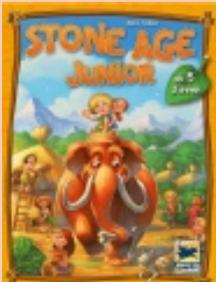


'RITTER' SAGEN 'NO!' ZU BREXIT!

Britischer Abend in Traun am Mittwoch, den 6. Juli '16 ! (S. 1)



287. Ausg. 30. Juni '16
Auflage 100 Stück (!!!)
25. Jg., Abo 15 Euro



**Stone Age Junior
ist Kinderspiel
des Jahres 2016**

Die Jury hat Mitte Juni „Stone Age Junior“ von Marco Teubner (Hans im Glück) zum Kinderspiel des Jahres gekürt. Es setzte sich somit erfolgreich gegen die beiden anderen Nominierten durch und darf sich fortan mit dem blauen Lorbeerbekränzten Pöppel schmücken. Gratulation an Autor und Verlag!



Game News Traun - Eigenreportage

Brexit, der drohende Ausschluss aus der Fußball-EM, Wayne Rooneys Aussage „es wäre eine Schande, wenn das britische Nationalteam nicht aus eigener Kraft ins Achtelfinale käme“. Irgendwie macht Großbritannien in den letzten Wochen immer mit einer gewissen „wir sind dann mal weg“-Stimmung von sich reden.

Bevor sich der Inselstaat gänzlich selbst von der Landkarte putzt, wollen wir Knobelritter, wie es sich für alte Seefahrer gehört, ihm noch einen Besuch abstatten. Aus taktischen Grün-

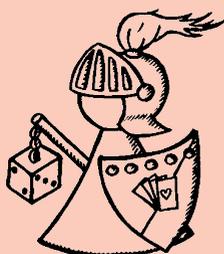
den landen wir an der „Isle of Skye“ und versuchen die Plakataktion an den Klippen von „Cornwall“ zu ergründen, um das politische „Patchwork“ zu verstehen und die richtigen „Buttons“ zu drücken, um die Inselbewohner vom geeinten Europa zu überzeugen.

Euer Oliver Koch



HAGAR

DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner SPIELEKREIS

Spiel der Spiele 2016

Die Wiener Spieleakademie hat am 25. Juni die Preisträger des Österreichischen Spielepreises bekannt gegeben. Der Hauptpreis ging an „KERALA“ von Kirsten Hiese (Kosmos Spiele). Zudem wurden noch in folgenden Kategorien weitere Spiele mit dem Prädikat „Spiele Hit“ ausgezeichnet (das mit einem * gekennzeichnete Spiel mit dem Zusatz „simply the best“):

SpieleHit für Kinder

Burg Flatterstein *

Ausgefuchst
Leo muss zum Friseur
Raben schubsen
Tropicano

Ritter der Knobelrunde

SpieleHit für die Familie

Abenteuerland *

Omama im Apfelbaum
Memory - Brettspiel
Nitro Glyxerol
Skull King Würfelspiel

SpieleHit für Freunde

Isle of Skye *

Codenames
Gum Gum Machine
Arena of the Plainesw.

SpieleHit für Experten

Mombasa *

Dynasties
La Granja
Signorie

Griffin Scroll

Epic PvP
Nebel über Valskyrr

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 10. Juli 2016 bis spätestens 12:00 Uhr.

Zwischenwertung

Nach der Hälfte aller

punkterelevanten Spiel-lebende ergibt sich ein überraschendes Bild. Unser Herrscher befindet sich nur an 4. Stelle! Wird er Franky noch einholen können? Der Vorsprung ist schon groß...

1. Prinz Franky	142,5
2. Herzog Gerhard	113
3. Marquis Christoph	111
4. König Reinhold	104
5. Zofe Michaela	74
6. Earl Johannes	73
7. Marquis Udo	63,5
8. Knappe Roland	62,5
9. Earl Oliver K.	56
10. Sir Gerfried	50
11. Knappe Uwe	37
12. Earl Andreas H.	36,5
13. Königin Ute	34
14. Baron Daniel W.	31,5
15. Prinzessin Nicole	26
16. Knappe Günther	25
16. Lady Zdenka	25
18. Herzog Jakob	24

Betriebsurlaub

Der Traunerhof ist vom 1. bis 15. August geschlossen. Das August-Treffen findet daher schon am **27. Juli '16** statt.

Game News - Spielekritik

Cornwall ist eindeutig eine Grafschaft im Südwesten Englands. Wir stellen es aber nicht nur deshalb vor, weil es so gut zum Thema „Großbritannien“ passt, sondern auch wegen seines - uns wohl bekannten - Autors...



Titel: Cornwall
ArT: Legespiel
Autor: Johannes Schmidauer-König
Verlag: Schmidt Spiele
Jahrgang: 2015
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 18,90

"Dunkle Moore - Grüne Wiesen - Dichte Wälder"

So wird auf der Spiele-schachtel die Grafschaft im südwestlichen Zipfel Englands beschrieben. Würden da nicht die schroffen Klippen, rauen Felsen, langen Strände und malerischen Buchten vergessen? Cornwall ist schließlich eine Halbinsel, welche von 3 Seiten mit Wasser (Atlantischer Ozean, Ärmelkanal und Keltische See) umgeben ist.

Vom spielerischen Standpunkt ist es allerdings richtig, die Küste zu vernachlässigen, lassen wir Spieler doch mit Hilfe von Landschaftsplättchen, die neben Mooren, Wiesen und Wäldern auch noch Dörfer und Berge aufweisen, eine gemeinsame Landschaft entstehen.

Besagte Landschaftsplättchen bestehen jeweils aus drei sechseckigen Feldern. Sie werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgestellt. Auf jedem der 36 Plättchen sind zwei oder drei verschiedene Landschaften abgebildet. Lediglich das etwas größere Startplättchen, das zu Beginn in die Mitte des Tisches gelegt wird, zeigt alle fünf Landschaften.

Jeder Spieler erhält sieben Spielfiguren in seiner Farbe, eine Spielübersicht, einen Punktemarker, den er auf das Feld "0" der Wertungstafel stellt, sowie eine Münze. Die restlichen Münzen werden als Vorrat neben die Wertungstafel gelegt. Nachdem noch die Cottages zusammengesteckt und zusammen mit dem Pub am Rand bereitgehalten werden, kann das Spiel losgehen.

Ein Spieler führt in seinem Zug folgende Aktionen in genau dieser Reihenfolge

aus:

1. Er deckt ein Plättchen auf und muss es an bereits gelegte Plättchen anlegen. Dabei muss mindestens ein Landschaftstyp an einen gleichen ausliegenden Landschaftstyp angelegt werden und dieses Gebiet somit vergrößern. Können gleich zwei unterschiedliche Gebiete erweitert werden, erhält er 1 Münze. Im seltenen Fall, dass er drei unterschiedliche Gebiete erweitert, bekommt er sogar 2 Münzen.

2. Anschließend kann er auf das soeben gelegte Plättchen eine oder mehrere seiner Spielfiguren platzieren. Die erste Figur ist gratis, für jede weitere muss er eine Münze entrichten. Zusätzlich entstehen noch Kosten, wenn sich in dem entsprechenden Gebiet bereits Figuren befinden, und zwar in Höhe von je 1 Münze pro Figur.

3. Am Ende des Zuges werden gegebenenfalls Gebiete gewertet, wenn sie nicht mehr vergrößert werden können, oder wenn darin ein Cottage (kommt auf einigen Plättchen vor) gesetzt wurde. Bei jeder Wertung wird zuerst ermittelt, welcher Spieler in dem Gebiet die Mehrheit besitzt, wobei die unterschiedlichen Formen der Figuren unter-

Fortsetzung von "Cornwall"

schiedliche Werte (von 1 bis 3) haben.

In Gebieten ohne der Flagge Cornwalls gibt es nur für den Spieler, der darin die Mehrheit besitzt, pro Feld 1 Punkt. Befindet sich mindestens eine Flagge in dem Gebiet, ändern sich die Punkte (3 Punkte pro Dorf, 2 Punkte für jeden anderen Landstyp), und auch der Zweitplatzierte erhält noch Punkte.

Alle Figuren in gewerteten und abgeschlossenen Gebieten wandern anschließend in das Pub. Alle eigenen Figuren im Pub kann ein Spieler unmittelbar nach dem Anlegen eines Plättchens gegen Abgabe von 1 Münze aus dem Pub nehmen und für einen erneuten Einsatz vor sich ablegen.

Das Spiel endet, wenn alle Plättchen angelegt wurden. Dann werden alle noch nicht gewerteten Gebiete gewertet. Speziell die Moore werden erst am Spielende abgerechnet. Zusätzlich zählt jede übrig gebliebene Münze noch 1 Siegpunkt. Und auch im Südwesten Großbritanniens gewinnt jener Spieler, der schlussendlich die höchste Punktezahl erreicht hat.

Plättchen ziehen und an eine gemeinsame Auslage anlegen, danach Figuren auf das soeben gelegte Plättchen stellen und eventuell noch Wertun-

gen durchführen: Das kenn ich doch von irgendwoher! Tatsächlich sind die Ähnlichkeiten zu "Carcassonne" nicht von der Hand zu weisen. Aber "Cornwall" besitzt ausreichend eigene Ideen und deutliche Unterschiede zum "Spiel des Jahres 2001", um nicht als bloße Kopie oder Abkupfern betrachtet zu werden.



Die Felder sind bei "Cornwall" allerdings sechseckig, zudem finden sich auf jedem Plättchen drei Felder, die in Dreiecksform zusammenhängen. Zwar muss beim Anlegen nur ein Gebiet erweitert werden, dafür gibt es eine Belohnung für mehr Übereinstimmungen. Das Lege-Element ist natürlich durch das verdeckte Ziehen etwas glücksabhängig, lässt dem Spieler aber genug eigene Entscheidungsmöglichkeiten.

Neben den fünf Landstypen springen allerdings noch drei Dinge ins Auge. So sind etwa auf einigen Feldern Kapellen abgebildet. Diese bringen willkommene 3 Sofortpunkte, aber nur dann, wenn auf das entsprechende Gebiet auch wirklich eine Figur gestellt wird. Nichts

Spielentscheidendes, aber ein interessanter Aspekt.

Wichtiger sind da schon die Cottages. Ihre Funktion ist es, Gebiete abzuschließen und somit eine Wertung auszulösen. Dies ist manchmal wünschenswert, um etwa ein punkteträchtiges Gebiet rechtzeitig zu seinen Gunsten werten zu können, bevor noch andere Mitspieler mit nachsehen oder die Punkte sogar ganz streitig machen können. Eine weitere beliebte Einsatzmöglichkeit besteht darin, von anderen Spielern kontrollierte Gebiete vorzeitig abzuschließen, bevor sie allzu wertvoll werden.

Andererseits können Cottages aber auch recht lästig sein. Abgeschlossene Gebiete - als solches mit einem eigenen Cottage-Aufsteller gekennzeichnet - können nämlich in Folge auf keinen Fall erweitert werden, was zukünftige Legemöglichkeiten ab und zu ziemlich einschränkt.

Und schließlich weisen einige Plättchen noch die Cornwall-Flagge (weißes Kreuz auf schwarzem Hintergrund) auf. Eine Flagge macht das betroffene Gebiet um ein Vielfaches lukrativer, denn es verdoppelt die Punkteausbeute (bzw. verdreifacht sie bei Dörfern) für den Spieler mit der Figurenmehrheit. So entsteht ein stärkeres "G'riß" (österreichisch für "Gezerre") um die rich

Fortsetzung von "Cornwall"

htig attraktiven Gebiete.

Dieser Wettkampf um die Mehrheiten wird mit Spielfiguren ausgefochten. Dabei kommt den unterschiedlichen Größen der Figuren eine große Bedeutung zu. Jeder Spieler verfügt über 4 normale Meeples (Wert 1), 2 etwas höhere Meeples (Wert 2) und eine richtig dicke Spielfigur mit dem Wert 3. Diese Werte gelten allerdings lediglich für die Feststellung der Mehrheiten in den Gebieten. Auf sämtliche Kosten haben sie hingegen keine Auswirkung, weder beim Einsetzen, noch bei eventuellen Zusatzkosten, und auch nicht beim Rausholen aus dem Pub.

Der Einsatz der Figuren will wohlüberlegt sein, um gegebenenfalls noch reagieren zu können, wenn sich günstige Gelegenheiten bieten, oder wenn es um wertvolle Gebiete geht. Wer mit seinen knapp bemessenen Figuren zu wenig haushaltet, findet sich vielleicht in der misslichen Lage, zwar schöne Gebiete bilden, aber dort keine Figuren abstellen zu können. In so einem Fall hilft nur mehr, schnell Gebiete mit eigenen Figuren abzuschließen, um diese über den Umweg des Pubs wieder in den eigenen Vorrat zurücknehmen zu können.

Eine Besonderheit stellen die Moore dar, welche - ähnlich den Wiesen bei "Carcassonne" - erst am

Spielende gewertet werden. Darauf platzierte Figuren bekommt man daher bis zum Schluss nicht mehr zurück, weshalb hier besonders vorausschauendes Figurenmanagement gefragt ist.

In voller Spielerzahl kann man übrigens etwas verschwenderischer mit seinen Figuren umgehen. Das liegt daran, dass stets alle 36 Landschaftsplättchen gespielt werden. Das ergibt zu zweit 18 Runden, zu dritt nur mehr 12 Runden, und zu viert ist man gar nur 9 Mal an der Reihe. Mir persönlich gefällt das Spiel zu dritt am besten, da man oft genug dran ist, und mehr Konkurrenzkampf um die Gebiete entsteht.

Das Spielmaterial ist gefällig gestaltet und größtenteils gut durchdacht. So ist beispielsweise die Form der Plättchen etwas gezahnt, was allzu leichtes Verrutschen verhindert. Die Cottages brauchen anfangs zwar einen Tropfen Kleber, erfüllen dann aber gut ihren Zweck, bereits gewertete Gebiete zu kennzeichnen. Nur bei der Wertungstafel wurde meiner Meinung nach redaktionell etwas gepfuscht, denn es fehlen Plättchen zur Markierung, wer schon eine Runde (oder zwei) auf der Zählleiste absolviert hat, und wer nicht. Man hätte es aber auch wie bei "Carcassonne" mit aufrechter oder liegender



gur lösen können, was mit den runden Zählsteinen aber nicht möglich ist.

Der größte Kritikpunkt geht aber an den Spieleautor selbst. Johannes hat "Cornwall" nämlich NICHT in unseren Spielerunden ausprobiert. Er entschuldigt dies damit, dass er das Spiel mit Computerunterstützung getestet hat, und dass alles bereits von Beginn an super geklappt hat. Billige Ausrede! Johannes, wir warnen dich: Noch so eine Vernachlässigung deiner besten Testgruppe, und du fällst bei uns in Ungnade!

Game News- Wertung





Lorbeerkränze und andere Auszeichnungen

Schlechte Zeiten für Euer Pöpperl! Passé die von ihm mit Vergnügen verfassten bissigen Artikel zu den oft unerklärlichen Auszeichnungen, welche die Jury „Spiel des Jahres“ im Sommer verleiht, bzw. das un-

verzeihliche Ignorieren tatsächlich auszeichnungswürdiger Spiele. Nein, die Jury hat dieses Jahr keinen Fehler gemacht und - so unglaublich es klingen mag - die besten Spiele nominiert und/oder mit dem lorbeerbekränzten Pöpperl ausgezeichnet.

Muss sich der werte Leser nun Sorgen machen, dass euer Pöpperl arbeitslos wird, seinen Stift in die Ecke stellen, die Tinte in den Abfluss leeren und den Block in den Altpapiercontainer füllen muss? Nein, keine Sorge. Die Spiele des Jahres sind ja nicht die einzigen Prämierungen, die da jährlich verliehen werden. Es gibt - passend zur Neuheiten-Flut - auch eine Infla-

tion an Spielpreisen, im Inland und auch Ausland. Dabei finde sich schon ausreichend Kritikpunkte.

So veröffentlicht zum Beispiel die Wiener Spieleakademie im Juni mit gewohnter Regelmäßigkeit das „Spiel der Spiele“ (wenn man so will das Österreicherische Spiel des Jahres), sowie ein paar Spiele Hits in verschiedenen Kategorien. Und da sind die Juroren unserer Bundeshauptstadt sehr bedacht darauf, dass auch wirklich alle Spieleverlage vertreten sind, manchmal unabhängig von der (relativen) Qualität des Spiels. *Quod erat demonstrandum*,

Euer Pöpperl



HALL OF GAME

Eine komische Wertung. Zum einen extrem zweigeteilt, denn die Top Five haben sich punktemäßig deutlich vom Rest des Feldes abgesetzt. In Führung wieder CODENAMES, dahinter überraschend VITICULTURE, sowie ex aequo an dritter Stelle ORLÉANS, DIE STAUFER und TRÄXX. Die anderen Spiele in der Wertung liegen dafür recht knapp beisammen.

Zum anderen tun sich alle drei Spiele von Johannes momentan schwer zu punkten: DIE PORTALE VON MOLTHAR (6.), VIENNA (7.) und CORNWALL (9.). Findet Johannes keine Unterstützer mehr?

In unserer „Hall of Games“ werden wir deshalb wohl erst in frühestens zwei Monaten ein neues Spiel begrüßen können. Theoretisch könnten es zwar 3 Spiele bereits im Juli schaffen, aber MAGE KNIGHT und VIENNA fehlen zurzeit die Fans, und DIE STAUFER bräuchte schon einen lupenreinen 1. Platz!

Durch die knappen Ergebnisse mussten gleich 3 Spiele rausfallen: DREISTI!, IMHOTEP und ROLL FOR THE GALAXY. Sie machen Platz für 2 nicht ganz so neue, aber umso beliebtere Spiele: TERRA MYSTICA und WITCHES (je 2 x vorgeschlagen).

Mal sehen, wie sich die Entscheidungen der Jury und der Wiener Spieleakademie auf unsere „Hall of Games“ auswirken...

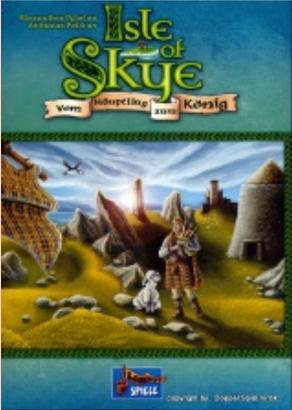
Wertung:

1. Codenames	7/+ 8/-0/15/ =
2. Viticulture	2/+12/-0/14/ +
3. Orléans	7/+ 6/-0/13/ -
Die Stauer	5/+ 8/-0/13/ =
Träxx	4/+10/-1/13/ +
6. Portale v. Molthar	2/+ 5/-0/ 7/ +
7. Mage Knight	2/+ 4/-0/ 6/ =
Vienna	2/+ 4/-0/ 6/ +
9. La Granja	3/+ 2/-0/ 5/ -
Cornwall	1/+ 4/-0/ 5/ +
Sushi Go!	1/+ 5/-1/ 5/ +
12. Dreist!	1/+ 3/-1/ 3/ ---
Imhotep	1/+ 2/-0/ 3/ ---
Roll for the Galaxy	*2/+ 2/-1/ 3/ ---

Vorschäge: Terra Mystica (2 x)
Witches (2 x)

Game News - Spielekritik

Wieder westlich, aber dafür um einiges weiter nördlich befindet sich an der Westküste Schottlands eine kleine, aber feine Insel, die auch gut zum Thema „Großbritannien“ passt...



Titel: Isle of Skye
Art: Legespiel
von: **Alexander Pfister & Andreas Pelikan**
Verlag: **Lookout Spiele**
Jahrgang: **2015**
für: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 8 (?) Jahren**
Dauer: **ca. 60 Minuten**
Preis: **ca. Euro 38,-**

Einleitung

Habe ich euch schon erzählt, dass ich ein absoluter Schottland-Fan bin?

Ach so, mehrere Male schon. Das letzte Mal, als ich über "Glen More" schrieb. Genau in dieser Rezension habe ich auch die wunderbaren Highland Games in Portree erwähnt. Überhaupt zählt für mich die Isle of Skye, deren "Hauptstadt" Portree ja ist, zu den schönsten Gegenden Schottlands. Deshalb habe ich auch überaus bereitwil-

lig die Aufgabe übernommen, über das gleichnamige Spiel zu berichten, indem die Spieler als Anführer eines Clans um die Vorherrschaft auf der Insel kämpfen.

Spielbeschreibung

"Isle of Skye" ist ein Legespiel, in dem jeder Spieler sein eigenes Clangebiet aufbaut. Anfangs besitzt jeder Clan nur ein einziges Plättchen - ihre "Burg". Doch das ändert sich, kommen doch im Laufe des Spiels neue Landschaftsplättchen hinzu. Auf jedem der quadratischen Plättchen sind zwei bis drei Landschaften (Weideland, Gebirge, Wasser) abgebildet. Daneben können auf den Plättchen noch zusätzliche Sachen zu finden sein: Straßen, Whiskyfässer, Schafe, Rinder, Leuchttürme, Bauernhöfe, Brochs (=Rundtürme) und Schriftrollen. Insgesamt sind es 73 verschiedene Plättchen, die zu Beginn in einen Stoffbeutel kommen.

Das Spiel läuft in Runden ab, welche in sechs Phasen untergliedert sind. Zuerst gibt es Einkommen, das hauptsächlich aus dem Grundeinkommen der Burg (5 Gold) und allen mit dieser durch Straßen verbundenen Whiskyfässer (je 1 Gold) besteht.



Danach zieht jeder Spieler 3 Landschaftsplättchen aus dem Beutel und legt sie vor seinen Sichtschild. Für zwei Plättchen legt er einen Preis fest, indem er diesen geheim hinter seinen Sichtschild einen Goldbetrag zuordnet, der aus mindestens 1 Gold bestehen muss. Das dritte Plättchen wird mit einem Abwurfmarker markiert. Anschließend werden die Sichtschilder zur Seite gestellt, und jeder Spieler legt jenes Plättchen, dem er seinen Abwurfmarker zugeordnet hat, zurück in den Beutel.

Im Uhrzeigersinn darf nun reihum jeder Spieler genau 1 Plättchen eines Mitspielers kaufen. Dazu zählt der den entsprechenden Goldbetrag, den der Mitspieler zusammen mit seinem eigenen Gebot auf die Hand nimmt. Alle Plättchen, die keinen Käufer gefunden haben, muss der Spieler selbst kaufen, indem er den Goldbetrag an die Bank abgibt. Anschließend legen alle Spieler ihre neu erworbenen Plättchen an ihre eigene Auslage an. Dabei muss erstens orthogonal an bereits liegende Plättchen angelegt werden, zweitens müssen angrenzende Kanten die gleiche Landschaft aufweisen. Straßen hingegen müssen nicht fort

Fortsetzung von "Isle of Skye"

tgesezt werden.

In der letzten Phase findet eine Wertung statt, bei der alle Spieler Siegpunkte gemäß der Wertungsplättchen dieser Runde erhalten. Der Rundenmarker zeigt dabei an, welche der vier offen ausliegenden Wertungsplättchen in dieser Runde zur Geltung kommen. Am Ende der Runde wechselt der Startspieler im Uhrzeigersinn.

Nach sechs Runden (zu fünft nur fünf Runden) erfolgt noch eine Schlusswertung, bei der jeder Spieler noch Siegpunkte für seinen Goldbestand (1 Punkt für jeweils 5 Gold), sowie für jede Schriftrolle, die er in sein eigenes Clangebiet eingebaut hat. Je nach Schriftrolle wird dabei der Besitz von verschiedenen Dingen (Schafe, Schiffe, Bauernhöfe, etc.) im eigenen Clangebiet belohnt. Wer nun die meisten Siegpunkte erreicht hat, ist der Gewinner und wird - laut Spielgeschichte - König der Isle of Skye.

Fazit

Legespiel klingt zwar - seit "Carcassonne" - längst nicht mehr so abwertend als früher, trotzdem haftet ihm noch immer ein wenig der Nimbus der Glückslosigkeit an. Dieses Urteil wäre bei "Isle of Skye" aber völlig ungerecht, denn das Spiel be-

sitzt einige interessante Mechanismen, welche dem entgegensteuern.

Ganz besonders gut gefällt mir die Angebotsphase. Zwar werden die Plättchen zufällig aus einem Beutel gezogen, aber durch Abwurfmarker und verdeckte



Preise haben es die Spieler selbst in der Hand, welche Plättchen tatsächlich ins Spiel kommen, und zu welchem Preis sie zu haben sind. Dies sorgt für knifflige Entscheidungen und Nervenkitzel, bis die Sichtschirme gehoben werden. Allerdings wird der jeweilige Startspieler etwas benachteiligt, da die Gefahr besteht, bei geringem Goldbestand leer auszugehen. Deshalb sollte dieser sich schon in der Vorrunde darauf vorbereiten.

Das zweite bemerkenswerte Spielelement sind die Wertungsplättchen. 16 unterschiedliche Wertungsplättchen gibt es. Bei einigen zählen die Rinder, bei anderen sind die Schiffe ausschlaggebend. Andere belohnen abgeschlossene Gebiete, durch Straßen miteinander verbundene Landschaftsplättchen oder vollständige Sets, beispiels-

weise Leuchtturm + Broch + Bauernhof. Die Symbolik auf den Wertungsplättchen ist zwar nicht eindeutig, aber das Tutorial am Ende der Spielregel schafft Klarheit bei allfällig auftretenden Fragen. Für die allererste Partie werden vier bestimmte, besonders gut geeignete Plättchen empfohlen, in Folge legen aber vier zufällig gezogene Wertungsplättchen für jede Partie andere Prioritäten fest.

Aber auch die Reihenfolge, wann welche Wertung zählt, hat einen großen Einfluss auf das Spielgeschehen. Jedes Wertungsplättchen (auf den Positionen A, B, C und D) wird insgesamt drei Mal gewertet. In den ersten beiden Runden werden nur zwei Wertungsplättchen gewertet (A bzw. B), in der dritten und vierten bereits zwei (A und C bzw. B und D). In den beiden letzten Runden sind dann sogar je drei Wertungsplättchen dran (A/C/D bzw. B/C/D). Es kommt daher nicht nur auf kurzfristiges Taktieren, sondern auch auf längerfristige Planung an. Im Großen und Ganzen bieten die Wertungsplättchen eine enorme Varianz und garantieren einen hohen Wiederspielreiz.

Neben diesen allgemein gültigen Wertungsplättchen geben jedem Spieler noch Schriftrollen ganz persönliche Ziele vor, für die man am Spielende noch Extrapunkte bekommt. Es gilt daher auch schon beim

Fortsetzung von "Isle of Skye"

Erwerb von Landschaftsplättchen, die entsprechenden Elemente (Whiskyfässer, Schafe, Brochs, etc.) zu berücksichtigen. Befindet sich die Schriftrolle zudem noch in einem abgeschlossenen Gebiet, erhält man die doppelte Punktzahl. Nachdem diese Regelung in unseren Spielrunden nicht auf Anhieb kapiert wurde, hier noch eine Klarstellung: Nicht die Elemente, die auf den Schriftrollen zu sehen sind, müssen für eine Verdoppelung in abgeschlossenen Gebieten sein, sondern bloß die Schriftrolle selbst!

Und - last but not least - kommt bei "Isle of Skye" eine höchst interessante Ausgleichsregelung zum Einsatz, wie ich sie in dieser Form noch nicht erlebt habe. Ab der dritten Runde bekommen die Spieler nämlich zusätzliches Gold in Abhängigkeit ihrer Position auf der Wertungsleiste. Für jeden Mitspieler, der mehr Siegpunkte aufweist, erhält man in der dritten Runde 1 Gold extra, in der vierten Runde schon 2, dann 3 und in der letzten Runde sogar 4 Gold je besserplatzierten Mitspieler. Das kann gerade für den momentan Letzten ein beachtliches Zusatzeinkommen ergeben!

Auch wenn diese Regelung vielerorts als übertrieben gehalten wird, finde ich sie absolut in Ordnung. Sie sorgt für mehr Spannung

und erhöht noch das Dilemma der richtigen Preisfestlegung. Wer sich finanziell verausgabt, um kräftig Siegpunkte zu kassieren, riskiert in der folgenden Runde nur mit einem geringen Einkommen agieren zu können. Eine elegante Lösung des Run-away-Leader-Problems.

Warum ich trotz dieser zum Teil genialen Mechanismen dem Spiel keine Höchstnote verleihe? Zum einen kann es in größerer Besetzung zu grübellastig sein. Wenn sich alle Spieler unbedingt schon vor der Angebotsphase einen genauen Überblick über alle möglichen Landschaftsplättchen und deren Implikationen verschaffen wollen, kann es recht zäh geraten. Zu zweit fehlt meiner Meinung nach die Spannung, weshalb die ideale Spielerzahl bei 3 bis 4 Spielern liegt.

Irgendwie finde ich außerdem, dass das Spiel zu viele Ideen, zu viele Elemente enthält, wodurch es mir unruhig, etwas zerfahren erscheint. Die vielen kleinen Dinge - Schafe, Whiskyfässer, Rinder, Farmen, etc. - fördern auch nicht gerade die Übersichtlichkeit. Mir kommt vor, meine beiden Landsleute Andreas Pelikan und Alexander Pfister (das Erfolgsduo von "Broom Service") hat einfach zu viel gewollt. Etwas weniger hätte dem S



piel meines Erachtens besser getan.

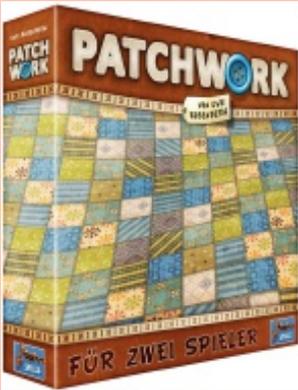
Die anderen tollen Ideen - originelle Angebotsphase, variable Wertungsplättchen und Zusatzeinkommen für hinten liegende Spieler - machen dieses kleine Maniko aber mehr als wett. "Isle of Skye" ist wieder ein ausgezeichnetes Spiel aus dem Hause "Lookout Spiele", wie auch die Nominierung von der Jury zum „Kennerspiel des Jahres 2016“ beweist.

Game News- Wertung



Game News - Spielekritik

Auf den ersten Blick hat das folgende Spiel wenig mit Großbritannien zu tun, und wäre demnach thematisch zum Spieleabend fehl am Platz. Aber ratet mal, woher diese Handwerkskunst kommt. Na?



Titel: Patchwork
Art: Legespiel
Autor: Uwe Rosenberg
Verlag: Lookout Spiele
Jahrgang: 2014
Spielerzahl: für 2 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 19,--

Einleitung

Ich kann's zum Teil ja verstehen. Immer wieder nur Piraten, Mittelalter und Raumschiffe, das hängt uns Spielern schön langsam zum Hals raus. Aus diesem Grund sucht mancher Verlag nach originelleren Spielthemen. Und schon machen wir so wunderliche Sachen wie wilde Tiere vor einer trendigen Dschungeldisco reihen, Hexen für einen Besen-Lieferservice einsetzen oder eine Fiakerfahrt durchs kaiserliche Wien unternehmen.

Dass ich mich aber auch mal handwerklich betätige,

und zu Nadel und Zwirn greife, hätte ich mir nie und nimmer gedacht. Die Textildesign-Technik "Patchwork" ist mir in meiner - immerhin über 30-jährigen - spielerischen Laufbahn bis jetzt noch nicht untergekommen. Und so sieht man mich nun öfters im Wettstreit mit einem Gleichgesinnten Flickens um Flickens zu einer kunstvollen Decke zusammennähen...

Spielbeschreibung

Jeder von den zwei Personen, die sich um die schönste Patchwork-Decke ritteln, besitzt einen quadratischen Ablageplan (Decke), der aus 9 x 9 Feldern besteht, und anfangs jungfräulich und unbefleckt darauf wartet, gefüllt zu werden. Die eigentlichen Flickens sind aber nicht sehr regelmäßig, sondern kommen in den verschiedensten Größen und Formen vor. Einige bedecken gerade mal 2 oder 3 Felder, andere sind deutlich größer. Bei den Formen wiederum finden wir kreuzförmige, T-förmige, L-förmige und noch weitere, unförmige Teile vor.

Zu Beginn liegen all diese Flickens - insgesamt 33 Stück - in einem großen Oval um den zentralen Zeitplan herum. Eine neutrale Spielfigur wird an einer bestimmten Position aufgestellt. Jeder Spieler erhält



noch 5 Knöpfe als Zahlungsmittel, und dann kann's schon losgehen.

Wer an der Reihe ist, hat die Wahl zwischen zwei Aktionsmöglichkeiten. Will er einen Flickens nehmen, führt er nacheinander fünf Schritte durch: Er wählt einen der nächsten drei Flickens im Uhrzeigersinn nach der Spielfigur, setzt die Spielfigur an dessen Stelle, "bezahlt" die auf dem Etikett des Flickens angegebenen Kosten in Form von Knöpfen, platziert den Flickens auf seiner Decke und rückt abschließend seinen Zeitstein auf der Zeitleiste um so viele Felder voran, wie auf dem Etikett angegeben.

Alternativ kann er seinen Zeitstein vorziehen, um Knöpfe zu erhalten. Er rückt seinen Zeitstein auf der Zeitleiste auf das Feld genau vor dem gegnerischen Zeitstein vor und erhält für jedes gezogene Feld einen Knopf.



Fortsetzung von "Patchwork"

Auf der Zeitleiste sind noch Markierungen angebracht, die beim Überqueren mit dem Zeitstein besondere Aktionen auslösen. Ist es ein Spezialflicken, darf dieser - sofern noch vorhanden - sofort auf der eigenen Decke platziert werden. Ist es hingegen ein Knopf, findet für den Spieler eine Knopf-Wertung statt. Hierbei erhält er Einkom-



men entsprechend der Summe aller Knöpfe, die auf den Flickern seiner Decke abgebildet sind.

Haben beide Spieler den Zielbereich der Zeitleiste erreicht, findet eine Schlusswertung statt. Jeder Spieler zählt seinen gesammelten Vorrat an Knöpfen, davon müssen für jedes unbelegte Feld seiner Decke zwei Knöpfe abgezogen werden. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme gewinnt, und kann sich schon mal als Belohnung für den nächsten Strick- oder Klöppelkurs anmelden.

Fazit

Aufgrund einer gewissen Ähnlichkeit bezeichne ich

"Patchwork" scherzhaft als "Flicken-Tetris". Auch hier müssen unförmige Teile so angeordnet werden, dass möglichst wenige Lücken entstehen. Die Flickern sind jedoch keine Tetraminos, bestehen also nicht aus exakt vier Feldern, sondern variieren in ihrer Größe. Die Polyminos - so nennt man Teile aus mehr als zwei quadratischen Feldern - sind bis zu acht Felder groß.

Bei der Beurteilung, ob ein Flickern in die eigene Auslage passt, kommt es aber nicht nur auf die Größe an. Die Flickern weisen 0 bis 3 Knöpfe auf, was sich bei einer Knopf-Wertung auswirkt. Je früher man Flickern mit Knöpfen erwirbt, umso vorteilhafter ist es, da man so öfter in den Genuss der Einnahmen kommt. Auf der aus 53 Feldern bestehenden Zeitleiste kommt es alle 6 Felder zu einer solchen Wertung, weshalb jeder Spieler insgesamt immerhin 9 Mal Einnahmen kassiert.

Der dritte wichtige Faktor ist natürlich die Form eines Flickern. Beim Legen der Flickern haben beide Spieler relativ viele Freiheiten. Sie können zentral oder am

Rand anfangen, neue Flickern müssen nicht zwangsläufig an bereits gelegte angrenzen, und sie dürfen beliebig gedreht und/oder gewendet werden. Einzige Legeregeln: Beim Legen dürfen nur leere Felder belegt werden. Natürlich ist jeder Spieler bestrebt, seine Flickern so passend wie möglich zu platzieren, damit am Ende möglichst wenige Felder übrigbleiben.

Den möglichen Vorteilen von Flickern - Größe, Form und potentielle Einnahmen - stehen deren Kosten gegenüber. Auf dem Etikett jedes Flickern sind dabei die notwendige Anzahl an abzugebenden Knöpfen, sowie die Anzahl der Felder, die auf der Zeitleiste vorge-rückt werden müssen, angegeben. Zwar dürfte die Umrechnung von Knöpfen und Zeit im Verhältnis 1:1 liegen, situationsbezogen und individuell kann jedoch mal das eine, mal das andere günstiger erscheinen.

Ich habe übrigens ein bisschen herumprobiert, ob Uwe Rosenberg vielleicht irgendeine Art Formel verwendet hat, welche die Faktoren Größe, Knöpfe und Kosten mathematisch einbezieht, jedoch ohne Erfolg. Mir erscheint es vielmehr so, dass dies der Autor gefühlsmäßig festgesetzt, und bei einfachen Formen die Kosten angehoben, bei komplexeren Formen hingegen reduziert hat.

Nachdem "Patchwork" ja ein Zweipersonenspiel ist, entsteht somit ein taktischer

Fortsetzung von "Patchwork"

Zweikampf um die Flicker. Im Grunde genommen gibt es zwei Vorgehensweisen. Die eine zielt auf den Erwerb vieler Flicker mit Knöpfen ab. Diese sind zwar teurer, aber frühzeitig angeschafft sind damit viele Einnahmen und ein hoher Bestand an Knöpfen am Ende möglich. Andererseits kann man versuchen, billigere aber dafür unförmige Teile zu nehmen. Deren Platzierung ist schwieriger und mit mehr Risiko verbunden, gelingt es aber sie geschickt zu legen, bleiben zum Schluss weniger leere Felder übrig.

Ideal wäre es natürlich, beides miteinander zu verbinden. Dass dies aber nicht so einfach zu bewerkstelligen ist, liegt nicht nur daran, dass ein aufmerksamer Mitspieler diese Pläne zu durchkreuzen versucht, sondern auch daran, dass allzu großes Vorausdenken nicht möglich ist. Durch die beschränkte Zugweite der neutralen Spielfigur kann man meist nur wenige Schritte im Voraus planen. Es gilt vielmehr, die sich ergebenden Optionen und Gelegenheiten gut auszunutzen.

Die Spieler sind bei "Patchwork" übrigens nicht abwechselnd dran. Es ist immer der Spieler an der Reihe, der sich auf dem Zeitplan weiter hinten befindet. Daher kann ein Spieler auch mehrfach an die Reihe kommen, bevor der an-

dere Spieler wieder am Zug ist. Auch diese Regelung kann in die taktischen Überlegungen eingebaut werden.

Genauso wie die beiden Besonderheiten, welche den Zweikampf zwischen den Spielern verschärfen. Die Bonusflicker der Zeitleiste - gerade mal ein Feld



groß und damit ideal zum Stopfen kleiner Löcher - erhält ja jedes Mal nur jener Spieler, der das entsprechende Feld zuerst überquert. Und das Sonderplättchen, welches stolze sieben Punkte wert ist und häufig über Sieg oder Niederlage entscheidet, bekommt ebenfalls bloß der erste Spieler, der ein Quadrat von mindestens 7 x 7 Feldern auf seinem Ablageplan vollständig belegt hat.

Trotzdem spielt sich "Patchwork" nicht verbissen-krampfhaft oder grüblerisch-ernst, sondern spielerisch locker, was ich persönlich als das größte Plus des Spiels erachte. Das Spielmaterial - zwar größtenteils aus Pappe -

besticht durch eine übersichtliche und zugleich stimmige grafische Gestaltung. Wer also ein unterhaltsames, kurzweiliges Spiel für zwei Personen mit originellem Thema und einer angenehmen Spieldauer (ca. eine halbe Stunde) sucht, ist mit "Patchwork" bestens beraten.

Wesely

Game News -
Wertung



Notenskala

Die Anzahl der Schilde bestimmt die - rein subjektive - Beurteilung der Redaktion.



Spitze!



sehr gut



gutes Spiel



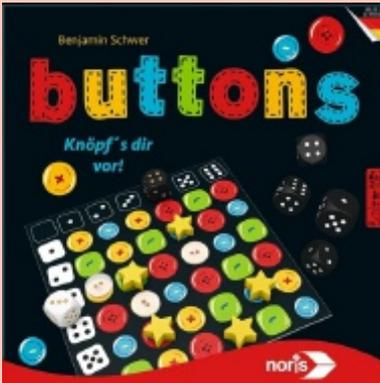
so lala



schwach

Game News - Spielekritik

Okay, wenn man's ganz genau nimmt, passt das folgende Spiel nicht wirklich zum Thema „Großbritannien“. Aber irgendwie lässt sich schon eine Verbindung herstellen. Ist der Titel nicht die englische Bezeichnung für „Knöpfe“? Und spricht man in UK nicht englisch? Na, also!



Titel: Buttons
Würfel-Zockerspiel
Autor: **Benjamin Schwer**
Verlag: **Noris Spiele**
Jahrgang: **2015**
für **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **ca. 20,- Euro**

Einleitung

Knöpfe - irgendwie fällt es mir schwer, da eine originelle Einleitung zu finden. Heutzutage ist die Bedeutung dieser Alltagsgegenstände ja stark zurückgegangen. Reißverschlüsse, Klettverschlüsse, Magnetverschlüsse, u. ä. haben das Zuknöpfen verdrängt, und die Spezies der Knöpfe ist fast vom Aussterben bedroht. Evolution, eben. Das Gesetz des Stärkeren.

Umso erfreulicher - vor

allem für Nostalgiker wie mich -, dass den guten, alten Knöpfen nun ein eigenes Spiel gewidmet ist, auch wenn zum Sieg wieder einmal etwas anderes wichtiger ist.

Spielbeschreibung

Die Knöpfe - blaue, rote, gelbe und grüne - befinden sich auf den Spieltafeln, von denen jeder Spieler eine erhält. Die insgesamt 36 Knopffelder sind in 6 Reihen und 6 Spalten eingeteilt. Jeder Reihe und jeder Spalte ist wiederum eine bestimmte Würfelzahl zugeordnet, wobei für die Reihen der weiße Würfel gilt, für die Spalten jedoch ein schwarzer Würfel.

Würfel - das nächste Stichwort. Der Spieler an der Reihe hat die Wahl, freiwillig aus der aktuellen Runde auszusteigen, woraufhin er einen der schwarzen Würfel mit weißen Augen auf das Ablagefeld seiner Tafel legt. Oder aber er nimmt den weißen Würfel und würfelt. Daraufhin muss er ein Feld mit einem durchsichtigen Knopf belegen. Der weiße Würfel bestimmt,

in welche Reihe er den Knopf legen muss. Für die genaue Position kann er sich eine Spalte auswählen, welche mindestens einer der schwarzen Würfel entspricht.

Wichtigste Regel: Ein Knopf darf nur auf ein freies Feld platziert werden, außerdem darf weder waagrecht noch senkrecht benachbart bereits ein Knopf liegen. Kann der aktive Spieler aufgrund dieser Beschränkung keinen Knopf legen, scheidet er aus der laufenden Runde aus, was er ebenfalls durch einen schwarzen Würfel auf seinem Ablagefeld kennzeichnet.

Alle anderen Spieler können - müssen aber nicht! - einen Knopf auf jenes Knopffeld legen, welches durch den weißen Würfel und den speziellen schwarzen Würfel mit goldenen Augen definiert wird, wobei auch für sie die Legeregeln gelten.

Eine Runde endet, sobald jeder Spieler - entweder durch freiwilliges Aussteigen oder gezwungenermaßen durch Verzocken - einen schwarzen Würfel auf dem Ablagefeld seiner Tafel hat. Wer sich verzockt hat, geht leer aus. Alle S

Fortsetzung von "Buttons"

Spieler, die rechtzeitig aus- gestiegen sind, bekommen nun Sterne als Belohnung:

1 Stern fürs rechtzeitige Aussteigen, dazu 1 Stern pro Knopffarbe, die er mindestens drei Mal mit einem Knopf abgedeckt hat, und einen Bonusstern, falls er die ihm anfangs zugeteilte Knopffarbe mindestens drei Mal abgedeckt hat. Die gewonnenen Sterne verteilt jeder Spieler nach Belieben auf Feldern seiner Tafel, auf denen in dieser Runde Knöpfe platziert wurden.

Nachdem alle durchsichtigen Knöpfe wieder in den Vorrat zurückgegeben und die Knopfkarten für die Bonusfarbe nach links weitergereicht wurden, beginnt eine neue Runde, bei der wieder alle Würfel geworfen werden.

Die Sterne sind wichtig für den Sieg des Spiels. Wer es schafft, zuerst 5 Sterne in einer senkrechten oder waagrechten Reihe ohne Lücken zu legen, oder alternativ 12 oder mehr Sterne auf seiner Tafel zu haben, gewinnt das Spiel.

Fazit

"Buttons" ist also ein typisches Würfel-Zockerspiel. Als solches spielt das Glück naturgemäß eine starke

Rolle. Man kann zwar ein wenig mit Wahrscheinlichkeiten kalkulieren, letztendlich ist man aber doch auf das glückliche Händchen angewiesen. Der aktive Spieler muss dabei die knifflige Entscheidung treffen, ob er sich mit dem Erreichten zufrieden gibt, oder ob er noch einen weiteren Würfelwurf riskiert.



Wenn es nur mehr wenige Felder für mögliche Knöpfe gibt, und besonders dann, wenn bereits in der einen oder anderen waagrechten Reihe keine Legemöglichkeit mehr besteht (in diesem Fall genügt es allein, wenn der weiße Würfel die falsche Augenzahl zeigt), ist das Risiko sehr hoch. Gelingt es jedoch, winkt vielleicht nicht nur ein weiterer wertvoller Stern, man hat in der anschließenden Runde die Möglichkeit, gefahrlos bei den Würfeln der Mitspieler noch den einen oder anderen Knopf unterzubringen.

Wer aussteigt oder sich verzockt, legt ja einen der schwarzen Würfel auf das Ablagefeld seiner Tafel. Dadurch stehen den Mitspielern in Folge weniger Würfel

zur Verfügung. Meist bewirkt dies, dass nacheinander alle anderen ebenfalls ihren Zug beenden. Wer es trotzdem wagt, hat dann mehr Nervenkitzel, da ja die Wahrscheinlichkeit eines erfolgreichen Wurfes immer mehr sinkt. Aus diesem Grund gefällt mir persönlich das Spiel in voller Besetzung am besten, weil wir

hier höheres Risiko, aber auch höheren Nutzen vorfinden. Zu zweit oder zu dritt macht es aber auch fast so viel Spaß. Wer in jeder Runde neuer Startspieler ist, wird übrigens sehr geschickt durch die rote Bonuskarten bestimmt, welche wie alle Bonuskarten am Ende der Runde an

den linken Nachbarn weitergereicht wird.

Die Tafeln sind beidseitig bedruckt und weisen zwei unterschiedliche Seiten auf. Prinzipiell begrüße ich die damit entstehende Abwechslung. Ich habe jedoch das Gefühl, dass es bessere und schlechtere Tafeln gibt. Speziell die Konstellation der Farbfelder einer bestimmten Tafel erlaubt es, bereits in zwei Runden mit lediglich 6 gelegten Knöpfen schon die Siegbedingung zu erfüllen. Obwohl dies zwar in den allermeisten Fällen rein theoretischer Natur ist, missfällt mir doch dieses Ungleichgewicht.

Und wenn ich schon mal beim Kritisieren bin, muss ich gleich auch die durchsichti

Fortsetzung von "Buttons"

igen Knöpfe bekritlein. Sie fördern nicht gerade den schnellen Überblick, und man muss schon ganz, ganz genau schauen, wo bereits Knöpfe liegen. Auch



bei der Vorbereitung für die nächste Runde wird da gerne beim Abräumen der eine oder andere Knopf übersehen. Warum nicht auf den ersten Blick erkennbare milchig-weiße Knöpfe gewählt wurden, wie sie auf dem Schachtelcover abgebildet sind, bleibt mir ein Rätsel.

Das soll aber den Spielspaß nicht schmälern, denn "Buttons" ist wirklich ein lockeres, kurzweiliges Spiel für eine unterhaltsame halbe Stunde. Oder auch mehr, denn meist bleibt es nicht bei einer Partie...

Truly

Game News - Wertung



Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

Ich habe bereits ein paar Mal hier in den „Game News“ den Online-Spieleversand „Dreamland Games“ präsentiert. Aus dem einfachen Grund, weil Daniel und Zdenka fleißige Mitglieder der „Ritter der Knobelrunde“ sind, und sich auch sonst stark bei diversen Spielveranstaltungen und Spielefesten im oberös-

terreichischen Zentralraum engagieren. Aber nicht nur deshalb ist eine Vorstellung des Versands angebracht. Die Auswahl an Spielen ist nämlich wirklich riesengroß. Was immer du suchst, du wirst es bei Dreamland-Games finden. Unter www.dreamland-games.at werden mehr als 10.000 Artikel angeboten. Es geht vom Kinderspiel und Familienspiel, bis hin zum Strategiespiel, Tabletop zum Rollenspiel. Aber auch jede 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.

Am 1. Mai dieses Jahres haben Daniel und Zdenka aber auch einen richtigen Spiel Laden eröffnet. In Linz-Ebelsberg (Wiener Straße 499) gibt es nun das Geschäft „Games, Toys & More“, wo fast alle Artikel

des Online-Handels auch in den Regalen zu finden sind. Und nicht nur das: Viele Spieltische laden zum Ausprobieren ein, denn von sehr vielen Spielen gibt es Demoexemplare. Die sehr großzügigen Öffnungszeiten (Montag bis Samstag von 10:00 Uhr bis 21:00 Uhr) erlauben es, auch abends nach der Arbeit ein paar schöne Stunden beim Spielen im Geschäft (übrigens in Österreich eine Novität) zu verbringen. Sollte irgendwas gerade nicht lagernd sein, kann es gerne bestellt werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exoten zu bekommen.

Die Spielszene in Oberösterreich ist stark am Wachsen, wie auch die zahlreichen Spielefeste beweisen. Mit dem neuen Laden hat das spielerische Angebot im Zentralraum eine absolute Bereicherung empfangen.



**Shakespeare
Kostümfilm
Frankreich 2015
Regie: Hervé Rigal
Ystari Movies
Dauer: ca. 60 Minuten**

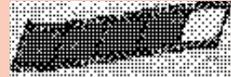
Film-Tipp des Monats

Vor ziemlich genau 400 Jahren verstarb William Shakespeare, dessen Werke zu den meist aufgeführten und verfilmten der Weltliteratur gehören. Kein Wunder also, dass sich ein Regisseur dem größten Dramatiker und Lyriker widmet. Hervé Rigal versetzt uns in die Bühnenwelt des 16. Jahrhunderts, wo verschiedene Dramaturgen Schauspieler, Komparsen, Schneider, Bühnenbildner, Juweliere, usw. anwerben, um schließlich ein möglichst gelungenes Theaterstück aufzuführen.



Wem gelingt es, mit der eigenen Produktion die Gunst der Königin Elisabeth zu gewinnen.

Schön ausgestatteter, opulenter, aber auch geistreicher Streifen. 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 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
- * Game News online als pdf-File
- * Spielebestellservice für die Mitglieder
- * auch in facebook vertreten