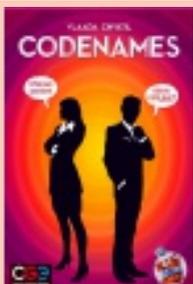


ASTERIX. NAPOLEON, LOUIS XIV!

Französischer Abend in Traun am Mittwoch, 27. Juli '16 ! (S. 1)



288. Ausg. 21. Juli '16
Auflage 100 Stück (!!!)
25. Jg., Abo 15 Euro



CODENAMES
ist das Spiel des
Jahres 2016 !!

Die Jury hat am 18. Juli „Codenames“ von Vlaada Chvátil (Czech Games Edition/ Heidelberger) zum Spiel des Jahres gekürt. Es setzte sich somit erfolgreich gegen die beiden anderen Nominierten durch und darf sich fortan mit dem roten Lorbeerkränzten Pöppel schmücken. Gratulation an Autor und Verlag!



Game News Traun - Eigenreportage

Da unser Thema „Frankreich“ lautet, drängt es sich förmlich auf, den in der Verlängerung vernichteten Traum, den EM-Titel im eigenen Land zu erringen, zu erwähnen. Das Urteil, wieviel die als revolutionär bezeichneten 95 Regeländerungen damit zu tun haben, maße ich mir nicht an und überlasse es daher den Fussballfans.

Echte Revolutionen gab es in Frankreich allerdings reichlich. Eine davon fand Ende Juli 1830 statt und ersetzte den reaktionären König Karl X. durch den „Bürgerkönig“ Louis Philippe I. aus dem Hause d'Orléans. Dieser hatte seine

gesamte Regentschaft seine liebe Not mit Charles-Louis Bonaparte, dem Neffen von Napoleon, der ihm schließlich 1848 nachfolgte.

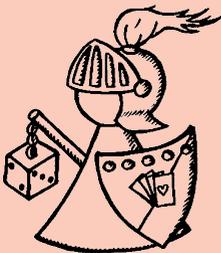
Dass „die holde Isolde“ irgendetwas mit den Feindseligkeiten zwischen den „Dynasties“ Bonaparte und „Orléans“ zu tun hatte, gehört wahrscheinlich ins Reich der Legenden. Fest steht jedenfalls, dass es seit den Zeiten von „Asterix & Obelix“ im Land der Loire recht turbulent zugeht.

Eine ebenso turbulente, aber weitaus vergnüglichere Zeit wünsche ich uns Chevaliers de Knobel am 27. Juli ab 18:30 h im Chalet de Traun.

A bientôt, Oliver

HÄGAR

DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner SPIELEKREIS

ISLE OF SKYE ist das „Kennispiel des Jahres“ 2016



Die Jury hat am 18. Juli „ISLE OF SKYE“ von Alexander Pfister & Andreas Pelikan (Lookout Spiele) zum Spiel des Jahres gekürt. Es setzte sich somit erfolgreich gegen die beiden anderen Nominierten durch und darf sich fortan mit dem anthra-

Ritter der Knobelrunde

zitfarbenen lorbeerbekranzten Pöppel schmücken. Gratulation an die Autoren und Verlag!

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 31. Juli 2016 bis spätestens 12:00 Uhr.

5. Zofe Michaela	99
6. Knappe Roland	90,5
7. Earl Johannes	87
8. Marquis Udo	71,5
9. Earl Oliver K.	62
10. Sir Gerfried	50
11. Königin Ute	42
12. Knappe Uwe	37
13. Earl Andreas H.	36,5
14. Prinzessin Nicole	32
15. Baron Daniel	31,5

Betriebsurlaub

Zwischenwertung

Nach mehr als der Hälfte aller punkterelevanten Spieleabende ergibt sich ein überraschendes Bild. Unser Herrscher befindet sich gerade mal an der 3. Stelle, knapp vor Christoph, aber weit hinter Gerhard und vor allem dem Prinzen! Wird er Franky noch einholen können? Der Vorsprung ist schon groß, und die Zeit wird langsam knapp...

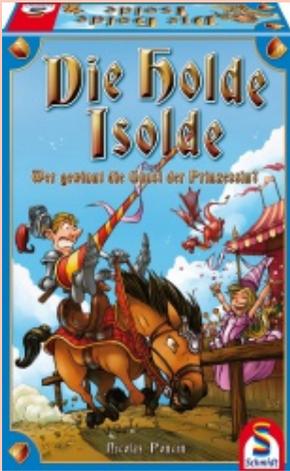
1. Prinz Franky	157,5
2. Herzog Gerhard	130
3. König Reinhold	116
4. Marquis Christoph	111



Der Traunerhof ist vom 1. bis 15. August geschlossen. Dafür legen wir im August sofort wieder voll los: Mit einem regulären Spieleabend am 17. August (3. Mittwoch), und gleich drauf einem außerplanmäßigen Spieleabend am 24. August 2016, beide ab 18:30 Uhr.

Game News - Spielekritik

Ritter kann man nicht allgemein "Frankreich" - den Thema unseres nächsten Spieleabends - zuordnen. Aber zumindest hat dort auch mal das Mittelalter stattgefunden, und der Autor des folgenden Spiels ist wenigstens Franzose...



Titel: Die holde Isolde
Art: Card Drafting Game
Autor: Nicolas Poncin
Verlag: Schmidt Spiele
Jahrgang: 2015
für 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 30 - 45 Minuten
Preis: Euro 19,90

Einleitung:

Aha. Du willst also ein "Knobelritter" werden? Tja, das geht nicht so einfach wie du es dir vorstellst. Wir nehmen schließlich nicht jeden dahergelaufenen Möchtegern-Ritter! Es gibt bei uns strengste Aufnahmekriterien. So musst du zuerst eine Prüfung bestehen, um deine Ritterlichkeit in verschiedensten Disziplinen unter Beweis zu stellen. Der bei uns gebräuchliche

Test trägt den etwas seltsamen Namen "Die holde Isolde". Mir persönlich gefällt der englische Originaltitel besser, denn unter "Medieval Academy" kannst du dir doch etwas mehr vorstellen.

Spielbeschreibung:

Alle Disziplinen, in denen du dich beweisen musst, kommen auf sieben Spielbrettern vor: Galanterie (du musst schließlich das Herz der Holden Isolde gewinnen), Lanzenstechen, Turnierkampf, Studien, Gunst des Königs, Gralssuche und Barmherzigkeit. Auf jedem Spielbrett befindet sich eine Leiste, auf der du und die anderen Bewerber mit Spielsteinen ihren Fortschritt in der jeweiligen Disziplin festhalten.

Du wirst dich jetzt sicher fragen, was du tun musst. Geduld, mein Knappe! Der Wettkampf geht über sechs Runden, wie du unschwer der beiliegenden Pergamentrolle entnehmen kannst. Um dich in den einzelnen Disziplinen zu verbessern, bekommst du zu Beginn jeder Runde 5 Karten ausgeteilt. Jede dieser Karten ist mittels eines Symbols einem bestimmten Spielbrett zugeordnet. Der Wert einer Karte liegt zwischen 2 und 5, je höher der

Wert, umso besser kommst du in der entsprechenden Disziplin voran.

Nun kannst du die Karten aber nicht einfach so ausspielen. Nein, etwas mehr taktisches Geschick ist da schon gefragt. Wir Ritter nennen das "Draften". Und das geht so: Von den 5 Karten darfst du dir nur eine einzige Karte behalten, den Rest musst du dem links von dir sitzenden Konkurrenten weitergeben. Von den 4 Karten, die du dafür von deinem rechten Nachbarn bekommst, nimmst du dir wieder eine Karte und gibst die verbliebenen nach links weiter. Das geht so lange, bis du insgesamt 5 Karten beisammen hast.

Im Anschluss wird dann reihum eine Karte nach der anderen ausgespielt. Die Spielsteine von dir und deinen Mitspielern werden dabei auf den Spielbrettern entsprechend vorwärts bewegt. Nur die fünfte und



Fortsetzung von "Die holde Isolde"

letzte Karte wird wirkungslos abgeworfen. Und dann wird schon mal überprüft, wie wacker du dich geschlagen hast.

Bei der Wertung wird zuerst überprüft, wer sich am meisten im Fach "Galanterie" ausgezeichnet hat. Die Besten dürfen 3, 2 und 1 Feld(er) in einer beliebigen anderen Disziplin vorrücken. Von den anderen Disziplinen werden einige in jeder Runde gewertet, beispielsweise bekommen jene Spieler, die sich beim Lanzenstechen am meisten ausgezeichnet haben, Schilde als Belohnung. Oder jene, die sich am wenigsten um Studien bemüht haben, verlieren Punkte. Einige wenige Disziplinen - die Gralssuche und Barmherzigkeit - werden hingegen nur ein einziges Mal, nämlich am Spielende abgerechnet.

Nach der Wertung der sechsten Spielrunde endet das Spiel. Du zählst die positiven Punkte auf deinen gesammelten Schilden zusammen und ziehst von der Summe die negativen Schilde ab. Nur wenn du dann die meisten Punkte aufweisen kannst, hast du dich als würdig erwiesen, in den ehrenwerten Klub der "Ritter der Knobelrunde" aufgenommen zu werden.

Fazit:

"Die Holde Isolde" ist - wie der versierte Leser si-

cher schon erkannt hat - ein Card Drafting Game, bei dem man sich seine Kartenhand einzeln aus reichum gereichten Karten zusammenstellt. Als solches ist es naturgemäß weit entfernt von einem Strategiespiel. Alleine das zufällige Austeilen der Karten sorgt bereits für einen gewissen Glücksfaktor.



Hinzu kommt, dass man stets nur genau eine Karte aus seiner Hand behalten darf, keine mehr, keine weniger. Damit hat man nicht nur Pech, wenn keine passende Karte drin ist, man sich aber trotzdem eine nehmen muss, sondern auch, wenn sich zu viele gute Karten darunter befinden, und man die meisten zähneknirschend abgeben muss. Dies alles schiebt allzu taktischen Überlegungen schon mal einen Riegel vor.

Innerhalb des Genres gibt es aber dennoch ein paar Unterschiede. Dabei geht es vor allem darum, ob die gesammelten Karten bloß in der aktuellen Runde zählen, oder ob sie sich auch noch in späteren Runden auswirken. Bei "Die Holde Isolde" ist eindeu-

tig Letzteres der Fall, denn die Marker in den einzelnen Disziplinen werden ja Runde für Runde vorwärtsbewegt, weshalb sich beispielsweise ein intensives Engagement im "Turnierkampf" auch noch in Folge bezahlt machen kann. Allzu starren Positionen wirkt jedoch eine Regel entgegen: In allen Disziplinen, welche jede Runde gewertet werden, müssen nach 3 Runden alle Spielsteine wieder auf das jeweilige Startfeld zurückgesetzt werden.

Das Spiel von Nicolas Poncin hat genau die richtige Balance zwischen Glück und Taktik, Zufall und Planung. Und weil es relativ schnell erklärt und flott gespielt ist, voller Überraschungen steckt und Emotionen weckt, stellt es für mich das ideale Familienspiel dar. In unseren Runden kommt "Die Holde Isolde" deshalb immer wieder gerne auf den Spieltisch.

Die Grafiken der Tafeln und der Karten ist gelungen. Überhaupt schafft das gesamte Spielmaterial - vom Schwert "Excalibur" als Startspieleranzeiger bis zu den Schilden, die als Punktmarker dienen - eine recht dichte Atmosphäre, die geschickt darüber hinwegtäuscht, dass es sich eigentlich um ein abstraktes Spiel handelt, bei dem durch das Ausspielen von Karten Spielsteine auf Leisten gezogen werden, um entsprechend Punkte zu erhalten.

Fortsetzung von "Die holde Isolde"

Das Spiel beinhaltet einige Varianten. In der Spielanleitung wird schon mal eine Fortgeschrittenenregel für "mutige Spieler" beschrieben. Dies sind in Wirklichkeit nur ein paar minimale Regeländerungen, welche das Spiel weder verbessern noch verschlechtern. Viel mehr Variation verspricht hingegen das Variantenheft, bei dem die Rückseiten der Spielbretter sowie ein zusätzliches Spielbrett "Magie" zum Einsatz kommen. Damit lassen sich die unterschiedlichsten Ausgangssituationen schaffen, je nach Geschmack

oder Belieben der Spieler. Und auch zwei verschiedene Sonderregeln für 2 Spieler finden sich in dem kleinen Heft.

Aber auch ohne all die Varianten ist der Wiederpielreiz von "Die Holde Isolde" recht hoch, weshalb ich jedem passionierten Spieler - nicht nur den "Knobelrittern" - das Spiel bedenkenlos ans Herz legen kann.

Tracy



Game News-
Wertung



HALL OF GAME

Wir schreiben schon Ende Juli, und noch immer konnte heuer kein einziges Spiel in unsere „Hall of Games“ aufsteigen. Aber das dürfte sich im August ändern, denn vier Spiele haben die Chance auf den Aufstieg, wenn auch mit unterschiedlicher Wahrscheinlichkeit. Ziemlich sicher sollten es TRÄXX und DIE STAUFER schaffen, denn sie belegen in der aktuellen Wertung die Plätze 1 respektive 3, und es fehlen beiden Spielen nur mehr 2 Punkte. Für VIENNA schaut es nicht ganz so gut aus. Es bräuchte einen 2. Platz, ist momentan aber nicht so beliebt bei den Knobelrittern (7. Platz). Und fast unmöglich wird es für MAGE KNIGHT, dem zwar nur ein dritter Rang genügen würde, derzeit aber fast keine Unterstützung der „Knights“ erhält (9. Platz), ja sogar rauszufallen droht, wenn es diesmal zu wenig Anhänger findet!

Für die Zukunft empfehlen sich ORLÉANS (2. Platz) und das nagelneue Spiel des Jahres CODENAMES (4.), die sich unaufhaltsam

unserer Ruhmeshalle nähern. Die Top Five des Klassetments komplettiert DIE PORTALE VON MOLTHAR, welches sich als einziges von Johannes' Werken noch tapfer in den Punkterängen hält. Sein CORNWALL musste sich - zusammen mit LA GRANJA - sogar aus der Wertung verabschieden. Die Neuvorschläge: DIE BURGUN VON BURGUND - KARTENSPIEL und LEO MUSS ZUM FRISEUR (je 2x).

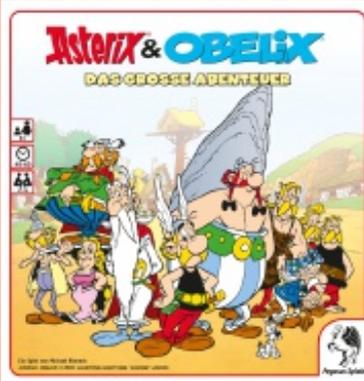
Wertung:

1. Träxx	4/+12/-0/16/ +
2. Orléans	4/+ 9/-0/13/ +
3. Die Staufer	4/+ 8/-0/12/ =
4. Codenames	5/+ 6/-0/11/ -
5. Portale v. Molthar	2/+ 7/-0/ 9/ +
6. Viticulture	4/+ 3/-0/ 7/ -
7. Vienna	2/+ 4/-0/ 6/ =
Sushi Go!	1/+ 5/-0/ 6/ +
9. Mage Knight	2/+ 2/-0/ 4/ -
10. Terra Mystica	*2/+ 1/-0/ 3/ +
11. Witches	*2/+ 0/-0/ 2/ +
12. Cornwall!	1/+ 0/-0/ 1/ ---
La Granja	1/+ 0/-0/ 1/ ---

Vorschläge: Die Burgen von Burgund - das Kartenspiel (2 x), Leo muss zum Friseur (2 x)

Game News - Spielekritik

Die beiden Titelhelden des nächsten Spiels sind in Frankreich schon echte Nationalhelden, weshalb das Spiel ohne jeden Zweifel zum Thema passt...



Titel: Asterix & Obelix - Das große Abenteuer
Art: Würfelspiel
Autor: Michael Rieneck
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2016
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 40 - 60 Minuten
Preis: Euro 18,90

Asterix - das war der Held meiner Kindheit. Vielleicht verspürte ich als Kind darum eine gewisse Verbundenheit mit dem kleinen, aber pfiffigen Gallier, weil ich selber damals eher schwächling war. Jedenfalls verschlang ich jeden einzelnen Asterix-Band, und aus meinem Auslandsaufenthalt in Lausanne und Lyon nahm ich naturlemerent eine komplette Asterix-Sammlung auf Französisch mit nach Hause.

Auch wenn der Zauber mit dem Tod des genialen Texters René Goscinny etwas verloren ging, bin ich trotzdem noch ein treuer

Fan, weshalb - sans aucun doute! - nur ich für eine Rezension zum neuesten Spiel aus dem Hause Pegasus in Frage komme. In "Asterix & Obelix - Das große Abenteuer" begleiten wir die beiden quer durch Gallien, um die von ihren Freunden im Dorf gewünschten Waren zu sammeln - und nebenbei ein paar Römer zu verhauen.

Was die Freunde benötigen, wird durch Dorfbewohner-Karten gezeigt: Miraculix braucht eine neue Sichel, Majestix einen Schild, Troubadix eine Harfe, Automatix einen Hammer, etc. All diese Waren sind in vier Städten Galliens erhältlich: Lutetia (Paris), Lugdunum (Lyon), Nemosus (Clermont-Ferrand) und Massilia (Marseille). In jeder der 4 Städte werden - zufällig aus einem Beutel gezogen - zwei Warenplättchen angeboten, eines um 1 Sesterze, das andere um 2 Sesterzen.

Allerdings wird jede Stadt auch von einer Römer-Einheit - dargestellt durch eine Römer-Karte - bewacht. Um an die Waren zu gelangen, muss ein Spieler also zuerst in die Stadt reisen, dann noch die Römer verhauen, um dann eine

Ware zum angegebenen Preis kaufen zu können. Dies geschieht mit den fünf Spezial-Würfeln in fünf verschiedenen Farben, welche auf ihren Seiten Symbole zeigen: Asterix, Obelix, Idefix, Sesterze, Wildschwein und "Paff!".

Wer an der Reihe ist, wirft alle 5 Würfle und überlegt dann, wie er das Würfelergebnis am besten nutzt. Um zu einer der 4 Städte oder ins befestigte Lager von Aquarium reisen zu können, benötigt er unbedingt den Würfel der dort angebenen Farbe, das Symbol hat dann keine Bedeutung mehr und kann auch nicht mehr genutzt werden.

Vor Ort kann er anschließend die Symbole der anderen Würfle verwenden. "Idefix" etwa erlaubt, beliebig viele andere Würfle neu zu würfeln, eine "Sesterze" sorgt für Geldnachschub, und ein "Wildschwein" bringt - allerdings nur im Heimatdorf - 1 Siegpunkt. Die anderen Symbole sind wichtig, um gegen die Römer kämpfen zu können.



Fortsetzung von "Asterix & Obelix"

Je nach Stärke der Römer-Einheit sind 1 bis 3 Würfel mit den Symbolen "Asterix" und/oder "Paff!" vonnöten, um die Römer zu besiegen und die Römer-Karte zu erhalten. Aber wo zu haben die Gallier einen Zaubertrank? Mit einem kräftigen Schluck aus der Ampulle (das entsprechende Plättchen wird umgedreht und gilt als "verbraucht") kann es Asterix ganz allein mit jeder Römer-Einheit aufnehmen. Dasselbe gilt natürlich auch für Obelix, der dafür nicht einmal einen Zaubertrank braucht, weil er als Kind... - aber das weiß man ja.

Um ins Heimatdorf zurückzukehren, ist kein Farbwürfel notwendig. Dort kann ein Spieler sein Zaubertrankfläschchen wieder auffüllen, Siegpunkte durch Wildschweine kassieren, und vor allem seine erworbenen (oder sonst wie erstandenen) Waren den entsprechenden Bewohnern überreichen. Er erhält 3 Siegpunkte für jede erfolgreich ausgehändigte Ware, legt die erledigten Dorfbewohner-Karten ab und ergänzt seine Kartenhand wieder auf 3 Karten.

Am Ende jeder Runde tauchen die Piraten auf, gegen die die Spieler im Uhrzeigersinn antreten. Nur der erste Spieler, der "Obelix" würfelt (oder "Asterix" unter Einsatz des Zaubertranks), kann sie besie-

gen und erhält die oberste Piratenkarte. Diese stellt zumeist eine bestimmte Ware dar.

Nach 8 Runden (bzw. 9 Runden bei 3 Spielern) endet das Spiel. In einer Schlusswertung gibt es noch Punkte für verbliebene Waren, verdroschene Römer-Einheiten, sowie für die Mehrheit an gesammelten Zenturio-Karten und dem Sesterzenbestand. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt und lädt zum großen Festbankett ein. Natürlich ohne Troubadix...



"Asterix & Obelix" ist also ein Würfelspiel. Es fällt aber keinesfalls in die Kategorie "Würfelzockerspiel", denn im Normalfall hat jeder nur einen einzigen Würfelwurf pro Runde. Damit wird der Spieler bereits nach dem ersten Wurf vor vollendete Tatsachen gestellt. Einzig und allein Würfel, welche "Idefix" zeigen, erlauben es, beliebig viele andere Würfel neu zu würfeln.

Es kommt also für jeden Spieler darauf an, aus seinem Würfelwurf das Optimum herauszuholen. Dies gestaltet sich - besonders in

Verbindung mit Aufgaben durch die Dorfbewohner-Karten - als eine durchaus reizvolle Aufgabe. Man muss schon mal die Farbwürfel jener Städte berücksichtigen, welche man aufsuchen will oder sollte. Dann sollte man noch ausreichend Kampfkraft (durch Asterix, Obelix und "Paff!") vorweisen können, um die dort stationierte Römer-Einheit besiegen zu können. Natürlich sollte man - notfalls mit entsprechenden "Sesterzen"-Würfeln - auch den notwendige Münzbestand besitzen. Gerade diese kleine Tüftelei gefällt mir recht gut. So es der Würfelwurf überhaupt zulässt.

Und da sind wir schon beim größten Kritikpunkt: dem Glücksfaktor. Dieser ist aufgrund des einmaligen Würfelwurfs doch sehr hoch. Es nützt der beste Plan nichts, wenn man nicht die dafür passenden Würfel bekommt. Man kann zwar mit einem "Idefix"-Würfel nachwürfeln, aber erstens muss man erst mal mindestens einen gewürfelt haben, zweitens kommt dieser dann ja zur Seite, sodass man dann einen Würfel weniger zur Verfügung hat. Und drittens fehlt dann vielleicht gerade die Farbe dieses Würfels, um einen bestimmten Ort erreichen zu können.

Auch sonst gibt es noch weitere Zufallselemente im Spiel. Die Stärke einer Römer-Einheit ist zwar auf der Vorderseite an

Fortsetzung von "Asterix & Obelix"

ngegeben (Wache Stärke 1, Patrouille 2, Kohorte 3), die Punkte auf der Rückseite weisen jedoch auch innerhalb einer Gruppe eine große Schwankungsbreite auf. Piraten- und Zenturio-Karten bringen wiederum je eine Ware. Diese kann zufällig passen, oder auch nicht.

Um nicht völlig ins Blaue agieren zu müssen, hat das "Asterix"-Symbol noch eine zweite Funktion. Es kann genutzt werden, um sich bis zu drei verdeckt ausliegende Karten (Römer, Zenturio, Piraten) geheim anzusehen. Dies ist die einzige Möglichkeit, Fortuna ein wenig entgegenzuwirken, vorausgesetzt man würfelt wenigstens 1 x "Asterix".



Trotzdem richtet sich "Asterix & Obelix" eindeutig nicht an erfahrene Spieler, sondern eher an gelegentliche Spieler. Vielleicht sollten aber auch Asterix-Fans, die mit Spielen weniger am Hut haben, nicht überfordert werden. Doch gerade diese könnte die komplizierte Schlusswertung abschrecken. Neben den Siegpunkten für verprügelte Römer werden schließlich noch

Punkte in zwei Mehrheitswertungen (Zenturio, Sesterzen) vergeben, und auch die Waren werden noch umständlich abgerechnet. Je nachdem, ob man dafür passende Bewohner-Karten hat oder nicht, sind verbliebene Waren 1 oder 2 Punkte wert. In einem Beispiel auf der letzten Seite der Spielanleitung werden alle Punkte in einer Tabelle eingetragen. Wäre so ein Abrechnungsblock vorhanden, erleichterte dies die unnötig aufwändige Endabrechnung ungemein.

Dies bringt uns zum Spielmaterial. In der Schachtel fände sich nämlich noch genug Platz für so einen Wertungsblock. Außer dem Spielplan gibt es nur mehr ein paar Karten, die fünf Würfel und ein paar Plättchen. Die grafische Gestaltung stammt - wie sollte es auch anders sein - aus der Feder von Uderzo. Es wurden aber bereits bekannte Motive und Zeichnungen verwendet, z.B. stammt die Abbildung der Stadt Ne-mossus aus dem Band "Asterix und der Avernerschilde". Dafür gefallen mir die individuell gestalteten Würfel recht gut.

Insgesamt ist "Asterix & Obelix" - das große Abenteuer - ein solides Würfelspiel mit hohem Glücksanteil, welches Fans und Liebhaber lockerer Spiele nicht enttäuschen wird. So richtig überzeugen kann es allerdings nicht, aber das machen (fast) alle Bände nach Coscinny's Ableben ja auch nicht...



p. S.: Die Piraten wirken im Spiel ein wenig wie ein Fremdkörper. Es schaut für mich wie ein krampfhafter Versuch aus, den "running gag" aller Asterix-Abenteurer irgendwie ins Spiel zu integrieren.

Willy

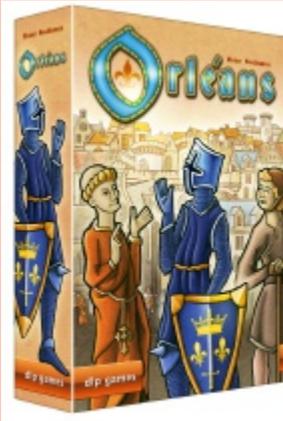
Game News- Wertung



Neben „Asterix & Obelix“ - das große Abenteuer“ bringt Pegasus Spiele gleich noch weitere Spiele mit den beiden Galliern heraus, unter anderem ein „Asterix & Obelix Mau Mau“.

Game News - Spielkritik

Die Redaktion ist stets bemüht, zum Thema passende Spiele zu bringen. Aber manchmal lässt sich beim besten Willen keine Assoziation herstellen. So wie hier, denn was hat die folgende Stadt schon mit Frankreich zu tun?



Titel: Orléans
Art: Bag Building Game
Reiner Stockhausen
Verlag: dlp games
Jahrgang: 2014
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 90 Minuten
Preis: ca. Euro 39,--

Einleitung

Spielmechanismen verändern sich. Ständig. Und alle paar Jahre kommt etwas völlig Neues auf den Markt, was die nächste Generation an Spielen nachhaltig prägt. Vor ein paar Jahrzehnten etwa waren Versteigerungsspiele in, dann Mehrheitenspiele. Später kamen Sammelkartenspiele auf, danach waren Arbeitereinsatzspiele in Mode. In Folge kamen Deckbauspiele und Draft-

spiele auf. Das hier beschriebene Spiel könnte nun einen neuen Trend setzen, man könnte es nämlich als "Bag Building Game", also als Sackbauspiel bezeichnen.

Spielbeschreibung

Was versteht man wohl darunter? Wie bei einem Deckbauspiel verfügt jeder Spieler aus einem Anfangsbestand mit eher bescheidenen Fähigkeiten, hier sind es halt statt Karten Personenplättchen. Vier sogenannte "Gefolgsleute" sind es, mit denen jeder Spieler in seinem eigenen Stoffbeutel beginnt: 1 Bauer, 1 Schiffer, 1 Handwerker und 1 Händler.

In jeder Runde ziehen die Spieler Gefolgsleute aus ihrem Beutel gezogen und platzieren sie auf die Marktfelder ihres persönlichen Spielertableaus. In der anschließenden Planungsphase können die Gefolgsleute auf Aktionsfelder von verschiedenen Orten eingesetzt werden. In der Aktionsphase schließlich können Aktionen von Orten, auf denen alle Aktionsfelder belegt sind, ausgeführt werden.

Die meisten Orte erlauben das Rekrutieren eines



neuen Personenplättchens, zusammen mit einer dazugehörigen Aktion, wie das Vorrücken des eigenen Markers auf der entsprechenden Leiste. Jede Leiste bringt bestimmte Vorteile mit sich, zum Beispiel erhält man auf der "Burg" nicht nur einen Gefolgsmann "Ritter", sondern erhöht damit auch sukzessive die Anzahl der Plättchen, die man jede Runde aus dem Beutel ziehen darf. Auf einigen Leisten winken auch Bürgerplättchen als Belohnung für die jeweils schnellsten Spieler.

Andere Orte sind notwendig, um die eigene Händlertfigur auf dem Spielplan von Stadt zu Stadt zu bewegen (gleichzeitig erhält man eine auf der Strecke ausliegende Ware) bzw. dort ein Kontor zu errichten. Wichtig - vor allem in Hinblick auf die Schlusswertung - ist auch, den Marker auf der Entwicklungsleiste so weit wie möglich vorwärts zu ziehen.

Nach 18 Runden endet das Spiel, und die Spieler ermitteln ihre Siegpunkte. Jedes gesammelte Warenplättchen bringt - je nach Art - 1 Punkt (Getreide) bis 5 Punkte (Brokant). Der Großteil der Punkte ergibt sich jedoch aus der Multiplikation des erreichten Ent-

Fortsetzung von "Orléans"

wicklungsstand (dargestellt durch Sterne) mit der Summe aus errichteten Kontoren und gesammelten Bürgerplättchen. Und selbst im mittelalterlichen Frankreich gewinnt finalement der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten.



Fazit

Mit dem Anfangsbestand an vier Gefolgsleuten kommt man nicht sehr weit. Gerade mal 2 Orte - Bauernhaus und Dorf - lassen sich damit vollenden. Und so dient das "Bagbuilden" einerseits dazu, an drei weitere Personen zu kommen, nämlich den Ritter, den Gelehrten und den Mönch. Erst damit kann man auch die Aktionen der anderen Orte des eigenen Spielertableaus nutzen.

Andererseits ist es aber auch sinnvoll, auf mehrere gleiche Personenplättchen zu setzen. Auf diese Weise lassen sich die Chancen erhöhen, bestimmte Plättchen tatsächlich aus dem Stoffbeutel zu ziehen. Ein weiteres Vorteil dieser "Spezialisierung" besteht darin, dass man damit auf die Verbesserung gewisser Eigenschaften abzielt.

Die meisten dieser Sonderfähigkeiten der Gefolgsleute wirken sich auf das Ziehen aus dem Beutel (Phase 3) und die Planung bzw. Durchführung der Ortsaktionen (Phasen 4 und 5) aus. Konzentriert man sich beispielsweise auf den Erwerb von Rittern, steigert dies gleichzeitig die Anzahl der Plättchen, die man pro Runde ziehen darf. Mit jedem neuen Handwerker erhält man wiederum ein Technikplättchen, welches dauerhaft den Platz eines Personenplättchens auf dem eigenen Spielertableau einnimmt. Der Händler erlaubt es, eine eigene Ortskarte zu bauen, deren Aktion nur der Spieler selbst nutzen kann. Mönche schließlich sind universell einsetzbar, denn sie können jede andere Person ersetzen.

Während des Spiels müssen die Spieler immer wieder kurzfristige taktische Entscheidungen treffen, vor allem bei den zahlreichen Interaktionen mit den Mitspielern. Auf dem Spielplan etwa kommen sich die Konkurrenten immer wieder in die Quere. Einerseits, um wertvolle Waren auf den Handelsrouten einzusammeln, andererseits auch bei der Errichtung von Kontoren, denn in jeder Stadt - außer in Orléans - darf nur ein einziges Kontor stehen.

Auch bei den "segensreichen Werken" - Glaube und

Religion hatten im Mittelalter einen hohen Stellenwert - gilt es, die Aktionsmöglichkeiten der Konkurrenten zu berücksichtigen. Im Rathaus können nämlich bis zu 2 Personenplättchen permanent auf eine eigene Tafel entsandt werden, wo sie eine kleine Belohnung - meist in Form von Geld - erhalten. Besonders erstrebenswert ist es bei dieser Aktion, das letzte Feld eines "Werkes" zu belegen, denn dies bringt dem Spieler eines der begehrten Bürgerplättchen.

Generell ist "Orléans" jedoch eher strategisch ausgerichtet. Für die Spieler gilt es, das neue Sackbauelement so zu nutzen, dass sowohl flexibel auf die Aktionen der Mitspieler reagiert werden kann als auch längerfristige Vorgehensweisen unterstützt werden. Waren können zwar wertvolle Siegpunkte liefern, für den Sieg ist es dennoch unumgänglich, sich auf dem zentralen Spielplan stark auszubreiten und - zwecks Multiplikator - den Marker auf der Entwicklungsleiste voranzutreiben.



Bei aller Originalität ist aber trotzdem nicht alles parfait in der Stadt an der Loire. So haben die Stundenglaskarten leider relativ wenig Einfluss auf das S

Fortsetzung von "Orléans"

Spielgeschehen. Einige können zwar ein wenig lästig sein, wenn zum Beispiel eine "Wallfahrt" das Anwerben von Mönchen verhindert, oder mit der "Pest" ein (blind gezogener) Gefolgsmann das Zeitliche segnet. Bei den anderen Ereignissen gewinnt oder verliert man mal die eine oder andere Münze, was sich aber kaum bis gar nicht auf das Endergebnis auswirkt. Hier hätte man sich deutlich Besseres einfallen lassen können. Die einzig wichtige Funktion der Stundenglas-karten ist - ihr Name verrät es schon - den Fortschritt der Zeit festzuhalten, schließlich endet das Spiel mit der Runde, in der die 18. und letzte Karte aufgedeckt wurde.

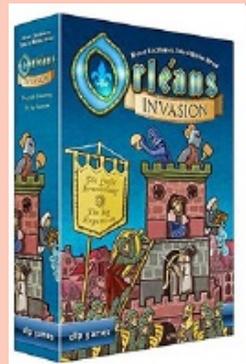


Im Vergleich zu Deckbau-spielen fällt außerdem auf, dass kein kompletter "Durchlauf" der Personen-plättchen stattfindet. Benutzte Gefolgsleute wandern ohne Zwischenschritt sofort in den Stoffbeutel. Deshalb kann es passieren, dass einige Plättchen öfters auftauchen, andere hingegen längere Zeit im Beutel verbleiben. Der Glücksfaktor ist deswegen doch höher als gewohnt. Auch in diesem Punkt hätte ich mir eine

bessere Regelung gewünscht, welche das Spiel etwas berechenbarer und das Ziehen weniger glücksabhängig macht.

Vieles an "Orléans" mag bekannt sein, einige Elemente sind bereits in ähnlicher Form in anderen Spielen aufgetaucht. Aber die Kombination der vorwiegend strategisch orientierten Spielelemente mit dem innovativen Spielmechanismus des "Bagbuilding" ergibt ein tolles, neu- und einzigartiges Spielgefühl, das zurecht zum Kennerspiel des Jahres 2015 nominiert wurde und sich beim Deutschen SpielePreis nur dem Überflieger "Auf den Spuren von Marco Polo" geschlagen geben musste.

Mir persönlich gefällt "Orléans" so gut, dass ich mir umgehend das Set mit den Holzfiguren besorgt habe. Damit fühlt sich das Wühlen nun viel besser an als mit den kleinen Pappplättchen, die sich im Stoffbeutel recht verloren vorkommen. Daneben ist erst kürzlich bereits eine Erweiterung - "Invasion" - auf den Markt gekommen. Bei der Qualität des Grundspiels kommt man als Liebhaber anspruchsvoller und origineller Spiele nicht daran vorbei!



p.S.: Mittlerweile ist bereits eine Erweiterung erschienen: „Orléans - Invasion“ mit mehreren Szenarien, da-runter auch einige Solovarianten.

Game News - Wertung



Notenskala

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

 Spitze!

 sehr gut

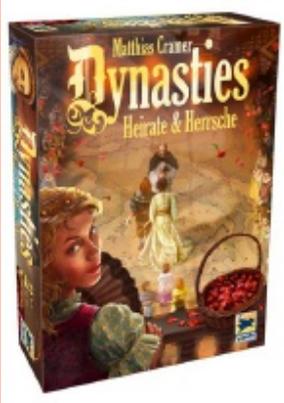
 gutes Spiel

 so lala

 schwach

Game News - Spielekritik

Okay, das folgende Spiel würde sich genauso gut zum Thema Großbritannien, Spanien oder Deutschland eignen. Aber wir packen die Gelegenheit beim Schopf und nutzen geschickt die Tatsache, dass Frankreich auch vorkommt, um die noch leeren 3 1/2 Seiten zu füllen...



Titel: Dynasties
Art : Mehrheiten- und Positionsspiel
Autor: Matthias Cramer
Verlag: Hans im Glück
Vertrieb: Schmidt Spiele
Jahrgang: 2016
für 3 bis 5 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 90 Minuten
Preis: Euro 39,90

Einleitung

"Heirate und Herrsche!"

Wenn ich diesen Untertitel des vor mir liegenden Spiels lese, kommt mir die Redewendung "Divide et impera" (lat. für "Teile und Herrsche!") in den Sinn, obwohl sie für das Europa der Renaissance eigentlich so gar nicht zutrifft. Dies hat eher damit zu tun, dass dem Teilen im Spiel "Dynasties" eine wichtige Rolle zu-

kommt. Als Fürsten versuchen wir unseren Einfluss in Europa zu mehren, indem wir heiraten, handeln und eben auch mit Geschick teilen.

Spielbeschreibung

Der Spielplan zeigt uns Europa zur Zeit der Renaissance, eingeteilt in vier große Königshäuser: Britannia, France, Hispania und "Sacrum Romanum Imperium" (das Heilige Römische Kaiserreich). In jedem der vier Reiche sind vier bis sechs große Städte eingezeichnet. Die Hauptaufgabe der teilnehmenden Fürstenhäuser besteht darin, Familienmitglieder in diese Städte einzusetzen, denn diese können auf verschiedenste Weise wertvolle Siegpunkte bringen.

Dies geschieht in 3 Durchgängen mit Hilfe von Aktionskarten. Wer an der Reihe ist, spielt eine Aktionskarte aus seiner Hand aus und führt eine der darauf abgebildeten Aktionen aus. Folgende Aktionen finden sich auf den Karten:

° Handel

Der Spieler wählt eines der 3 Schiffe im Handelsbereich und stellt eine seiner Figuren auf ein freies Einsetzungsfeld, wobei zuerst das



größere von 2 Feldern eines Schiffes besetzt werden muss. Sind dadurch beide Felder eines Schiffes besetzt, werden alle Waren darauf verteilt.

° Fürst oder Fürstin einsetzen

Der Spieler nimmt eine seiner Figuren und setzt sie auf ein passendes Feld des Spielplans. Für einen Fürsten muss er dabei die auf dem linken Feld abgebildete Anzahl an schwarzen Waren abgeben, für eine Fürstin hingegen die auf dem rechten Feld abgebildete Anzahl an weißen Waren. Je nach Stadt erhält man die dort abgebildete Belohnung (Siegpunkte, Buchplättchen, u. ä.).

° Persönlichkeit nutzen

Der Spieler wählt eine der ausliegenden Persönlichkeiten, bezahlt die dafür nötigen blauen Waren und führt die angegebene Aktion aus. Danach wird das entsprechende Plättchen umgedreht.

° Sonderaktion

Die meisten Aktionskarten erlauben eine Sonderaktion. Meist sind diese Aktionen vorteilhafter oder von den Kosten her billiger als die Grundaktionen, dafür sind sie ausschließlich mit goldgelben Waren zu bezahlen.

Fortsetzung von "Dynasties"

Will oder kann ein Spieler keine Aktionskarte ausspielen, kann er passen und damit aus dem laufenden Durchgang aussteigen. Obwohl dies auch schon zu einem früheren Zeitpunkt möglich ist, wird diese Option aber meist erst gewählt, wenn der Spieler höchstens noch eine Karte auf der Hand hält, da er nicht mehr als 1 Karte in den nächsten Durchgang mitnehmen kann.

Am Ende eines Durchgangs kann jeder Spieler eine Bonusaktion durchführen, wobei der Zeitpunkt des Passens und/oder die Bezahlung von rosa Waren über die Spielerreihenfolge hierbei entscheidet. In den Durchgangswertungen erhalten die Spieler noch Punkte für ihre ledigen Fürsten und Fürstinnen auf dem Spielplan, außerdem können sie anschließend Wertungskarten aus ihrer Hand ausspielen, welche ihnen wichtige Siegpunkte unter bestimmten Bedingungen bringen.

Nach dem dritten Durchgang findet eine Schlusswertung statt, in der die Spieler hauptsächlich noch Punkte für Mehrheiten in den 4 Ländern - laut den für diese Partie geltenden Länderwertungsstafeln - erhalten. Zusätzlich erhält jeder Spieler, der in allen Kronenstädten eines Landes ver-

treten ist, die auf der entsprechenden Tafel angeführten Punkte. Der Spieler, der schlussendlich die meisten Siegpunkte vorweisen, gewinnt das Spiel.



Fazit

Der aufmerksame Leser wird sich jetzt - zu Recht - fragen, wo im Spiel denn nun das in der Einleitung erwähnte "Teilen" vorkommt. Die Antwort ist logisch: Immer dort, wo sich zwei Parteien einig werden müssen. Hier also in zwei Fällen, nämlich beim Handel und bei der Heirat.

° Handel:

Sobald das zweite Einsatzfeld eines Schiffes besetzt wird, teilt einer der beiden alle Waren des Schiffes (meist sind es 5 Waren) beliebig in 2 Gruppen auf. Der andere Spieler wählt dann eine der angebotenen Gruppen, der teilende Spieler behält die andere Gruppe. Auf raffinierte Weise wird hierbei also die sogenannte "Kuchenregel" angewendet, bei der kein Spieler den anderen übervorteilen kann. Zwar wird in den meisten Fällen die Aufteilung in 3 bzw. 2 Waren erfolgen, aber da die Waren eines Schiffes

ja stets zufällig aus einem Stoffbeutel gezogen werden, kommt es auch auf deren Farbe an.

° Heirat:

Zu einer Hochzeit kommt es immer dann, wenn in einer Stadt beide Einsatzfelder besetzt sind, also ein Fürst auf eine Fürstin trifft. Für die Aufteilung der Mitgift kommen die drei Spezialwürfel zum Einsatz. Nach dem Würfeln teilt erneut einer der beteiligten Spieler die Würfel in 2 Gruppen, wieder darf der andere zuerst wählen. Unter den möglichen Belohnungen gibt es direkte Siegpunkte, für die Schlusswertung wichtige Landeswappen, Wertungskarten, zufällig gezogene Waren, und manchmal auch Nachwuchs für ein verheiratetes Paar.

An Siegpunkte kommt man bei "Dynasties" hauptsächlich auf zwei Arten. Einerseits bei den Mehrheitswertungen am Spielende. Zu Spielbeginn werden die vier Länderwertungsstafeln ja zufällig auf die 4 Länder verteilt. Diese legen fest, wie viele Punkte die beiden Spieler mit den meisten und zweitmeisten Figuren erhält. Zu den Fürsten und Fürstinnen werden hierbei auch die gezeugten Kinder und die gesammelten Landeswappen gezählt.

Außerdem ist auf der Tafel vermerkt, wie viele Punkte

Fortsetzung von "Dynasties"

jeder Spieler bekommt, der in allen Städten dieses Landes mit Kronensymbolen vertreten ist. Dies ist in Frankreich leichter zu bewerkstelligen, da Paris dort die einzige Kronenstadt ist, während das Heilige Römische Reich gleich deren drei aufweist.

Der zweite wichtige Punktelielieferant sind die Wertungskarten. Jeder Spieler erhält zu Beginn schon verdeckt zwei der grünen Startkarten zugeteilt. An zusätzliche Wertungskarten gelangt man durch die Persönlichkeit "Karl V.", durch einen be-



stimmten Mitgift-Würfel und durch eine Bonusaktion am Ende eines Durchgangs. Die Start-Wertungskarten geben jeweils 2 Städte vor, in denen man einen Fürst oder eine Fürstin haben sollte. Beim Einlösen erhält man die niedrigere Punktezahl, wenn man nur in einer Stadt vertreten ist, die höhere für beide Städte.

Die anderen Wertungskarten belohnen Mehrheiten von bestimmten Warensorten oder Kronenstädten, oder aber man bekommt Punkte für seine Familienmitglieder auf dem Spiel-

plan (verheiratete Figuren, Figuren in Stadtfeldern mit bestimmten Symbolen, etc.), wobei die Höhe dieser Siegpunkte davon abhängt, in welchem Durchgang man die Wertungskarte erfüllt. Je früher, umso mehr Punkte sind auf diese Weise möglich.



Wertungskarten und Mehrheitswertungen erfordern eine eher strategische Vorgehensweise. Man sollte seine Planung schon ab Beginn nach den erhaltenen Startkarten ausrichten und seine Aktionen diesem höheren Ziel anpassen. Dazwischen sind aber auch immer taktische Entscheidungen zu treffen, da man

ja ebenfalls die zur Verfügung stehenden Aktionskarten, die aktuellen Persönlichkeiten, sowie das Warenangebot im Hafenterrain berücksichtigen muss.

Trotz aller Überlegungen hat "Dynasties" aber doch einen beachtlichen Glücksanteil, für den es sogar einige Kritik einstecken muss. Dafür verantwortlich sind die zufällig ausgeteilten Aktionskarten (6 zu Beginn, dann je 4 für die Durchgänge und 3), die Start-Wertungskarten, die jede Runde neu zusammengestellte Auslage der Persönlichkeiten mit wechselnden Kosten, die ausgewürfelte Mitgift, die verdeckt ausliegenden Buchplättchen in einigen Städten, und noch einiges mehr.

Auch wenn ich einige Kritikpunkte durchaus nachvollziehen kann, geht es für mich absolut in Ordnung, wenn ein Spiel auch ein paar Zufallselemente aufweist. Es muss ja nicht jedes Kennerspiel gleich ein beinhardter Strategiehammer sein. Besonders die Aktionskarten gefallen mir sehr gut. Jeder Spieler ist dabei halt angehalten, das Beste aus seiner Kartenhand zu machen.

Ein paar Sachen stören mich aber dann doch. So könnte man die Buchplättchen, von denen laut Spielregel verdeckt 2 Stück zu jeder entsprechenden Stadt gelegt werden, ohne weiteres auch offen platzieren. Der erste Spieler, der dort eine Figur hinstellt, könnte sich dann eines davon aussuchen, der zweite Spieler kann dann bloß das verbliebene Plättchen nehmen. Und schließlich finde ich die Streuung auf dem Mitgift-Würfel mit den Siegpunkten (1 bis 6!) als zu groß. Gerade wenn oft damit nur 1 oder 2 läppische Siegpunkte ausgewürfelt werden, ist dies dermaßen unattraktiv, dass der teilende Spieler stark benachteiligt ist.

Das Spielmaterial ist dafür in der bewährten "Hans im Glück"-Qualität: umfangreich, stabil, von Claus Ste-

Fortsetzung von "Dynasties"

phan ansprechend gestaltet und mit einer verständlichen Symbolik versehen. Insgesamt gefällt mir "Dynasties" ausgesprochen gut. Die Kuchenregel wurde schön ins Spiel integriert, passend aber nicht aufdringlich. Trotz der vielen Möglichkeiten - ich habe längst nicht alle Regeldetails erwähnt - ist das Spielprinzip doch recht einfach, womit ein relativ schneller Einstieg gewährleistet ist. Die Spieldauer bewegt sich mit etwa 75 Minuten ebenfalls im angenehmen Bereich.

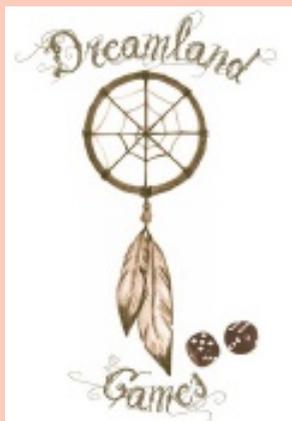
Und mit dem vorhandenen Glücksanteil kann ich gut leben, obwohl man ihn in einigen Bereichen hätte reduzieren können.

Bei gerechter Teilung erweist sich das Heiraten dann also doch nicht als sooo schlimm... ;-)

Tracy



Game News - Wertung



Dein Experte in Sachen Gesellschaftspiel

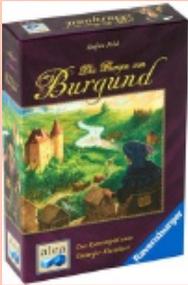
Ich habe bereits ein paar Mal hier in den „Game News“ den Online-Spielerversand „Dreamland Games“ präsentiert. Aus dem einfachen Grund, weil Daniel und Zdenka fleißige Mitglieder der „Ritter der Knobelrunde“ sind, und sich auch sonst stark bei diversen Spielveranstaltungen und Spielefesten im oberös-

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 Spielladen 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 Spieleszene 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.



Historienfilm
Deutschland 2016
Regie: Stefan Feld
alea Movies
Dauer: ca. 60 Minuten

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.

Film-Tipp des Monats

Vor sechs Jahren sorgte der geniale Streifen „Die Burgen von Burgund“ von Kultregisseur Stefan Feld weltweit für Furore in den Kinos. Nachdem alle Studios jeden kommerziellen Erfolg nutzen, war es auch in diesem Fall nur eine Frage der Zeit, bis eine Fortsetzung, ein „Spin-Off“ oder ein „Remake“ erscheint. Stefan Feld hat seinen neuesten Streifen ebenfalls in das Loiretal verlegt, die Handlung allerdings eine wenig reduziert. Wieder streiten mehrere Fürstentümer um die Vorherrschaft,



welche sie durch Handel, der Erweiterung ihrer Gebiete und den Bau neuer Gebäude erlangen wollen. Trotz der daraus resultierenden kürzeren Filmdauer von ziemlich genau einer Stunde erlebt der Zuschauer aber fast dasselbe Feeling wie im Original. Prädikat: Äußerst sehenswert!



Ritter der Knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1992, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:

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

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