am Zugende oder ganz vorne in der Lok - zwei entgegengesetzte Richtungen eingeschlagen werden, was jede Planung zunichtemachen kann.

Und dann sind da ja noch die Rundenkarten, die für jede Runde spezielle Regeln vorsehen. So können auf manchen Karten Tunnel vorkommen, bei denen im betroffenen Spielzug alle Aktionskarten verdeckt ausgespielt werden. Verschiedene Ereignisse sorgen zudem am Rundenende für Abwechslung. Aber auch die einzelnen Banditen haben unterschiedliche Sonderfähigkeiten. So kann beispielsweise "Tuco" durchs Dach schießen, oder "Ghost" seine Aktionskarte im ersten Spielzug jeder Runde verdeckt spielen.

Durch all diese Unsicherheiten kann man "Colt Express" auf keinen Fall als

Taktikspiel betrachten. Ich ordne es in die Kategorie "gehobenes Funspiel" ein. Die dabei aufkommenden Emotionen - Ärger, Freude, Bangen, Hoffen, Zittern, Jubeln - dürften den Ausschlag für die Jury gemacht haben, es zum "Spiel des Jahres 2015" zu küren. Nicht ganz zu Unrecht, wie ich finde.

Als kleinen Kritikpunkt empfinde ich die Überbewertung des Schießens. Die Prämie für den "Revolverheld" ist mit \$ 1.000,- meines Erachtens etwas zu hoch geraten. Es wird dadurch etwas zu viel und zu wild durch die Gegend geballert, mit der Hoffnung, dass die Kugel schon irgendein Ziel treffen wird. Ansonsten gefällt mir die Regelung mit den Patronenkarten, welche den Aktionskartenstapel allmählich blockieren, ausgesprochen gut. Ein getroffener Bandit ist dadurch quasi "verletzt" und etwas in seinen Aktionen gehemmt.

Genau dieser geschickte Kniff ist es, der dem Spiel eine spielerische Leichtigkeit verleiht. Trotz prasselnder Fäuste und fliegender Kugeln gibt es keine wirklichen Opfer, kein Spieler scheidet aus. So macht Spielen Spaß, und je mehr mitmachen, umso lustiger ist es. Zu zweit kann ich "Colt Express" hingegen mangels Interaktion nicht wirklich empfehlen.

*Wesely*

### Game News- Wertung



p.S.: Inzwischen ist eine erste Erweiterung erschienen. Ihr Titel lautet: „Postkutschen und Pferde“, welche noch mehr zusätzliche Möglichkeiten und damit mehr Abwechslung bietet. Heuer soll bereits die nächste Erweiterung herauskommen.

Interessant ist auch das Giveaway „De Lorean“ mit dem Kult-Auto aus „Zurück in die Zukunft“.

# Game News - Spielekritik

Zugegeben: Gauner, Halunken, schwere Jungs, Killer, usw. gibt es überall. Aber selten so konzentriert als in den USA zur Zeit der Prohibition, weshalb das folgende Spiel gut zum Thema passt...



7, etc. Und was soll ich sagen? Ich bin kläglich gescheitert. Schande über mich.

## Spielbeschreibung:

Zu meiner Verteidigung möchte ich jedoch noch beschreiben, wie es dazu kam. Es gibt nämlich ein paar mildernde Umstände. Es war am letzten Donnerstag, als wir in einer kleinen Runde "Die fieseren 7" ausprobierten. Das Spiel aus dem Hause "Drei Hasen in der Abendsonne" besteht - mit Ausnahme der Spielregel - nur aus Karten, auf denen Personen abgebildet sind, welche aufgrund von Kleidung, Accessoires und Visage eindeutig dem zwielichtigen Metier der Ganoven zuzuordnen sind. Laut Spielgeschichte versammeln sich diese Gauner in ihrer Stammkneipe, um um ihre Beute zu spielen.

Nachdem wir die Karten gleichmäßig unter uns Spielern aufgeteilt hatten, und jeder seinen persönlichen Stapel verdeckt vor sich abgelegt hatte, ging's los. Wer an der Reihe war, musste die oberste Karte seines Stapels aufdecken und in die Tischmitte legen, sowie laut mitzählen. Der erste Spieler verkündet "1", der nächste "2", usw. Wie an-

fangs bereits beschrieben, wird nach der "7" wieder rückwärts gezählt, usw.

"Was kann denn da so kompliziert sein? Das können doch schon Kinder in der ersten Klasse Volksschule!", wird sich der Leser wundern. Nun, das Spiel heißt ja "Die fieseren 7". Wir haben es also mit sieben Ganoven zu tun. Je nach abgebildetem Ganoven können sich die Regeln leicht ändern. Bei einem Ganoven mit Handy muss man sich räuspern, statt eine Zahl zu nennen. das Telefonieren lenkt schließlich ab, und der Ganove veruscht so seine Unaufmerksamkeit.



Beim Ganoven, der in die Mündung einer Pistole blickt, sagt man - verständlicherweise - überhaupt nichts. Zeigt eine Karte gleich zwei Ganoven, müssen die beiden nächsten Zahlen angesagt werden, dafür wird der nächste

**Titel: Die fieseren 7**

**Art: Kartenverwirrspiel**

**Autor: Jacques Zeimet**

**Verlag: Drei Hasen in der Abendsonne**

**Vertrieb: Noris Spiele**

**Jahrgang: 2015**

**für 2 bis 6 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahren**

**Dauer: 15 - 25 Minuten**

**Preis: Euro 14,90**

## Einleitung:

Ich will ja nicht protzen, aber bei meiner Mathematik-Matura habe ich eine glatte 1 geschrieben. Okay, es war nur die B-Matura, also die Reifeprüfung einer Berufsbildenden Höheren Schule. Aber dennoch, ich war im Rechnen schon ein kluges Bürschen.

Was hilft mir das jetzt? GAR NICHTS! Letztens hatte ich eine simple Zähl-aufgabe zu bewältigen. Von 1 bis 7 zählen, dann wieder runter bis 1, erneut rauf bis

## Fortsetzung von "Die fiesen 7"

Spieler übersprungen. Das-  
selbe gilt auch für die Dop-  
pel-Handykarte, mit dem  
Unterschied, dass hier na-  
türlich zweimal geräuspert  
werden muss.



Man sollte nicht glauben,  
was diese klitzekleinen Re-  
geln bewirken. So kam es,  
wie es kommen musste:  
Das eine Mal habe ich mich  
verzählt, dann eine falsche  
Zahl genannt, geredet,  
wann ich hätte schweigen  
sollen, übersehen, dass ich  
eigentlich übersprungen  
wurde, oder schlicht und  
einfach meinen Einsatz ver-  
säumt. Oder vereinfacht  
ausgedrückt: Ich habe  
einen Fehler nach dem an-  
deren gemacht.

Wer einen Fehler macht,  
der muss alle Karten aus  
der Tischmitte nehmen und  
unter seinen Handstapel  
nehmen. Dies stellt insofern  
eine Bestrafung dar, da  
schlussendlich jener Spieler  
gewinnt, dem es trotz allem  
gelingt, alle seine Karten  
abzulegen. Ihr könnt euch  
vorstellen, dass ich meilen-  
weit davon entfernt war,  
und mein Stapel am Ende  
locker doppelt so hoch als  
zu

ginn der Partie.

### Fazit:

Und wisst ihr, was das  
Seltsamste an meiner  
schmachvollen Niederlage  
war? Dass es mich über-  
haupt nicht gestört hat! Im  
Gegenteil, wir hatten einen  
Riesenspaß daran. Mit ein-  
fachsten Regeln wird hier  
beste Unterhaltung gebo-  
ten, die vor allem von der  
Schadenfreude an den Feh-  
lern der anderen lebt.

Jacques Zeimet scheint  
ein richtiger Spezialist für  
diese Art von Verwirrspielen  
zu sein, denn auch in sei-  
nen "Geistesblitz"-Spielen  
beim Zoch Verlag kommt es  
auf schnelles und richtiges  
Erkennen verwirrender  
Sachverhalte an. Konzen-  
tration ist gefragt, sonst nüt-  
zen einem die besten  
Mathemattikkünste nichts.  
Aber gerade wenn man sich  
köstlich amüsiert, ist es  
nicht so einfach, sich  
gleichzeitig voll zu konzen-  
trieren.

Wer die Grundregeln ein-  
mal verstanden hat (von  
"beherrschen" kann wohl  
keine Rede sein), der kann ja  
noch die sogenannte "Fie-



senregel" einbauen. Hierbei  
bestimmt der Spieler, der  
die erste Handy-Karte aus-  
spielt, welches Geräusch  
bzw. Wort bis zur nächsten  
Runde gilt. Das kann richtig  
fies werden, wenn zum Bei-  
spiel Sachen wie "pffft",  
"sechs, sieben", "Wer ist  
dran?" oder ähnliches ver-  
wendet werden. Bei jünge-  
ren Spielern wird hingegen  
empfohlen, die "Doppelkar-  
ten" wegzulassen.

Die grafische Gestaltung  
ist äußerst stimmig. Rolf  
Vogt ("Arvi") hat die Gano-  
ven in seiner unnachahmli-  
chen, witzigen Art in Szene  
gesetzt. Somit kann das  
Gesamturteil dieses Party-  
Krachers nur "Super!", "Ge-  
nial!" oder "Unbedingt kau-  
fen!" lauten.

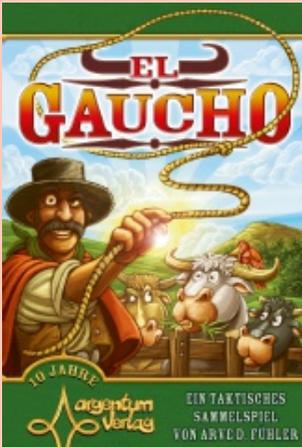
*Tracy*



Be-

# Game News - Spielekritik

Ertaup! Jetzt habt ihr mich tatsächlich beim Schummeln erwischt. Nachfolgendes Spiel handelt nämlich gar nicht in den USA, sondern viel weiter südlich. Aber die Sitten und Gepflogenheiten dort haben schon eine gewisse Ähnlichkeit zum amerikanischen Westen...



**Titel:** El Gaucho  
**taktisches Würfelspiel**  
**Autor:** Arve D. Fühler  
**Verlag:** Argentum Verlag  
**Jahrgang:** 2014  
**für** 2 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 60 Minuten  
**Preis:** Euro 23,90

## Einleitung

Riesige Rinderherden in den Weiten der Prärie; Mächtige Rinderbarone; Reiter, welche die Rindviecher heruntreiben; Viehdiebe, die mit Lassos "herrenlose" Rinder einsammeln: Es besteht kein Zweifel, wir haben es mit einem Spiel zu tun, das im Wilden Westen spielt. Oder etwa doch nicht?

Nein, denn Ort der Handlung ist hier nicht der nord-

amerikanische Westen, sondern das viel weiter südlich gelegene Argentinien, wo die Prärie Pampa heißt, und man die Cowboys Gauchos nennt. Aber sonst besteht eigentlich kein Unterschied, denn in der Pampa herrschen dieselben rauen Sitten wie in Wyoming, Colorado oder Texas, wenn es darum geht, möglichst viele und stattliche Rinder einzufangen.

## Beschreibung

Die Rinder gibt es in fünf Rassen (braun, ockerfarben, schwarzgrau, weiß und schwarz-weiß-gefleckt). Außerdem kommen sie in verschiedensten Größen vor, von eher klapprigen Jungstieren bis hin zum prächtigen Zuchtbullen, was sich in ihren Werten (von 1 bis 12) widerspiegelt. Diese insgesamt 60 Rinderkärtchen werden anfangs verdeckt gemischt, und anschließend so viele in jede der vier Weiden aufgedeckt, bis die Weide entweder voll ist, oder der Wert der aufgedeckten Rinder 20 oder höher ist. Zu Beginn zieht jeder Spieler auch 3 Rinderkärtchen aus dem Beutel und entscheidet sich, ob er ein beliebiges davon behält und offen vor

sich auslegt, oder 2 mit jeweils Werten von höchstens 8, oder alle 3 Kärtchen mit Werten von je maximal 4.

Neben den Weiden zeigt der Spielplan einen eingezäunten Bereich für das Würfelrodeo, sowie die Ranch mit sechs verschiedenen Aktionsbereichen. Um Rinder einzutreiben, braucht man natürlich auch etwas Personal. Jeder Spieler erhält eine Mannschaft aus 8 Gauchos (zu viert nur 7). Eine Figur davon setzt jeder anfangs in einen beliebigen Aktionsbereich. Und dann geht's los mit lautem "Yeehaa!", oder wie sie in der argentinischen Pampa sonst zu diesem Anlass rufen.

Der Startspieler wirft die Würfel in das Würfelrodeofeld. Dann wählt er zwei Würfel aus und führt damit Aktionen aus. Er kann dabei entweder für jeden gewählten Würfel eine Aktion ausführen oder nur eine Aktion mit der Summe beider Würfel. Danach wählt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zwei Würfel aus, etc.

In der Pampa sind folgende Aktionen möglich:

A.) Einen seiner Gauchos aufrecht auf ein unbesetztes Rinderkärtchen stellen,

## Fortsetzung von "El Gaucho"

wofür man 1 oder 2 Würfel verwendet, welche genau der großen Zahl auf dem Kärtchen entsprechen.

B.) Einen seiner Gauchos flach auf ein unbesetztes Rinderkärtchen legen, wobei hierfür die kleine Zahl auf dem Kärtchen genau erreicht werden muss.

C.) Einen seiner liegenden Gauchos aufrichten, wofür ebenfalls die kleine Zahl auf dem Kärtchen ausschlaggebend ist.

In den sechs Aktionsbereichen sichert man sich zukünftige Sonderaktionen, indem man dort Würfel der dort angegebenen Zahl verwendet, und einen eigenen Gaucho platziert. So erlaubt beispielsweise der "Aufseher", in einem späteren Zug entweder 2 eigene Gauchos aufzurichten, oder einen liegenden Gaucho eines Mitspielers durch einen eigenen stehenden zu ersetzen.

Nachdem der letzte Spieler seine Aktionen ausgeführt hat, wird jede Weide in der Pampa überprüft, ob dort alle Rinderkärtchen mit Gauchos besetzt sind. Jeder Spieler nimmt sich aus vollständig besetzten Reihen alle seine stehenden Gauchos mitsamt den jeweiligen Rinderkärtchen zu sich und ordnet sie seinen Herden zu. Dabei besteht eine Herde stets aus Rindern gleicher Rasse, die entweder aufsteigend oder

absteigend von links nach rechts sortiert sind.

Mit einem unpassenden Kärtchen muss eine neue Herde begonnen, und die



alte Herde verkauft werden. Der Verkaufspreis ergibt sich aus der Multiplikation der Anzahl der verkauften Rinder mit dem Wert des wertvollsten Rindes. Der Geldmarker wird auf der Pesoskala entsprechend vorgerückt.

Nach dem Eintreiben der Rinder werden wieder alle Weiden wie bei Spielbeginn aufgefüllt. Sobald der Kärtchenvorrat erschöpft ist, wird noch eine komplette Runde gespielt. Darauf folgt eine würfellose Runde, bei der noch alle Gauchos in den Aktionsbereichen eingesetzt werden können. Schließlich werden noch alle Herden der Spieler zu ihrem aktuellen Wert verkauft. Wer am Ende die meisten Pesos besitzt, ge-



winnt das Spiel.

## Fazit

"El Gaucho" besticht durch ein relativ unverbrauchtes Thema. In meinem Spieleregal stehen zwar unzählige Spiele, die im Wilden Westen spielen und von Cowboys handeln, aber mit "Hazienda" (Hans im Glück) nur ein einziges vom Viehtrieb in Südamerika. Somit hebt sich das Spiel wohltuend aus der Masse der jährlich erscheinenden Spiele ab.

Die Ausstattung gefällt mir persönlich recht gut. Die Schachtel ist voll mit stabilen Plättchen und vielen Holzteilen. Die Symbolik auf dem Spielplan ist gelungen, wodurch viele Aspekte des Spiels fast selbsterklärend sind. Der Spielplan weist auch Vertiefungen für den Zaun des Würfelrodeos auf, der verhindert, dass die Würfel vom Tisch kullern. Und auch die Grafik von Dennis Lohausen überzeugt.

Als Würfelspiel kommt natürlich eine gewisse Portion Glück ins Spiel. Nur der Startspielern hat die größte Auswahl und kann darauf vertrauen, auch höhere, vorteilhaftere Würfelzahlen vorzufinden. Für jeden weiteren Spieler reduziert sich das Angebot der zur Verfügung stehenden Würfel. Der letz-

## Fortsetzung von "El Gaucho"

te Spieler kann schließlich nur mehr aus drei Würfeln wählen. Aus diesem Grund wechselt der Startspieler auch jede Runde im Uhrzeigersinn.



Es kommt aber auch darauf an, die Würfel geschickt einzusetzen. Besonders in Hinblick auf das Sammeln wertvoller Herden ist taktisches Gespür gefragt. Mit den Gauchos "reserviert" man ja eigentlich nur die Rinder auf den Weiden. Erst sobald eine Weide vollbesetzt ist, kommt man tatsächlich in den Besitz der reservierten Rinder, und dann auch nur jener mit stehenden Figuren! Um die Rinderkärtchen in der richtigen Reihenfolge einzusammeln, damit die numerische Sortierung passt, ist somit kluges Timing gefragt.

Den Schlüssel zum Spielsieg - so steht es sogar explizit in der Spielregel - stellen jedoch die Sonderaktionen dar. Sie sind nicht bloß Notlösungen für unpassende Würfel, sondern unverzichtbare Hilfen. So erlaubt etwa der Stall, beim Eintreiben ein Rinder-

kärtchen in eine bestehende Herde einzusortieren. Mit dem Rodeoheld verfügt man über einen zusätzlichen Würfel mit beliebiger Augenzahl. Die Estancia erlaubt den sofortigen Verkauf einer eigenen Herde, wofür man sogar 5 Pesos extra

einnimmt.

Der Viehdieb wiederum gestattet es, ein beliebiges Rind aus der Auslage eines Mitspielers zu stehlen. Der Aufseher - wie bereits erwähnt - kann Gauchos aufwecken oder verdrängen. Und in der Steppe kann man sich die dort liegenden geheimen Rinderkärtchen anschauen, und eines davon (bzw. zwei mit einem Gesamtwert von höchstens 4) mit aufrechtem Gaucho auf ein freies Weidefeld legen.

Mit dem Nutzen von Sonderaktionen gilt es allerdings konzentriert vorzugehen. Dass man jedes Aktionsfeld nur einmal besetzen kann, erscheint logisch, da es nur ein Feld pro Spieler gibt. Schwieriger ist da schon, dass jedes Aktionsfeld im selben Spielzug nur entweder besetzt oder genutzt werden kann. Es ist also weder

möglich, ein Aktionsfeld zu besetzen und noch im selben Zug zu nutzen, noch kann man ein gerade genutztes Aktionsfeld gleich wieder besetzen. Zwar könnten die ausgestanzten Zaunlücken als Erinnerungshilfe verwendet werden, besser ist es jedoch, wenn die Mitspieler gut aufpassen, ob alles regulär abläuft.

Überhaupt kommt bei "El Gaucho" die Interaktion nicht zu kurz. Ob es um verfügbare Würfel geht, um bestimmte Rinderkärtchen oder um vollbesetzte Weiden, stets sollte man die möglichen Aktionen und Optionen seiner Mitspieler mitberücksichtigen. Da alle Herden offen ausliegen, kann man die Absichten der anderen etwas erahnen und sich darauf einstellen.

Meines Erachtens ist der Einfluss auf seine Mitspieler aber ein wenig zu stark. Drohende Viehdiebstahl bewirken, dass es riskant ist, auf allzu große, punkteträchtige Herden zu spekulieren. Die Entschädigung durch die Versicherung in Höhe des Rinderwertes ist oft nur ein schwacher Trost für den Bestohlenen, besonders wenn ein Rind mit geringem Wert geklaut wurde, der entstandene Einnahmengang aber um ein Vielfaches größer ist. Oft ist ein vorzeitiger Verkauf über die Estancia - wenn auch suboptimal - doch immer noch besser als durch Diebstahl ein wichtiges Rind zu verlieren.

## Fortsetzung von "El Gaucho"

Außerdem fehlt mir persönlich ein Regulativ, welches verhindert, dass ein



Spieler - ob beabsichtigt oder nicht - Ziel mehrerer Angriffe wird. Aus eigener schmerzlicher Erfahrung weiß ich, dass ein mehrmals bestohlener Spieler kaum Chancen auf den Sieg hat. "El Gaucho" bezeichnet sich zwar ausdrücklich als Ärgerspiel, aber es muss ja nicht immer denselben Spieler treffen.

Als weiteren Nachteil



### **Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel**

Was immer du suchst, du wirst es bei Dreamland-games finden.

Unter [www.dreamland-games.at](http://www.dreamland-games.at) bieten unsere Spielkollegen mehr als 10.000 Artikel an. Es geht vom Kinderspiel und Familienspiel, bis hin zum Strategiespiel, Tabletop zum Rollenspiel. Aber auch jede

empfinde ich, dass während des Spiel relativ viel gerechnet wird. Vor allem gegen Spielende wird durch die offenen Punktstände zu viel kalkuliert und berechnet, werden die Punkte jeder möglichen Aktion genauestens abgewogen. Ich könnte mir vorstellen, dass es mit verdeckt gesammelten Pesos besser funktionieren könnte, da eine intuitivere Spielweise gefordert wäre.

Auf vorliegende Weise hingegen wirkt es so trocken wie der Staub der Pampa, geht das Spielerische etwas verloren.

Dies sind aber schon alle negativen Aspekte. Insgesamt finden wir in "El Gaucho" ein interessantes taktisches Würfleinsetz- und Sammelspiel vor, mit einigen Ärgerelementen

Menge Zubehör haben sie im Programm und dürfen auch stolz behaupten, die Einzigen zu sein, die auch die Promos der CATAN GmbH im Programm haben.

Da die beiden auch immer wieder bei unseren Spieleabenden zu Gast sind, könnte ich sagen, das ist der Online Handel zum Angreifen. Die beiden haben ein richtig gutes Fachwissen, geben gerne Empfehlungen ab, sind gute Erklärbären und bringen auch immer wieder selbst Etwas aus Ihrem Demofundus mit, um es ausprobieren zu können. „Den Verlag kenn ich nicht“ ist eine Aussage, die gibt's bei Ihnen

und einer angenehmen Spieldauer von knapp über einer Stunde. Es funktioniert am besten zu dritt oder zu viert. Nur in der Minimalbesetzung von 2 Spielern gibt es meines Erachtens bessere Spiele.

### **Game News- Wertung**



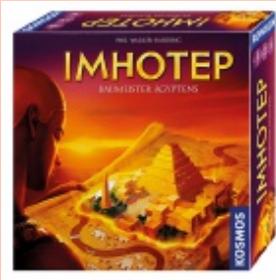
nicht.

Also schaut vorbei auf ihrer Seite, meldet euch an. Auch der Newsletter bietet immer wieder interessante Neuigkeiten wie Angebote, Neuheiten und wo sie anzutreffen sind. Es sei gleich angemerkt, sie sind viel unterwegs und wir von den Knobelrittern freuen uns, sie immer wieder bei uns zu haben. Sie gehören im Linzer Raum schon zum Club der Spieler.

Ganz nach ihrem Motto:  
**SPÜ WOS G'SCHEIDS!!**

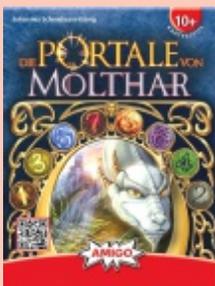
p.S.: Die Preise bei den Spielerevisionen der Game News sind jene, die Ihr bei Dreamland Games erhält!

# Meisterschaftsspiele für 7. Mai 2016



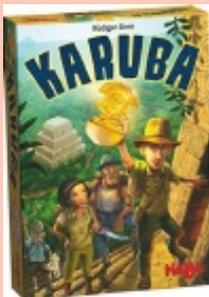
**Titel:** Imhotep  
**Art des Spiels:** Bauspiel  
**von:** Phil Walker-Harding  
**Verlag:** Kosmos Spiele  
**Jahrgang:** 2016  
**für** 2 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 30 Minuten  
**Preis:** Euro 34,90

Die Spieler übernehmen die Rollen von ägyptischen Baumeistern, welche Pyramiden und Tempel errichten. Dazu müssen sie Steine auf Schiffe laden und zu den richtigen Bauplätzen transportieren. Wunderschönes Spiel mit beachtlichem Ärgerfaktor.



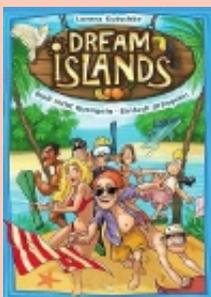
**Titel:** Portale von Molthar  
**Art:** Kartenspiel  
**von:** Johannes Schmidauer-König  
**Verlag:** Amigo Spiele  
**Jahrgang:** 2015  
**für** 2 bis 5 Spieler  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 45 Minuten  
**Preis:** Euro 10,90

Kartenspiel von „unserem“ Johannes, bei dem die Spieler magische Perlenkarten sammeln, um sich Charakterkarten (Figuren aus Märchen und Fantasyromanen) leisten zu können, welche Siegpunkte und/oder Sonderfähigkeiten bringen können.



**Titel:** Karuba  
**Art:** Lege-, Lauf- und Sammelspiel  
**von:** Rüdiger Dorn  
**Verlag:** HABA Spiele  
**Jahrgang:** 2015  
**für** 2 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Dauer:** ca. 30 Minuten  
**Preis:** ca. Euro 29,90

Die Spieler legen Wegeplättchen auf ihre Spielpläne, um Wege von der Küste zu den gleichfarbigen Tempeln zu schaffen. Die Plättchen werden aber auch benötigt, um die eigenen Forscher zu bewegen, damit sie Tempelschätze und unterwegs Edelsteine einsammeln können.



**Titel:** Dream Islands  
**Art:** Positionsspiel  
**von:** Lorenz Kutschke  
**Verlag:** Schmidt Spiele  
**Jahrgang:** 2016  
**für** 2 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Dauer:** ca. 20 Minuten  
**Preis:** ca. Euro 19,90

Die Spieler bewegen ihre Reisegruppe aus 6 Touristen mit Bewegungsschritten von Insel zu Insel, um Auftragskarten erfüllen zu können, welche bestimmte Bedingungen (Mehrheiten auf Inseln, Anzahl an Figuren, Kette von Inseln mit eigenen Figuren) verlangen.



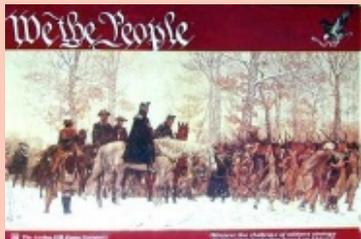
## Film-Tipp des Monats

Am 19. April 1775 eskalierte der Streit um die hohen Einfuhrzölle der Briten, um die amerikanischen Kolonien besser kontrollieren zu können. Der Unabhängigkeitskrieg der Amerikaner begann. In seinem historischen Streifen zeigt Regisseur Mark Herman den Kampf der amerikanischen Revolution gegen die Britische Armee um den Einfluss in den verschiedenen Regionen. Doch anders als in der geschichtlichen Realität kann



in „We the People“ jede Seite den Sieg davontragen. Wer wird sich am Ende gegen seinen Kontrahenten durchsetzen können?

Ein schöner Streifen voll taktischer Finesse, der auch schon einiger Nachfolger gefunden hat.



**We the People**  
**Historienfilm**  
**USA 1993**  
**Regie: Mark Herman**  
**Avalon Hill Movies**  
**Dauer: ca. 90 min.**



## Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 28, Tel. 07229/73323, Fax 07229/733235; e-mail: traunerhof@traunerhof.at

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muß aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knobelrunde".

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 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 Spielereignisse 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](http://www.knobelritter.at)
- \* Game News online als pdf-File
- \* Spielebestellservice für die Mitglieder
- \* auch in facebook vertreten