

KNOBELRITTER IN DIE LÜFTE !!

Am 1. Juni dreht sich alles um Zeppeline und Luftschiffe ! (S. 1)



286. Ausg. 26. Mai '16
Auflage 100 Stück (!!!)
25. Jg., Abo 15 Euro



Game News Traun - Eigenreportage

Liebe Aeronauten,

Das Projekt CargoLifter wurde vor 20 Jahren aus der Taufe gehoben. Ganze 160 Tonnen Nutzlast sollten damit schneller als auf dem Wasserweg und billiger als mit dem Flugzeug transportiert werden können. Auch wenn nach vier Jahren mit dem Bösegang der Anfang vom Ende des Unternehmens schon besiegelt war, haben doch ein paar beeindruckende Entwicklungen bis heute überlebt.

Die bekannteste Errungenschaft ist wohl die immer noch größte freitragende Halle der Welt, damals Hangar und Testlabor, mittlerweile Heimat für den Freizeitpark „Tropical Islands“. Der Testballon

CL 75, der kurz vor der Insolvenz von CargoLifter als „Aircrane“ vermarktet werden sollte, inspirierte erfolgreiche Projekte u.a. in Mexico und sowohl Boeing als auch Lockheed basteln seither an eigenen Umsetzungen der Idee eines großen Transport-Blips.

Wenn ihr also in die Höhen von **CELESTIA** aufsteigen und dort **STEAM TIME** verbringen wollt, um in sonst unerreichbaren Gebieten den **SCHATZ DER 13 INSELN** zu heben und dadurch zu living **LEGENDS** zu werden, habt ihr am 1. Juni ab 18:30 Uhr in den Traunerhallen dazu ausreichend Gelegenheit.

Bis dahin wünsche ich Euch günstige Winde und reichlich Auftrieb,

Euer Oliver Koch



Nominierung zum Spiel des Jahres

Folgende 3 Spiele wurden von der Jury zum „Spiel des Jahres“ nominiert:

CODENAMES

von Vlaada Chvátil
Czech Games Edition

IMHOTEP

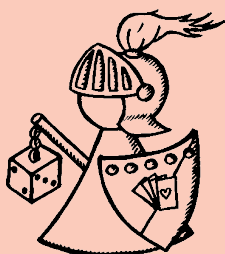
von Phil Walker-Harding
Kosmos Spiele

KARUBA

von Rüdiger Dorn
Haba Spiele

HAGAR

DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner SPIELEKREIS



Die Nominierungen zum „Spiel des Jahres 2016“

Neben den Nominierungen zum „Spiel des Jahres“ gab die Jury noch Nominierungen in zwei weiteren Kategorien, sowie Empfehlungslisten in allen drei Kategorien bekannt. Auf der Empfehlungsliste zum „Spiel des Jahres“ stehen nun „Agent Undercover“, „Animals on Board“, „Die fiesen 7“, „Krazy Wordz“ und „Qwinto“.

Ritter der Knobelrunde

Nominiert zum „Kenner-spiel des Jahres 2016“

Folgende 3 Spiele wurden heuer zum „Kenner-spiel des Jahres“ nominiert:

ISLE OF SKYE

von Alexander Pfister
& Andreas Pelikan
Lookout Spiele

PANDEMIC LEGACY

von Matt Leacock
& Rob Daviau
Z-Man Games

T.I.M.E STORIES

vom Manuel Rozoy
Space Cowboys

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 5. Juni 2016 bis spätestens 12:00 Uhr.

Zwischenstand

Nach fünf (relevanten) Spieleabend ergibt sich folgende Wertung der Knobelritter.

1. Prinz Franky	116,5
2. Marquis Christoph	96
3. Herzog Gerhard	90
4. König Reinhold	81
5. Kammerz. Michaela	62
6. Earl Johannes	56
7. Sir Gerfried	50
8. Marquis Udo	42,5
9. Earl Oliver K.	42
10. Knappe Roland	40,5
11. Knappe Uwe	37
12. Earl Andreas H.	36,5
13. Königin Ute	28
14. Baron Daniel W.	27,5
15. Knappe Günther	25
16. Herzog Jakob F.	24
17. Kammerz. Petra	23
18. Lady Zdenka	22
19. Ritter Simon	19

Nominiert zum „Kinder-spiel des Jahres 2016“

Folgende 3 Spiele wurden heuer zum „Kinderspiel des Jahres“ nominiert:

LEO MUSS ZUM FRISEUR

von Leo Colovini
Abacus Spiele

MMM!

von Reiner Knizia
Pegasus Spiele

STONE AGE JUNIOR

von Marco Teubner
Hans im Glück

Game News - Spielekritik

Thema Luftschiffe - da passt das folgende Spiel ausgezeichnet. Schließlich kommt man nur mit deren Hilfe zu den Städten in den Wolken. Wenn man die anderen Gefahren überwindet...



Titel: Celestia
Art: Sammelspiel
Autor: Aaron Weissblum
Verlag: Blam!
Vertrieb: Heidelberger
Jahrgang: 2015
für 2 bis 6 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: Euro 23,90

"Runter kommen sie immer!"

Dieses geflügelte Wort über Flugzeuge u. ä. ist nicht wirklich beruhigend, vertrauensfördernd. Wenn man bedenkt, was schon ein klitzekleiner Defekt hoch über den Wolken für katastrophale Auswirkungen haben könnte. Ein Motorschaden auf der Landstraße sorgt höchstens für einen lästigen Zeitverlust und ärgerliche Reparaturkosten. Aber ein Flieger kann nicht einfach "oben" stehenbleiben, sondern wird mit $9,81 \text{ m/s}^2$ von der Erde angezogen, was nach dem unausweichlichen Kontakt mit derselben meist nicht gut ausgeht.

Als Kapitän eines Luftschiffes in "Celestia" hat man deshalb dafür Sorge zu tragen, dass man alle möglichen Gefahren (Blitze, Vogelschwärme, etc.) abwendet, um seine Passagiere heil und wohlbehalten zum nächsten Etappenziel zu bringen. Wem es gelingt, die wertvollsten Schätze auf seinen Reisen zu den himmlischen Städten zu sammeln, der erweist sich als geschicktester Luftschiffpilot (oder so).

Um Missverständnissen gleich vorzubeugen: Im Spiel kommt nur ein einziges Luftschiff vor. Die Aufgabe, es durch schwieriges Terrain (sagt man da nicht eher: "Aerain"?) von Stadt zu Stadt zu steuern, wechselt daher im Uhrzeigersinn von Spieler zu Spieler. Zu Beginn steht das Luftschiff in der ersten Stadt, markiert mit einer "1". Die anderen Stadtplättchen werden in einer Reihe an das Startplättchen angelegt, und zwar in aufsteigender Reihenfolge (2, 4, 6, 9, 12, 15, 20 und schließlich 25).

Nachdem jeder Spieler eine Abenteuer-Figur gewählt und in das Luftschiff gestellt hat, kann es losgehen. Der erste Kapitän würfelt mit so vielen Ereigniswürfeln, wie auf dem nächsten Stadtplättchen angegeben sind. Die Symbole auf den erwürfel-

ten Seiten zeigen, welche Gefahren oder Probleme in der kommenden Etappe drohen. Neben 2 leeren Seiten (keine Ereignisse) weist jeder Würfel folgende Bedrohungen auf: Blitzschlag (gelber Blitz), Vogelschwarm (roter Vogelkopf), dichte Wolken (blaue Wolke) und Piraten (schwarze Säbel).

Bevor sich der Kapitän allerdings mit diesen Gefahren beschäftigt, müssen sich die Mitreisenden entscheiden, ob sie im Luftschiff bleiben und ihrem Kapitän vertrauen, alle Bedrohungen abzuwenden, oder ob sie lieber aussteigen und die Reise beenden. In letzterem Fall nehmen sie die Figur zurück und erhalten als Belohnung die oberste Schatzkarte jener Stadt, in der sich das Luftschiff (noch) befindet.

Erst nachdem sich alle Passagiere reihum entschieden haben, kann sich der Kapitän den bevorstehenden Ereignissen der Reise stellen, indem er passende Ausrüstungskarten ausspielt. Ein "Blitzableiter" lenkt Blitze ab, ein "Kompass" hilft gegen dichte Wolken, ein "Horn" verscheucht Vögel, und mit Kanonen wehrt man Piraten ab. Kann der Kapitän alle erwürfelten Ereignisse bewältigen, wird das Luftschiff

Fortsetzung von "Celestia"

in die nächste Stadt gezogen, und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wird der neue Kapitän.

Anderenfalls stürzt das Luftschiff ab, und keiner der an Bord verbliebenen Passagiere - Gott möge ihrer armen Seele gnädig sein - erhält eine Schatzkarte.



Das Luftschiff wird wieder auf der ersten Stadt platziert, alle ziehen eine neue Karte vom Stapel nach, und eine neue Reise beginnt. Sobald ein Spieler zu Beginn einer neuen Reise mindestens 50 Punkte an Schätzen vorweisen kann, endet die Partie. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Ein Blick auf die Städteplättchen verrät uns sofort, um was es bei "Celestia" geht: Um Punkte! Je weiter eine Stadt entfernt ist, umso mehr Ereigniswürfel müssen zum Erreichen geworfen werden, womit das Risiko eines Absturzes ständig steigt. Dafür nimmt aber auch die mögliche Punktezahl überproportional zu. Die Zahl auf dem Städteplättchen gibt an, wie hoch die Werte der entsprechenden Schätze mindestens

betragen. So befinden sich beispielsweise in der Stadt mit dem Wert "4+" fünf 4er- und drei 6er-Schätze, sowie sogar ein 9er-Schatz.

Es gilt also, das Risiko gut abzuwägen und den günstigsten Zeitpunkt für einen freiwilligen Ausstieg zu finden. Ein "Crash" kommt einer Nullrunde gleich, und wem dies des öfteren passiert, wird mit Sicherheit keine Chance auf den Sieg haben.

Kriterien für die Entscheidungsfindung liefern die erwürfelten Ereignisse, sowohl was deren Anzahl als auch deren Art betrifft, aber genauso die Anzahl der Handkarten des Kapitäns. Es kommt darauf an einzuschätzen, ob der Kapitän auch wirklich auf alle Ereignisse reagieren kann. Nochmals zur Verdeutlichung: Nur der Kapitän kann passende Ausrüstungskarten ausspielen, die Passagier haben hingegen mit ihren Karten (fast) keine Möglichkeit einzugreifen.

Dies war in unseren Runden der größte Kritikpunkt, vor allem für die Taktiker und Hobbystrategen unter uns: Man ist auf Gedeih und Verderb dem Kapitän ausgeliefert. Der eigene Einfluss fällt dabei zu gering aus. Selbst wenn ein Spieler eigentlich gute Karten hätte, um als zukünftiger Kapitän gegen alle Eventualitäten gewappnet zu sein, nutzt ihm dies wenig, wenn der aktuelle Kapitän scheitert, bevor er sein "Können" beweisen kann.

Und noch eine andere ärgerliche Situation kann eintreten. Wenn der "diensthabende" Kapitän ein glückliches Händchen beim Würfeln hatte und/oder viele Karten auf der Hand hält, sodass das Erreichen der nächsten Stadt mit Sicherheit nur mehr eine reine Formalität darstellt, kann man trotzdem notgedrungen zum Ausstieg gezwungen sein, wenn man sich nicht in der Lage sieht, anschließend seine Aufgabe als Kapitän positiv zu erfüllen. Ein Kapitän bleibt ja bekanntlich immer bis zum Schluss an Bord und darf nur dann freiwillig aussteigen, wenn er zu Beginn einer Runde alleine im Luftschiff sitzt.

Man sollte sich deshalb schon vor dem Spiel darauf einstellen, dass man selbst nicht recht viel in der Hand hat. Und auch auf die Menge der Ausrüstungskarten kann man sich nur bedingt verlassen. Zwar sind die vier verschiedenen Ausrüstungskarten in unterschiedlicher Häufigkeit vertreten, sodass man damit einigermaßen gut kalkulieren kann, dass beispielsweise die Wahrscheinlichkeit, dichten Wolken mit einem Kompass (20 x vorhanden) zu entgegnen höher ist als die Abwehr von Piraten mittels Kanonen (14 x).

Unter den Ausrüstungskarten befinden sich jedoch noch andere hilfreiche Gegenstände. Turbokarten etwa fungieren als eine Art Joker, da sie gegen jede Gefahr wirksam sind. Deut-

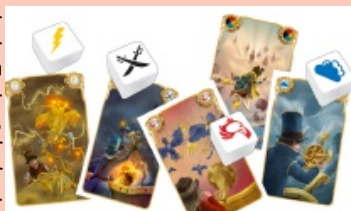
Fortsetzung von "Celestia"

lich mehr Würze bringen die sogenannten Machtkarten. So kann man mit einem "Raketenrucksack" auch nach dem Absturz des Luftschiffs sicher landen und sich eine Schatzkarte sichern. Mit einer Karte "Alternative Route" können einer oder mehrere Würfel erneut geworfen werden. "Unfreiwilliger Ausstieg" zwingt Passagiere, das Luftschiff gegen ihren Willen zu verlassen. Und mit einem "kaputten Antrieb" können auch bereits ausgestiegene Passagiere den Kapitän gemeinerweise alle Würfel mit einer leeren Seite erneut würfeln lassen.

Diese Machtkarten sorgen somit für eine gehörige Portion Ungewissheit, Unberechenbarkeit. Es sind

zwar lediglich insgesamt 8 solche Machtkarten, aber zusammen mit der allgemein empfundenen "Ohnmacht", die man als Passagier erlebt, entsteht ein eher unbefriedigendes Spielgefühl. Somit ist "Celestia" in unseren Spielrunden zwiespältig aufgenommen worden. Der spannende Spielablauf an sich und das hübsch gestaltete Spielmaterial wurden gelobt, die mangelnden Einflussmöglichkeiten hingegen bekrittelt.

Ich persönlich werde das Spiel sicher noch das eine oder andere Mal spielen, als Einsteiger an einem Spieleabend, in lockeren Runden oder als Absacker. Jedes Mal aber mit dem Wissen, den Ausgang des Spiels nur bedingt beein-



flussen zu können...



Träxy



HALL OF GAME

Okay, diese Wertung war ein wenig speziell, da durch die TraunCON viele Spieler anwesend waren, die nicht zu den Knobeltirren gehören. Deshalb übernehme ich zwar die Wertung, wie sie ist, lasse aber kein Spiel rausfallen. Das funktioniert, da sich - außer für ROLL FOR THE GALAXY - für keine Neuheit mehr als 2 Vorschläge gefunden haben.

Durchgesetzt haben sich trotzdem die besten Spiele: CODENAMES vor ORLÉANS, DIE STAUFER, TRÄXX und LA GRANJA. Verlierer dieser Abstimmung ist eindeutig unser Johannes, denn keines seiner drei Werke (VIENNA, DIE PORTALE VON MOLTAR und CORNWALL) befindet sich nun in den Top Five. Aber das kann in den nächsten Wochen leicht wieder repariert werden...

Für die „Hall of Games“ bedeutet dies nun: „Bitte warten!“. Ich rechne damit, dass erst nach unserem Betriebsurlaub das nächste Spiel in unsere Ruhmeshalle aufsteigen wird. Welches dies wird (MAGE KNIGHT, VIENNA, DIE STAUFER, TRÄXX ???), werden wir noch sehen. Ob sich die Nominierungen zum „Spiel des Jahres“ auf das Stimmverhalten der Knobeltirren auswirken?

Wertung:

1. Codenames	*2/+20/-0/22/ +
2. Orléans	3/+18/-0/21/ +
3. Die Staufer	3/+13/-1/15/ +
4. Träxx	5/+ 8/-0/13/ -
5. La Granja	5/+ 5/-0/10/ -
6. Viticulture	3/+ 5/-0/ 8/ -
7. Mage Knight	3/+ 4/-0/ 7/ +
8. Vienna	4/+ 2/-0/ 6/ -
Portale v. Moltar	3/+ 3/-0/ 6/ -
10. Cornwall	3/+ 1/-0/ 4/ -
Dreist	*2/+ 3/-1/ 4/+
12. Sushi Go!	3/+ 2/-2/ 3/ -
Imhotep	*2/+ 1/-0/ 3/ +

Vorschlag:

Roll for the Galaxy (2 x)

Game News - Spielekritik

Auch beim nächsten Spiel kommen Luftschiffe vor. Diese bewegen sich aber seltsamerweise nicht durch die Luft, sondern durch Zeit und Raum...



Titel: Steam Time
Worker placement Spiel
Autor: Rüdiger Dorn
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2015
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 90 Minuten
Preis: Euro 37,90

Also, irgendwie ist das alles an mir vorübergegangen. Ich habe schon gemerkt, dass in manchen Spielen und Filmen eine seltsame Mischung aus futuristischen und viktorianischen Elementen vorkam, dass die aber eine eigene Stilrichtung darstellt, war mir lange Zeit nicht bewusst. „Steampunk“ heißt dieses Phänomen, das als literarische Strömung erstmals in den 1980ern auftrat und sich zu einem eigenen Kunstgenre, einer richtigen Subkultur entwickelt hat. Die Verbindung von dampf- und zahnradbetriebener Mechanik mit viktorianischem Stil ergibt einen sogenannten Retro-Look, quasi eine Sicht auf die Zukunft, wie sie in früheren

Zeiten entstanden sein könnte.

Auch „Steam Time“ aus dem Verlag Kosmos Spiele nimmt sich dieses Themas an. Das Spiel versetzt uns in das Jahr 1899, wo wir mit Hilfe von mit Dampf betriebenen und mit den neuesten Wunderapparaten ausgestatteten Luftschiffen Zeitphänomene um mystische Monumente aus vergangenen Zeiten wie Stonehenge oder die Pyramiden untersuchen.

Jeder Spieler verfügt darum auch über eine eigene Luftschiff tafel, welche verschiedene Generatoren zeigt: Steamleiste, Brücke, Maschinenraum, Labor, Zeitportal, Midas-Maschine und Rechenmaschine. Zusätzlich gibt es bestimmte Bereiche, in den die 3 Luftschiffe (Hangar) und die Münzen (Tresor) aufbewahrt werden, sowie Anlegemöglichkeiten für Upgrades und diverse Karten. Die Generatoren stellen in gewisser Weise die Leistung der eigenen Luftschiffe dar, welche durch die Anzahl der farblich passenden Kristalle definiert wird. So können etwa für jedes graue Kristall in der Midas-Maschine mit der entsprechenden Aktion zusätzliche Münzen generiert werden. Anfangs wird jede Luftschiff tafel mit ein paar Kristallen, Münzen und et was Steam ausgestattet.



Die Ziele der Expeditionen sind die Monumente, welche auf sechs Monument tafeln vorkommen, wie eben Stonehenge, die ägyptischen Pyramiden, die Osterinseln oder Machu Picchu. Jede Monumenttafel bietet eine Auswahl von sechs verschiedenen möglichen Aktionen. Je nach Spielerzahl sind auf jeder Tafel drei (bei 2 Spielern) bis fünf (zu viert) Aktionsfelder abgebildet. Zu Beginn werden die Tafeln in zufälliger Reihenfolge an den Spielplan angelegt und mit entsprechenden Karten, Kristallen und Upgrades bestückt.

Wer an der Reihe ist, setzt eines seiner Luftschiffe auf ein freies Aktionsfeld einer Monumenttafel. Dabei muss auf jeden Fall der „Zeitstrom“ eingehalten werden. Soll heißen: Hat er bereits 1 Luftschiff eingesetzt, muss er sein nächstes Luftschiff mindestens 1 Monumenttafel weiter oben einsetzen! Danach führt er die entsprechende Aktion aus.

Folgende Aktionen sind möglich: Der Spieler nimmt einen Auftrag, welche sein Ansehen bei Spielende bei Abgabe der darauf angegebenen Ressourcen erhöht. Bei einer Begegnung zieht er Begegnungskarten und führt eine davon aus, welche ihm (und manchmal auch seinen Mitspielern)

Fortsetzung von "Steam Time"

gewisse Vorteile bringt. Der Spieler kann 1 oder mehrere Kristalle für je 2 Gold kaufen und in die farblich übereinstimmenden Generatoren seiner Luftschiffafel legen.



Mit einem Upgrade, für das er die angegebenen Kosten in Form von entsprechenden Kristallen entrichten muss, erhält er sofort und später in jeder Einkommensphase das darauf abgebildete Einkommen. Mit Gold kann er seinen Goldbestand im Tresor aufstocken. Und bei einer Expedition, wofür er ebenfalls Kristalle abgeben muss, bekommt er die auf der Karte angeführte(n) Belohnung(en).

Fast genauso wichtig als die eigentliche Aktion ist aber auch der damit verbundene Bonus. Jede Aktion ist nämlich farblich an einen Generator gekoppelt. Je mehr farblich passende Kristalle er nach der Aktion noch besitzt, umso mehr kann er vom entsprechenden Bonus profitieren. Beispielsweise steigt bei der Aktion „Auftrag“ pro grünem Kristall im Generator seiner Brücke das Ansehen um 1, oder bekommt man bei der Aktion „Gold“ pro grauem Kristall im Generator seiner

Midas-Maschine 2 Gold zusätzlich.

Nach fünf Zeitreisen, die sich jeweils in eine Einkommensphase, eine Aktionsphase und eine Nachschubphase gliedern, endet das Spiel. Nun können

alle Spieler noch ihre gesammelten Aufträge erfüllen, um ihr Ansehen zu steigern. Wer schlussendlich das höchste Ansehen genießt, gewinnt und ist der gefeierte Captain von Steam Time.

Wie der Leser unschwer aus diesen Zeilen herauslesen wird, ist „Steam Time“ ein typischer Vertreter der Worker Placement Games. Allerdings gibt es im Gegensatz zu den meisten Arbeitereinsatzspielen neben limitierten Einsatzgebieten eine zusätzliche Einschränkung. Es geht nicht nur darum, freie Aktionsfelder nutzen, was schon mal die Berücksichtigung der Optionen der Mitspieler beinhaltet.

Hier gibt es auch einen Zeitstrom zu beachten, was die Auswahl stark reduziert. Dem richtigen Timing kommt daher eine wichtige Rolle zu. Es gilt abzuwägen, wo und wann man seine Luftschiffe einsetzt, um einerseits wichtige Aktionsfeldern noch vor den Mitspielern zu nutzen, andererseits noch für spätere Spielzüge akzeptable O

ptionen vorzufinden. In dieser Hinsicht weist es gewisse Ähnlichkeiten zu „Egizia“ (Hans im Glück 2009) auf, bei der ebenfalls die Flussrichtung des Nils eingehalten werden muss.

Bei Arbeitereinsatzspielen hat der Startspieler naturgemäß einen klaren Vorteil, kann er sich doch als erster auf für ihn wichtige Felder stürzen. Autor Rüdiger Dorn hat deswegen eine weitere Aktionsmöglichkeit eingebaut, welche nur einmal pro Runde genutzt werden kann. Wer auf das Einsetzen eines Luftschiffes verzichtet, kann sich stattdessen das Startspielerplättchen nehmen. Er reiht sich in dieser Runde in der Reihenfolge nach hinten ein, dafür hat er in der nächsten Runde die volle Auswahl.

Bedingt durch die vielen Möglichkeiten, an die für den Sieg notwendigen Ansehenspunkte zu gelangen, ergeben sich mehrere Strategien. Erfolgsversprechend sind da zum Beispiel die Auftragskarten, am sinnvollsten gleich kombiniert mit vielen grünen Kristallen, was zusätzliche Ansehenspunkte einbringt. Upgrades können nicht nur für ein beständiges Einkommen an Kristallen, Gold und/oder Steam sorgen, sondern auch einen stetigen Zuwachs an Ansehenspunkten. Und Expeditionen gehören sowieso zu den wichtigsten Ansehensquellen, was aber eine höhere Anzahl an gelben Kristallen voraussetzt.

Fortsetzung von "Steam Time"

Kristalle sind überhaupt das Um und Auf des Spiels. Nachdem die Lagerstätten beliebte Einsatzfelder sind, und man selten alles bekommt, was man will, sollte man sich schon auf bestimmte Farben spezialisieren, um möglichst viel vom entsprechenden Bonus profitieren zu können. Die farblosen T.I.M.E.-Kristalle stellen dabei eine Besonderheit dar. Sie können nicht in Lagerstätten erworben, sondern müssen auf andere Weise (z.B. im Labor, oder durch entsprechende Upgrades) angeschafft werden, können dafür aber - wie ein Joker - beliebig eingesetzt werden. Aber auch mit Steam kann man sich bei Engpässen an bestimmten Kristallfarben behelfen, fungiert Steam doch als eine Art „Kristallwechsler“.

Es gibt noch jede Menge Details, auf die ich allerdings nicht näher eingehen will, um diese Rezension nicht zu überfrachten. Einen interessanten Aspekt sollte ich aber unbedingt noch erwähnen. Jede Spieler kann - laut Adam Riese - insgesamt 15 Aktionen im Spiel durchführen, in jeder der fünf Runde drei Aktionen. Es gibt jedoch die Möglichkeit, diese Anzahl noch um ein paar Aktionen zu erhöhen. Jedes Mal, wenn der Marker auf dem Zeitportal (bewegt durch den Bonus beim Upgraden oder durch andere Effekte) das Startfeld erreicht oder überschreitet

, erhält der Spieler eine Sonderaktion mit dem „T.I.M.E.-Agenten“. Mit dieser Figur kann auch ein besetztes Aktionsfeld genutzt werden, sogar entgegen des Zeitstroms! Die Nutzung des T.I.M.E.-Agenten ist fast unabdinglich, will man um den Spielsieg mitreden.



Wem das Ganze bis jetzt noch nicht abwechslungsreich und/oder anspruchsvoll genug ist, kann noch einen oder sogar beide der zwei mitgelieferten Module hinzufügen. So können zu Beginn jeder Runde jeder Spieler einen Saboteur auf ein beliebiges Aktionsfeld stellen, um die Nutzung dieses Feldes zu erschweren (jeder Saboteur müsste zuerst mit einem farblosen Kristall „bestochen“ werden). Die Spezialisten wiederum bringen dem Spieler bestimmte Vorteile. So erlaubt beispielsweise ein „Navigator“, den Zeitstrom zu ignorieren, oder ein „Abenteurer“ gewährt dir bei einer Expedition eine höhere Belohnung. Allerdings darf jeder Spieler nur jeweils die oberste seiner ausgespielten Spezialisten-Karten nutzen. Wird diese überdeckt, verliert sie ihre Funktion.

Das Spielmaterial kommt wieder einmal sehr reich-

haltig daher: Spielplanteile, Luftschiff tafeln, Monument tafeln, viele Plättchen, Karten in unterschiedlichen Größen, Spielfiguren und Scheiben aus Holz, Kristalle in sieben Farben, sowie ein Stoffbeutel. Die Schachtel ist randvoll, und alles ist von guter, solider Qualität. Mir gefällt die grafische Gestaltung ebenfalls recht gut, allerdings ist der Steampunk dabei nicht sehr ausgeprägt.

Insgesamt ist „Steam Time“ ein schönes Strategiespiel, das durch seinen Abwechslungs- und Variantenreichtum für einen hohen Wiederspielreiz sorgt. Für den anspruchsvollen, verwöhnten Spieler ist es meiner Meinung nach sogar das beste Kosmos-Spiel der letzten Jahre.

Truly

**Game News-
Wertung**



Game News - Spielekritik

In 80 Tagen um die Welt? Nein, mit Luftschiffen dauert es dann doch etwas länger. Beim nachfolgenden Spiel bleiben immerhin 75 Wochen, um Wissen zu sammeln über diverse...



Titel: Legends
Kartensammelspiel
von **Knut Happel & Christian Fiore**
Verlag: **Ravensburger**
Jahrgang: **2016**
für **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 9 Jahren**
Dauer: **ca. 60 Minuten**
Preis: **Euro 38,90**

Einleitung

Ja ja, typisch, die Engländer. Sie lassen keine Wette aus, müssen sich ständig etwas beweisen, sich unentwegt mit Ihresgleichen messen. Sei es im "Reform Club", wo man wettet, ob es möglich sei, in 80 Tagen um die Welt zu reisen. Sei es im "Club Antique", wo man seltene Antiquitäten und Sammelobjekte präsentiert. Oder wie im vorliegenden Fall im noblen "Club der Abenteurer", wo die Mitglieder eine Wette abschließen, wer von ihnen in nur 75 Wochen das meiste Wissen über die sagenumwobenen-

ten Orte der Welt und ihre Legenden sammeln könne.

Spielbeschreibung

Acht verschiedenen Legenden gehen wir Abenteurer nach: Der versunkenen Stadt Atlantis, dem sagenumwobenen Avalon, dem verschwundenen Bernsteinzimmer, der Bundeslade, dem mysteriösen Elefantenfriedhof, dem Grab der Nofretete, dem legendären Shangri-La und dem Yeti. Informationen zu diesen Legenden finden wir auf Legendenkarten. Die meisten Karten (je 8 pro Sorte) weisen bloß 1 Symbol auf, lediglich auf ein paar Karten (je 3 jeder Sorte) finden sich 2 Symbole. Dazu gibt es noch 8 Joker, sodass wir insgesamt auf 120 Legendenkarten kommen.

Um an die Karten zu gelangen, führen wir an bestimmten Orten eine sogenannte "Kartenaktion" durch. An einigen Orten können wir aus offen ausliegenden Karten wählen, an anderen Orten wiederum ziehen wir Karten vom verdeckten Nachziehstapel. Welche Karte wir an welchem Ort erhalten, ist dabei ohne Bedeutung. So sammeln wir, schmökern wir, stöbern wir, suchen und

eignen uns - Karte für Karte - Wissen über die verschiedenen Legenden an.

Alternativ können wir an den Orten aber auch etwas anderes machen, nämlich eine "Buchaktion". Sobald wir ausreichend Informationen, sprich: Karten beisammen haben, können wir unser gesammeltes Wissen in Reisetagebücher eintragen. Dabei gelten allerdings nur solche Karten, die zum entsprechenden Ort passen. So können dafür beispielsweise im Himalaya lediglich "Yeti"-Karten herangezogen werden. Je nach Anzahl der Symbole darf ein eigenes Buch auf das passende Buchfeld gestellt werden. Steht auf dem Feld bereits ein anderes Buch, wird dieses nach hinten gerückt.

Ein spezieller Ort ist der "Club der Abenteurer". Dort machen wir die Abenteurer neugierig auf die Legenden. Auf das Spiel umgemünzt bedeutet dies, dass wir verdeckt bis zu drei Karten auf das Kartenfeld legen können. Damit versuchen wir, die Wertung zu beeinflussen, denn bloß die 5 interessantesten Legenden werden in einer Wertung berücksichtigt.

Reisen, Stöbern, Reisetagebücher schreiben - das alles kostet Zeit. Daher

Fortsetzung von "Legends"

nimmt die Zeitleiste, die am Rand des Spielplans verläuft, eine besondere Stellung ein. Jede Aktion verbraucht eine bestimmte Anzahl an Wochen, welche wir mit unserer Sanduhr-Figur auf der Zeitleiste festhalten. Für jeden Wegabschnitt zwischen zwei Orten vergeht eine Woche Zeit. Bei jeder Kartenaktion ist genau angegeben, wie viele Wochen sie benötigt. Und bei den Buchaktionen hängt der Zeitverbrauch direkt von der Anzahl der dafür abgegebenen Karten ab.

Die Zeitleiste sorgt noch für eine spezielle Zugreihenfolge. Wir sind nämlich nicht reihum im Uhrzeigersinn dran. Vielmehr ist immer der Spieler an der Reihe, dessen Sanduhr am weitesten hinten steht. Die Wertungen wiederum werden von jenem Spieler ausgelöst, der den entsprechenden Marker - eine silberne Sanduhr - auf der Zeitleiste als Letzter erreicht oder überschreitet.

Bei jeder der vier Wertungen im Laufe des Spiels werden zuerst alle im "Club der Abenteurer" abgelegten Karten gemischt. Danach werden so lange einzeln Karten aufgedeckt, bis Karten von 5 unterschiedlichen Legends ausliegen. Nur diese Legends werden tatsächlich gewertet, wobei hauptsächlich Punkte gemäß der dort befindlichen Reisetagebüchern verge-



ben werden. Alle Punkte werden auf der Ansehensleiste vermerkt. Wer nach der letzten Wertung die meisten Ansehenspunkte aufweist, erweist sich als der gewiefte Abenteurer der illustren Runde und gewinnt das Spiel.

Fazit

Die Schachtel von "Legends" wirkt ziemlich "retro", weshalb man sie im Laden bei all den bunten Neuheiten schnell mal übersieht. Mir gefällt dieser Stil allerdings, denn er passt recht gut zum Thema, das ja gegen Ende des 19. Jahrhunderts angesiedelt ist. Franz Vohwinkel hat das Cover im blauen Leder-Look und mit alten Weltkarten schön gestaltet. Bemerkenswert ist der Spielplan, der nicht wie üblich auseinandergeklappt, sondern aus sechs Puzzleteilen zusammengesetzt wird. Grund für diese - bei Ravensburger ungewohnte - Produktionsweise ist der nicht streng rechtwinkelige Plan, der mit seinen schiefen, unregelmäßigen Rändern und Einrissen tatsächlich wie eine alte Landkarte wirkt.

Aber nicht nur deshalb machte das Spiel in Nürnberg am Ravensburger Stand einen recht interessanten Eindruck. Die Kombination von einfacher Spielregel mit dennoch taktischem Tiefgang klang für mich vielversprechend. Die Grundregeln sind tatsächlich recht eingängig: Seine Spielfigur zu einem Ort hinbewegen und dort eine von 2 möglichen Aktionen durchführen, anschließend die verbrauchte Zeit auf der Zeitleiste abschreiten. Das Spiel läuft dadurch flott und ohne erwähnenswerte "Downtime" ab.

Aber wie der Leser aufgrund meiner Formulierung und der Verwendung des Imperfekts schon vermuten wird, kam im Praxistest - im Spiel mit Familie und Freunden - dann doch eine kleine Enttäuschung. Nicht weil "Legends" im Grunde genommen ein etwas aufgemotztes Sammelspiel wäre. Die offenen Kartenauslagen an 3 bestimmten Orten bieten zwar eine Kartenauswahl, dennoch ist auch Kartenglück notwendig, um die richtigen Karten zu bekommen. Diesen Glücksfaktor finde ich je-

Fortsetzung von "Legends"

doch durchaus in Ordnung und ohne weiteres akzeptabel.

Auch an der Art und Weise, wie die Karten eingesetzt werden, ist grundsätzlich nichts auszusetzen: Einerseits benötigt man Karten, um mit Buchaktionen Bücher an Orten einsetzen zu können, andererseits muss man aber im "Club der Abenteurer" Karten derselben Legende ablegen, damit diese auch eine Chance bekommt, überhaupt gewertet zu werden. Dieses Dilemma hat prinzipiell seinen Reiz, stellt es die Spieler doch vor knifflige Entscheidungen.

Leider erlaubt die Spielregel die Aufwertung von Büchern. Wer also an einem Ort bereits ein Buch hat, kann dieses für jedes Symbol auf den eingesetzten Karten um 1 Buchfeld nach oben schieben, was auch bloß 1 Woche Zeit pro Karte beansprucht. Dieser Regelpassus sorgt dafür, dass es öfters um ein Hickhack, ein ständiges Hin und Her um die punkteträchtigen Plätze auf den Buchfeldern kommt. Nachdem schon eine einzige Karte genügt, ist der Zeitaufwand gering und damit der Anreiz groß. Dies kam in unseren Runden gar nicht gut an. Meiner Meinung nach sollte das Aufwerten von Büchern überhaupt nicht gestattet sein, im Gegenzug sollte es dafür erlaubt sein, an einem Ort mehr als lediglich 1 Buch einsetzen zu dürfen.

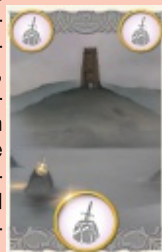
Auf die vorliegende Weise kann sich "Legends" durch das Gerangel auf den Buchfeldern ziemlich in die Länge ziehen, was dem Spiel die Lockerheit nimmt. Und noch etwas fällt negativ auf: Meist ist das Spiel schon nach ein, zwei Wertungen entscheiden, denn Rückstände sind schwer aufzuholen, wenn der Führende gut aufpasst.

In unseren Partien konnte ich zwei unterschiedliche Vorgehensweisen feststellen. Die einen konzentrieren sich auf wenige Legenden und versuchen, diese im "Club der Abenteurer" auch dementsprechend zu forcieren, um kräftig Punkte zu kassieren. Dabei greifen diese Spieler auch verstärkt auf die alternative Möglichkeit zurück, eine Legende in die Wertung zu bringen: Wer zuerst das nächste Wertungsfeld auf der Zeitliste erreicht, erhält die goldene Sanduhr, mit der er sofort eine Legende markiert, welche danach - unabhängig von den Karten im "Club" - auf jeden Fall gewertet wird.

Andere Spieler ignorieren hingegen den "Club" und verteilen sich vielmehr auf mehrere Legenden, um ohne teuren Einsatz von Karten trotzdem zu Siegpunkten zu kommen. Beides kann zielführend sein, wobei nach meiner Erfahrung jene Spieler einen kleinen Vorteil haben, die sich nicht auf zu viele Legenden verzetteln und somit zielorientierter agieren.

Insgesamt ist "Legends" deswegen nicht schlecht, sondern ein solides Spiel mit schönem Spielmaterial und durchaus interessanten Mechanismen, welche auch Gelegenheitsspieler nicht überfordern. Ich hatte jedoch nach der Nürnberger Messe höhere Erwartungen. Dass dem Spiel dank einfacher Regeln und dennoch ausreichend taktischer Tiefe ein Brückenschlag zwischen anspruchsvollem und lockerem Spiel gelänge. Leider kann "Legends" diese Erwartung nicht erfüllen. Zu sehr kann das Spiel - vor allem bei erfahrenen Spielern - hin- und herwogen. Und zu sehr hängt dann doch alles vom Kartenglück ab. Bei entsprechender Überarbeitung hätte aus "Legend" vielleicht ein richtig, richtig gutes Spiel werden können...

Tracy



Game News - Kinderspiel

Und in noch einem Spiel werden Luftschiffe als Fortbewegungsmittel verwendet. Diesmal beschäftigt sich allerdings H@ll 9000-Kollege Christoph Schlewinski in einer ausführlichen Rezension damit...



Der Schatz der 13 Inseln

Art: Geschicklichkeits- und Merkspiel

Autor: **Marco Teubner**

Verlag: **HABA Spiele**

Jahrgang: **2015**

für **2 bis 4 Spieler**

Alter: **ab 6 Jahren**

Dauer: **ca. 20 Minuten**

Preis: **ca. 30 Euro**

Spielbeschreibung

Abenteuerliche Schatzsuche ... da denkt man sofort an Piraten, hat den Geruch von Meerwasser in der Nase und hört die Möwen schreien. Die beiden letzten Punkte gibt es bei "Der Schatz der 13 Inseln" auch. Aber keine Piraten. Stattdessen sind hier wagemutige Forscher in ihren Luftschiffen unterwegs, die Wind und Wetter trotzen, um an den legendären Schatz zu kommen. Aber auf welcher der 13 Inseln

liegt er vergraben???

Spielbeschreibung

Bei "Der Schatz der 13 Inseln" klappt man keinen Spielplan auf ... nein, man puzzlet ihn zusammen. Neun große, dicke Pappteile fügt man aneinander und bekommt damit einen ungemein großen, runden Spielplan. Auf den kommen die runden Forschungs-Chips; auf jede Insel - je nach Spieleranzahl - zwei oder drei. Jeder Kapitän sucht sich ein Startfeld am Rand des Plans aus und bekommt eine Forschungskarte. Auf der sind zwei Dinge zu sehen, die man auf den Inseln finden muss.

Ist man am Zug, legt man einen seiner Finger auf sein Luftschiff und schaut zuerst, wie man sein Gefährt bewegen will. Es gibt Löcher und Rillen im Plan, die gilt es zu umschiffen, will man keinen Schaden nehmen. Hat man sich einen Weg ausgesucht, hält man sich die große Pappmaske vor das Gesicht und schiebt jetzt sein Schiff über den Plan - und hoffentlich auch an allen Löchern und Rillen vorbei.

Landet man auf einer In-

sel, rufen die Mitspieler "Stopp!" und man darf eines der verdeckten Plättchen aufdecken. Ist es eines der beiden Dinge, die man gerade suchen muss: YUPPI-IEEE!!! Dann behält man den Chip. Falls nicht, dreht man ihn wieder um.

Ist man mit seinem Luftschiff in ein Loch oder eine Rille geraten, zieht man eine Schadenskarte. Darauf ist entweder ein Steuerrad, ein Propeller oder ein Riss im Ballon zu sehen. Hat man zweimal die gleiche Schadenskarte vor sich liegen, stellt man sein Schiff direkt auf eine der drei Inseln, die für die Reparatur von Propeller, Steuerrad oder Ballon zuständig ist und muss seinen nächsten Zug von dort aus starten.

Hat man die beiden Dinge auf seiner Forschungs-



Fortsetzung von "Der Schatz der 13 Inseln"

karte gefunden, zieht man eine neue Karte und darf noch etwas machen: einen Teil der Schatzkarte anschauen.

Fünf Schatzkarten gibt es, und drei davon kommen bei jeder Partie verdeckt neben den Spielplan. Diese Karten zeigen die Charakteristika der 13 Inseln, nämlich:

- Berg
- Klippen
- See
- Fluss
- Bucht

Die drei verdeckt liegenden Landschaftsarten passen genau zu einer Insel auf dem Plan. Man muss also (mindestens) drei Forschungsaufträge erfüllt haben, damit man weiß, auf welcher Insel der Schatz vergraben ist. Wenn man sich die drei Sachen merken konnte, denn im Laufe des Spiels noch mal einfach so unter die Schatzkarten gucken - weil man vergessen hat, was darauf abgebildet war - darf man nicht.

Weiß einer der Kapitäne die genaue Lage des Schatzes, muss er mit seinem Luftschiff dorthin und darf den sagenhaften Schatz heben. Bzw. bekommt das Schatzplättchen als Belohnung und darf nun in einen imaginären Ruhestand gehen.

Fazit

Schätze, Ungeheuer, Gefahren und Abenteuer - da bekommen Kinder sofort feuchte Augen vor Spannung. Stimmt dann noch die Ausstattung, braucht man keine zweikommavier Sekunden, um die Kleinen zu einer Partie zu überreden. So wie bei Der Schatz der 13 Inseln. Ein schöner, großer Plan, der allein schon deshalb Aufmerksamkeit auf sich zieht, weil er rund ist.



Was Kinder nicht so benennen können, aber einem als Erwachsenen nach ein paar Partien auffällt: den Plan rund zu machen war keine kosmetische, sondern eine sehr durchdachte Entscheidung. Da sich ständig alle über den Plan beugen (und vielleicht sogar drumherum gehen), muss er einfach aus dicken Papptteilen bestehen. Ein Plan zum Aufklappen würde wahrscheinlich durch das Schieben der Luftschiffe ständig hin und her rutschen oder man würde ständig an den Ecken hängen bleiben, oder, oder, oder.

Was Kindern allerdings sofort an dem Spiel auffällt, ist die Grafik. Alles sieht

sehr comic-haft aus, aber nicht wirklich 100%ig kindlich. Eine gute Wahl, denn so lassen sich auch Erwachsene zu einer Runde überreden. Die ganze Aufmachung weckt selbst in den "Großen" die Abenteuerlust, und wenn das nicht reicht, lässt die Spielmechanik ein verführerisches Lächeln los - und ehe es sich die Leute versehen, sitzen sie am Tisch, haben einen Finger auf dem Luftschiff, die Maske vorm Gesicht und manövrieren im Blindflug durch die Gegend.

Die Idee, Luftschiffe per Finger im Blindflug über den Plan zu bewegen, ist schon ziemlich gut. Das aber noch mit ein bisschen Gedächtnis- und Deduktionsspiel zu kombinieren, macht "Der Schatz der 13 Inseln" zu einem ungewöhnlichen und herausfordernden Spiel. Eingängige Regeln, vorbildliche Materialqualität und ein toller Spannungsbogen: Alles, was ein gutes Kinderspiel braucht.

Aber natürlich gibt es auch hier etwas zu kritisieren: Was also an Der Schatz der 13 Inseln nicht so gefällt:

Der Glücksfaktor: Wenn es gut läuft, findet man die Chips, die man braucht, sehr schnell und kann dementsprechend schnell die Schatzkarten anschauen und sich auf dem Weg zum Ziel machen. Wenn manche nur eine Schatzkarte kennen

Fortsetzung von **"Der Schatz der 13** **Inseln"**

(oder im Extremfall: keine Karte), kann das für den Rest der Runde frustrierend sein.

Der Zieleinlauf: Rein theoretisch bräuchte man keine Forschungsaufträge sammeln und Schatzkarten ansehen. Man könnte auch warten, bis es der Erste geschafft hat, dann zu erraten versuchen, welche Insel er ansteuert. So könnte man jemandem den Sieg wegnehmen, ohne sich anstrengen zu müssen.

Der Schummelfaktor: Bei den Rackern muss man höllisch aufpassen. Höllisch!!! Zu oft lugten schon kleine Augen am Rand der Maske entlang und schielten auf den Plan. Am besten, man schließt die Augen, wenn man sich die Maske vors Gesicht hält.

Das Merken: Ein wichtiger Punkt bei diesem Spiel ist es, sich zu merken, auf welcher Insel welche Chips aufgedeckt wurden. Ist man dabei unkonzentriert, sucht man sich leicht einen Wolf. Aber nicht nur Unachtsamkeit kann dazu führen. Durch die Luftschiffe werden die Chips gerne mal herumgeschoben und wechseln ihre Position auf den Inseln. Das torpediert dann den Merk-Aspekt.

Trotz Meckerpunkten läuft "Der Schatz der 13 Inseln" flott, spannend und



toll. Jeder will sofort mitspielen (wirklich jeder!!!) und jeder bleibt dabei. Oft auch, wenn er/sie abgehängt wird. Und es ist ein wirklich gutes Zeichen für ein Kinderspiel, wenn die Kleinen trotzdem weiter spielen, obwohl sie eigentlich keine Chance mehr haben.

Mit der beste Punkt an "Der Schatz der 13 Inseln" ist aber: Es gibt keine wirkliche Bestrafung. Selbst zwei gleiche Schadenskarten und das Versetzen des Schiffes zur passenden Reparaturinsel müssen nicht schlecht sein. Oft genug kam es schon vor, dass diese Insel ein viel besserer Startpunkt war als die Position davor. Clevere Kinder steuern sogar absichtlich Löcher und Rillen an, in der Hoffnung, auf eine bestimmte Reparaturinsel versetzt zu werden. Muss nicht klappen, kann aber. Und selbst wenn es nicht klappt, gibt es kein Tränendrama am Tisch. Man spielt einfach weiter. Schließlich hat man es hier - im wahrsten Sinne des Wortes - selber in der Hand und das merken Kinder auch. Beschwerde

ren hilft eben nicht viel, wenn es an einem selbst liegt, wie man sein Luftschiff steuert und wohin.

"Der Schatz der 13 Inseln" erzählt eine tolle Geschichte, in der die Spielelemente logisch eingebunden sind und von den Kindern intuitiv verstanden werden. So muss das sein bei einem guten Kinderspiel. Dazu noch eine tolle Grafik, tolles Material ... das hat was.

Also, Leute: Auf ins Luftschiff und jagt den Schatz!!!

Christoph Schlewinski

Wertung:



23. OÖ Spielemeisterschaft 7. Mai '16

Jetzt sind die Oberösterreichischen Spieletage tatsächlich schon wieder Geschichte, und es dauert gefühlte 2.300 Tage (in Wirklichkeit knapp über 300 Tage) bis zur nächsten TraunCon. Uns bleibt bis dahin, das Erlebte aufzuarbeiten. Die Ermittlung des TraunCönigs wird sicher noch einige Wochen in Anspruch nehmen, der Terminkalender des Chefredakteurs ist nämlich huckepackevoll. Aber die Ergebnisse der Spielemeisterschaft, die heuer zum bereits 23. Mal ausgetragen wurde, liegen - dank Reinhold - schon vor.

Ein kurzer Blick auf die Ergebnisliste (hier rechts abgebildet) genügt um festzustellen, dass der Generationswechsel längst stattgefunden hat. In der oberen Hälfte der Wertung konnten sich gerade mal 2 Erwachsene platzieren, der Rest findet sich unter „ferner liefen“. Für die „Kids“ (Teenager & Kinder) lief es wesentlich besser, sie konnten sogar die ersten vier Plätze für sich beanspruchen.

Gewonnen hat schließlich Gudrun Klein knapp vor dem Titelverteidiger Jonathan Voboril und Janina Blattner. Gratulation an Gudrun, die sich zumindest für ein Jahr OÖ. Spielemeisterin nennen darf.

Für das Organisationskomitee, das zu 100 % aus

Ergebnisse 23. OÖ. Spielemeisterschaft, 07.05.16 (Rang/ Name/ Imhotep/ Die Portale von Molthar/ Dream Islands/ Karuba/ Gesamtpunktezahl)

1. Gudrun Klein	5	1	5	5	16
2. Jonathan Voboril	5	2,5	5	2	14,5
3. Janina Blattner	1	4	5	4	14
4. Paul Schobesberger	5	3	1	4	13
5. Sonja Auracher	5	4	2	2	13
6. Dagmar Klein	2	5	3	2	12
7. Christoph Talkner	3	5	2	2	12
8. Daniel Blattner	3	3	3	3	12
9. Reinhold Fischer	2	1,5	3	5	11,5
10. Rosmarie Klein	1	2,5	2	5	10,5
11. Thomas Hüttner	1	5	1	3	10
12. Emma Hüttner	2	1	5	1	9
13. Thomas Blattner	3	2	1	3	9
Andreas Hainy	3	2	3	1	9
15. Sigrid Klein	2	1	2	1	6
16. Gerfried Klein	1	1,5	1	1	4,5

Erwachsenen besteht, sorgt das beschämende Resultat für Handlungsbedarf. Ja, wenn die Jungen schon so gut sind, dann kann man ihnen doch auch schon etwas taktischere Spiele zutrauen, oder? Wahrscheinlich wird es in Zukunft neben drei etwas kürzeren Spielen auch ein etwas längeres, anspruchsvolleres geben. Wir müssen uns doch irgendwie wehren, nicht wahr?

Es war wieder mal ein tolles Turnier, ja ein tolles verlängertes Wochenende, und wir hoffen, dass auch nächstes Mal wieder so viele Spielbegeisterte vorbeischauen. Mir bleibt noch, mich bei den Verlagen zu bedanken, die mit ihrer Unterstützung und ihren Spielen die Meisterschaft erst ermöglicht haben:

Kosmos Spiele
Amigo Spiele
HABA Spiele
Schmidt Spiele
NSV

Mini-Turnier

Nach der Meisterschaft fand das beliebte, kurzweilige Zweipersonen-Miniturnier statt, welches heuer im Spiel „Träxx“ ausgetragen wurde. Bedingt durch die Teilnehmerzahl hatten vier Spieler in der ersten Runde ein Freilos, was aber keinem von ihnen Glück brachte, denn alle vier schieden dann im Viertelfinale aus. Nur die vier SpielerInnen, die sich dort hinkämpfen mussten, setzten sich durch und stiegen ins Halbfinale auf. In diesem Semifinale setzten sich Sigrid gegen Paul, sowie Gudrun gegen Dagmar durch. Im reinen Schwessterduell (wie bei den Williams-Sisters im Tennis) gewann schließlich Sigrid und machte das Glück für die Familie Klein perfekt. Herzlichen Glückwunsch an Sigrid Klein!

Frank



Giganten der Lüfte
Historienfilm
Deutschland 2007
von Andreas Seyfarth
Queen Movies
Dauer: ca. 60 min.

Film-Tipp des Monats

Anfang des 20. Jahrhunderts war die Zeit der Luftschiffe. Riesige Zeppeline beherrschten den Luftraum, bis die Katastrophe bei Lakehurst am 6. Mai 1937, der Brand der „LZ 129 Hindenburg“ dieser Ära ein Ende bereitete. Oscar-Gewinner Andreas Seyfarth lässt in seinem Streifen „Giganten der Lüfte“ diese Zeit wieder aufleben. Mehrere Luftschiffunternehmen heuern Ingenieure an, suchen betuchte Financiers, kaufen geeignete Motoren und bauen große Hallen und Hangars, um sich bei der



Konstruktion der Riesen zu überbieten.

Welches Unternehmen, welche Nation wird sich schließlich in diesem prestigeträchtigen Wettbewerb durchsetzen?

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 Spieletreffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spieleschrift (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