

DAS BÖSE IST IMMER & ÜBERALL!

Am 7. Sept. dreht sich ab 18:30 h alles um Bösewichte! (S. 1)



289. Ausg. 1. Sept. '16
Auflage 100 Stück (!!!)
25. Jg., Abo 15 Euro



KNOBELPREIS 2016

Die meisten Spielepreise sind vergeben, fehlt nur mehr der wichtigste überhaupt: Der Nobelpreis der „Ritter der Knobelrunde“ für das - ihrer Meinung nach - beste taktische Spiel des Jahres, welches in zwei Wahlgängen gekürt wird. Am kommenden Spieleabend sollen schon mal 3 bis 5 Nominierungen gewählt werden. Auf Seite 2 stellen wir ein „paar“ Kandidaten vor...

Game News Traun - Eigenreportage

Liebe Akolyten,

Ohne sie wären viele Romane nur halb so spannend, ganzen Genres von Computerspielen würde die Motivation fehlen, die Regale in Comicbuchläden hätten viel Platz um Staub zu sammeln und so mancher Film wäre - anstatt abendfüllend - schon vorbei bevor das erste Popkörnchen auch nur angetastet ist.

Die Rede ist von den Bösewichten die so oft den Geschichten den nötigen Pfeffer verleihen. Sherlock Holmes wäre ohne Moriarty seines größten Triumphes beraubt. Welcher Klempner würde sich mit Fässern bewerfen lassen, hätte Donkey Kong nicht Prinzessin

Peaches entführt. Batman wäre ohne den Joker totlangweilig. Und ohne Darth Vaders unermüdlichen Einsatz für den Imperator hätte Luke Tatooine vermutlich nie verlassen.

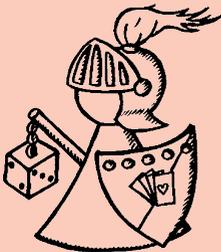
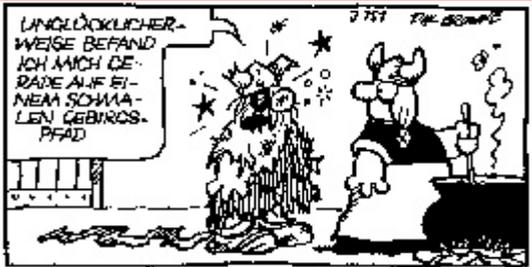
Also werden wir am Mittwoch dem 7. September um 18:30 Uhr unser (nicht ganz so) geheimes Hauptquartier in der Traunerhöhle aufsuchen, den „**Gauner raus!**“hängen lassen, uns von Franky „the Fly“ Bayer neue „**Codenames**“ verpassen lassen, wie „**Captain Black**“ die Totenschädel der Besatzungen gekapertter Schiffe sammeln und so zum „**Skull King - Das Würfelspiel**“ um die schönsten Exemplare eingeschlossen - werden.

Dass mir nur ja keiner den Helden spielt !!

R-EVIL-O

HAGAR

DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner SPIELEKREIS

Auswahl an Taktikspielen für den Knobelpreis 2016

Hier eine Auswahl - ohne Anspruch auf Vollständigkeit an taktisch orientierten Spielen des Jahrgangs 2015/16:

7 Wonders Duel, 504, Abenteuerland, Antarctica, Asterix & Obelix, Automannia, Bretagne, Blood Rage, Celestia, Citrus, Club der Verschwender, Codenames, Cornwall, Das Konzil der Vier, Die Burgen von Burgund - Kartenspiel, Die holde Isolde, Discoveries, Domus Domini, Dream Islands, Dynasties, German Railroads, Grand Austria Hotel, Haithabu, Hoftheater, Imhotep, Imperial Settlers,

Ritter der Knobelrunde

Inhabit the Earth, Isle of Skye, Kerala, La Granja, Legends, Lignum, Liguria, Mafia de Cuba, Magic the Gathering - Arena of the Plainwalkers, Mombasa, My Village, Mysterium, Nebel über Valskyrr, New York 1901, Nippon, Nord, Pandemic Legacy, Porta Nigra, Potion Explosion, Quadropolis, Roll for the Galaxy, Sapiens, Schatzjäger, Shakespeare, Signorie, Simurgh, Steam Time, The Gallerist, TIME Stories, Versailles, Via Nebula, Viceroy, Yeti

gleichzeitig auch den Start in die neue Sauna-Saison. Jeden Donnerstag trifft sich die Saunarunde „Schweißperle“ ab ca. 19:00 Uhr im Traunerhof, um zu schwitzen und - zwischen zwei Aufgüssen - auch das eine oder andere Spielchen zu machen.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 11. September 2016 bis spätestens 12:00 Uhr.

It's Sauna-Time !

Wie jedes Jahr bedeutet das Ende des Sommers bzw. der Beginn der Schule

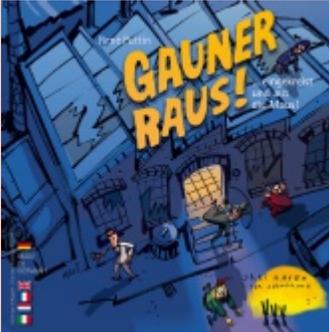
Zwischenstand

Nach zwei Drittel der (relevanten) Spieleabende ergibt sich folgende Wertung der Knobelritter:

1. Prinz Franky	171,5
2. Herzog Gerhard	155
3. König Reinhold	150
4. Marquis Christoph	111
Kammerz. Michaela	111
6. Knappe Roland	108,5
7. Earl Johannes	102
8. Marquis Udo	79,5
9. Earl Oliver K.	70
10. Königin Ute	55
11. Sir Gerfried	50
12. Herzog Jakob	48
13. Baron Daniel	42,5
14. Prinzessin Nicole	42
15. Knappe Uwe	37

Game News - Spielkritik

Bösewichte - dazu passt logischerweise jedes Spiel, dessen Titel ein Synonym davon ist, wie „Filou“, „Gangster“ oder „Bandit“. Folgendes Spiel gehört ebenfalls dazu:



Titel: Gauner raus!
Art: Deduktionsspiel
Autor: René Puttin
Verlag: Drei Hasen in der Abendsonne
Jahrgang: 2016
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 30 - 60 Minuten
Preis: ca. Euro 15,-

"Gaugner raus!"

Nein, das ist keine lauthals verkündete Forderung rechtspopulistischer Politiker zur Abschiebung straffällig gewordener Asylbewerber. Es ist vielmehr die Aufgabenstellung für 2 bis 4 Spieler, die schweren Jungs, Banditen, Gangster, Schurken und Filous in der Kartenhand der Mitspieler herauszufinden.

Die Gauner finden wir auf Karten wieder. Sie gehören einer von sechs Banden an, und jede "Gang" besteht aus sechs Bandenmitgliedern. Oder wie man bei Kartenspielen auszu-drücken pflegt: Es gibt sechs Farben mit je sechs

Karten, welche der besseren Übersichtlichkeit halber mit den Buchstaben von A bis F versehen sind.

Zu Beginn werden die Karten gemischt und an die Spieler verteilt. Bei 2 Spielern erhält jeder 12 Karten, bei 3 Spielern 10 Karten, und bei 4 Spielern sind es 8 Karten pro Spieler. Auf jeden Fall bleiben einige Karten übrig, welche unbesehen in die Schachtel zurückgelegt werden. Die Aufgabe für die Spieler besteht darin herauszufinden, welche Karten die Mitspieler auf ihrer Hand halten.

Erste sachdienliche Hinweise erhalten die Spieler gleich zu Beginn. Dazu kommen die beiden Spezialwürfel zum Einsatz. Der Farbwürfel trägt auf jeder Seite eine der sechs Farben, der Buchstabenwürfel logischerweise auf jeder Seite einen der sechs Buchstaben. Reihum würfelt jeder Spieler ein Mal mit beiden Würfeln. Diese Ergebnisse gelten gleichermaßen für alle Spieler. Jeder trägt auf seinem eigenen Deduktionsblatt die Anzahl seiner Karten ein, welche die Farbe und/oder den Buchstaben beider Spezialwürfel aufweisen.

Das eigentliche Spiel verläuft dann im Uhrzeigersinn.



Wer an der Reihe ist, führt folgende Aktionen aus. Zuerst würfelt er, zählt (nur er!) seine passenden Karten und notiert die Summe auf dem entsprechenden Feld seines Blattes. Dadurch erhalten die Mitspieler wertvolle Informationen über seine Kartenhand.

Danach darf er tippen. Er fragt einen beliebigen Spieler nach einer bestimmten Karte, z.B. "Hast du Gauner B in Rot?". Wurde falsch getippt, muss der Befragte ein x in das entsprechende Feld seines Blattes eintragen, und der Spielzug ist beendet. Hat der Befragte aber die getippte Karte, legt er diese offen vor sich auf den Tisch und malt das entsprechende Feld seines Blattes mit einem schwarzen Punkt aus. Für das richtige Tippen erhält der Spieler einen Punkt und ist zudem nochmal an der Reihe.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine letzte Gaunerkarte herauslegen musste. Der Spieler, der die meisten Punkte erzielen konnte, erweist sich als der beste Ermittler und gewinnt als Meisterdetektiv das Spiel.

"Gaugner raus!" gehört eindeutig zu den Deduktionsspielen. Jede Karte kommt im Spiel genau ein

Fortsetzung von "Gauener raus!"

Mal vor. Es gilt daher - unter Berücksichtigung der unbenutzten beiseite gelegten Karten, der eigenen Kartenhand und der mit Würfeln bestimmten Informationen - zu ermitteln, welche Karten die Mitspieler auf der Hand halten.

Meist wird dabei nach der Wahrscheinlichkeitsmethode vorgegangen, manchmal in Verbindung mit dem Ausschlussverfahren. Während anfangs bloß geraten werden kann, bekommt man im Laufe des Spiels durch neue Informationen eine immer klarere Vorstellung und kann so mit gezielter vorgehen.

Wie bei allen Deduktionsspielen funktioniert es auch hier nur dann, wenn alle Informationen richtig weitergegeben werden, denn alle Überlegungen stützen sich ja darauf. So muss unbedingt beachtet werden, dass eine Karte, welche sowohl mit Buchstaben als auch Zahl mit dem Würfelergbnis übereinstimmt, trotzdem nur 1 x gezählt werden darf. Und auch die schon ausliegenden Karten müssen stets mitgezählt werden.

In diesem Zusammenhang möchte ich noch ein paar Bemerkungen zum Notieren der Informationen anführen. Das Deduktionsblatt jedes Spielers besteht aus einem Raster von 6 x 6 Feldern, ein Feld für jede Buchstaben-Farb-Kombina-

tion. In die Felder wird groß die Zahl jener Karten eingetragen, die mit dem erwürfelten Buchstaben und der erwürfelten Farbe übereinstimmen. Bei einem falschen Tipp wird auf das entsprechende Feld ein kleines x gemacht. Bei einem richtigen Tipp hingegen wird ein schwarzer Punkt gemalt, und alle anderen Spieler müssen dort ein x notieren.



So weit, so gut. Es gibt aber noch die Regel des "Einkreisens". Hat ein Spieler bereits alle Karten der eingetragenen Summe (eines Feldes) vor sich auf dem Tisch liegen, muss er die Zahl im Feld einkreisen, um dies zu verdeutlichen. Außerdem muss er in allen noch leeren Hinweiskreisen derselben Spalte und derselben Reihe ein x eintragen. Es sind also volle Konzentration und möglichst sauberes Aufschreiben gefragt, denn bereits ein klitzekleiner Fehler kann den gesamten Spiel- und Ratespaß verderben.

Durch das Auswürfeln von Informationen kommt natürlich ein kleiner Glücksfaktor hinzu. Zwar wird so lange gewürfelt, bis auf jeden Fall für diesen Spieler

eine neue Kombination von Buchstabe und Farbe ermittelt wird, trotzdem können die erhaltenen Kenntnisse von unterschiedlicher Qualität sein.

Hohe und niedrige Zahlen sind deutlich vorteilhafter für die Mitspieler, da damit die Wahrscheinlichkeit von passenden Karten entsprechend hoch bzw. niedrig ist, während man mit durchschnittlichen Werten wesentlich weniger anfangen kann. Im späteren Spielverlauf kann der glückliche Fall eintreten, dass man eine gültige Kombination würfelt, welche den Mitspielern dennoch keine neuen Informationen liefert.

"Gauener raus!" funktioniert in jeder Spielerzahl, doch sind dabei einige Unterschiede festzustellen. Auf dem Cover prangen die plakativen Worte "spitze zu zweit, kniffig zu dritt, komplex zu viert", was grundsätzlich stimmt, aber doch noch ein paar weitere Erläuterungen erfordert.

Zu zweit ist es am einfachsten, denn man braucht nur bei einem Mitspieler Überlegungen anstellen. Ich empfehle aber hier, unbedingt die im Regelheft beschriebene "Variante für mutige Ermittler" anzuwenden, bei der man in "Can't Stop"-Manier rechtzeitig aufhören muss, um die Punkte notieren zu dürfen, weil ansonsten automatisch jener Spieler gewinnt, der zuerst die Karten des

Fortsetzung von "Gauner raus!"

Gegners erraten hat.

In Maximalbesetzung wird es tatsächlich recht komplex. Zu komplex, wie sich meine Spielgruppen einig war, denn es dauert definitiv zu lange. Eine Spieldauer von über einer Stunde passt nicht ganz zu einem lockeren Deduktionspiel. Am besten hat mir "Gauner raus!" eindeutig zu dritt gefallen, denn da ist es knifflig genug, spielt sich aber noch relativ flott.

Nur noch ein paar abschließende Bemerkungen zum Spielmaterial. Der Spielmechanismus ist zwar abstrakt, mit der Gestaltung

der 36 Gaunerkarten, alle- samt unterschiedlich mit je sechs Gaunern von sechs verschiedenen Banden, hat Grafiker "ARVI" Rolf Vogt jedoch eine schöne thematische Einbindung geschafft. Der Deduktionsblock war allerdings viel zu schnell verbraucht, was eigentlich für das Spiel spricht. Ich habe mir deshalb die letzten Blätter des Blocks laminieren lassen (frei nach dem Motto "Laminieren statt lamentieren"), und kann jetzt zusammen mit "non-permanent"-Stiften unbegrenzt oft "Gauner raus!" spielen.

"Gauner raus!" erhält von mir deshalb eine klare Empfehlung. Vor allem zu dritt

werden wir so sicher noch öfter auf Gaunerjagd gehen!

Game News- Wertung



HALL OF GAME

Schön langsam lichten sich die Reihen. Diesmal steigen zwei Spiele gleichzeitig in unsere „Hall of Games“ auf: TRÄXX und DIE STAUFER. Mit VIENNA und MAGE KNIGHT stehen zwar zwei weitere Spiele kurz davor, aber sowohl das Spiel von „unserem“ Johannes als auch das Spiel von Kultautor Vlaada Chvátil haben in letzter Zeit Probleme, ihre Fans zu aktivieren. Der Tscheche kann sich wenigstens mit der Auszeichnung der Jury zum „Spiel des Jahres“ für CODENAMES darüber hinwegtrösten, und auch bei den Knobelrittern kommt dieses sehr gut an, wie die Spitzenposition beweist. Und wenn wir schon über unsere Ruhmeshalle sprechen, darf ORLÉANS (2. Platz) nicht unerwähnt bleiben, denn es könnte ebenfalls noch im Herbst den Aufstieg schaffen.

Alle anderen Spiele befinden sich etwas im Niemandsland und werden sich schwer tun, sich durchzusetzen. Zumindest ist kein Spiel rausgefallen, sodass sich auch die beiden Vorschläge vom letzten Mal in der Wertung halten konnten. Die Neuvorschläge diesmal sind CHIMERA (3 x) und ISLE OF SKYE (2 x).

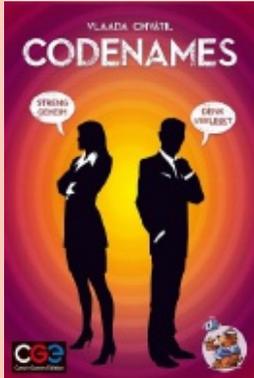
Wertung:

1. Codenames	3/+21/-0/24/ +
2. Orléans	4/+12/-0/16/ =
3. TRÄXX	5/+10/-0/15/ ++
4. DIE STAUFER	4/+ 9/-0/13/ ++
5. Vienna	2/+10/-0/12/ +
6. Portale v. Molthar	3/+ 6/-0/ 9/ -
Viticulture	2/+ 8/-1/ 9/ =
8. Sushi Go!	2/+ 6/-0/ 8/ -
9. Witches	0/+ 6/-0/ 6/ +
10. Burgen v. B - K.	*2/+ 1/-0/ 3/ +
11. Leo muss z. Fr.	*2/+ 0/-0/ 2/ +
12. Mage Knight!	1/+ 0/-0/ 1/ -
Terra Mystica	1/+ 0/-0/ 1/ -

Vorschläge: Chimera (3 x),
Isle of Skye (2 x)

Game News - Spielekritik

Bei Agenten ist das nicht so einfach. Es soll ja „gute“ und „böse“ Agenten geben. Aber alleine, dass sie im Geheimen agieren, macht sie schon besonders suspekt...



Titel: Codenames
Wort-Deduktionsspiel
Autor: Vlaada Chvátil
Czech Games Edition
Vertrieb: Heidelbergberg
Jahrgang: 2015
für 2 bis 8 Spieler
Alter: ab 14 Jahren
Dauer: 15 - 20 Minuten
Preis: Euro 18,90

Manche suchen Schlüssel, andere suchen diesen einen blöden Zettel für die Steuererklärung oder ihr Handy. Aber das alles ist Kinderkram im Vergleich zu dem, was bei "Codenames" gesucht wird. Nämlich ein ganzes Team von Agenten. Welche der 25 ausliegenden Karten zur eigenen Mannschaft gehören, wissen nur zwei Spieler. Und diese müssen ihren Mitspielern gute Hinweise geben, um die eigenen Spione zu finden. Wobei man häufig um die Ecke denken muss und sollte, bevor man vom Attentäter vielleicht um selbige gebracht wird.

5 x 5 Wortkarten bilden die Grundlage für "Codenames", und jede Karte verbirgt etwas. Entweder einen Agenten der Farbe Blau oder Rot ... oder einen unbeteiligten Zivilisten ... oder den Attentäter. Welche Karte was ist, das wissen nur zwei Spieler (die Teamleiter), denn vor ihnen steht die Karte mit den Lösungen. Aufgabe der Teamleiter ist es jetzt, ihren Mitspielern durch geschickte Hinweise zu vermitteln, welche der ausliegenden Karten zu ihrem Team (blau oder rot) gehört.

Damit das Ganze nicht zu einfach wird, darf man als Hinweis nur ein Wort sagen. Und dazu noch eine Zahl, nämlich wie viele Karten sich auf dieses Wort beziehen können. Sooft dürfen die Mitspieler dann auch tippen und sollten sie alles richtig getippt haben, haben sie sogar noch einen Zusatztipp.

Sollten sie allerdings einen Zivilisten oder einen Agenten des gegnerischen Teams erwischen, ist ihr Zug beendet. Und erwischt man den Attentäter (das schwarze X), ist sogar das ganze Spiel vorbei und das bedauernswerte Team hat verloren.

Andernfalls gewinnt das Team, das zuerst alle seine Agenten finden konnte.



Treffender wie Christoph Schlewinski - mein Kollege bei "H@ll 9000" - es hier getan hat, könnte ich es auch nicht formulieren, weshalb ich mir die Freiheit genommen habe, seine Zeilen 1:1 zu übernehmen. Ganz untätig möchte ich dann allerdings doch nicht sein, und so werde ich nun anschließend meine persönliche Meinung zu "Codenames" kundtun.

In seiner Art erinnert "Codenames" ein wenig an das Spiel "Linq", denn auch hier müssen sich Teams durch das Nennen von möglichst passenden Begriffen zusammensuchen. Vlaada Chvátil ist es hier meiner Meinung nach aber besser gelungen, denn hier wurde alles in eine spannende Agenten-Story verpackt. Außerdem werden weder Stift noch Zettel benötigt, wodurch das lästige Notieren der Begriffe wegfällt. Und da jenes Team gewinnt, welches zuerst alle seine Agenten auffindet, werden Chips für Siegpunkte o. ä. ebenfalls nicht gebraucht.

Der Hauptreiz besteht darin, Assoziationen zu den Wörtern zu finden. Wer es schafft, mehr Wörter des eigenen Agententeams in einem einigen Begriff zusammenzufassen, wird

Fortsetzung von "Codenames"

sein Team schneller finden. Hier muss man die geschickte Auswahl der Wortkarten hervorheben, welche fast immer mehrere Bedeutungen aufweisen, oder unterschiedliche Deutungen zulassen. Es kommt also für den Teamleiter darauf an, Gemeinsamkeiten zu finden, und für die Teammitglieder diese auch richtig zu deuten.

Es gilt jedoch nicht nur, die eigenen Begriffe clever zu kombinieren. Es sollte tunlichst auch darauf geachtet werden, nicht irrtümlich auf Begriffe des gegnerischen Teams, der neutralen Karten, und schon gar nicht jenen des Attentäters hinzuweisen. Aufmerksame Teammitglieder ziehen aber auch die Hinweise und Bemerkungen des gegnerischen Teamleiters für die eigenen Überlegungen in Betracht.

Vor allem in der Anfangsphase, wenn noch alle 25 Karten ausliegen, kann dies zu Grubeleien führen. Wenn dies öfter passiert, und sich bei den Mitspielern schon Langeweile breitmacht, sollte man von der dem Spiel beiliegenden Sanduhr Gebrauch machen. Für absolut feste Zeitvorgaben gibt es sogar eine eigene Timer-App zum Downloaden. In unseren Partien hielt sich die Downtime jedoch in Grenzen, sodass wir auf beides verzichten konnten.

Bei aller Überlegung kann das Glück aber doch auch eine wichtige Rolle spielen. Die zufällige Verteilung der ausliegenden Begriffe kann die Aufgabe für die beiden Teams nämlich unterschiedlich schwierig gestalten. Bei einem Spieler ergeben sich die Assoziationen fast von selbst (wie beispielsweise in einer unserer Partien der Hinweis "Asien", der sich ganz logisch auf die Wörter China, Tokio und Ninja bezog), während sich



für den Kontrahenten bei bestem Willen keine guten Verbindungen herstellen lassen. Hinweise, die sich lediglich auf 1 Karte beziehen, bedeuten hingegen einen Zeitverlust, der kaum wettzumachen ist. Dieser Glücksanteil ist aber aufgrund der kurzen Spieldauer durchaus akzeptabel, zumal ohnehin meist mehrere Partien gespielt werden.

"Codenames" funktioniert übrigens in jeder Besetzung ausgezeichnet. Sogar für Partien zu zweit und zu dritt hat Vlaada Chvátil Regelungen gefunden, die ein spannendes Spielerlebnis garantieren. Trotzdem ge-

fällt mir das Spiel in einer Viererrunde am besten, da es hier zu einem packenden Zweikampf ohne Sonderregeln kommt.

Somit bleibt mir nur mehr, eine unbedingte Empfehlung auszusprechen. "Codenames" ist einfach ein tolles, intelligentes Assoziationspiel. 200 Karten mit 400 Codenamen klingt zwar nicht wirklich nach viel, aber in immer wieder wechselnder Kombination, zusammen mit 40 Codekarten, welche 160 verschiedene Konstellationen der Teams ermöglichen, ergibt dies eine schier unerschöpfliche Vielfalt. Die ist aber auch notwendig, denn ich bin mir sicher, dass "Codenames" noch sehr häufig auf unseren Spieltischen landen wird...

Das letzte Wort lasse ich wieder Christoph: "Sofort-kauf!"

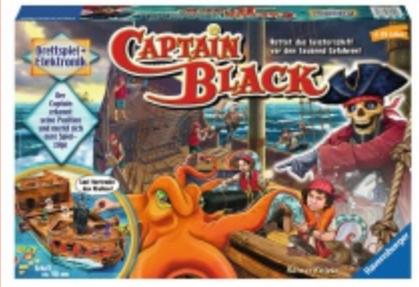
A large, stylized handwritten signature in black ink, appearing to read "Christoph".

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Piraten gehören aufgrund ihrer verkehrten Auffassung von Besitzverhältnissen eindeutig nicht zu den Unschuldslämmern, weshalb sie recht gut zum Thema „Bösewicht“ geeignet sind...



Titel: Captain Black
Elektronik-Brettspiel
Autor: Reiner Knizia
Verlag: Ravensburger
Jahrgang: 2015
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 6 Jahren
Dauer: 30 - 45 Minuten
Preis: Euro 39,90

Einleitung

"Blauer... Matrose!... DU bist dran!"

Ja, ja, ich mach ja schon! Also ER nervt manchmal. Wenn ER uns mit grollender Stimme und befehlendem, harschen Ton herumkommandiert, möchte man am liebsten meutern! Andererseits ist ER auch großzügig.

Jedes Mal, wenn wir seinen Befehlen nachkommen, verspricht ER uns eine Belohnung in Form von Gold. Die wir aber erst dann endgültig unser Eigen nennen können, wenn wir es schaffen, IHN zu seiner Schatzinsel zu bringen.

ER, das ist Captain Black. Oder besser gesagt: sein ruheloser Geist, der nur noch ein Ziel hat, zurück zu jener geheimen Insel zu kommen, auf der er seinen legendären

Schatz vergraben hat, um dort endlich seinen Frieden zu finden.

Spielbeschreibung

Es fängt gleich zu Beginn an. "Wir sind zu langsam!", herrscht uns der Capt'n an und fordert uns auf, mehr Segel zu setzen. Das bedeutet, dass wir uns - mit Hilfe eines Würfelwurfs - zu jenen Schiffsbereichen bewegen müssen, welche das Segelsymbol zeigen. Erst wenn alle vier Bereiche erreicht wurden, gilt diese Aufgabe als erfüllt.

Doch das sind längst nicht alle Gefahren, die uns auf dem Weg zur Schatzinsel begegnen. Da gibt es Kraken, die sich mit ihren riesigen Saugnäpfen am Schiffsrumpf festhalten, Seeungeheuer, welche uns mit spitzen Zähnen bedrohen, Ratten,



ausbrechende Feuer, Lecks, durch die das Wasser eindringt, usw.

Einige Bedrohungen bedürfen bloß der Anwesenheit eines Matrosen, bei anderen müssen zusätzlich bestimmte Aufgaben erledigt werden. So kann etwa ein angreifender Pirat nur durch eine bestimmte Würfelkombination besiegt werden, die in wenigen Sekunden erzielt werden muss. Für manche Gefahren wird ein bestimmter Gegenstand benötigt, der im dunklen Heck des Schiffs blind ertastet werden muss, ebenfalls auf Zeit, versteht sich. Ganz besonders lästig sind jene Aufgaben, für die mindestens zwei Piraten zur gleichen Zeit im entsprechenden Bereich zugegen sein müssen.

Es ist ja nicht so, dass wir gemütlich über das Deck schlendern können. Eile ist vielmehr geboten, die Zeit



Fortsetzung von "Captain Black"

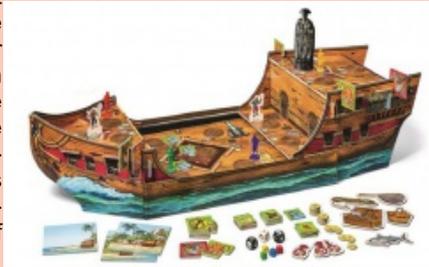
schreitet unaufhaltsam voran. Wird man einer Gefahr nicht rechtzeitig Herr, kann es passieren, dass das Schiff in die Hände der Piraten fällt oder gar sinkt. Gefahren dürfen daher auf keinen Fall ignoriert werden, zumal ihre Auswirkungen mit der Zeit zunehmen. Auch wenn man zu lange dafür benötigt, sind alle Anstrengungen vergebens. Der Geist des Captain Black verschwindet dann auf Nimmerwiedersehen, und wir sehen - schatzmäßig gesehen - durch die Finger. Erreichen wir hingegen vor Einbruch der Dunkelheit wohlbehalten die Insel, werden wir vom Captain reich belohnt.

Fazit

"Captain Black" heißt dieses neueste Spiel, das mit einem blauen Dreieck versehen ist. Die Schachtel ist recht groß, wofür es zwei Gründe gibt. Zum einen passt es so gut zu den anderen Spielen der Serie "Brettspiel + Elektronik". Ja, auch bei diesem Spiel gibt es ein elektronisches Element, das die Spieler durch das Spiel führt, das Spielgeschehen mit einem Zufallsgenerator steuert und sich nebenbei die Züge der Spieler merkt.

Diese Steuerung ist in der fast 15 cm großen, pechschwarzen, fein modellier-

ten "Captain Black"-Figur integriert, welche am Boden Sensoren in vier konzentrischen Ringen aufweist. Auf dem Schiff befinden sich entsprechende Kunststofffelder, worauf die Figur gestellt wird. Durch Drücken eines Knopfes "erkennt" die Figur, auf welchem Feld sie



gerade steht. Die Kommunikation mit den Spielern erfolgt durch eine Sprachausgabe. Die Stimme des Captain ist recht schroff und deutlich abgehakt, was aber nur Erwachsene mit der Zeit nervt.

Zum anderen dient die Schachtel als Spielbrett. Mit ein paar Handgriffen und wenigen Kartenteilen wird daraus ein beeindruckendes, ca. 90 cm(!) langes, dreidimensionales Schiff, bei dem nur der Mast und die Segel abgehen. Zahlreiche Plättchen (Werkzeuge, Goldsäcke und -stücke, Piratenfiguren auf Stellfüßchen, Aufgabenplättchen, usw.), vier Matrosenspielfiguren für die Spieler, sowie drei Würfel komplettieren das Spielmaterial.

Das Spiel selbst ist eher einfach gestrickt. Captain Black befiehlt, und die Spieler versuchen - so gut und

so schnell es geht - seine Aufgaben zu erledigen. Da die Anzahl der Spielzüge - abhängig vom eingestellten Schwierigkeitsgrad und der gewählten Route - beschränkt ist, kommt eine recht hektische Atmosphäre auf, obwohl den Spielern zwischen den Spielzügen eigentlich genug Zeit bliebe. Lediglich bei Aufgaben, bei denen gewürfelt und ein Gegenstand gesucht wird, ist tatsächlich Tempo gefragt.

Insgesamt ist "Captain Black" sowohl aufgrund des tollen Spielmaterials und der auch von der Elektronik bewusst erzeugten turbulenten Stimmung ein spannendes Familienspiel mit leicht kooperativem Charakter.



Bewertung:



Game News - Spielkritik

Und noch mal finstere Piraten, blutrünstige Seeräuber, grausame Korsaren, grimmige Freibeuter, etc. Aufgrund der gewählten Adjektive dürfte klar sein, dass sie zweifelsohne zu den Bösewichten gehören...



Titel: Skull King -
Das Würfelspiel
Art: Würfelspiel
Autor: Manfred Reindl
Verlag: Schmidt Spiele
Jahrgang: 2016
für 3 bis 6 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 19,-

Einleitung

Und wieder einmal tönen spätnachts aus der Hafenkneipe lautes Gelächter, Ver-zweiflungsrufe und Triumphgeschrei. Dazu noch ein verräterisches "YO-HO-HO!", womit klar ist, womit sich die Seebären, Pseudo-Freibeuter, Möchtegern-Piraten und Wanna-be-Buccaneers in der Spelunke beschäftigen: Mit dem Stichansagespiel "Skull

King". Aber halt! Ich vernehme da noch ein anderes, ein ungewohntes Geräusch... Dieses seltsame Rattern kleiner Plastikkörpern auf den alten, rumgetränkten Holzti-schen... Ja, ich bin mir ziemlich sicher, so klingen nur Würfel. Würfel?!

Spielbeschreibung

Ja, tatsächlich. Beim Spiel "Skull King - Das Würfelspiel" werden nämlich die Karten komplett durch Würfel ersetzt. In der Schachtel finden sich insgesamt 36 Würfel in sieben unterschiedlichen Farben. Dabei wurden in etwa die Wertigkeiten des Kartenspiels übernommen. So gibt es erneut vier Farben, deren Würfel zumeist Zahlen aufweisen, sowie ein paar Sonderwürfel, wie die "Mermaid", die "Piraten" und natürlich der one and only "Skull King". Die Würfel werden zufällig aus einem Stoffbeutel gezogen und hinter dem Sichtschirm versteckt. Dieser persönliche Würfelpool eines Spielers ersetzt dann eben die Kartenhand.

Ansonsten besitzt das Würfelspiel aber viele Gemeinsamkeiten mit dem Original. Nach wie vor wird über eine bestimmte Anzahl

an Durchgängen gespielt. Die Anzahl der Würfel, mit denen gespielt wird, steigt von Durchgang zu Durchgang an. Im ersten Durchgang zieht jeder nur 1 Würfel aus dem Beutel, womit nur 1 "Stich" ausgespielt wird. Im zweiten Durchgang sind es dann zwei Würfel, dann drei, usw.

Zu Beginn jedes Durchgangs sagt jeder Spieler voraus, wie viele "Stiche" er mit seinen Würfeln wohl machen wird. Mit dem bereits bekannten Schlachtruf "YO-HO-HO!" hauen sie eine Faust auf den Tisch. Mit dem zweiten "HO!" strecken sie dann so viele Finger aus, wie sie Stiche zu gewinnen beabsichtigen. Alle Stichansagen werden im praktischen Wertungsblock notiert.

Danach folgt das eigentliche "Stichspiel". Der Startspieler wählt einen Würfel hinter seinem Sichtschirm und würfelt. Für die anderen Spieler im Uhrzeigersinn gilt dann "Farbzwang". Die Farbe des ersten ausgespielten Würfels muss also bedient werden. Eine Ausnahme bilden da die Sonderwürfel, welche immer gespielt werden dürfen, selbst wenn man die Farbe bedienen könnte.

Fortsetzung von "Skull King - Das Würfelspiel"

Den Stich gewinnt jener Spieler, der die höchste Zahl gewürfelt hat, unabhängig von der Würfel­farbe. Wurden Sonderwürfel eingesetzt, gelten die folgenden Regeln: Eine Mermaid schlägt jeden Farbwürfel, ein Pirat schlägt die Mermaid und alle Farbwürfel, und der "Skull King" schlägt einfach alles. Auch hier gibt es wieder eine Ausnahme. Der mächtige Skull King kann von einer Mermaid geschlagen werden.

Wurden alle Stiche gespielt, kommt es zur Punktevergabe. Für das richtige Ansagen seiner Stichanzahl erhält ein Spieler 20 Punkte pro gewonnenen Stich. Macht ein Spieler mehr oder weniger Stiche als angekündigt, bekommt er 10 Minuspunkte für jeden Stich, der von seiner Ansa­ge abweicht.

Eine Besonderheit stellen die "Nullansagen" dar, also wenn ein Spieler "Keinen Stich" ansagt. Gelingt ihm dies, erhält er Punkte entsprechend der aktuellen Runde mal 10. Musste er jedoch mindestens einen Stich hinnehmen, bekommt er die gleiche Anzahl Punkte als Minuspunkte aufgeschrieben.

Alle Punkte werden auf dem Wertungsblock vermerkt. Das

Spiel endet nach einer bestimmten Anzahl an Durchgängen (8 Durchgänge bei 3 - 4 Spielern, 7 Durchgänge bei 5 Spielern und 6 Durchgänge in voller Besetzung). Schlussendlich gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.



Fazit

Kennern des Kartenspiels wird aufgefallen sein, dass alle wichtigen Elemente auch tatsächlich übernommen wurden, von der Stichansage bis zur Punktevergabe. Ja, sogar Details wie die Bonuspunkte für das Schlagen von Piraten durch den "Skull King" (je 30 Punkte) bzw. das Stechen des "Skull Kings" durch die Mermaid (50 Punkte) finden wir genauso im Würfelspiel wieder. Beide Boni gelten übrigens nur im Fall, dass die Anzahl der Stiche richtig vorhergesagt wurde.

Der große Unterschied entsteht einzig und allein durch das Würfeln. Denn während die Karten beim Original genau definierte Werte bzw. Figuren aufweisen (z. B. die schwarze 10, die rote 7, der Pirat "Harry the Giant", etc.), ergibt sich der wahre Wert eines Wür-

fels erst mit dem Würfelfall. Welche sechs Symbole/Zahlen sich auf jedem Würfel befinden, ist zwar fix vorgegeben und sogar recht praktisch auf Außen- und Innenseite der Sichtschirme dargestellt, die Schwankungsbreite ist jedoch recht hoch.

Im Gegensatz zum Kartenspiel gibt es hier keine Trumpffarbe, allein die Zahlen bestimmen, wer den "Stich" erhält. Befindet sich kein Sonderwürfel in einem Stich, gewinnt ihn der Spieler, der die höchste

Zahl erwürfelt hat, bei Gleichstand der Spieler, der den Wert zuletzt gewürfelt hat. Die Zahlen auf den schwarzen Würfeln reichen von 5 bis 7, jene der blauen Würfel von 3 bis 5, und jene der roten Würfel immerhin noch von 1 bis 3.

Mit solchen Werten lässt sich ja noch einigermaßen gut kalkulieren. Schwieriger wird's schon mit den gelben Würfeln. Gelb ist eigentlich die schwächste Farbe, denn die Würfel zeigen 3 x eine weiße Flagge ("Escape" oder Flucht), mit der man nur in den seltensten Fällen einen Stich macht, sowie 2 x den niedrigen Wert "1". Allerdings ist auf der sechsten Seiten der hohe Wert "7" (!) zu finden. Normalerweise rechnet man mit gelben Würfel keinen Stich ein, würfelt man jedoch blöderweise damit eine "7", darf man sich vielleicht über einen unwillkommenen Stich

Fortsetzung von "Skull King - Das Würfelspiel"

ärgern.

Auch mit den Sonderwürfeln können solche unvorhersehbaren Sachen passieren. Nur vier Seiten der Sonderwürfel zeigen auch tatsächlich die Symbole "Skull King", "Pirat" oder "Mermaid". Auf den beiden anderen Seiten ist jeweils eine weiße Flagge abgebildet, mit der man mit immerhin 33 %-iger Wahrscheinlichkeit eben nicht den beabsichtigten Stich schafft.

Dies alles sorgt im Laufe eines Durchgangs für überraschende Wendungen, für unerwartete Stiche, aber auch für ungeplante Stichverluste. Damit gilt für das Würfelspiel sogar noch in weit größerem Ausmaß, was ich bereits in meiner Kartenspiel-Rezension angeführt habe: Es geht zu Lasten der Planbarkeit!

Für so manchen Spieler in unseren Runden ist dies zu viel des Guten. Besonders unsere Karten-"Tippler", die richtigen Stichspiel-Veteranen, die



analytisch ihre Kartenhand bewerten und die taktisch günstigste Vorgehensweise herauszufinden versuchen, stehen dem Würfelspiel eher ablehnend gegenüber. In anderen Runden, die sich hauptsächlich aus Gelegenheitsspielern und Liebhabern lockerer Spiele zusammensetzen, kam "Skull King - das Würfelspiel" hingegen recht gut an. Die Nähe zum Kartenspiel wurde in solchen Runden eher als positiv empfunden, da die Grundregeln meist schon bekannt waren.

Es fällt mir daher schwer, ein abschließendes, allgemeingültiges Urteil zu fällen. Jeder sollte sich selbst ein Bild davon machen, viel-leicht im Rahmen eines Besuchs eines Spielabends oder einer größeren Spielveranstaltung, ob ihm "Skull King - Das Würfelspiel" zusagt oder nicht. Aber eines kann ich dem Spiel auf jeden Fall bescheinigen: Das Kartenspiel wurde äußerst gelungen auf ein sehr unterhaltsames Würfelspiel umgesetzt.

In diesem Sinne: YO-HO-HO!

Truely

Game News -
Wertung



Notenskala

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

Spitze!

sehr gut

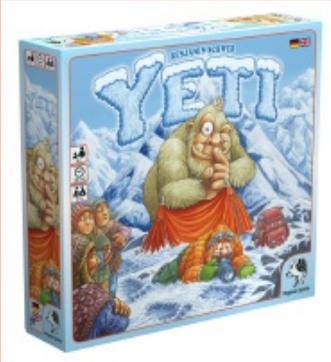
gutes Spiel

so lala

schwach

Game News - Spielekritik

Beim folgenden „Titelhelden“ ist die Einordnung nicht so klar. Ist er gut oder böse? Da er sich aber vor den Menschen schon jahrzehntelang versteckt, muss er doch etwas zu verbergen haben, oder?



Titel: Yeti
taktisches Würfelspiel
Autor: Benjamin Schwer
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2016
für 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 20 - 40 Minuten
Preis: Euro 25,90

Einleitung

Eisige Kälte, steile Felswände, und überall nur Schnee, Schnee und nochmal Schnee. Also, ich wüsste wirklich nichts, was mich dazu bewegte, mich auf die Berge des Himalaya zu begeben. Außer vielleicht der Yeti, dieser geheimnisvolle Schneemensch, der sich dort oben, oberhalb von 6000 Metern Seehöhe herumtreiben soll. Wenn es mir gelänge, seine Existenz anhand von Fotos seiner Fußspuren oder sogar von ihm in natura zu beweisen... Ja, dies wäre schon ein möglicher Beweggrund.

Spielbeschreibung

Ich bin aber nicht der einzige, der sich auf diese Weise mit Ruhm und Ehre unsterblich machen will. Bis zu vier andere Expeditionen haben ihr Basislager am Fuße des Berges aufgeschlagen, um ebenfalls nach Spuren des Yeti zu suchen. Nun gut, mir soll's recht sein. Viel Feind, viel Ehr'!

Der wichtigste Ausrüstungsgegenstand in meinem Rucksack sind sieben Würfel. Wenn ich an der Reihe bin, würfle ich alle mir zur Verfügung stehenden Würfel. Alle Würfel, welche das "Schnee"-Symbol zeigen, muss ich zur Seite legen. Anschließend darf ich alle Würfel genau einer Sorte zur Seite legen. Mit den verbliebenen Würfeln wiederhole ich dieselben Schritte, bis ich alle Würfel beiseitegelegt habe.

Anschließend werte ich mein Würfelergebnis aus. Die erwürfelten Symbole werden dabei in der folgenden Reihenfolge abgehandelt:

Schnee ist schlecht, denn er behindert mich bei den Versuchen, dem Yeti auf die Spur zu kommen. Bei weniger als 3 Schnee passiert wenigstens sonst nichts Ne-



gatives. Habe ich aber mehr als 3 Schnee gewürfelt, herrscht ein Schneesturm, welcher die Suche nach dem Yeti erschwert.

Für Münzen kann ich anschließend 1 Kauf tätigen. Ich kann entweder ein Foto machen, indem ich sofort die auf der Fotoleiste bei der entsprechenden Münzenzahl angezeigten Punkte erhalte. Oder aber ich kaufe mir mit den Münzen Ausrüstung. Das gewünschte Plättchen nehme ich aus der Auslage oder von einem Mitspieler. In letzterem Fall erhält der Mitspieler als Entschädigung dafür die angegebenen Punkte.

Sherpas helfen mir, den Berg zu besteigen. Mit 1 Sherpa klettert meine Bergsteiger-Figur 1 Ebene den Berg hinauf. Mit 3 Sherpas schaffe ich sogar 2 Ebenen. Will ich in einem Zug gleich 3 Ebenen höher steigen, benötige ich schon 6 Sherpas. Erreicht meine Figur erstmals den Gipfel, erhalte ich einen Gipfelbonus, der umso höher ausfällt, je früher ich - im Vergleich zur Konkurrenz - ganz oben stehe.

Riesige Fußspuren vom Yeti bringen mir schließlich wichtige Punkte, abhängig von der Ebene, auf der sich

Fortsetzung von "Yeti"

mein Bergsteiger aufhält. So bringt jede gefundene (= erwürfelte) Yeti-Spur im Basislager bloß 1 Punkte ein, in der 1. Ebene schon 2, dann 3, und am Gipfel sogar stolze 4 Punkte.

Im Normalfall muss ich danach jedes Mal wieder zurück zum Basislager. Zelte erlauben mir jedoch, auf dem Berg zu kampieren. Mit 1 Zelt darf ich auf der 1. Ebene bleiben, mit 2 Zelten auf der 2. Ebene und mit 3 Zelten auf dem Gipfel.

Jeder Punktgewinn bringt mich auf der Zählleiste der Yeti-Figur (sie startet auf

gen verrät der Umstand, dass in einem Spiel Würfel vorkommen, schon sehr viel. Meist kann man hierzulande davon ausgehen, dass es sich dabei um ein Würfelspiel handelt. "Yeti" beweist, dass dies auch für das Dach der Welt gilt. Naturgemäß spielt hierbei das Glück eine größere Rolle. Die Würfel haben - unabhängig vom Sauerstoffgehalt der Luft - ihren eigenen Willen, und man kann nur versuchen, das Beste draus zu machen.

Im Falle von "Yeti" bedeutet dies, jene Regel bestmöglich zu nutzen, dass man stets alle Würfel einer Sorte herauslegen muss.

man wenigstens die Möglichkeit, einen dieser Würfel auf ein beliebiges Symbol zu drehen. Mehr als 3 Schnee ist natürlich schon ziemliches Pech, aber zumindest ist man vom damit eintretenden Schneesturm nicht alleine betroffen. Die Yeti-Figur wird - abhängig von der Spielerzahl - 4 bis 7 Felder vorwärtsbewegt, was die Partie für alle Spieler verlängert. Außerdem werden die überzähligen "Schnee"-Würfel (alle bis auf 3) auf die eigene Aktionsübersicht gelegt, womit sie eine ganze Runde lang auch den anderen Spielern nicht zur Verfügung stehen.

Die anderen Symbole sind grundsätzlich alle positiv. Situationsabhängig wird man mal eher das eine, mal das andere benötigen oder bevorzugen. Werfen wir daher einen genaueren Blick auf die einzelnen Symbole. Fußspuren sind der wichtigste Punktelieferant. Wenn man es geschickt anstellt und im richtigen Moment ein glückliches Händchen hat, kann man mächtig Punkte machen. Da Fußspuren in den höheren Ebenen mehr wert sind, sollte man vorher klettern und möglichst weit oben kampieren, um dann in einer Runde für den großen "Coup" viele Würfel zur Verfügung zu haben.

Zum Klettern braucht man Sherpas. Durch die progressive Steigerung der Kosten ist es vorteilhafter, langsamer aufzusteigen. Allerdings ist der Gipfelbonus schon verlockend. Beson-



Feld 50) näher, mit jedem Schneesturm entfernt sich der Schneemensch wieder ein kleines Stück. Das Spiel endet, sobald ein Expeditionsteilnehmer den Yeti ein- oder überholt hat.

Die laufende Runde wird dann noch zu Ende gespielt. Schlussendlich gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten, er wird mit Ruhm und Ehre überhäuft.

Fazit

In unseren mitteleuropäischen Höhenla-

Dies hat den Vorteil, dass ein schlechter Würfelwurf noch keinen Beinbruch darstellt, und man die Chance hat, über mehrere Durchgänge das Glück vielleicht zu erzwingen. Hat man mindestens einen "Schnee" in einem Wurf, darf man sogar auf das Herauslegen einer Würfelsorte verzichten. Man musste ja ohne-hin den Schnee beiseitelegen.

Prinzipiell bedeutet "Schnee" nichts Gutes. 1 oder 2 Schnee am Ende der Würfelphase sind einfach nur 1 oder 2 vergeudete Würfel. Ab 3 Schnee hat

Fortsetzung von "Yeti"

ders die doch recht attraktiven Gipfelplättchen für die schnellsten Kletterer können einen Spieler schon zu einem eiligen Gipfelsturm verleiten. Um sich Runde für Runde dem Gipfel zu nähern, sind Zelte unabkömmlich, da man sonst nach unten rutscht, im schlimmsten Falle sogar zurück ins Basislager, und für den neuerlichen Aufstieg wieder Würfel für Sherpas verschwenden muss.

Mit Münzen kann man ja einen Kauf durchführen. In der ersten Hälfte des Spiels ist sicher Ausrüstung die bessere Option, schließlich besitzt jeder Ausrüstungsgegenstand einen speziellen Nutzen. Dieser kann entweder einmalig sein (das Ausrüstungsplättchen wird nach Gebrauch zurück in die Auslage gelegt) oder in jedem Spielzug eingesetzt werden. Die Stärke ihrer Funktion wirkt sich dabei auf die Kosten aus. So kostet das Ausrüstungsplättchen, das lediglich einmal 1 zusätzliche Münze bringt, bloß 1 Münze, während jenes, welches in jedem Zug 1 zusätzliches Zelt beschert, stolze 5 Münzen.

Im späteren Spielverlauf wird man wohl seine Münzen in Fotos investieren und sich keine Ausrüstung mehr



zulegen. Je teurer dabei die Kamera, sprich: je mehr Münzen man ausgibt, umso besser sind die Aufnahmen, was sich in Siegpunkten auswirkt. Mit 2 Münzen kriegt man bloß ein unscharfes Handy-Foto (3 Punkte), eine professionelle Filmkamera um 7 Münzen liefert hingegen sogar eine gestochen scharfe Video-Großaufnahme vom Yeti (21 Punkte).

Das Spielprinzip ist ja an und für sich - wie bei den meisten Würfelspielen - relativ einfach, bietet aber trotzdem mehrere Möglichkeiten, verschiedene Vorgehensweisen, wie man an die wichtigen Siegpunkte gelangt. Wer dennoch mehr Abwechslung wünscht, kann dem Spiel die Wetter-Plättchen hinzufügen. Die 12 Plättchen weisen auf der Vorderseite (Schönwetterseite) einen positiven Effekt auf, der für alle Spieler für eine ganze Spielrunde gilt. Auf der Rückseite - der Schlechtwetterseite - sind hingegen negative Auswirkungen angegeben. Je nachdem, wie viele Plättchen man anfangs auf die Schlechtwetterseite dreht, lässt sich auch ein wenig die Spieldauer steuern.

Das Spielmaterial macht einen sehr einladenden Eindruck. Der dreidimensionale Berg, der in der Mitte des Spielplans in die Höhe ragt, muss beim ersten Mal zusammengesteckt werden, hat dann aber ganz praktisch in der Schachtel Platz. 7 Spezialwürfel, pro Spieler eine



Bergsteiger-Figur und 1 Punktmarker, sowie jede Menge stabiler Plättchen (Gipfel-Plättchen, Wetter-Plättchen, Basislager, Ausrüstungs-Plättchen, Foto-Leiste, Startspieler-Plättchen und 1 Yeti) komplettieren das Material. Die künstlerische Gestaltung von Dennis Lohausen finde ich sehr gelungen: Übersichtlich, mit allgemein verständlicher Symbolik und einem Schuss Humor versehen.

Insgesamt hebt sich "Yeti" ausreichend von anderen Würfelspielen ab. Ein Trip auf das Dach der Welt lohnt sich deshalb auf alle Fälle!

**Game News-
Wertung**





Die fiesen 7
Gaunerkomödie
Deutschland 2015
von Jacques Zeimet
Drei Hasen Studio
Dauer: ca. 20 min.

Film-Tipp des Monats

Ein klassischer Stoff des „film noir“: Die Ganoven streiten sich um die gerechte Aufteilung des erbeuteten Geldes. Das Dumme daran: Erstens sind die Gauner nicht so clever, zweitens werden sie beim Zählen immer wieder abgelenkt. Wie kann man auch konzentriert bleiben, wenn man gerade ins Handy spricht oder entsetzt in die Mündung einer Pistole blickt...

Der Regisseur Jacques Zeimet ist ein Spezialist für verwirrende Augenblicke, Verwechslungen und Situationskomik. Auch mit dieser



Komödie gelingt es ihm, die Zuseher bestens zu unterhalten. Sein Streifen beweist, dass es keine komplizierten Plots, keine langen Stories braucht, um lustige Szenen hervorzurufen. Prädikat: Sehr unterhaltsam!



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