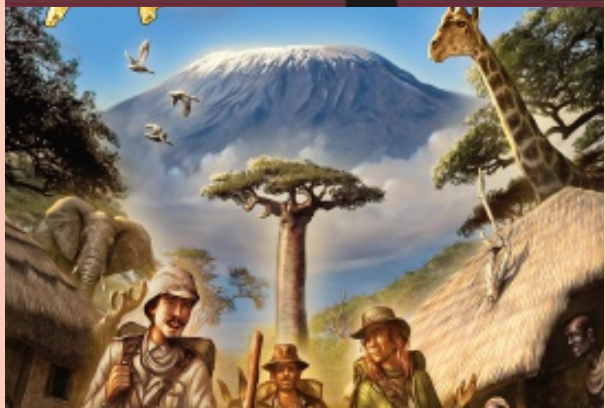


IM SCHWARZEN KONTINENT !!!

Afrikanischer Abend im Trauerhof am 5. Okt. '16! (S. 1)



290. Ausg. 29. Sep. '16
Auflage 100 Stück (!!!)
25. Jg., Abo 15 Euro



MOMBASA gewinnt des Dt. SpielePreis 2016

Es war ja nicht anders zu erwarten: Auch beim Deutschen SpielePreis sahnt Österreich ab! Alexander Pfister gewinnt mit seinem „Mombasa“, das bei Eggert Spiele erschien und von Pegasus Spiele vertrieben wird. Gratulation an Autor und Verlag! Mehr über alle Auszeichnungen auf Seite 2.

Game News - Eigenreportage

Liebe Schulkinder, Eltern von Schulkindern, Onkel, Tanten,...

Während bei uns die Schulzeit gerade wieder angefangen hat, sind die ersten 9 Tage im Oktober in Südafrika die dritten Ferien im Schuljahr. Auch wenn das eher kurze Ferien sind, gibt es in ganz Afrika ein breites Angebot an Freizeitaktivitäten.

Einen Badeurlaub auf Nyali Beach in „Mombasa“, Kenya kann sich sicher nicht jeder leisten, aber es gibt ja auch noch andere Orte an denen sich exotische Drinks aus „Crazy Coconuts“ schlürfen lassen.

Den besonders Abenteuerlustigen unter Euch sei dazu die „Beasty Bar“ ans Herz gelegt, wo man auch gerne mal Tom, den Tiger oder Leo, den Löwen zum Sitznachbarn hat. Am Ende der Ferien stellen wir dann noch fest: „Leo muss zum Friseur“ um für die Schule wieder adrett auszuschauen.

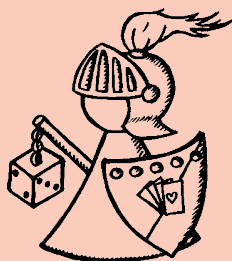
Am letzten Wochenende bevor der Ernst des Lebens wieder los geht, kann man sich ja dann noch sein Urlaubshirn wieder auf Betriebstemperatur trainieren und mit „Memory - das Brettspiel“ seine Merkfähigkeit steigern.

Viel Spaß und guten Lernerfolg wünscht

Euer „Massa“ Oliver

HAGAR

DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis

Deutscher Spiele-

Preis 2016

Wie schon auf Seite 1 berichtet, gewann auch heuer wieder ein Österreicher den Deutschen Spiele-Preis. Alexander Pfister konnte sich mit seinem „**MOMBASA**“ (Eggert Spiele/Pegasus) gegen starke Konkurrenz durchsetzen. Den Deutschen KinderspielePreis gewann Leo Colovini mit seinem „**LEO MUSS ZUM FRISEUR**“ (Abacus Spiele). Die Goldene Feder - der Preis für die vorbildliche Regel ging an „**STONE AGE JUNIOR**“ (Marco Teubner/Hans im Glück). Herzlichen Glückwunsch an alle Autoren und Verlage!

Ritter der Knobelrunde

Hier nun die „Top Ten“:

1. Mombasa
2. Codenames
3. T.I.M.E. Stories
4. Pandemie Legacy
5. Mysterium
6. Karuba
7. Isle of Skye
8. Imhotep
9. 7 Wonders Duel
10. Nippon

tegorie Kinderspiel.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 9. Okt. 2016 bis spätestens 12:00 Uhr.

Zwischenwertung

Das Jahr nähert sich langsam dem Ende, und es wird immer spannender. Hier die Wertung:

„À la carte“-Preis 2016

Auch heuer hat das Spielermagazin „Fairplay“ wieder das ihrer Meinung nach beste Kartenspiel ausgezeichnet. Den „À la carte“-Preis 2016 erhielt „**7 WONDERS DUEL**“ von Antoine Bauza & Bruno Cathala (Repos)

Graf Ludo 2016

Aber auch die besten Spielegrafiken werden jedes Jahr prämiert. Dieses Jahr gewann „**MYSTERIUM**“ (Grafik: Igor Burlakov & Xavier Collette) in der Kategorie Familienspiel, sowie „**SPOOKIES**“ (Grafik von Michael Menzel) in der Ka-

1. Prinz Franky	192
2. König Reinhold	176
3. Herzog Gerhard	174
4. Knappe Roland	135
5. Zofe Michaela	134
6. Marquis Christoph	122
7. Earl Johannes	120
8. Marquis Udo	98,5
9. Earl Oliver K.	84
10. Königin Ute	61
11. Sir Gerfried	50
12. Herzog Jakob	48
Prinzessin Nicole	48
14. Graf Thomas L.	43
15. Baron Daniel	42,5
16. Knappe Uwe G.	37
17. Earl Andreas H.	36,5

Game News - Spielkritik

Das erste Spiel zum Thema „Afrika“ handelt zur Zeit der Kolonialisierung. Es trifft sich ganz gut, dass dieses Spiel momentan viele Auszeichnungen erhält, unter anderem den Deutschen SpielePreis 2016 bekam...



Titel: Mombasa
Art: Strategiespiel
Autor: Alexander Pfister
Verlag: Eggert Spiele
Vertrieb: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2015
für 2 - 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: 75 - 150 Minuten
Preis: Euro 39,--

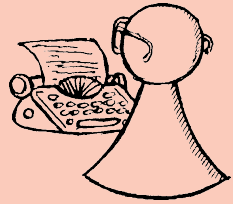
Die - ach so erfolgreiche - Menschheitsgeschichte ist auch voller unrühmlicher Taten. Zu diesen gehört zweifellos die Zeit der Kolonisation, welche die Ausbeutung der natürlichen und auch menschlichen Ressourcen einheimischer Zivilisationen zum Zwecke der Bereicherung zur Folge hatte. So bedauerlich dies alles auch nach mehreren Jahrhunderten ist, so ist dies doch Teil der Geschichte, aus der die Menschheit hoffentlich ihre Lehren zieht. Als Spieler

sind wir uns dieses dunklen Kapitels zwar bewusst, wollen "Mombasa", welches die Kolonisierung Afrikas zum Thema hat, aber nicht von vorneherein aus moralischen Gründen ablehnen, sondern rein als Spiel betrachten.

Vier Handelskompanien versuchen im Spiel "Mombasa", in

Afrika Fuß zu fassen, zu expandieren und an den Ressourcen des Landes zu verdienen. Jede startet in einem anderen Teil von Afrika, sodass jeder Kompanie eine Seite des Spielplans zugeordnet ist, an der die entsprechende Kompanieleiste angelegt wird und die Handelsposten vorerst auf die farblich passenden Kompaniebasen gestellt werden.

Die Spieler fungieren im Spiel jedoch nicht als Geschäftsführer der Gesellschaften, sondern **repräsentieren Investoren**, welche Waren in die Handelskompanien investieren und die Handelsposten dieser Kompanien über den schwarzen Kontinent ausbreiten, um den Wert ihrer Anteile zu steigern. Zudem versuchen sie, ihre Erträge sowohl durch den Aufbau eines Diamantenbe-



standes als auch durch geschickte Buchhaltung zu verbessern.

Die meisten dieser **Aktionen werden durch Karten gesteuert**. In der **Planungsphase** jeder Runde legt jeder Spieler verdeckt Karten aus seiner Hand in den Aktionsbereich seiner Spielerablage. Haben alle ihre Planung abgeschlossen, werden alle Karten umgedreht. In der anschließenden Aktionsphase führen die Spieler reihum je eine Aktion aus, bis alle ihre Aktionsphase beendet haben. Die Aktionen im Einzelnen:

Ausgespielte **Warenkarten** können - einzeln oder zusammen mit anderen derselben Warensorte - auf zweierlei Weise genutzt werden. Entweder um auf einer oder mehreren Kompanieleisten vorwärtszuziehen, wodurch man seine entsprechenden Anteile erhöhen kann, oder um eine neue Karte aus der Kartenauslage zu erwerben, wodurch man seine zukünftigen Aktionsmöglichkeiten verbessern kann.

Mit ausgespielten **Ausbreitungskarten** wiederum darf man eine beliebige Kompanie expandieren, indem man Handelsposten

Fortsetzung von "Mombasa"

von der Basis auf benachbarte Regionen setzt, bis der gesamte Ausbreitungswert verbraucht ist. Jede auf diese Weise besetzte Region bringt eine Belohnung. In jeder Region darf übrigens nur eine einzige Kompanie Fuß fassen, aber es ist möglich, Handelsposten anderer Kompanien zu verdrängen.

Eine **Buchhalter-Karte** im Aktionsbereich erlaubt es, den Tintenfassmarker auf seiner Buchhaltungsleiste vorwärts zu ziehen. Dies ist allerdings an mehrere Bedingungen geknüpft. Erstens müssen alle Felder, über die man ziehen will, mit Büchern belegt sein (bekommt man aus einer offenen Auslage, aber erst am Ende der Buchhalter-Aktion), zweitens müssen die darauf angegebenen Voraussetzungen erfüllt werden, meist ist dazu eine Mindestmenge an bestimmten Symbolen im eigenen Aktionsbereich erforderlich.

Eine **Diamanthändler-Karte** ist wesentlich einfacher zu handhaben. Man zieht einfach die darauf angegebenen Felder auf seiner Diamantleiste vorwärts, manche Karten ermöglichen sogar zusätzliche Felder für besetzte Minenfelder bestimmter Kompanien.

Nicht alle Aktionen sind an Aktionskarten gebunden. Jeder Spieler verfügt über ein

paar Bonusmarker. Das **Setzen eines Bonusmarkers** auf ein freies Bonusfeld stellt die letzte Aktionsmöglichkeit dar. Alle Felder verlangen eine bestimmte Voraussetzung, zum Beispiel die Bezahlung von Kosten, die Mehrheiten an einem bestimmten Symbol im Aktionsbereich, etc. Dafür erhält man zum Teil recht attraktive Belohnungen, wie zusätzliche Anteile an Kompanien oder Bonusplättchen, welche in der nächsten Runde Vorteile bringen.



Haben alle Spieler ihre Aktionsphase beendet, werden noch ein paar Vorbereitungen für die nächste Runde durchgeführt (Auffüllen der Kartenauslage und der Bücher, Zurücknehmen der Bonusmarker). Nach sieben Runden endet das Spiel. In der **abschließenden Wertung** wird - mit Hilfe eines Wertungsblockes - das **Gesamtvermögen** jedes Spieler berechnet. Dieses ergibt sich aus dem Bargeldbestand, den Anteilen an den vier Kompanien, sowie den Fortschritten auf der Buchhaltungs- und der Diamantenleiste. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtbetrag erweist sich als der erfolgreichste Investor.

Bei "Mombasa" treffen wir auf zwei beliebte Spielmechanismen: **Worker placement und Deckbuilding**. Beides kommt hier aber auf erfrischend neue Art vor und wurde zudem auf sehr gelungene Weise miteinander verknüpft.

Wie bei fast allen Deckbauspielen verfügt jeder Spieler auch hier über ein paar **Startkarten mit eher bescheidenen Fähigkeiten** für die einzelnen Aktionen: ein paar Warenkarten (die 3 Waren Baumwolle, Bananen und Kaffee jeweils in den niedrigen Werten 1 und 2), 2 Ausbreitungskarten (Wert 2) und eine einzige Buchhaltungskarte. Eine Diamanthändler-Karte findet sich überhaupt erst gar nicht im Startset.

Die Karten der Auslage können da schon um einiges mehr. **Mit jeder Runde werden die darauf angegebenen Aktionen effektiver**, schließlich finden sich sogar ein paar zusätzliche Kompanie-Anteile in der Auslage. Erworbene Karten werden sofort auf die Hand genommen und können bereits in der nächsten Runde eingesetzt werden. Die Kosten der Karten ergeben sich übrigens aus dem auf der Karte angeführten Preis sowie dem Wert des Feldes, auf dem die Karte liegt. Am Ende jeder Runde rücken die Karten auf billigere Felder vor und vom Stapel werden neue Karten aufgedeckt.

Fortsetzung von "Mombasa"

Anders als in den meisten Deckbauspielen kommen ausgespielte bzw. genutzte Karten nicht auf einen Ablagestapel, sondern wandern vom Aktionsbereich - den sogenannten "Aktions-Slots" - zur oberen Seite



des Spielertableaus, den "Sammel-Slots". Dabei muss darauf geachtet werden, dass jede Karte zum genau gegenüberliegenden Slot kommt. Bevor alle Karten raufwandern, darf sich der Spieler alle Karten ei-nes Sammel-Slots auf die Hand nehmen. Dies ist eine sehr **knifflige Regelung, die gutes Timing und noch bessere Planung erfordert**, um für die nächste(n) Runde(n) die richtigen Karten zur Verfügung zu haben.

Zu Beginn des Spiels verfügt jeder Spieler über **3 Aktions-Slots**, kann also bis zu 3 Karten in seinen Aktionsbereich ausspielen. Bestimmte Felder auf der Diamanten- und der Buchhaltungsleiste **schalten weitere Slots frei**. Es ist aber relativ schwierig, mit mehr als 3 Slots zu arbeiten

, dafür ist auch ein steter Nachschub an Karten notwendig.

Der **Arbeitereinsatz** fällt - was die Innovation betrifft - gegenüber dem Deckbau deutlich ab. Dennoch ist noch genug Stoff für die grauen Zellen vorhanden.

Dies liegt an den Voraussetzungen, die erfüllen sind. Sind nur ein paar Münzen zu entrichten, geht's ja noch relativ einfach. Einige Bonusfelder erfordern aber, dass man in gewissen Symbolen (Bananen, Baumwolle, Kaffee oder Ausbreitung) gerade die Mehrheit auf seinen Aktionskarten innehat. Das sorgt bereits in der Planungsphase für Entscheidungsnöte. Aber auch in der Aktionsphase muss aufgepasst werden, da genutzte Karten umgedreht werden und ihre Symbole dann nicht mehr sichtbar sind.

Gute Strategiespiele zeichnen sich dadurch aus, dass sie **mehrere Möglichkeiten zum Sieg** bieten. Auch bei "Mombasa" führt mehr als ein Weg zum Ziel. Da gibt es mal die **Beteiligungen an den Unternehmen**. Der Wert eines Anteils

ergibt sich aus der Anzahl der Münzsymbole, die durch das Errichten von Handelsposten auf der Basis sichtbar sind. Je mehr Handelsposten eine Gesellschaft hat, umso wertvoller sind ihre Anteile, was auch thematisch sehr gut passt. Der Spielplan selbst hat zu wenig Felder, damit sich alle Kompanien voll ausbreiten können, weshalb es immer wieder zu Gerangel kommt, welche dann Auswirkungen auf die Kurswerte haben.

Die **Kompanieleisten**, auf der die Spieler ihre Anteile festhalten, sind nicht identisch. Auf jeder Leiste gibt es unterschiedliche Boni, die durch das Erreichen bestimmter Felder genutzt werden können. Manche davon sind Dauerboni, die also dauerhaft einen Vorteil bieten, andere bieten Bonusfelder, die dann wie die anderen Bonusfelder durch das Platzieren eines Bonusmarkers genutzt werden können.

Die **Boni sind von Kompanie zu Kompanie verschieden**, jede Gesellschaft hat sozusagen einen anderen Schwerpunkt. Die eine Kompanie liefert zusätzliche Bonusmarker, die andere reduziert die Kosten für Karten, wieder andere unterstützen das Vorrücken auf der Diamanten- und Buchhaltungsleiste, usw. Nachdem die Leisten auf Vorder- und Rückseite verschieden sind, und beliebig auf die Kompanien verteilt werden können,

Fortsetzung von "Mombasa"

ergibt sich für jede Partie eine andere Ausgangssituation. Für Abwechslung ist somit gesorgt.

Auch mit **Diamantleiste und Buchhaltungsleiste lässt sich viel Geld verdienen**. Am Spielende erhält man ja noch zusätzliches Einkommen, je nachdem wie weit man mit seinen Markern auf den Leisten vorangeschritten ist. Auf jeder Leiste lassen sich bis zu 60 Pfund extra verdienen. Ich persönlich finde es allerdings ungerecht, dass man mit beiden Leisten gleich viel Geld erhält, schließlich ist es **ungleich schwerer, auf der Buchhaltungsleiste voranzukommen**.

Wie schon in der Spielbeschreibung erwähnt, benötigt man zuerst einmal Bücher, die man sich aus der offenen Buchauslage holen kann. Die darauf abgebildeten Voraussetzungen sollten zudem möglichst gut zusammenpassen, denn man darf mit einer Buchhalter-Aktion nur auf jene Felder ziehen, deren Bedingungen man mit den Karten seines Aktionsbereiches erfüllt. Wenn nur ungeeignete Bücher ausliegen, kommt man nur wenige Felder voran. Nach dem Ziehen seines Tintenfassers erhält man eine Belohnung, wofür aber nur das zuletzt betretene Buchfeld ausschlaggebend ist.

Nach meinen Erfahrungen ist für die Buchhal-



tungsleiste so viel zu beachten, dass sich dies nur dann lohnt, wenn wirklich passende Bücher ausliegen. Für das Ziehen auf der Diamantleiste gibt es hingegen keinerlei Bedingungen, man kann die Zugweite mit passenden Diamantminen sogar noch erhöhen. Meiner Meinung nach hätte man dieses **Ungleichgewicht** durch unterschiedliche Prämien am Spielende ausgleichen sollen.

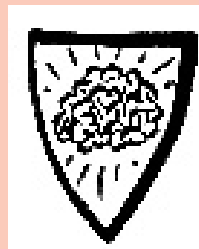
Aber ansonsten funktioniert das Spiel gut. Nein, eigentlich sogar ausgezeichnet. "Mombasa" ist eine **wirklich gelungene Komposition**, die das Herz jedes Vielspielers höher schlagen lässt. Wenn es etwas zu bekritteln gibt, dann nur dass Alexander Pfister vielleicht eine Spur zu viel hineingepackt hat. Dies wirkt sich nicht nur auf den langwierigen Spielaufbau aus. Durch die Fülle an Ideen erfahren einige wirklich geniale Spielelemente nicht die Beachtung, die sie verdienen. Mir gefällt beispielsweise die Idee mit den "Aktions-Slots" ausgesprochen gut, und finde es

schade, dass sich dies in sieben Spielrunden nicht so richtig entfalten kann. Es ließe sich sicher ein tolles Spiel draus machen, welches rein auf diesen Mechanismus reduziert ist.

"Mombasa" ist aber trotzdem **eines der Highlights dieses Jahres** für den anspruchsvollen, erfahrenen Spieler!

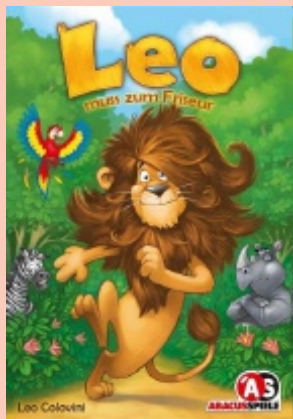
Truly

Game News-
Wertung



Game News - Spielekritik

Wenn es ein Tier gibt, welches stellvertretend für Afrika - Thema unseres nächsten Spieleabends - ist, dann den Löwen, der hier aber ganz menschliche Probleme hat...



Leo muss zum Friseur
Art: **Merk- und Laufspiel**
Autor: **Leo Colovini**
Verlag: **Abacus Spiele**
Jahrgang: **2016**
für **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 6 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 20,-**

Er ist schon ein stattlicher Löwe, unser Leo. Stolz, nonchalant, smart, ein echter Sunnyboy. Nur seine Mähne! Die ist viel zu lang für einen König der Tiere, weshalb Leo dringend zum Friseur muss. Das Dumme ist nur, dass der gute Leo auf dem langen Weg durch den Dschungel so gerne das eine oder andere Pläuschchen mit anderen Tieren hält und daher Bobo, den Friseur, nicht rechtzeitig vor Ladenschluss erreicht. Ohne unsere Hilfe wird es seine Majestät wohl nicht schaffen, den zeitaufwändi-

gen Unterhaltungen aus dem Weg zu gehen...

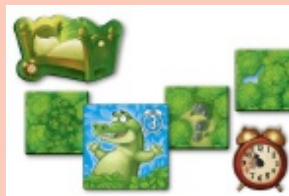
Der Weg von Leos Bett bis zu Äffchen Bobos Friseurstuhl führt durch dichten Dschungel, dargestellt durch **30 Wegplättchen**, welche mit der Dschungelseite nach oben ausgelegt werden. Auf ihrer Rückseite sind Wegweiser oder Tiere in einer der fünf Farben abgebildet. Die **20 Bewegungskarten** werden gemischt und gleichmäßig vollständig an die Spieler verteilt. Der Wecker wird auf 8 Uhr gestellt, und schon läutet er und jagt Leo aus dem Bett!

Wer an der Reihe ist, spielt eine seiner **Bewegungskarten** aus und zieht die Leo-Figur entsprechend viele Schritte (1 bis 4) auf dem Weg vorwärts. Dann dreht er das Wegplättchen um, auf dem Leo landet. Zeigt das Plättchen einen Wegweiser, oder stimmt die Farbe der Bewegungskarte mit der Farbe des Tieres überein, verliert Leo keine Zeit. Stimmt die Farbe jedoch nicht überein, vergehen wertvolle Stunden. Der Zeiger des Weckers wird entsprechend vorgerückt.

So verrinnt Stunde um Stunde. Viel zu früh ist es 8 Uhr abends, und damit **Ladenschluss bei Bobo**. Zwar wächst Leos Mähne

unauffhaltsam ein schönes Stück, aber er kann es ja am nächsten Tag noch mal versuchen. Für die Spieler bedeutet dies, alle Wegplättchen wieder umzudrehen, und es ein weiteres Mal vom Start weg zu probieren. Mit dem großen Unterschied, dass bereits einige Plättchen bekannt sind, und man Leo nach Möglichkeit zu Wegweisern und farblich übereinstimmenden Tieren zieht, um Zeit zu sparen.

Bis zu fünf Anläufe darf Leo auf diese Weise machen, was mit einer durch Puzzleteile wachsenden Mähne angezeigt wird. Schafft es Leo einmal rechtzeitig zum Haarschneiden, haben alle Spieler gemeinsam gewonnen. Scheitern die Spieler jedoch auch beim fünften Versuch, haben alle Spieler verloren.



Ein Gelingen beim ersten Mal ist fast unmöglich und hat dann auch mit einer gehörigen Portion Glück zu tun. Sicher, **Glück braucht man bei einer Partie "Leo" auf jeden Fall**, sowohl beim erstmaligen Aufdecken der Plättchen, als auch dafür, die passenden

Fortsetzung von "Leo muss zum Friseur"

Karten zum richtigen Zeitpunkt auf der Hand zu halten. Dennoch: Die wichtigste Voraussetzung, um das Spiel zu gewinnen, ist ein **gutes Gedächtnis!**

Die Spieler sammeln nämlich im Laufe eines Durchlaufs Wissen, **Informationen über die Art der Plättchen** (Farbe, Tiere). Diese sollten sie sich möglichst gut einprägen, um sie im nächsten, übernächsten Durchlauf zu nutzen, Leos zeitaufwändige Tratschereien zu unterbinden und mit wenig Zeitverlust voranzukommen. "Leo muss zum Friseur" erinnert dabei ein wenig an das vielgepriesene Erwachsenenenspiel "T.I.M.E. Stories", bei dem ebenfalls mehrere Durchgänge benötigt werden, um eine zielführende Vorgehensweise herauszufinden.

"Leo" ist somit ein **tolles Memo-Spiel mit originellem Mechanismus**. Für Kinder reicht es vollkommen, sich die Farben der Tiere zu merken. Das Spiel ist jedoch auch für Erwachsene bestens geeignet, weil es noch weitere Ebenen der Information beinhaltet. So kann es auch sehr hilfreich sein, sich die Art der Tiere einzuprägen.

Jedes Tier hält Leo nämlich unterschiedlich lange auf. Während das ängstliche Zebra ihn nur

kurz anzusprechen traut (1 Stunde), und das reservierte Nashorn auch bloß 2 Stunden mit ihm reden will, verstreichen mit dem aufgeregten Krokodil oder dem plappernden Papagei gleich 3 bzw. 4 Stunden. Am meisten Zeit beansprucht - wie sollte es auch anders sein! - das Flirten mit der hübschen Löwin (5 Stunden). Dieses Wissen kann man sich zu Nutzen machen. Wenn schon keine eigene Bewegungskarte passt, dann kann man zumindest eine mit möglichst wenig Zeitverlust wählen.



Die nächste Ebene der Information ist aber nur etwas für echte Gedächtniskünstler. Die Wegplättchen gibt es nämlich mit **fünf verschiedenen Rückseiten**: Lichtung, Wald, Palmen, Felsen und See. In jeder dieser Landschaften kommt genau ein Wegweiser, sowie jedes Tier und jede Farbe (stets in anderer Kombination) exakt einmal vor. Mit dieser Kenntnis und bereits bekannten Wegplättchen können dann auch Wahrscheinlichkeiten für die noch verdeckt ausliegenden Plättchen berücksichtigt werden bzw. bestimmte Tiere oder Farben gänzlich ausgeschlossen

sen werden.

Sicher: Diese Vorgehensweise ist für die Kleinen doch etwas zu schwierig, und nimmt dem Spiel zugegebenermaßen ein wenig die Lockerheit. Mit der **geschickten, systematischen Einteilung der Wegplättchen** ist "Leo muss zum Friseur" allerdings eines jener seltenen Kinderspiele, die auch für reine Erwachsenenrunden eine Herausforderung darstellen. Es funktioniert sogar recht gut als Solo-Spiel, wenn man Kartenhand und -nachschub entsprechend reglementiert.

So bleibt mir abschließend nur mehr, der Nominierung zum "Kinderspiel des Jahres" durch die Jury absolut beizupflichten. **Genau so sollten Kinderspiele sein,**

damit sie auch noch über einen längeren Zeitraum Spaß machen!

Manly

Wertung:



Game News - Spielekritik

Exclusive Nachbars, bei denen nur gewisse Gäste Einlass finden, sind zwar nicht typisch für Afrika, dafür aber die Klientel, die sich mehrheitlich aus Bewohnern des schwarzen Kontinents zusammensetzt...



Titel: Beasty Bar

Art: Kartenspiel

Autor: Stefan Kloß

Verlag: Zoch Verlag

Jahrgang: 2014

für 2 bis 4 Spieler

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

Preis: Euro 14,90

Die Szene-Partys in der Beasty Bar sind legendär – da will kein hohes (und auch kein kleines) Tier fehlen. Deshalb wird gedrängelt und der Vordermann bearbeitet – mit Klauen, Pranken oder gar der persönlichen Duftnote. Und trotzdem ist vielleicht alles vergebens, weil schon wieder so eine durchgeknallte Robbe den Eingang mit dem Ausgang vertauscht hat!

Mit vier Karten werden der Eingang und Ausgang der Beasty Bar markiert, dazwischen lässt man Platz für etwa fünf Karten. Jeder

Spieler erhält einen Kartensatz mit zwölf verschiedenen Tieren in seiner Farbe. Nachdem er die Karten gut gemischt hat, nimmt er vier davon auf die Hand.

Wer an der Reihe ist, spielt ein Tier aus und legt es ans Ende der Reihe, die sich vor dem Eingang zur Beasty Bar bildet. Danach tritt die persönliche Eigenschaft dieses Tieres in Kraft. So marschiert der Löwe zum Beispiel immer gleich an die Spitze der Schlange, duldet aber (klar, er ist ja der König der Tiere) keinen anderen Löwen in der Reihe. Das Nilpferd schiebt mit seinen Pfunden ebenfalls alles zur Seite, was im Weg steht, nur am Löwen wagt es sich natürlich nicht vorbei. Noch schlimmer ist das Krokodil – es frisst gar alle kleineren Tiere (und das sind fast alle) vor sich, so dass diese aus dem Spiel sind.

Sobald fünf Tiere in der Schlange stehen, dürfen die beiden vordersten in die Bar, das dritte und vierte rückt auf bis zum Eingang und das fünfte Tier wird mit einem Tritt auf die Gasse (Ablagestapel) befördert.

Wenn die Spieler ihre gesamten Handkarten abgelegt haben, endet das Spiel. Es gewinnt, wer die meisten Tiere in die Bar bringen konnte.

Lediglich aus 56 Karten besteht das Spielmaterial. Diese sind aber größer als normale Spielkarten und auch witzig gestaltet. Aber nicht nur die Tiergrafik ist gelungen, sondern auch die Symbolik im unteren Kartenviertel ist gut verständlich. Das ist auch vor allem in den ersten Partien wichtig, wenn man noch wenig bis gar keinen Überblick über die Eigenheiten der Tiere besitzt. Hier helfen nämlich die Übersichtskar-



Fortsetzung von "Beasty Bar"

ten wenig weiter, wenn mehrere Anfänger am Tisch sitzen, denn leider liegt nur eine Karte in deutscher Sprache bei. Und weil die Übersichtskarten auch noch sehr klein bedruckt sind, bringt es auch nichts, die deutsche Karte in die Tischmitte zu legen.

Die Grundregel des Spiels ist sehr simpel.

Wenn man aber dann die Eigenheiten der einzelnen Tiere erklärt, stöhnen Neulinge spätestens beim siebten oder achten Tier unweigerlich auf. Hier gibt es vor der ersten Partie schon viel zu erklären, aber am besten lernt man in einem ersten Probespiel. Ich habe keine Testgruppe erlebt, die danach nicht sofort eine weitere Partie spielen wollte, vor allem auch deshalb, weil nach dem ersten Spiel auch die letzten Unklarheiten hinsichtlich der tierischen Eigenschaften beseitigt sind.

Beasty Bar ist ein Spiel, das natürlich vom Kartenglück gesteuert wird. Trotzdem ist man diesem aber nicht komplett ausgeliefert. Erstens hilft es enorm weiter, wenn man die Karten schon kennt. Zweitens ist es gut, wenn man sich merken kann, wer welche Tiere schon ausgespielt hat. Sind noch Stinktiere (sie vertreiben immer die höchsten Tiere) oder Papageien (vertreiben ein Tier nach Wunsch

) im Spiel, gleicht es zum Beispiel immer einem Himmelfahrtskommando, den eigenen Löwen zu spielen. Oder zum Beispiel die Affen: Ihre Eigenschaft kommt nur zum Tragen, wenn zwei von ihnen ausliegen – wenn man mit dem eigenen also zu lange wartet, richtet er dann alleine nichts mehr aus. Auch ist es gefährlich, seine kleinen Tiere zu legen, solange noch zu viele Krokodile im Spiel sind.



Außerdem gibt es Tiere mit Topeigenschaften und solche mit weniger aufregenden. Die Robbe ist ein solches Spitzentier. Denn sie vertauscht einfach den Eingang mit dem Ausgang der Bar. Sinnvollerweise spielt man sie aber möglichst nur als fünfte Karte, wodurch man dann sofort in der Bar landet. Andernfalls verschwendet man ihre tolle Eigenschaft vermutlich nur.

Interessant ist auch, dass manche Tiere eine Dauereigenschaft besitzen, während die meisten nur in dem Moment des Ausspielens etwas bewirken. Das gefräßige Krokodil ist zum Beispiel ein solcher "Dauerbrenner". Lag es in der Schlange ziemlich vorne und dreht dann jemand unachtsam-erweise mit der Robbe die Reihe

um, so wirbelt das Krokodil Fleisch witternd herum und frisst sich gleich wieder durch all die Tiere, die sich bis zu diesem Zeitpunkt hinter dem Krokodil in Sicherheit wähnten. Diese Fressraserei kann leider auch die Robbe selbst treffen, was dann natürlich für besonders viel Schadenfreude am Tisch sorgt!

Eine Runde Beasty Bar hat man in 20 Minuten ge-

spielt, die äußerst unterhaltsam und kurzweilig verlaufen – zumindest zu dritt und viert. Die Testrunden zu zweit haben eher nicht überzeugt. Die Altersempfehlung passt, und nicht nur Kinder haben Spaß an

diesen tierischen Barbesuchern. Das verwundert auch nicht, denn dieses kleine Spiel hat alles, was man sich von einem Kartenspiel wünscht: einfache Regeln sowie viel Interaktion und Schadenfreude!

Sandra Lemberger

Game News- Wertung



Game News - Spielekritik

Affen gibt es zwar auf (fast) allen Kontinenten unseres Planeten, man assoziiert die Primaten aber doch oft mit Afrika, weshalb das folgende Spiel gut zu diesem Thema passt...



Titel: Crazy Coconuts
Geschicklichkeitsspiel
Autor: Walter Schneider
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2015
für 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 5 Jahren
Dauer: 10 - 20 Minuten
Preis: Euro 23,90

Einleitung

Unglaublich, was von unseren Kindern da verlangt wird. Selbst für den durchschnittlichen Erwachsenen ist die Berechnung der Flugbahn geworfener Objekte - Wurfpfand genannt - eine nahezu unlösbare Aufgabe. Schließlich müssen dabei die Abwurfgeschwindigkeit, die Geschwindigkeitsänderung durch konstante Beschleunigung (Erdbeschleunigung $9,81 \text{ m/s}^2$), die Anfangshöhe, der Winkel und nicht zuletzt der Luftwiderstand für

die ballistische Flugbahn berücksichtigt werden.

Gottlob halten es unsere Kleinen mehr mit der physikalischen Formel von Otto Waalkes' "Phänomen der Schräge": "Je mehr sssst, desto mehr bumm!", und gehen viel unbefangener und weniger umständlich an das Spiel "Crazy Co-conuts", bei dem es gilt, mit Hilfe eines Affenkatapults Kokosnüsse in Becher zu schleudern.

Spielbeschreibung

Die begehrten Ziele werden zuerst in der Mitte aufgebaut. Je nach Spieleranzahl werden die 10 gelben und 4 roten Becher entweder in einer quadratischen Formation (3×3 Becher) oder in Pyramidenform (Seitenlänge 4 Becher) aufgestellt. Jeder Spieler erhält 1 Spielbrett, welches er an einer Seite der Becher anlegt, ein Affenkatapult und **8 Kokosnüsse als Munition**.

Der Blickfang ist mit Sicherheit das **Affenkatapult**, eine mehr als 10 cm große Plastikfigur eines breit grinenden Affen, in dessen



ausgestreckte Hände die Kokosnuss aufgeladen wird. Einfach zum Schießen! Und dies in zweierlei Hinsicht, denn wenn man die Hände nach unten drückt, wird eine Feder im Inneren gespannt. Lässt man die Hände dann los, wird die Kokosnuss über den Kopf der Figur geschleudert. Hat man den Vorgang richtig dosiert und stimmt auch die Richtung, landet die Kokosnuss in einem Becher.

Ein getroffener Becher - das kann auch ein Becher eines Mitspielers sein - darf genommen werden und auf das eigene Spielbrett gestellt werden. Die ersten drei Becher kommen dabei auf die 3 Felder des Spielbretts, mit den nächsten wird eine zweite Ebene begonnen. Der 6. und letzte Becher wird auf die 2 Becher der 2. Ebene platziert. Wer auf diese Weise zuerst seine **Becherpyramide** komplettiert, gewinnt das Spiel.

Fazit

"Crazy Coconuts" ist eines jener Spiele, die **sofort losgespielt** werden können. Mit dem Affenkatapult Kokosnüsse in die Becher werfen, das ist schnell ka-

Fortsetzung von "Crazy Coconuts"

piert. Ich habe zwar ein paar wichtige Regel noch nicht erwähnt, aber diese ändern nichts an der Tatsache, dass das Spiel ohne lange Erklärungen auskommt. So ist ein Spieler gleich nochmals an der Reihe ist, wenn er in einen roten Becher trifft. Und wenn die Kokosnüsse ausgehen, ohne dass jemand eine Becherpyramide geschafft hat, gewinnt der Spieler mit den meisten Kokosnüssen in seinen Bechern.



Somit ist "Crazy Coconuts" bereits für Kinder ab 5 Jahren geeignet. Es als Kinderspiel abzutun, wäre aber nicht richtig, denn wie schon beispielsweise bei "Looping Louie" haben hier auch Erwachsene ihre **Riesengaudi** damit. Da wird der führende Spieler anvisiert, werden gelungene eigene Würfe und Fehlwürfe der Mitspieler bejubelt. Da wird geflücht, wenn eine Kokosnuss wieder aus dem Becher raus hüpf, oder triumphiert, wenn eine Nuss eher glücklich in einem Be-

cher landet. In unseren Runden haben wir sogar "Casali"-Rumkugeln als Wurfgeschosse verwendet, welche dann der Gewinner aufessen durfte.

In der Schachtel finden sich auch noch **12 magische Karten**, die Abwechslung ins Spiel bringen. Jeder Spieler erhält zu Beginn verdeckt 2 Karten, die er dann im Laufe des Spiels einsetzen kann. Die meisten Karten wirken sich gegen einen Mitspieler aus, der dann gezwungen ist,

auszusetzen oder unter schwierigeren Bedingungen zu werfen (mit geschlossenen Augen, von weiter weg oder nur einen bestimmten Becher als Ziel). In unseren Runden (Kinder, Familie, Spieleklub) reichte die Grundversion aber vollkommen aus, damit sich alle Beteiligten köstlich amüsierten. Absolut gelungene Unterhaltung!

Tracy

Wertung:



**Familien,
Gelegenheits-
spieler,
Glücksritter,
Anfänger**



**Funspieler,
Partyspieler,
größere
Gruppen**



**Spielexperten,
Strategen,
Taktiker**



**2 Personen,
Paare,
Partner**

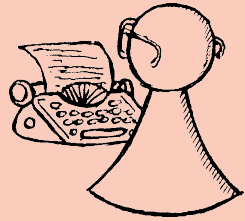


**Kinder,
jüngere
Spieler**



Game News - Spielekritik

Okay, das letzte Spiel hat mit Afrika wenig zu tun, die darin auftauchende Fauna und Flora deuten vielmehr auf (Mittel-)Europa hin. Aber diese beiden Seiten sollten doch nicht leer bleiben, oder?



Titel: Memory - Das Brettspiel
Merk- und Legespiel
von **Wolfgang Kramer & Michael Kiesling**
Verlag: **Ravensburger**
Jahrgang: **2016**
für **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 7 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **Euro 23,90**

"Memory" hat eine bereits uralte Tradition. Das Spiel stammt aller Wahrscheinlichkeit nach aus Japan und war dort seit dem 12. Jahrhundert als Kai-Awase (dt. „Muscheln zusammenfügen“) bekannt. Hinweise auf ein in England und den USA bekanntes Spiel mit Karten namens Pairs und Pelmanism aus dem 19. Jahrhundert weisen ebenfalls auf ein ähnliches Spielprinzip hin. Das moderne Memory hat seine Wurzeln in dem von der Basler Kindergärtnerin Bertha von Schroeder in den 1940er Jahren heraus-

gebrachten "Zwillingsspiel", welches über Heinrich Hurter und vor allem nach der überarbeiteten Version seines Sohns William schließlich bei Ravensburger landete, wo dann im Februar 1959 das erste Pairs-Spiel unter dem Namen "Memory" erschien.

Obwohl seitdem unzählige Ausgaben des nach wie vor beliebtesten Titels von Ravensburger herausgebracht wurden, verwundert es schon sehr, dass erst jetzt eine Brettspiel-Variante auf den Markt kam.

Auch bei "Memory - Das Brettspiel" spielen **Bilderpaare** die Hauptrolle. Hier sind es 30 Paare (zum Vergleich: im klassischen "Memory" sind es 32 oder 33), also insgesamt 60 Bilderplättchen, welche gemischt und anschließend verdeckt auf die Felder des Spielplans ausgelegt werden.

Wer an der Reihe ist, kann zwischen zwei Aktionen wählen. Die erste Aktionsmöglichkeit ist logisch und altbekannt: **Zwei Plättchen aufdecken**. Hat man ein passendes Paar gefunden, nimmt man sich - wie gewohnt - beide Plättchen und legt sie offen vor sich ab

, und ist danach noch einmal dran. Sind es hingegen zwei verschiedene Motive, dreht man die Plättchen wieder um, und der Spielzug ist beendet. Bis hierher also klassisch und traditionell, aber was sollte man da auch schon großartig ändern?

Neu ist hingegen die zweite Aktionsmöglichkeit, bei der die gesammelten Plättchen auf gewisse Weise in Punkte umgewandelt werden. Der Spieler kann **1 bis 4 Plättchen offen auf den Spielplan zurücklegen**. Dabei sind natürlich ein paar Legeregeln zu beachten. So dürfen Plättchen nur auf freie Felder gelegt werden, deren Landschaft zudem mit ihrer Hintergrundfarbe übereinstimmen (blaue Plättchen auf Wasser, grüne auf Wiesen, usw.). Außerdem müssen alle in diesem Zug gelegten Bilderplättchen benachbart zueinander liegen.

Als Belohnung erhält der Spieler anschließend einen **Baumstamm**. Damit verlängert er seinen eigenen Baum, der anfangs nur aus der Wurzel und der Baumkrone besteht. Je mehr Plättchen er gelegt hat, umso länger ist der entsprechende Stamm, der den Baum so in die Höhe wachsen lässt.

Fortsetzung von "Memory - Das Brettspiel"

Sobald alle Bilderpaare gefunden wurden, darf jeder Spieler noch einmal Plättchen legen. Danach vergleichen die Spieler ihre Bäume. Wer den **höchsten Baum** vorweisen kann, gewinnt das Spiel.

Das Original-"Memory" ist ja nicht nur bereits für Kinder ab 4 Jahren geeignet, jüngere Kinder haben darin erfahrungsgemäß sogar bessere Chancen als Erwachsene, da ihr optisches Gedächtnis ausgezeichnet funktioniert. Die Altersangabe bei "Memory - Das Brettspiel" lautet hingegen "ab 7 Jahren". Dies hat damit zu tun, dass es nicht nur darauf ankommt, Bilderpaare zu finden, sondern diese auch **taktisch geschickt** einzusetzen.

Dabei spielt die **Landschaft des Spielplans** eine wesentliche Rolle. Es gibt vier verschiedene Landschaftsarten, die auch unterschiedlich oft vorkommen. Wiesen (grün) und Fluss (blau) sind mit jeweils 20 Feldern am stärksten vertreten, dann kommen Gebirge (grau) mit 14 Feldern und Äcker (gelb) mit lediglich 6 Feldern. Die Bilderplättchen sind aber nicht nur durch ihre Hintergrundfarbe, sondern auch anhand ihrer Motive eindeutig einer Landschaftsart zuzuordnen, zum Beispiel

Schwan und Fisch den Flüssen, Klee und Feldhase den Wiesen, etc.

Auch die **Baumstämme** kommen nicht gleich häufig vor. Von den längeren Stämmen gibt es deutlich weniger als von den kürzeren. So finden wir etwa bloß fünf der langen 4er-Stämme in der Schachtel, von den kurzen 1er-Stämmen aber gleich 13 Stück. Die Länge der Stämme steigt hinge-



gen **überproportional** an. Die 1er-Stämme sind nur 1,5 cm lang, die 2er-Stämme schon 3,5 cm, die 3er-Stämme 5,5 cm und die 4er-Stämme sogar stolze 7,5 cm. Es lohnt sich daher auf jeden Fall, mehrere Plättchen zu sammeln, um so längere Stämme erhalten zu können.

Genau damit kommt auch **mehr Taktik ins Spiel**. Schon beim Suchen von Bilderpaaren sollte man darauf achten, freie Felder für passende eigene Plättchen zu schaffen und seinen Mitspielern keine Vorlagen für mehrere benachbarte Felder zu liefern. Manchmal ist es auch sinnvoller, lediglich ein oder zwei Plättchen zu legen, um zu verhindern, dass nach-

folgende Spieler einen größeren "Coup" landen. Zudem sollte man mit dem Legen von Plättchen nicht zu lange zuwarten, denn die wertvolleren Stämme sind - wie gesagt - knapp, und das Spielende kommt oft schneller als erwartet. Plättchen, welche bis zum Schluss nicht auf dem Spielplan untergebracht wurden, bringen überhaupt nichts ein.

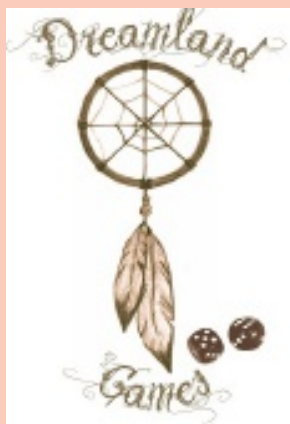
Wolfgang Kramer & Michael Kiesling haben meiner Meinung nach tolle Arbeit geleistet. "Memory" - bis jetzt fast ausschließlich im Kinderspielbereich beheimatet - wurde mit diesem Kniff auch Spielklub-tauglich gemacht.

Was auf den ersten Blick eher wie ein Marketing-Gag oder billige Abzocke einer alten Spielidee wirkt, entpuppt sich in Wirklichkeit als äußerst **empfehlenswertes Familienspiel**.

Wolfgang

Game News-
Wertung





Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

Am 1. Mai dieses Jahres haben Daniel und Zdenka - nachdem sie schon länger



HALL OF GAME

CODENAMES dürfte einen glatten Durchmarsch machen. Es fehlt nur mehr ein läppischer 3. Platz, um den Aufstieg in unsere „Hall of Games“ zu fixieren. Punktemäßig hätte es **ORLÉANS** eigentlich auch schon geschafft, es fehlt aber noch dringend ein 1. Platz. Vielleicht nach dem unvermeidlichen Aufstieg von **CODENAMES**? Und wenn wir schon mal dabei sind, Spiele zu nennen, welche bereits viele Punkte sammeln konnten, muss auch noch **MAGE KNIGHT** erwähnt werden. Die Chancen, dass dieses Spiel in unsere Ruhmeshalle kommt, sind allerdings sehr gering, denn erstens hat es im Grunde genommen nur zwei Fans (gell, Jakob?), zweitens befindet es sich ziemlich weit unten in der Tabelle. Zureit drängen sich aber auch nicht gerade viele Spiele auf, mal abwarten, was uns die Spielemesse in Essen an inter-

einen Online-Spieleversand mit Riesenauswahl unter www.dreamland-games.at betrieben haben, auch einen richtigen Spieleladen 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

Spiele 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 und seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

Die Szene in Oberösterreich ist stark am Wachsen, wie auch die zahlreichen Spielefeste beweisen, an denen sich auch Daniel und Zdenka engagiert beteiligen. Mit dem neuen Laden hat das spielerische Angebot im Zentralraum eine absolute Bereicherung empfangen.

Franky

essanten Neuerscheinungen bringt.

Was tut sich sonst noch in der Wertung? **ISLE OF SKYE** hat sich auf die 3. Stelle geschoben, **DIE PORTALE VON MOLTHAR** und **SUSHI GO!** sammeln zierweise Punkte. Dahinter, aber nicht mehr in den „Top Five“, ex aequo die 3 Vorschläge vom letzten Monat. Rausgefallen sind diesmal **WITCHES** und **DIE BURGEN VON BURGUND - KARTENSPIEL**. Die Neuvorschläge sind Johannes' **BLACK DOG** und **GRAND AUSTRIA HOTEL**.

Wertung:

1. Codenames	8/+14/-0/22/ =
2. Orléans	4/+10/-0/14/ +
3. Isle of Skye	1/+10/-0/11/ +
4. Portale v. Molthar	3/+ 6/-0/ 9/ =
5. Sushi Go!	3/+ 4/-0/ 7/ =
6. Agent Undercover	*1/+ 3/-0/ 4/ +
El Gaucho	*2/+ 2/-0/ 4/ +
Shakespeare	*2/+ 2/-0/ 4/ +
9. Viticulture	1/+ 2/-1/ 2/ -
Chimera	1/+ 1/-0/ 2/ -
Mage Knight	0/+ 2/-0/ 2/ +

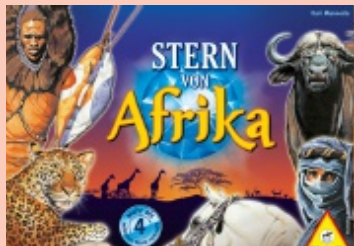
12. Witches	1/+ 0/-0/ 1/ ---
Burgen v. B. Kart.	1/+ 0/-0/ 1/ ---

**Vorschäge: Black Dog (3 x),
Grand Austria Hotel (2 x)**



Film-Tipp des Monats

Bereits vor 66 Jahren drehte der finnische Regisseur Kari Mannerla den Streifen „Stern von Afrika“,



Abenteuerfilm
Finnland 1951
Regie: Kari Mannerla
Piatnik Movies
Dauer: ca. 60 Minuten

der allerdings erst im Jahre 1982 ins Deutsche synchronisiert wurde. Das Wiener Filmstudio Piatnik brachte vor kurzem eine Neufassung des Films in unsere Kinos. Die Handlung ist gleichgeblieben: Mehrere Abenteurer durchkämmen den schwarzen Kontinent auf der Suche nach dem berühmten Diamanten. Ihre Aufgabe: Ihn



zu finden und so schnell wie möglich nach Kairo oder Tanger zu bringen.

Man merkt dem Streifen das Alter deutlich an, denn das heutige Kinopublikum ist wesentlich anspruchsvoller geworden. Wegen des Nostalgiebonus trotzdem sehenswert!



Impressum

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

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

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2016 by Game News

Alle Rechte vorbehalten.

Ritter der Knobelrunde

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

- * Monatliche Spieletreffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. Mittwoch im Monat)

- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren

- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spieleschrift (Game News) für Mitglieder

- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")

- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener Spielefest,...)

- * Entwicklung und Tests neu-

er Spieleideen

- * Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at

- * Game News online als pdf-File

- * Spielebestellservice für die Mitglieder

- * auch in facebook vertreten