

KNOBELRITTER VOLL IM PLAN!

Planungskonferenz der Knobelritter am 5. April 2017! (S. 1)



296. Ausg. 30. März '17
Auflage 100 Stück (!!!)
26. Jg., Abo 15 Euro



**OÖ. Spieletage vom
24. bis 28. Mai 2017**

Mit Riesenschritten nähert sich Christi Himmelfahrt (in weniger als 2 Monaten!) und damit auch die oberösterreichischen Spieletage, oder wie man heutzutage dazu sagt: die TraunCON. Vom Mittwoch, den 24. bis Sonntag, den 28. Mai 2017 wird gespielt, was das Zeug hält!

Also schon mal das Datum dick, rot und fett, am besten noch umrandet im Terminkalender ankreuzen!!



Game News - Eigenreportage

„Ich liebe es, wenn ein Plan funktioniert!“

Diesen Satz hätte ich auch gerne gesagt, nur leider war der Plan eine schlüssige, unterhaltsame Titelstory rechtzeitig abzuliefern und der ist so gar nicht aufgegeben.

Es wird also noch ein Weilchen dauern, bis ich zum Chef des lokalen A-Teams avanciere.

So verplant wie ich gerade bin, kommt mir aber der nächste Spieleabend am Mittwoch, den 5. April ab 18:30 Uhr im Planungsbüro

Traunerhof gerade recht. Die Herausforderungen Projekte Auftrags-, Budget- und Termingerech abzuliefern, werden dabei genau unter die Lupe genommen. Dabei versuchen wir ein breites Spektrum abzudecken und befassen uns mit der Planung in Stadt, Land und ... ähm ... Garten.

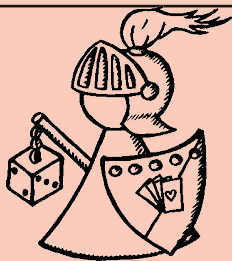
Wir starten in „**Bohnanza** - **Das Duell**“ um die profitabelste Bohne im „**Cottage Garden**“ am Stadtrand von „**Quadropolis**“ und bereiten nebenbei den Aufstieg und Fall unseres „**Kingdomino**“s vor.

Bis dahin wünsche ich möglichst kurze Backlogs,

Euer Oliver

HÄGAR

DER SCHRECKLICHE



Ritter der Knobelrunde

ße 28) ein **Catan-Turnier** statt. Anmeldungen und Informationen bei Andreas Hainy unter der Handy-Nr. 0660/7700 700).

Es ist dies eine **Kooperation** mehrerer Spielklubs und Spieleläden aus Linz und Umgebung, und selbstverständlich werden auch wir „Ritter der Knobelrunde“ unser Wissen und Know How beitragen.

Neues vom Trauner Spielekreis

Meisterschaftsspiele für TraunCON 2017

In den nächsten Wochen entscheidet unsere Kommission, welche Spiele für die OÖ. Spielemeisterschaft, welche während der TraunCON am Samstag, den **27. Mai 2017** stattfindet, gespielt werden. Wie immer ist ein attraktiver Mix aus verschiedenen Spielmechanismen, Autoren und Verlagen gefragt, außerdem sollten sie nicht zu lange dauern, sowie eine eindeutige Rangfolge liefern.

Catan-Turnier

Am Samstag, den **22. April 2017** findet in der schönen Zirbenstube des Traunerhofs (Schloss-Str.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter **traunerhof@traunerhof.at** ist diesmal Sonntag, der **16. April 2017** bis spätestens 12:00 Uhr.

Spiele-Ausstellung im Linzer Wissensturm

Vom **29. Mai bis 16. Juni 2017** findet im Linzer Wissensturm eine dreiwöchige Ausstellung von KULTUR & SPIEL statt. Dabei wird die **Geschichte der Spiele von 5000 v. Chr. bis 1970** anschaulich gemacht. Neben dieser „bespielbaren Ausstellung“ sind auch 3 große Spielveranstaltungen geplant. Die Termine: Montag, **29. Mai 2017**, Samstag, **10. Juni 2017** und Mittwoch, **14. Juni 2017**.

Zwischenstand

Nach drei punkterelevanten Spieleabenden zeichnet sich schon eine Thronabläse ab, denn Franky befindet sich gerade noch in den Top Ten. Hier die Wertung:

1. Herzog Reinhold 78
2. Earl Christoph 63
3. Baron Stephan 50
4. Marquis Udo 43
- Königin Michaela 43
6. Marquis Roland 42
7. Sir Andreas 41
8. Knappe Oliver T. 37
9. König Franky 36
10. Earl Jakob 34
11. Graf Oliver K. 29
12. Prinz Gerhard 27
13. Zofe Luise 24
14. Sir Josef 22

Game News - Spielkritik

Thema „Stadt- und Landplanung“ - da passt folgendes Spiel ganz gut dazu, auch wenn die unwidersprochene Einteilung von Ländereien durch einen Souverän nicht gerade zeitgemäß erscheint...



Titel: Kingdomino

Art des Spiels: Legespiel

Autor: Bruno Cathala

Verlag: Pegasus Spiele

Jahrgang: 2016

für: 2 bis 4 Spieler

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: 15 - 30 Minuten

Preis: ca. Euro 19,90

Einleitung

Tja, das erspart mir eine Menge Arbeit beim Verfassen einer Einleitung! Selten verrät der Spieletitel so viel darüber, worum es im Spiel geht, wie in diesem Fall. "Kingdomino" setzt sich nämlich aus den Wörtern "Kingdom" und "Domino" zusammen. Folglich bauen wir unser eigenes Königreich, indem wir Plättchen auslegen, welche wie Dominosteine aus zwei zusammenhängenden Feldern bestehen. Ach, wenn es bloß immer so einfach wäre...

Spielbeschreibung

Die Dominosteine sind also 2 Felder groß. Auf jedem Feld ist jeweils 1 von **6 verschiedenen Landschaftstypen** abgebildet: Felder (gelb), Wiesen (hellgrün), Wälder (dunkelgrün), Seen (blau), Sümpfe (hellbraun) und Minen (dunkelbraun). Auf einigen Feldern befinden sich zusätzlich **Gebäude** mit 1 bis 3 Kronen. Alle Dominosteine kommen in den Stoffbeutel, aus dem dann Runde für Runde so viele Dominosteine gezogen werden, wie Spieler mitmachen.

Der Spielablauf ist fast so simpel wie beim erwähnten Legespiel-Klassiker: Jede Runde nimmt man einen der ausliegenden Dominosteine und legt ihn an sein Königreich an. Dabei sind grundsätzlich lediglich 2 einfache Anlegeregeln zu einzuhalten:

Erstens muss - wie bei "Domino" - mindestens eines der beiden Felder des neuen Steins mit einer Seite **an einen identischen Landschaftstyp eines bereits liegenden Steins angrenzen** (waagrecht oder senkrecht). Das Startfeld jedes S

pielers fungiert dabei als Joker, sodass daran jeder Landschaftstyp angelegt werden darf. Zweitens darf kein Stein so gelegt werden, dass die **maximale Ausdehnung des Königreichs von 5 x 5 Feldern** überschritten würde.

Nach 12 Runden endet die Partie, und **jeder Spieler berechnet die Prestigepunkte seines Königreichs**. Jedes Königreich besteht aus mehreren Gebieten miteinander verbundener Felder desselben Landschaftstyps. Der Wert eines Gebietes ergibt sich aus der Multiplikation der Anzahl seiner Felder mit der Anzahl darin enthaltener Kronen. Der Spieler mit der höchsten Summe an Prestigepunkten aus allen Gebieten seines Reiches gewinnt das Spiel und wird uneingeschränkter Herrscher.

Fazit

Wieso ist da vorher noch



Fortsetzung von "Kingdomino"

niemand auf die Idee gekommen? Man nehme einen der weltweit bekanntesten Spielmechanismen überhaupt und interpretiere ihn neu, indem man ihn erstens in ein attraktives Thema einkleidet und zweitens um ein paar Zusatzregeln erweitert. Das Ergebnis ist phänomenal: Ein Spiel, das sich fast von selbst erklärt und sich flott und spannend spielt. "Kingdomino" eignet



sich aus diesem Grund **ideal für Spieleinsteiger**, und verdient nach meinen Erfahrungen das **Prädikat "Gateway Spiel"**!

Einfaches Spielprinzip ist aber nicht gleichbedeutend mit banal bzw. trivial. Um dies zu erklären, muss ich etwas genauer auf die Dominosteine, oder besser: Plättchen eingehen. **Die verschiedenen Landschaftstypen kommen nämlich nicht gleich oft vor**, sondern unterscheiden sich zum Teil recht deutlich in ihrer Häufigkeit. So finden wir etwa insgesamt 26 Äcker vor, während es von Wiesen und Sümpfen nur 14 bzw. 10 Felder gibt.

Gegenläufig verhält es sich mit den Kronen. Je weniger Felder es von einem Landschaftstyp gibt, umso mehr Gebäude mit Kronen finden sich darunter. So gibt es bei den Äckern lediglich 5 Mühlen (je 1 Krone), in Wiesen und Sümpfen kommen je 4 Gebäude vor, davon jeweils 2 mit sogar 2 Kronen. Besonders ausgeprägt ist es bei den Minen, von denen es zwar nur insgesamt 6 Felder gibt, welche aber bis

zu 3 (!) Kronen aufweisen können.

Jetzt könnte der werte Leser einwerfen, dass es bei solch unterschiedlichen Wertigkeiten zu Ungerechtigkeiten bei der Vergabe der offen ausliegenden Plättchen kommen könne. Geduld, Geduld, ich habe den Ablauf einer Spielrunde noch nicht komplett erklärt. Nachdem die Plättchen für die nächste Runde gezogen wurden, werden sie nämlich **zuerst nach den Zahlen auf ihrer Rückseite sortiert** und dann erst umgedreht. Die wertvolleren Plättchen mit einem höheren Anteil an Kronen tragen stets höhere Zahlen, Plätt-

chen ohne Kronen immer niedrigere.

Startspieler einer Runde ist jener Spieler, dessen Figur sich auf dem niedrigsten Plättchen befindet. Er darf sich zuerst ein Plättchen aussuchen und setzt seine Figur auf das gewählte Plättchen. Danach kommen die anderen Spieler in Spielerreihenfolge. Für die nächste Runde gilt dann die neu ermittelte Reihenfolge. Wer also ein wertvolleres Plättchen aussucht, ist in der folgenden Runde dafür später dran, et vice versa. Auch wenn der Wert eines Plättchens - bedingt durch die bereits ausliegenden Königreiche - im Laufe des Spiels für jeden Spieler vom rein objektiven Wert abweicht, ergibt sich so dadurch dennoch ein gewisser Reiz, der **so manche knifflige Entscheidung** erfordert.

Einen weiteren interessanten Aspekt erfährt das Spiel durch die **räumliche Begrenzung der Auslage**. Einfach nur passend Plättchen an Plättchen anzulegen, stellt sich als nicht sehr zielführend heraus. Will man tatsächlich alle 12 Plättchen unterbringen, ist schon etwas Planung notwendig. Wer seine Plättchen schlecht legt, vergeudet viel-leicht wertvollen Platz und hat am Ende ein oder zwei Plättchen weniger in seinem Königreich, was die Siegchancen etwas verringert. Somit muss man nicht nur kurzfristig denken, sondern auch stän

Fortsetzung von "Kingdomino"

ndig das Gesamtbild vor Augen haben.

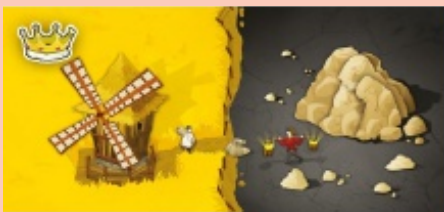
Die Spielregel bietet noch ein paar nicht allzu komplizierte Varianten an, die nach Belieben eingebaut werden können. Zum Beispiel belohnt die Variante "Harmonie" ein komplettes Königreich (alle 12 Plättchen eingebaut) mit 5 zusätzlichen Prestigepunkten, "Reich der Mitte" wiederum 10 Extrapunkte, wenn das Schloss eines Spielers am Spielende genau im Zentrum seines Reiches steht.

Aber schon in der Grundversion ist "Kingdomino" ein richtig tolles Spiel, das in all meinen Spielrunden - egal ob mit erfahrenen Strategie-

spielern oder solchen, welche mit bloß gelegentlich Brettspiele

spielen - sehr gut angekommen ist. Dazu trägt auch das

absolut gelungene Spielmaterial bei, das sowohl vom Material her (sehr stabiler Karton) als auch von der übersichtlichen Grafik her keine Wünsche offen lässt. "Kingdomino" sollte man sich daher auf keinen Fall entgehen lassen!



Tracy

Game News - Wertung



HALL OF GAMES

Vorne ändert sich in letzter Zeit nicht recht viel. Nach wie vor führt DAS ORAKEL VON DELPHI das Feld vor BLACK DOG an, dahinter raufen sich einige Spiele noch um die weiteren punkteträchtigen Plätze in den TOP FIVE, welche zur Zeit von EIN FEST FÜR ODIN (3.), DIE PORTALE VON MOLTHAR (4.), sowie EL GAUCHO und AGENT UNDERCOVER (gleichauf 5.) belegt werden. Alle anderen halten sich mehr schlecht als recht noch in der Wertung, von MAGE KNIGHT (6.), welches noch immer Chancen auf die Ruhmeshalle hat, bis hin zu COTTAGE GARDEN, welches als Neuvorschlag (noch) nicht die hohenn Erwartungen erfüllen konnte.

Ganz vorbei ist es hingegen mit GRAND AUSTRIA HOTEL, welches nicht genug Stimmen für einen Verbleib erhielt (in Zahlen: 0). Dafür gibt es diesmal wieder zwei Neuvorschläge, einen für die Gelegenheitspieler (KINGDOMINO, 2 x), den anderen für wahre Experten (DIE KOLONISTEN, 1 x). Bin gespannt, welche sich in nächster Zeit durchsetzen können...

Wertung:

1. Orakel von Delphi	5/+ 11/-0/16/ =
2. Black Dog	4/+ 12/-2/14/ -
3. Ein Fest für Odin	3/+ 8/-0/11/ +
4. Portale von Molthar	3/+ 5/-0/ 8/ =
5. El Gaucho	3/+ 4/-0/ 7/ -
Agent Undercover	1/+ 6/-0/ 7/ +
7. Chimera	0/+ 6/-0/ 6/ +
8. Mage Knight	2/+ 3/-0/ 5/ -
Isle of Skye	1/+ 4/-0/ 5/ +
Sushi Go!	1/+ 5/-1/ 5/ +
11. Cottage Garden	*2/+ 2/-0/ 4/ +

Vorschläge: Kingdomino (2 x),
Die Kolonisten (1 x)

Game News - Spielekritik

Planung muss ja nicht zwangsläufig was mit großen Gebieten zu tun haben. Auch im Kleinen, beispielsweise im eigenen Garten, muss man sich alles gut einteilen, wie man am folgenden Beispiel sieht...



Titel: **Cottage Garden**
Art des Spiels: **Legespiel**
Autor: **Uwe Rosenberg**
Verlag: **Edit. Spielwiese**
Vertrieb: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2016**
für: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 60 Minuten**
Preis: **ca. Euro 29,-**

Nein, Botanik ist definitiv nicht meine Stärke. Sätze ich bei "Wer wird Millionär?" auf dem Stuhl und bekäme eine Frage über Pflanzen, bräuchte ich sogar in den ersten, babyleichten Runden sämtliche Joker und ginge dennoch anschließend leer nach Hause. Denkbar schlechte Voraussetzungen also für eine Rezension zum Spiel "Cottage Garden". Muss ich halt meiner botanischen Ignoranz all meine spielerische Kompetenz entgegensetzen...

Dabei kommt mir allerdings entgegen, dass ich

rein gar nichts über Lippenblütler, Nachtschattengewächse oder Kreuzblütler wissen muss. Jeder von uns - bis zu vier Hobbygärtner können mitmachen - erhält zu Beginn einen **Pflanztisch**, auf dem er die sechs Wertungssteine (je drei in Orange und Blau) platziert, sowie **zwei Blumenbeete**, die er bepflanzen kann. Bis auf ein paar Pflanzglocken und Blumentöpfe sind die Beete, die jeweils 25 Felder (5 x 5) aufweisen, völlig leer. Noch.

Das ändert sich aber, denn im Laufe des Spiels legen wir Blumenbeete und andere dekorative Gartenelemente an. Zwar finden sich auf den **36 Blumenplättchen** Pflanzen in den unterschiedlichsten Farben, was allerdings wirklich zählt, sind die verschiedenen Formen. Die Plättchen erinnern an "Tetris" und können bis zu sechs Felder abdecken.

16 beliebige Plättchen kommen in die **Gärtnerei**, welche 4 Spalten mit je 4 Reihen aufweist. Der Rest wird etwas abseits in einen **Pfad** ausgelegt, an deren vorderstes Ende eine Schubkarre kommt. Der grüne Würfel (= der "**Gärtner**") wird mit der Augenzahl "1" auf den markierten Rand der Gärtnerei gestellt. Zum Abschluss der Vorbe-



reitungsarbeiten erhält jeder Spieler noch 2 Katzenchips (1 Feld groß), das restliche Spielmaterial (Blumentöpfe, Katzen, Bienenkörbe und Sonnenschirm) bildet den Vorrat.

Der Spielzug eines Spielers gliedert sich in 4 Phasen. In der **Auffüllphase** wird die Reihe, vor der die Gärtnerfigur steht (= die "Gärtnerreihe") mit Plättchen von Pfad aufgefüllt, wenn sich darin weniger als 2 Blumenplättchen befinden.

In der **Pflanzphase** darf sich der Spieler ein beliebiges Blumenplättchen aus der Gärtnerreihe nehmen und in eines seiner beiden Beete legen. Dabei darf er das Plättchen drehen und wenden, wie er will, außerdem darf er damit beliebige Felder auf dem Beet überdecken, jedoch nie bereits liegende Plättchen.

Die anschließende **Wertungsphase** tritt nur dann ein, sobald alle Felder eines Beetes gefüllt sind, also keine leere Felder mehr zu sehen sind. Für jeden sichtbaren Blumentopf muss er einen orangen Stein auf der orangen Leiste seines Pflanztisches vorwärts ziehen (entspricht je 1 Punkt). Ähnliches gilt für jede zu er-

Fortsetzung von "Cottage Garden"

kennende Pflanzglocke, für die er einen blauen Stein auf der blauen Leiste seines Pflanztisches bewegen darf (je 2 Punkte). Das gewertete Beet wird daraufhin geleert, indem die Blumenplättchen ans hintere Ende des Pfads gelegt werden. Dann tauscht der Spieler dieses Beet gegen ein frisches Beet aus der Tischmitte.



In der **Gärtnerphase** wird schließlich der Gärtner-Würfel im Uhrzeigersinn ein Randfeld vorangesetzt. Immer wenn der Gärtner dabei das gekennzeichnete "Drehfeld" erreicht, wird die Würfelzahl sofort um 1 erhöht. Wird der Gärtner dabei auf die "6" gedreht, beginnt die Schlussrunde.

In dieser werden zuerst alle Beete entfernt, auf denen weniger als drei Blumenplättchen liegen, außerdem bekommt ein Spieler nach einer Wertung kein neues Beet. Sobald alle Beete aus dem Spiel genommen sind, endet das Spiel. Der Spieler, der mit allen orangen und blauen Steinen seines Pflanztisches die **höchste Gesamtpunktezahl** erzielt, gewinnt das Spiel.

"Gartenarbeit" ist mal eine **originelle, willkommene Abwechslung** zu den sonst üblichen Themen von Spielen, wie Mittelalter, Science Fiction oder Fantasy. Damit spricht es auch andere Zielgruppen an. So wird etwa meine Frau, welche sonst nur bei Quiz- und lockeren Partyspielen mit von der Partie ist, zum Mitspielen animiert.

Das **Puzzeln** à la "Tetris" ist ein Spielmechanismus, der ebenfalls viele Leute anspricht. Dies wird auch der Grund sein, dass Uwe Rosenberg erneut darauf zurückgreift, wie schon bei seinen gelungenen Werken "Patchwork" oder "Ein Fest für Odin". Im Gegensatz zu Ersterem kommt es hier jedoch nicht auf lückenlose Belegung einer Spieletafel an. Im Gegenteil: Um Punkte kassieren zu können, müssen bewusst die aufgedruckten **Blumentöpfe und Pflanzglocken freigelassen** werden.

Auf einigen der Blumenplättchen sind zwar ebenfalls Blumentöpfe oder Pflanzglocken abgebildet, welche ebenso berechnet werden, aber den **Großteil der Punkte liefern die auf den Beeten aufgedruckten Blumentöpfe und Pflanzglocken**. Diese sind übrigens auf den Beeten in jeweils anderer Zusammensetzung unterschiedlich verteilt, die damit zu erzielende Punktesumme ist aber stets 8 oder 9 Punkte.

Es kommt also für die S

pieler darauf an, ihre Beete möglichst gut zu füllen. Mit größeren Blumenplättchen lassen sich Beete schneller vollenden. **Im Idealfall kann ein Beet schon mit vier Plättchen voll sein.** Die verflochtenen Formen und auch das momentane Angebot in der Gärtnerei lassen dies aber nicht immer zu, sodass man manchmal gezwungen ist, einzelne Felder übrig zu lassen. Diese lassen sich entweder mit speziellen Blumenplättchen (Einzelfeld mit Pflanzglocke) oder Katzenplättchen im eigenen Vorrat belegen. Oder man greift auf die **alternative Möglichkeit** in der Pflanzphase zurück, die es gestattet, statt eines Blumenplättchens einen einzelnen Blumentopf aus dem Vorrat einzusetzen.

Zwei Fähigkeiten braucht es bei "Cottage Garden" für einen erfolgreichen Gärtner. Aufgrund der flachen Plättchen spielt es sich zwar bloß zweidimensional, da die Plättchen aber gedreht und gewendet werden dürfen, ist **etwas räumliches Vorstellungsvermögen** gefragt. Der beiliegende Sonnenschirm ist als praktischer Platzhalter gedacht, wenn man ein Plättchen aus der Gärtnerei nur mal so probieren möchte, dennoch empfehle ich, dessen Verwendung ein wenig zu beschränken. Allzu viel Ausprobieren und Herumtüteln zerstört sonst unnötig den Rhythmus eines ansonsten recht flotten Legespiels.

Zum anderen erfordert es

Fortsetzung von "Prof. Marbles"

ein gewisses Maß an **Vorausplanung** und taktischer Effizienz. Die Markierungen am Spielfeldrand vereinfachen die Planung, denn damit erkennt man auf einen Blick, auf welche Reihen man in den nächsten Runden Zugriff hat, und kann daher besser vorplanen. Einige Entscheidungen wiederum verlangen **taktisches Gespür**. Beispielsweise kann es sehr wichtig sein, mit welchen Steinen man die Punkte bei einer Wertung markiert.



In diesem Zusammenhang muss ich noch ein paar **Besonderheiten des Pflanztisches** erwähnen. Überschreitet man mit einem Stein die rote Linie, bekommt man sofort ein **Katzenplättchen**, welches man jederzeit auf eines seiner Beete legen darf. Allerdings darf man am Ende seines Zuges nicht mehr als 2 Katzenplättchen behalten. Zieht man seinen letzten orangenen Stein vom Startfeld weg, erhält man einen **Blumentopf**, der allerdings sofort eingesetzt werden muss. Dieselbe Regel gilt übrigens auch für den letzten blauen Stein.

Das **Zielfeld** auf dem

Pflanztisch ist besonders viel wert, denn während die vorletzten Felder der Leiste 15 (bei orange) bzw. 14 (bei blau) Punkte wert sind, zählt jeder Stein auf dem Zielfeld stolze 20 Punkte. Damit ist dieser letzte Schritt gleich 5 bzw. 6 Punkte wert. Außerdem gibt es für die ersten beiden Spieler, denen es gelingt, einen Stein auf ihr Zielfeld zu ziehen, Bienenkörbe (Wert 2 Punkte bzw. 1 Punkt) als Belohnung.

Die **Schlusswertung verdient noch besonders viel Beachtung**. Jeder Spieler sollte rechtzeitig darauf schauen, dass auf jedem seiner Beete mindestens drei Blumenplättchen liegen. Übersieht er dies, werden die Beete abgeräumt, und man hat wertvolle Punkte verschenkt. Gerade zum Schluss hin braucht es daher genaue Berechnung und taktisches Kalkül. Zwar verliert jeder Spieler, der zum Schluss noch Beete im Spiel hat, pro Runde zwei Punkte, doch mit mindestens 8 bis 9 Punkte pro fertigem Beet ist man damit dennoch klar auf der positiven Seite.

Positiv fällt auf, dass "Cottage Garden" nur einen sehr **geringen Glücksfaktor** besitzt. Alles ist offen sichtbar, die Plättchen der Gärtnerei, die Auslagen und Beete der Mitspieler. Sogar die zukünftigen Blumenplättchen des Pfads liegen offen aus. Dafür beschränkt sich die Interaktion auf das - meist unbeabsich-

tigte - Wegschnappen von Blumenplättchen. Jeder ist hauptsächlich mit seinen eigenen Beeten beschäftigt und wird nur im Ausnahmefall eine Aktion gegen einen Mitspieler ausführen.

Der Vorteil der **mangelnden Interaktion** ist, dass es auch ausgezeichnet alleine zu spielen geht. Die **Solo-Variante** geht über 32 Spielzüge plus Schlussphase, während der man stets nur die erste und dritte Reihe einer Spielplanseite nutzt. Dabei versucht man, ein möglichst hohes Punktergebnis zu erreichen.

Das **Spielmaterial ist schön gestaltet**, auch wenn es eine Weile gedauert hat, bis ich kapiert habe, dass sämtliche Flecken, schmutzige Stellen und scheinbare Abnutzungen in der Spielregel beabsichtigt sind. Insgesamt ein tolles taktisches Tüftel- und Puzzlespiel für bis zu vier Personen.

Game News- Wertung:



Game News - Spielekritik

Und noch einmal ein „pflanzliches Thema“, aber wesentlich weniger floral, dafür mehr „agricultural“ bzw. „bohnal“...



Titel: Bohnanza - Duell
Art: Kartenspiel
Autor: Uwe Rosenberg
Verlag: Amigo Spiele
Jahrgang: 2016
Spielerzahl: 2 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: ca. Euro 10,--

Vor genau 20 Jahren brachte Amigo das Spiel "Bohnanza" heraus. Seitdem ist das "Bohniversum" ständig angewachsen, praktisch jedes Jahr erscheint eine Erweiterung, die mehr Abwechslung ins Grundspiel bringt und das Spielsystem belebt. Allerdings funktioniert das Spiel in den meisten Varianten erst ab 3 Personen, zu zweit ist es durch den Wegfall sinnvoller Handelsmöglichkeiten nur mit Änderungen im Spielablauf geeignet.

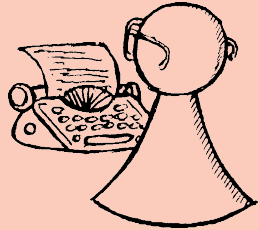
Nun ist eine eigenständige, reine Zweipersonen-Variante des Spiels auf den

Markt gekommen. Ob "Bohnanza - das Duell" - so der passende Titel - tatsächlich funktionieren kann? Wir werden versuchen, dem auf den Grund zu gehen...

Zur Erinnerung hier noch mal die **Grundregeln von "Bohnanza"**:

Das Spiel besteht aus 104 Bohnenkarten. Die **acht verschiedenen Bohnensorten** kommen unterschiedlich häufig vor, so gibt es lediglich 6 Gartenbohnen, aber gleich 20 Blaue Bohnen. Die Spieler versuchen, diese Bohnen auf ihren 3 Bohnenfeldern **sortenrein** anzubauen, um durch das Abernten Bohnentaler zu erwirtschaften. Der "Bohnometer" - eine **Bohnenkurstabelle** am unteren Rand jeder Karte - gibt an, wie viele dieser Bohnen notwendig sind, um 1, 2, 3 oder 4 Taler zu erhalten. Bei den selteneren Sorten braucht man weniger, bei häufigeren Sorten mehr. So bringen etwa schon 2 Gartenbohnen 2 Taler ein, während man für denselben Ertrag bereits 6 Blaue Bohnen ernten muss.

Eine Besonderheit stellt die Regel dar, dass die **Reihenfolge der Handkarten nie geändert** werden darf. Sie dürfen somit niemals umgesteckt, geordnet oder sortiert werden. Wer an der



Reihe ist, muss zuerst eine oder zwei Karten aus seiner Hand (ganz vorne!) anbauen. Anschließend zieht er drei Karten vom Stapel, welche er beliebig mit seinen Mitspielern **handeln, tauschen und verschenken** kann, wobei auch Handkarten Bestandteil von Tauschaktionen sein können. Nachdem auch alle getauschten, gehandelten und geschenkten Karten angebaut wurden, zieht der Spieler 2 Karten nach, welche er in seiner Kartenhand ganz hinten einordnet. Felder können jederzeit abgeerntet und entsprechend des Kurses in **Bohmentaler umgewandelt** werden.

Damit das Spiel **zu zweit** funktionieren kann, hat Autor Uwe Rosenberg eine grundlegende Änderung zum Grundspiel vorgenommen, sowie zwei neue Elemente hinzugefügt.

Die **Änderung:** Es ist nunmehr erlaubt, **verschiedene Bohnensorten auf demselben Bohnenfeld** anzubauen. Auf ein Bohnenfeld darf jetzt immer wahlweise eine Karte der gleichen Sorte oder eine Karte mit der **nächsthöheren** Zahl angelegt werden. Beim Ernten zählt dann stets nur der Kurs der zuletzt gelegten Bohnenkarte.

Fortsetzung von "Bohnanza - Duell"

Die **Geschenke**: Hierbei kommen die Geschenkkarten zum Einsatz, welche in einer Reihe zwischen den beiden Spielern ausgelegt werden. Nach dem Aufdecken von drei Karten vom Nachziehstapel muss der aktive Spieler seinem Mitspieler **eine Bohnenkarte als Geschenk anbieten**, indem er eine Geschenkkarte in dessen Richtung schiebt. Dieser hat dann die Wahl, das Geschenk anzunehmen oder abzulehnen. In letzterem Fall muss er selbst nun eine (andere) Geschenkkarte in Richtung des aktiven Spielers schieben. Dies geht so lange, bis ein Spieler das Geschenk des anderen akzeptiert.

Die **Bohnuskarten**: Dies ist eine zusätzliche Kartenart. Jede Bohnuskarte weist 1 bis 4 Symbole in unterschiedlicher Häufigkeit auf. Jedes Symbol steht dabei für eine beliebige Bohnensorte. Eine Bohnuskarte gilt als erfüllt, wenn die Reihenfolge der Bohnen auf einem Feld (egal ob eigenes oder fremdes!) mit der Reihenfolge der Symbole auf dieser Bohnuskarte übereinstimmt. Die Karte ist dann einen Bohnentaler wert plus die angegebenen Groschenbeträge auf der Vorderseite. Jeder Spieler hält anfangs 3 Bohnuskarten auf der Hand und füllt am Ende seines Zuges nach Bedarf wieder auf 3 Stück auf.

Im Gegensatz zum alten "Bohnanza" wird der Kar-

tenstapel nur einmal durchgespielt. Am Ende gewinnt aber - wie gewohnt - der Spieler mit den meisten Bohnentalern.

"Bohnanza" für 2 Personen? Dies war bis jetzt nur in einigen Erweiterungen möglich, sowie explizit in den beiden Zweipersonen-Varianten "Kannibohne" (2006) und "Bohn Camillo"



(2011). An-sonsten war und ist das Spiel eher bekannt und beliebt durch seine turbulenten Tauschszenen und die dadurch entstehende lebhaftige Kommunikation am Spieletisch.

Auf der Schachtel des Grundspiels ist die Spieleranzahl daher richtigerweise ab 3 Personen angegeben. **Tauschen und Handeln sind zu zweit auch nicht wirklich möglich.** Profitierte nämlich von einer Tauschaktion nur ein Spieler, käme sie erst gar nicht zustande. Hätten hingegen beide gleichermaßen was davon, bliebe es insgesamt eine Nulllösung. Mir wäre es deshalb kaum in

den Sinn gekommen, bei 2 Spielern zu "Bohnanza" zu greifen, schließlich gibt es genug bessere Alternativen. Schön aber, dass man nun auch abseits der Erweiterungen, die sich vor allem an richtige "Bohnanza"-Fans richten, im normalen Spiel laden ein Duell um Bohnen (wieso fällt mir dazu ausgerechnet die Gemüsemarke "Bonduelle" ein?) finden kann.

Die **Bohnuskarten sind ein recht originelles Element**, welches zwar das Grundprinzip der Sortenreinheit auf den Bohnenfeldern über den Haufen wirft, sich aber sonst perfekt ins Spiel einfügt. Es erfordert höchste Aufmerksamkeit, müssen doch dabei stets beide Auslagen - also bis zu 6 Felder! - in Betracht gezogen werden. Sie bringen einerseits willkommene Zusatzeinnahmen von je 1 Bohnentaler. Außerdem fungieren die Groschenbeträge auf der Vorderseite, die je nach Schwierigkeitsgrad einer Karte zwischen 10 und 100 Groschen liegen, als Tie-breaker bei einem Gleichstand, weshalb es äußerst selten zu einem Unentschieden kommen kann.

Das **Herzstück des Spiels sind aber die "Geschenke"**. Die Anführungszeichen sind übrigens bewusst gesetzt, denn nicht immer will man seinem Duellgegner tatsächlich eine Karte überlassen. Ist ja eigentlich logisch, denn erhält man mehr Karten, erhöhen

Fortsetzung von "Bohnanza - Duell"

sich im Normalfall auch die Ertragschancen bzw. Ernteerträge.

Deshalb ist es gang und gäbe, dem Gegenüber **Bohnen anzubieten, welche dieser nicht wirklich haben will**, oder mit denen er nichts anfangen kann, um ihn zu zwingen, seinerseits ein "Geschenk" anzubieten. Nachdem dieser aber meist dieselbe Denkweise hat, wagt das Schenken hin und her, bis es dann doch einmal passt. Bereits in dieser Runde angebotene Bohnen dürfen übrigens kein zweites Mal gewählt werden, weshalb die Optionen mit jedem Angebot weniger werden.

Es besteht wohlgerne ausdrücklich die **Möglichkeit zu bluffen**, also eine Bohnensorte anzubieten, über die man gar nicht verfügt. Nimmt der Gegenspieler aber dummerweise das Angebot an, muss man ihm als Strafe einen Bohnentaler schenken. Insgesamt ist diese Phase im wahrsten Sinne eine **"reiz"-volle Angelegenheit**.

Bei diesen **psychologischen Spielchen** haben neben den Präferenzen und Wünschen der Spieler aber auch noch weitere Überlegungen Einfluss auf die Entscheidungen. So kann man bei-spielsweise Geschenke nutzen, um für den nächsten Spielzug unpassende Karten aus seiner Kartenhand zu entfernen, oder dem anderen



Spieler bestimmte Bohnen zuzuschancen, um eigene Boh-nuskarten erfüllen zu können, u. v. m.

Berücksichtigt man alle möglichen Parameter, spielt sich "Bohnanza - Das Duell" zwar **außergewöhnlich taktisch**, viel taktischer als das alte "Bohnanza", verliert damit aber auch die gewisse Lockerheit. Es ist ein beinhardt Duell, bei dem man sich kaum Fehler erlauben kann oder will. Konnte man bei "Bohnanza" durch geschicktes Tauschen noch viel herausholen, fällt dies hier naturgemäß weg.

Das **Material ist reichhaltiger** als bei "Bohnanza". Neben den Bohnenkarten braucht es schließlich noch die Boh-nuskarten, sowie die Geschenkkarten, weshalb die Schachtel - zumindest bei meiner älteren Ausgabe - bei gleichem Format ungefähr einen Zentimeter dicker ausfällt. Die Grafiken hat wie gewohnt Björn Pertoft beigesteuert, der sich nicht damit begnügt hat, bloß die neuen Karten zu gestalten. Er hat auch den Bohnenkarten eine neue Grafik verpasst, welche den Duellcharakter hervorheben (z. B. Boxkampf der Augen-

bohnen, High Noon bei den Blauen Bohnen oder Fecht-duell bei den Brechbohnen).

Auch wenn Uwe Rosenberg alles richtig gemacht hat, damit "Bohnanza - Das Duell" reibungslos funktioniert, bleibt mein persönlicher Favorit des "Bohniversums" trotzdem das Grundspiel, welches einfach mehr Kommunikation erfordert und sich weniger trocken spielt. Das Handeln und Tauschen belebt das Geschehen am Spieltisch und kommt somit generell besser an. Wenn aber Mitspieler dafür knapp sind, ist "Bohnanza - das Duell" als Zweipersonenspiel ein vernünftiger Kandidat.

Truly

Game News- Wertung



Game News - Spielekritik

Beim nächsten Spiel werden wieder größere Projekte geplant. Eine ganze Stadt soll errichtet werden, und aufgrund ihrer speziellen Form hat sie auch einen bezeichnenden Namen...



Titel: Quadropolis
Art: taktisches Bauspiel
Autor: Francois Gandon
Verlag: Days of Wonder
Vertrieb: Asmodée
Jahrgang: 2016
für: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 30 - 60 Minuten
Preis: Euro 44,90

"Quadropolis" - Diesen Namen hat sich das vor mir liegende Spiel absolut verdient. Zum einen bauen wir Spieler darin - jeder für sich - an einer Stadt, deren Grundriss quadratisch ist. Zum anderen taucht auch die Zahl 4 ("quatro") immer wieder auf. Beispiele gefällig? Die maximale Spielerzahl? 4. Anzahl der Spielrunden? Ebenfalls 4. Durchgänge pro Runde? Eh klar: 4. Anzahl der Reihen bzw. Spalten jeder Stadt? Wieder 4. Etc., etc.

Na, da kann man ja mal gespannt sein, was für eine Spielreiznote schlussendlich dabei rauskommt...

Wir übernehmen also das Amt eines Bürgermeisters einer modernen Stadt und errichten verschiedene Gebäude. Die **Gebäude kommen auf Plättchen vor**, wobei die große Zahl auf der Rückseite angibt, für welche der vier Runden sie verwendet werden. Zu Beginn jeder Runde werden alle aktuellen Gebäudeplättchen im Beutel gemischt und dann auf die 25 Felder der Baustelle gelegt.

Wenn ein Spieler am Zug ist, führt er die folgenden Aktionen aus:

1. Ein Gebäude von der Baustelle nehmen

Er legt eines seiner vier Architekt-Plättchen an eine freie Reihe oder Spalte der Baustelle an. Die Nummer des Architekten (1 bis 4) bestimmt, das wievielte Plättchen (vom Architekten aus) aus dieser Reihe bzw. Spalte er erhält.

2. Den Stadtplaner versetzen

Danach versetzt er die Stadtplaner-Figur auf das frei gewordene Feld. Die Figur schränkt die Auswahl der Spieler ein, da ein Architekt-Plättchen nicht an die betroffene Reihe oder Spalte gelegt werden darf.

3. Das Gebäude errichten

Anschließend darf er das



genommene Gebäude auf einem freien Feld seines Stadttableaus legen, dessen Reihe oder Spalte mit der Nummer des genutzten Architekt-Plättchens übereinstimmt.

4. Ressourcen des Gebäudes erhalten

Schließlich nimmt er noch so viele Einwohner (blaue Meeple) und/oder Energiemarker (rote Würfel) aus dem Vorrat, wie oben auf dem errichteten Gebäude abgebildet sind.

Nach vier Durchgängen werden die verbliebenen Gebäudeplättchen abgeräumt, die Spieler erhalten ihre Architekten zurück, und die Gebäude für die nächste Runde werden auf der Baustelle ausgelegt. Nach der vierten Runde endet das Spiel, und es kommt zur **Wertung**. Zuerst einmal müssen die Spieler ihre erhaltenen Ressourcen ihren Gebäuden zuordnen, um diese zu "aktivieren". Jedes Gebäude benötigt nämlich die darauf angegebenen Ressourcen (Einwohner und/oder Energiemarker), um in der Wertung überhaupt berücksichtigt werden zu können. Nicht aktivierte Gebäude werden noch vor der Wertung entfernt.

Bei der Wertung werden die **sechs verschiedenen**

Fortsetzung von "Quadropolis"

Gebäudetypen unterschiedlich abgerechnet. Ein übersichtliches Wertungsblatt verrät, wie viel Siegpunkte die einzelnen Gebäude bringen. **Hochhäuser** zählen gemäß ihrer Höhe, je größer die Anzahl der Ebenen, umso mehr Siegpunkte ist ein Hochhaus wert. Bei **Geschäften** zählt die Anzahl der darin platzierten Kunden (Einwohner). **Bürgerämter** werden in den vier Bezirken einer Stadt errichtet, je mehr Bezirke dann über mindestens 1 Bürgeramt verfügen, umso mehr Punkte gibt es.

Bei den restlichen drei Gebäudetypen kommt es hingegen auf benachbarte Gebäude an. So zählt bei **Parks** die Anzahl benachbarter Hochhäuser. **Häfen** sind umso mehr wert, je mehr sich davon in derselben Reihe oder Spalte befinden. Und **Fabriken** bringen Siegpunkte für benachbarte Geschäfte und Häfen. Schließlich wird für jede noch **verbliebene Ressource 1 Punkt abgezogen**. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt und wird neuer Oberbürgermeister.

Städtebauspiele sind ja nichts absolut Neues, gibt es davon schon jede Menge auf dem Markt. Bei fast allen kommt der **Abhängigkeit der Gebäude zueinander** eine große Bedeutung zu, meist in Form von mehr

oder weniger Siegpunkten. So ist es auch hier. Bei "Quadropolis" versucht man ebenfalls, seine Stadt möglichst punktebringend zu gestalten.

Am besten funktioniert dies, wenn man sich auf wenige Strategien konzentriert. Bei den meisten Gebäudetypen steigt die **Punkteausbeute überpro-**



portional, progressiv an. Beispielsweise bringt ein einstöckiges "Hochhaus" (welches diese Bezeichnung eigentlich gar nicht verdient hätte) bloß 1 Punkt. Zwei Etagen sind schon 3 Punkte wert, drei Etagen sogar 6 Punkte, und in voller Höhe von 4 Stockwerken bringt es stolze 10 Punkte. Ähnlich ist es bei Parks, welche für 1, 2, 3 bzw. 4 benachbarte Hochhäuser 2, 4, 7 bzw. 11 Punkte einbringen.

Was aber unterscheidet "Quadropolis" dann von anderen Städtebauspielen? Welche Mechanismen heben es von diesen ab? Und was bietet das Spiel aus dem Hause "Days of Wonder" Neues? Nun ja, es gibt schon **ein paar interessante Ideen**, welche eine Beschäfti-

gung mit gerade diesem Spiel rechtfertigen.

Da ist zum Einen die **gemeinsame Auslage der Gebäude**, die sogenannte Baustelle, aus der sich alle Spieler bedienen können. Dadurch entstehen ganz automatisch **Interessenskonflikte**. Hier gilt es, die Konkurrenz genau zu beobachten. Es ist besser, sich auf Gebäudetypen zu verlegen, bei denen man weniger Mitbewerber hat, als sich mit mehreren Mitspielern um bestimmte Gebäude zu streiten. Völlig ausschließen kann man direkten Konkurrenzkampf durch die Verknüpfungen der Gebäude untereinander aber nicht.

Auch die **Ressourcen bilden ein neuartiges Element**. Sie werden durch blaue Meeple (Einwohner) und rote Holzwürfel (Energimarker) dargestellt. Auf der linken oberen Ecke ist abgebildet, welche Ressourcen ein Gebäude "produziert", so liefern beispielsweise Fabriken Energie, während Hochhäuser neue Einwohner bringen. In der rechten unteren Ecke hingegen ist angegeben, welche Ressourcen ein Gebäude benötigt, um überhaupt in die Wertung zu gelangen. Für die Spieler bedeutet dies, die erhaltenen und benötigten Ressourcen **möglichst gut aufeinander abzustimmen**, schließlich bringen übrig gebliebene Mee

Fortsetzung von "Quadropolis"

eples und Holzwürfel ja Minuspunkte.

Die wichtigste Änderung bieten jedoch die **zahlreichen Einschränkungen** beim Bau durch die Architekten. Mit der Nummer seines Architekten bestimmt man nämlich gleichzeitig, **welches** Gebäude man nehmen kann, und **wo** man dieses anschließend in seiner Stadt bauen darf.

Genau dies ist **ungewöhnlich und zugleich**



ungewohnt. Man muss am Anfang jeder Runde abwägen, welche Gebäude aus der aktuellen Auslage man wohl nehmen will, in welcher Reihenfolge man seine Architekten einsetzt, welche Reihen die Mitspieler besetzen könnten, und auf welches Feld seines Stadtableaus man ein erhaltenes Gebäude platzieren sollte.

Besonders in den ersten Partien passieren immer wieder **zwangsläufig Fehler**, weil man irgendetwas aufgrund der vielen Parameter nicht bedacht hat. Die ersten beiden Gebäude jeder Runde stellen kein Pro-

blem dar, da man noch viel Auswahl an Gebäuden, Bauplätzen und Architekten hat. Es ist aber **viel Planung und taktisches Feingespür notwendig**, um auch mit seinem letzten Architekten noch einen guten, einen sinnvollen Spielzug durchführen zu können.

Gegen Ende des Spiels, in der vierten Runde, nehmen dann auch noch die Platzierungsmöglichkeiten für die Gebäude drastisch ab, sodass es für so manches Gebäude gar keinen gültigen Bauplatz mehr gibt. Manch Mitspieler bemängelte diese Zwänge und Nöte, ich finde dies hingegen **herausfordernd**. Es macht "Quadropolis" bereits im Grundspiel zu einer **anspruchsvollen Angelegenheit**.

"Quadropolis" beinhaltet aber noch ein **Experten-spiel**. Dieses dauert um eine Runde länger, weshalb auch die Rückseite der Stadtableaus mit 20 Feldern zum Einsatz kommt. Neben Modifikationen für die bereits bekannten Gebäude (z.B. können Hochhäuser nun 5 Stockwerke hoch werden) treffen wir nun zusätzlich auf zwei neue Gebäudetypen: **Bürotürme**, bei denen sowohl die Anzahl benachbar-



ter Bürotürme als auch deren Höhe entscheidend sind, sowie **Monumente**, welche massive Punktegewinne für bestimmte benachbarte Gebäude (Geschäfte, Parks, Bürgerämter), aber auch Punkteverluste bei Fabriken und Häfen in unmittelbarer Nachbarschaft bringen. Auch für die Architekten gelten nun andere Regeln. Sie werden auf die graue, neutrale Rückseite gedreht und bilden einen gemeinsamen "Pool", aus dem sich alle Spieler bedienen können.

Dies alles sorgt für (noch) **mehr Taktik und längere Grübeleien**. In unseren Runden kam das Experten-spiel - auch wegen der zu komplizierten, aufwändigeren und nicht mehr intuitiv erfassbaren Rechnereien nicht so gut an.

Ob Grundspiel ("Classic" genannt) oder Experten-spiel, das dafür benötigte Spielmaterial ist in beiden Fällen schnell vorbereitet. Alles ist **übersichtlich und sauberlich im Schachtel-Inlay geordnet**. Besonders beeindruckt mich die ausgezeichnete Regelung für verschiedene Besetzungen. Die Baustelle wird - egal ob



Fortsetzung von "Quadropolis"

zu zweit, zu dritt oder in voller Spielerzahl - stets komplett mit verdeckten Gebäudeplättchen aufgefüllt. Anschließend werden jedoch nur die der Spielerzahl entsprechenden Plättchen umgedreht, welche dann den Spielern zur Verfügung stehen. Einfach vorbildlich

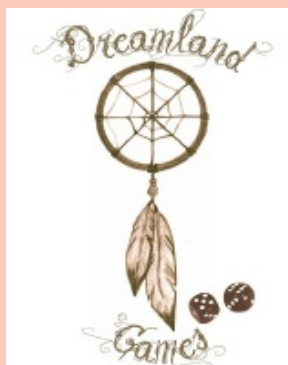
"Quadropolis" erweist sich somit - sowohl was das Spielmaterial als auch die Spielmechanismen anbelangt - als eine **hervorragend und sorgfältig durchdachte Konstruktion**, wofür man den "Architekten" Francois Gandon sowie die Redaktion beglückwünschen kann. Obwohl ich eigentlich taktisch herausfordernde Spiele lie-



be, bevorzuge ich bei diesem hier allerdings eindeutig die "Classic"-Variante, weil sie doch etwas eingängiger ist und sich flotter spielt. Und dafür gibt es - wenig überraschend - von den Knobelritter vier Schilde!

Tracy

Game News- Wertung



Dein Experte in Sa- chen Gesellschaftsspiel

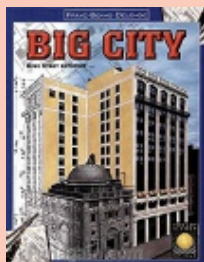
Am 1. Mai dieses Jahres haben Daniel und Zdenka - nachdem sie schon länger einen Online-Spieleversand mit Riesenauswahl unter www.dreamland-games.at

betrieben haben, auch einen richtigen Spielereiden 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 und seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

Die Spieleszene 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.



**Wirtschaftskrimi
Deutschland 1999
Regie: Franz-Benno
Delonge
Goldsieber Studio
Dauer: ca. 75 min.**

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.

© 2017 by Game News

Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Bereits vor 18 Jahren kam dieser Film in unsere Kinos. Das Filmstudio, in dem viele erstklassige Streifen gedreht wurden, darunter einige prämierte Meisterwerke, gibt es leider nicht mehr, und auch der Regisseur weilt nicht mehr unter uns. Zumindest sein bester Film bleibt uns in Erinnerung.

„Eine Stadt entsteht“ - so lautet der Untertitel. Anfang des 20. Jahrhunderts schießen neue Bauten aus dem Boden und prägen das Bild amerikanischer Großstädte. Mächtige Bauherren



erwerben Grundstücke, um lukrative Gebäude zu errichten. Im beinhaltenen Konkurrenzkampf gehen sie dabei nicht zimperlich miteinander um.

„Big City“ von Franz-Benno Delonge ist ein schöner und durchaus sehenswerter Streifen, der vor allem mit herrlichen Kulissen aufwartet.



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 **Spielezeit-schrift** (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