

# ENCORE UNE FOIS: VIVE LA FRANCE!!

Erneut frankophile Tagung der "chevaliers" am 3. Mai ! (S. 1)



297. Ausg. 27. April '17  
Auflage 100 Stück (!!!)  
26. Jg., Abo 15 Euro



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

Nur mehr ein paar Wochen, dann ist schon Christi Himmelfahrt. Die Knobelritter wissen's schon: Zeit für 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!

Wir hoffen auf rege Teilnahme der Knobelritter und aller Ludomanen.



## Game News - Eigenreportage

Liebe Doppelstaatsbürger und Auslandswahlberechtigte,

„Was darf es denn als Wahlgeschenk sein? Ein Zuckergebäck oder doch lieber ein seetauglicher Kugelschreiber?“

Ich geb's ja zu, dem Emmanuel fehlt ein „a“ zum echten Macaron und meine Übersetzung von Marine LePen ist auch ein wenig gewagt, aber irgendwie fehlt trotzdem bei der gegebenen Auswahl die große Begeisterung.

Dass die Grande Nation aber trotz der Querelen um die Präsidentschaftswahl auch Unterhaltsames anzubieten hat, wollen wir am 3. Mai unter Beweis stellen.

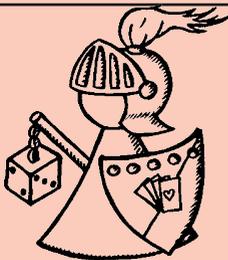
Ab 18:30 Uhr lässt unser Gastgeber François Bavaurois im Cour de Traun die „Gärten von Versailles“ erblühen und entführt uns zu den „Burgen von Burgund - Das Kartenspiel“ könnte zwar bei manchen ein „Déjà Vu“ auslösen, aber das ist für „Les Poilus“ auch kein Grund zum Haare raufen.

Vergesst bis dahin nicht: Jede Stimme zählt!

Euer Oliver

# HÄGAR

DER SCHRECKLICHE



## Ritter der Knobelrunde

Wir stellen diese vier Spiele übrigens in einem Beiblatt gesondert vor.

### Termine im Mai 2017

Der Mai hat es diesmal in sich. Neben den gewohnten Spielenden und -treffs finden jede Menge Spielveranstaltungen statt. Deshalb hier eine kurze Auflistung:

#### **6. Mai 2017:**

Sipbachzeller Spieletag  
12:00 bis 20:00 Uhr  
VS Sipbachzell

#### **19. und 20. Mai 2017:**

LinzCON 2017  
14:00 bis 21:00 Uhr  
Volkshaus Keferfeld

#### **24. bis 28. Mai 2017:**

TraunCON 2017  
ganztäglich (open end)  
Traunerhof, Traun

#### **29. Mai bis 16. Juni 2017:**

Ausstellung im  
Wissensturm Linz  
„Geschichte der Spiele  
von 5000 v. Chr. - 1970“  
08:00 bis 21:30 Uhr

### Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 14. Mai 2017 bis spätestens 12:00 Uhr.

### Zwischenstand

Nach vier Spielabenden hat sich Herzog Reinhold schon deutlich abgesetzt und schickt sich an, den Thron wieder zurückzuerobern:

|                       |      |
|-----------------------|------|
| 1. Herzog Reinhold    | 106  |
| 2. Earl Christoph     | 78   |
| 3. Marquis Roland Sp. | 64   |
| 4. Knappe Oliver T.   | 62   |
| 5. Baron Stephan      | 61   |
| 6. Königin Michaela   | 59   |
| 7. König Franky       | 56   |
| 8. Earl Jakob F.      | 50   |
| 9. Sir Andreas H.     | 48   |
| 10. Marquis Udo       | 43   |
| 11. Graf Oliver K.    | 41   |
| 12. Zofe Luise        | 33   |
| 13. Sir Thomas L.     | 29,5 |
| 14. Prinz Gerhard     | 27   |
| Lady Rebekka          | 27   |

### Neues vom Trauner Spelekreis

#### Meisterschaftsspiele für TraunCON 2017

Die Kommission hat entschieden. Es war keine leichte Aufgabe, aus den Spielen des Jahrgangs 2016/17 vier Spiele auszuwählen, welche all unsere Anforderungen für ein Meisterschaftsspiel (Spieldauer, Komplexität, eindeutige Siegerreihenfolge, verschiedene Genres, Autoren und Verlage, etc.) erfüllen. Die Spiele für das Turnier am Samstag, den 27. Mai 2017 sind in alphabetischer Reihenfolge:

- Cottage Garden** (Pegasus)
- El Dorado** (Ravensburger)
- Kilt Castle** (Zoch Verlag)
- Raffzahn** (Schmidt Spiele)

# Game News - Spielekritik

Beim ersten Spiel zum Thema „Frankreich“ besteht wohl kein Zweifel daran, dass es zum Thema passt, weist doch bereits der Spieletitel auf den Ort der Handlung hin...



Art des Spiels: **Legespiel**  
Autoren: **Lena & Günter Burkhardt**

Verlag: **Schmidt Spiele**  
Jahrgang: **2017**  
für: **2 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 8 Jahren**  
Dauer: **ca. 30 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 18,-**

"Viele Köche verderben den Brei!"

Dieses Sprichwort ist hinlänglich bekannt. Ich behaupte mal ganz keck, dass dies auch für Gärtner gilt. Dies wird auch schon bis zum König vorgedrungen sein, weshalb er nur einen einzigen Hortikulturbetreiber zu seinem königlichen Gärtner ernennen will. Und so lässt er jeden der bis zu vier Bewerber erst einmal seinen eigenen, ganz persönlichen Garten entwerfen. Nur wer schließlich den aller schönsten Garten präsentiert, darf dann tatsächlich "Die Gärten von Versailles" gestalten.

Damit eine Gartenanlage das Herz der royalen Besucher so richtig erfreuen kann, bedarf es einiger gestalterischer Elemente: schön symmetrisch getrimmte Hecken, Brunnen mit kristallklarem Wasser, ein paar Gebäude wie Pavillons oder Rondelle, und natürlich farbenprächtige Blumen und Sträucher.

All dies finden wir auf quadratischen **Gartenplättchen** vor, der besseren Übersichtlichkeit halber in fünf deutlich zu unterscheidenden Farben: grüne Hecken, blaue Brunnen, weiße Gebäude, rote und gelbe Blumenbeete. Auf jedem Plättchen sind - in den unterschiedlichsten Kombinationen - vier Elemente abgebildet.

Das Spiel geht über zwei Durchgänge. **In jedem Durchgang wird eine offene Auslage gebildet:** Es werden hintereinander sieben Gruppen aus zufällig gezogenen Gartenplättchen aneinandergereiht, wobei jede Gruppe aus so vielen Plättchen besteht wie Spieler mitmachen. Die **Königsfigur** wird an den Anfang der Reihe gestellt.

Um an die Gartenplättchen zu gelangen, benötigt es noch **Zahlenkarten**. Diese sind von 1 bis 55 durchnummeriert. Vom

gut gemischten Stapel erhält jeder Spieler zu Beginn eines Durchgangs 10 Karten auf die Hand. Der Durchgang verläuft dann über 7 Runden.

**Eine Runde läuft wie folgt ab:** Zuerst wählen alle Spieler eine ihren Handkarten und legen sie verdeckt vor sich ab. Die Karten werden dann gleichzeitig aufgedeckt. Der Spieler mit der niedrigsten Zahl nimmt sich das erste Plättchen (vom König aus gesehen) und legt es in seine persönliche Gartenauslage. Das zweite Plättchen geht an den Spieler mit der zweitniedrigsten Karte, das dritte an den Spieler mit der nächsthöheren Zahl, etc.

Die **Anlegeregeln sind sehr liberal gestaltet**, denn man muss nur darauf achten, dass ein Plättchen mit mindestens einem Feld an ein bereits gelegtes Plättchen angrenzt, diagonal recht nicht. Ansonsten ist alles erlaubt, so darf versetzt angelegt werden, müssen Gartentypen nicht fortgeführt werden (auch wenn dies wenig zielführend ist), und dürfen Löcher entstehen.

Wichtig ist dabei aber die **Vergabe der Mehrheitschips**. Sobald ein Spieler als Erster eine Farbfläche aus mindestens 4 zusam-

## Fortsetzung von "Die Gärten von Versailles"

menhängenden Feldern gelegt hat, darf er sich den großen Mehrheitenchip der entsprechenden Farbe nehmen. Dieser bringt bei der Zwischenwertung 3 Zusatzpunkte, kann aber innerhalb einer Runde mehrfach den **Besitzer wechseln**, wenn ein Spieler in dieser Farbe eine größere Farbfläche erzielt.

Nach der 7. Runde kommt es zur **Zwischenwertung**, bei der jeder Spieler die Felder seiner 2 größten zusammenhängenden Gartentypen zählt. Jedes Feld zählt 1 Punkt. Dazu kommen noch 3 Punkte pro Mehrheitenchip. Die Punkte werden notiert und dann wird ein zweiter Durchgang gespielt, mit einer neuen Auslage an Gartenplättchen sowie 10 neuen Zahlenkarten für jeden Spieler. Einzig die Gärten der Spieler bleiben liegen und werden im Laufe des zweiten Durchgangs erweitert.

Sind alle Plättchen vergeben, findet eine **Schlusswertung** statt. Die großen Mehrheitenchips sind dabei 5 Punkte wert, außerdem wird nun auch pro Gartentyp ein kleiner Mehrheitenchip (Wert 3 Punkte) für den Spieler mit der zweitgrößten Fläche vergeben. Außerdem zählen die Spieler jetzt die Anzahl an Feldern ihrer 3 größten zusammenhängenden Gartentypen zusammen. Auch die braunen Bau-

plätze, die während des Spiels keine Punkte brachten, können jetzt 3 Punkte bringen, allerdings nur für den Spieler mit der größten zusammenhängenden Baufläche. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl wird zum königlichen Hofgärtner.

"Die Gärten von Versailles" präsentiert sich prinzipiell als **Legespiel mit Elementen eines Mehrheitenspiels**. Dies stellt sich



meiner Meinung nach als eine ziemlich **reizvolle Kombination** heraus. Das Spiel ist leicht erlernt und kann ohne langes Regelstudium schnell losgespielt werden.

Es kommt für die Spieler darauf an, sich bei der Wahl der Gartenplättchen **auf wenige Farben zu konzentrieren** und die Plättchen geschickt zu legen, um einerseits bei den beiden Wertungen wertvolle Punkte zu erzielen und andererseits aber auch den einen oder anderen Mehrheitenchips zu ergattern.

Die **Vergabe der Gartenplättchen geschieht dabei mit den Zahlenkarten**. Deren Höhe bestimmt, welches der Gartenplättchen der aktuellen

Gruppe man bekommt. Will man also bei-spielsweise das der Königfigur am nächsten liegende Plättchen, sollte man eine niedrige Karte ausspielen. Bevorzugt man hingegen das letzte Plättchen der Gruppe, wäre eine recht hohe Karte sinnvoll. Nachdem bereits zu Beginn alle verfügbaren Plättchen offen ausliegen und auch die Auslage aller Mitspieler stets einsehbar ist, ließe sich prinzipiell recht gut mit den Zahlenkarten der eigenen Kartenhand vor-ausplanen.

Jedwede Planung hat hier jedoch einen kleinen Haken. Wie sagte schon Albert Einstein? "Alles ist relativ!" Auf das Spiel übertragen bedeutet dies, dass bei den Zahlenkarten nicht deren absoluter Wert zählt, sondern der **relative Wert im Vergleich mit den anderen Zahlenkarten**. So eine "5" ist zwar recht niedrig, spielt aber auch nur ein einziger Mitspieler eine niedrigere Karte aus, muss man schon statt des gewünschten Gartenplättchens mit dem unter Umständen gänzlich unpassenden zweiten Plättchen vorlieb nehmen.

Durch die gleichzeitige, verdeckte Wahl einer Zahlenkarte kann es daher immer wieder zu **unliebsamen Überraschungen** kommen. Dies sorgt für Jubel, Freude, und auch Schadenfreude bei den einen, für Ärger und Frust bei den anderen. Trotz aller offenen Informa-

## Fortsetzung von "Die Gärten von Versailles"

tionen ist der **Glücksfaktor** ziemlich hoch.

Dies hat in unseren Spielerunden nicht jedermann behagt. So mancher fühlte sich etwas "gespielt" und **wünschte sich mehr Einfluss auf das Spielgeschehen**. Da tauchten gleich Verbesserungsvorschläge auf, wie beispielsweise verdecktes Bieten mit Münzen o. ä., bei dem der Meistbietende zuerst Zugriff auf ein Plättchen seiner Wahl hat, dann der Spieler mit dem zweitbesten Gebot, etc.

Ich persönlich hingegen kann mit dem vorhandenen



Kleiner Positionswechsel an der Spitze: BLACK DOG tauscht seinen Platz mit DAS ORAKEL VON DELPHI und liegt nun in Führung. Auch sonst nur marginale Verschiebungen. EIN FEST FÜR ODIN bleibt Dritter, jetzt gleichauf mit MAGE KNIGHT. Nur KINGDOMINO konnte überraschen und sich als Neueinsteiger gleich in die Top Five hieven.

Was hat dies nun für Auswirkungen auf die „Hall of Games“? BLACK DOG könnte bereits in der Mai-Abstimmung den Aufstieg fixieren. DAS ORAKEL VON DELPHI wird vor-aussichtlich einen Monat später folgen. Fragezeichen gibt es noch bei MAGE KNIGHT sowie DIE PORTALE VON MOLTHAR. Beide haben zwar schon fleißig Punkte gesammelt, zum Aufstieg

Zufallselementen sehr gut leben. Ich finde die **Spielidee erfrischend**, und dass nicht alles nach Plan laufen kann, kann ich bei der angenehmen kurzen Spieldauer von ungefähr einer halben Stunde leicht akzeptieren.

Auch optisch weiß "Die Gärten von Versailles" durchaus zu gefallen. Auch wenn die schlussendlich entstehenden Gärten bei weitem nicht an die prächtigen, perfekt symmetrischen Gartenanlagen des Originals herankommen...

### Game News - Wertung



*Truly*



fehlt ihnen aber noch die wichtige Spitzenplatzierung. Ob sich das für die beiden ausget?

Etwas Zeit bleibt ihnen noch, denn von hinten kommt momentan relativ wenig nach. Neueinsteiger DIE KOLONISTEN ist sofort wieder rausgefallen, ebenso COTTAGE GARDEN. Wie wird es wohl den beiden aktuellen Neuvorschlägen CAPTAIN SONAR und NMBR9 ergehen?

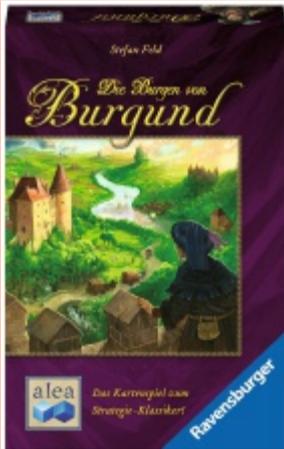
#### Wertung:

|                       |      |        |       |
|-----------------------|------|--------|-------|
| 1. Black Dog          | 4/+  | 13/-0/ | 17/ + |
| 2. Orakel von Delphi  | 5/+  | 8/-0/  | 13/ - |
| 3. Ein Fest für Odin  | 3/+  | 6/-0/  | 9/ =  |
| Mage Knight           | 1/+  | 9/-1/  | 9/ +  |
| 5. Kingdomino         | *2/+ | 6/-0/  | 8/ +  |
| 6. Portale v. Molthar | 2/+  | 5/-0/  | 7/ -  |
| Sushi Go!             | 1/+  | 7/-1/  | 7/ +  |
| 8. Chimera            | 2/+  | 5/-1/  | 6/ -  |
| Isle of Skye          | 1/+  | 5/-0/  | 6/ =  |
| 10. Agent Underc.     | 2/+  | 3/-0/  | 5/ -  |
| 11. El Gaucho         | 2/+  | 2/-0/  | 4/ -  |

Vorschläge: Captain Sonar (2 x),  
NMBR9 (2 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: Die Burgen von Burgund - das Kartenspiel**  
**Art: Aufbauspiel**  
**Spielauteur: Stefan Feld**  
**Verlag: alea Spiele**  
**Jahrgang: 2016**  
**für: 1 bis 4 Spieler**  
**Alter: ab 12 Jahren**  
**Dauer: 45 - 60 Minuten**  
**Preis: Euro 12,90**

## Einleitung:

Frankreich ist voll faszinierender Landschaften, dies weiß ich spätestens seit meinem längeren Aufenthalt in den 80er-Jahren. Eine der schönsten ist die Burgund im Herzen Frankreichs, die auch historisch sehr bedeutend ist. Und so verwundert es nicht, dass diese Region um die Flüsse Yonne, Saône und vor allem der Loire auch immer wieder in Brettspielen vor-

kommt, wie zum Beispiel 2011 in Stefan Feld's Klassiker "Die Burgen von Burgund". Jetzt lockt uns der deutsche Spieleautor erneut in die Bourgogne, und zwar mit einer spannenden Kartenspiel-Variante.

## Spielbeschreibung:

Wie es sich für ein richtiges Kartenspiel gehört, besteht - mit Ausnahme der Spielregel - das **gesamte Spielmaterial aus Karten**. Da gibt es Arbeiter-Karten, Silber-Karten, Siegpunkt-Karten, Bonus-Karten, Auslage-Karten, Warenkarten, Tierkarten, und noch einige andere Karten mehr, die für Ordnung und Einteilung auf dem Spieltisch verantwortlich sind. All diese Karten müssen vor Spielbeginn sortiert, gestapelt, ausgelegt oder anderweitig vorbereitet werden, bevor das Spiel losgehen kann.

Die wichtigsten Karten sind jedoch die **114 Aktionskarten, welche zwei Funktionen haben**. Zu Beginn jedes Durchgangs werden - je nach Spielerzahl - 7, 10 oder 13 Aktionskarten offen ausgelegt, wobei sie der Reihe nach den Auslagekarten 1 bis 6 zugeteilt werden. Danach erhält jeder Spieler sechs Karten, die seinen persönlichen Aktionskartenstapel bilden. Je-

Spieler nimmt die obersten zwei Karten seines Stapels auf.

Wer an der Reihe ist, spielt eine seiner Handkarten aus. Hierbei hat das darauf abgebildete Gebäude keinerlei Bedeutung, **es zählt einzig und allein die angegebene Würfelzahl**. Mit dieser Zahl kann er anschließend eine von sechs möglichen Aktionen ausführen:

### **1. Eine Karte aus der Auslage nehmen.**

Die Würfelzahl bestimmt, aus welcher der sechs Reihen eine beliebige Karte genommen und unter der eigenen Karte "Projekte" gelegt werden darf. Hier dürfen aber maximal drei Karten liegen.

### **2. Ein Projekt im eigenen Fürstentum platzieren.**

Die Würfelzahl gibt an, welche Karte (mit derselben Würfelzahl) der Spieler aus seinen Projekten vollenden, also in sein Fürstentum legen darf. Er erhält dann sofort und einmalig einen bestimmten Nutzen, welcher von der Art der Karte abhängt.

### **3. Warenverkauf.**

Die Würfelzahl gibt an, welche der 3 Warenarten verkauft werden kann. Alle ent

## Fortsetzung von "Burgen von Burgund - Das Kartenspiel"

tsprechenden Warenkarten aus seinem Lager darf der Spieler in sein Fürstentum legen, wo sie als Siegpunkte zählen. Außerdem nimmt sich der Spieler für jede so verkaufte Ware ein Silber vom Vorrat.

Bei den restlichen 3 Aktionen spielt die Würfelzahl der ausgespielten Handkarte hingegen keine Rolle:

### **4. Arbeiter aufstocken.**

Der Spieler füllt den Vorrat seiner Arbeiter-Karten auf maximal 2 Stück auf.

### **5. Silber nehmen.**

Der Spieler nimmt sich eine Silber-Karte vom Vorrat und legt sie in sein Lager.

### **6. Arbeiter/Silber in Siegpunkte umwandeln.**

Der Spieler legt eine beliebige Anzahl an Arbeiter- und/oder Silber-Karten zurück in den Vorrat und nimmt sich für je 3 derart zurückgelegte Karten eine Siegpunkt-Karte, die er in sein Fürstentum legt.

Nach der gewählten Aktion zieht der Spieler eine Karte seines persönlichen Stapels nach, und der nächste im Uhrzeigersinn kommt dran. Haben alle Spieler ihre 6 Karten ausgespielt, endet der Durchgang, und der nächste Durchgang wird wie gehabt vorbereitet. **Nach dem fünften Durch-**

gang endet das Spiel, und die Spieler ermitteln ihre Siegpunkte.

Neben den während des Spiels gesammelten Siegpunkten für verkaufte Waren und umgewandelte Arbeiter/Silber **zählen vor allem komplette Drillinge gleicher Kartenarten in den Fürstentümern.** Je nach Kartenart können auf diese Weise 2 bis 6 Punkte erzielt werden.



Zusätzlich gibt es je 1 Siegpunkt für den ersten Spieler, der in einer Kartenart den ersten Drilling geschafft hat, sowie **Extrapunkte** für jeden Spieler, der von jeder der sieben verschiedenen Kartenarten mindestens 1 Karte in seinem Fürstentum vorweisen kann. Aber auch für Tiere in den Lagern kann man noch Siegpunkte erhalten. Schlussendlich gewinnt - bien sûr égalemen France - der Spieler mit den insgesamt meisten Siegpunkten.

### **Fazit:**

Eigentlich reduziert sich bei "Die Burgen von Burgund - das Kartenspiel" das Ganze darauf, **Drillin-**

**ge gleicher Kartenarten zu sammeln.** Stefan Feld ist es aber gelungen, viele wesentliche Elemente des Würfelspiels zu übernehmen. Man könnte ihm und dem Verlag nun vorwerfen, die Bekanntheit von "Bubu" aus rein wirtschaftlichen Gründen auszunützen. Ich finde jedoch, dass das Spiel **genug Eigenständigkeit und ausreichend viele originale Ideen** enthält, sodass ich es durchaus als legitim betrachte, die Beliebtheit des großen Bruders zu nutzen.

Da ist vor allem die **Doppelfunktion der Karten**, welche Beachtung verdient. Die **Würfelsymbole sind ein gleichwertiger Ersatz für Würfel**, was man fast schon als Geniestreich bezeichnen kann. Wie bei echten Würfeln ist auch hier ein **Glücksfaktor vorhanden**, dem aber mit guter Vorausplanung einigermaßen entgegengesteuert werden kann. Auch lassen sich **Arbeiterkarten** einsetzen, um eine Würfelzahl um je 1 Augenzahl pro Karte nach unten oder nach oben zu korrigieren. Und schließlich hat man während des Spiels fast immer 2 Karten zur Auswahl, womit man meist zwei verschiedene Würfelzahlen zur Verfügung hat, was den Zufall ebenfalls etwas reduziert.

Die zweite Funktion der Karten ergibt sich aus ihrer zugehörigen Kartenart. **Jede Art bringt einen besonderen Nutzen**, sobald sie ins Fürstentum

## Fortsetzung von "Burgen von Burgund - Das Kartenspiel"

gelangt. **Minen** (grau) bringen sofort 2 Silberkarten aus dem allgemeinen Vorrat, **"Wissen"** (gelb) 2 Arbeiterkarten. Wer ein **Schiff** (blau) platziert, darf sich sofort eine von 2 offenen Warenkarten nehmen, bei **Weiden** (hellgrün) erhält man auf dieselbe Weise eine von 2 offenen Tierkarten.

**Burgen** (dunkelgrün) erlauben sofort eine zusätzliche beliebige Aktion, und dies sogar mit beliebiger Würfelzahl. **Klöster** (violett) haben zwar keine weitere Auswirkung, dafür fungieren sie auch als "Joker", können also jeder anderen Kartenart im Fürstentum hinzugefügt werden. Bleiben noch die **Gebäude** (ockerfarben) übrig. Hier sind es gleich acht unterschiedliche Gebäude, welche jedes über eine spezielle Funktion verfügt, z. B. kann man mit einem Warenhaus sofort eine beliebige Warensorte verkaufen, so als ob man die Aktionsmöglichkeit "Warenverkauf" durchführte.

Dieser Zusatznutzen ist etwas, was man bei Feld's Spielen sehr häufig antrifft. Normalerweise kann man mit den insgesamt 30 Aktionen, die man im Laufe eines Spieles hat (5 Runden zu je 6 Karten) höchstens 15 Projekte verwirklichen, und dies auch nur dann, wenn man keine einzige Aktion dazu "vergeudet", um etwa den Bestand an Arbei-

tern aufzustocken oder Waren zu verkaufen. Wenn man aber **die Funktionen der verschiedenen Karten gut nutzt**, können sich schlussendlich deutlich mehr Karten im Fürstentum befinden.



Es gibt aber noch eine Möglichkeiten, die Anzahl der Aktionen zu steigern, und somit das Endergebnis zu verbessern. Dafür benötigt man Silber. **Gegen Abgabe von 3 Silber** kann sich jeder Spieler einmal in seinem Zug 3 Aktionskarten vom Nachziehstapel kaufen. Eine davon kann er entweder direkt zu seinen Projekten legen oder die Würfelzahl auf der Karte nutzen, um damit eine beliebige Aktion auszuführen.

An Silber kann man neben den bereits genannten Möglichkeiten (Minen, bestimmte Gebäude, Warenverkauf und Aktionsmöglichkeit 5) übrigens auch durch einen **speziellen Bonus** gelangen, der den Spielern bei Vollendung eines Drilling gewährt wird. Im ersten Durchgang kann der Spieler dafür noch aus fünf verschiedenen Boni wählen (3 Siegpunkte oder 2 Waren oder 2 Tiere oder 3 Arbeiter oder 3 Silber), mit jedem weiteren Durchgang nehmen sowohl Auswahl als auch Anzahl

der Belohnungen immer mehr ab.

"Die Burgen von Burgund - das Kartenspiel" funktioniert somit fast genauso gut wie das Original. Allerdings darf man **nicht den Fehler**

**begehen, es als kleines Kartenspiel zu qualifizieren.** Die Spieldauer liegt bei einer knappen Stunde, man kann es also nicht einfach so nebenbei spielen. Und auch den Platzbedarf darf man nicht unterschätzen. Zu viert ist ein normaler Tisch schnell komplett überfüllt.

Das Spielgefühl ist beim Kartenspiel schon **etwas anders als beim Würfelspiel.** Da man im Prinzip "nur" Drillinge rauslegt, kommt nicht dieses vom Original gewohnte Aufbau-feeling auf, dieses Gefühl, ein eigenes Fürstentum zu gestalten. Auch von mir bekommt das Spiel deshalb in der Mehrpersonenvariante kleine Abzüge.

Dieses Manko wird aber durch eine **äußerst gelungene Solo-Variante** deutlich wettgemacht. Hier spielt man gegen den fiktiven Gegner namens "Egon" (Ein Gegner Ohne Nase), für den zu Beginn jedes Durchgangs Karten aufgedeckt werden. Daraus ent-

## Fortsetzung von "Burgen von Burgund - Das Kartenspiel"

stehende Drillinge zählen für Egon, dazu noch eventuelle Extrapunkte. Obwohl Egon auf diese Weise insgesamt 25 Karten bekommt (im ersten Durchgang 3, dann jeweils um 1 Karte mehr), sollte es gar kein Problem darstellen, am Ende auf mehr Punkte als Egon zu kommen. Gezieltes Vorgehen sollte schließlich doch über zufälliges Aufdecken entscheiden.

Die Schwierigkeit liegt jedoch darin, dass man **am Ende jedes Durchgangs die Punkte miteinander vergleicht**, und da kann Egon manchmal ganz schön was vorlegen. Hat man auch nur ein einziges Mal weniger Punkte als der

"Dummy", hat man verloren. Dies sorgt für Spannung und ist jedes Mal von Neuem eine Herausforderung, der ich mich bis jetzt bereits rund ein Dutzend Mal gestellt habe.

Das Kartenspiel basiert logischerweise zu großen Teilen auf dem Würfelspiel, hebt sich summa summarum aber ausreichend vom Original ab. Nicht zuletzt wegen des extrem packenden Solo-Spiels kann ich auf jeden Fall eine klare Empfehlung aussprechen.



*Truly*

betrieben haben, auch einen richtigen Spiel Laden eröffnet.

In Linz-Ebelsberg (Wiener Straße 499) gibt es nun das Geschäft „Games, Toys & More“, wo fast alle Artikel des Online-Handels auch in den Regalen zu finden sind. Und nicht nur das: Viele Spieltische laden zum Ausprobieren ein, denn von sehr vielen Spielen gibt es Demoexemplare. Die sehr großzügigen Öffnungszeiten (Montag bis Samstag von 10:00 Uhr bis 21:00 Uhr) erlauben es, auch abends nach der Arbeit ein paar schöne Stunden beim Spielen im

Geschäft (übrigens in Österreich eine Novität) zu verbringen. Sollte irgendwas gerade nicht lagernd sein, kann es gerne bestellt werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exoten und seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

Die Spielszene 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.

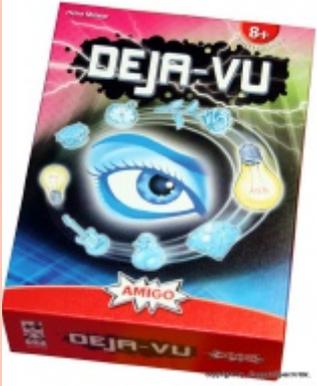


### **Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel**

Am 1. Mai dieses Jahres haben Daniel und Zdenka - nachdem sie schon länger einen Online-Spieleversand mit Riesenauswahl unter [www.dreamland-games.at](http://www.dreamland-games.at)

# Game News - Spielekritik

Also wirklich! Das folgende Spiel soll zum Thema „Frankreich“ passen, nur weil der Titel auf französisch ist? Die Redaktion versucht aber auch mit allen Tricks, passende Assoziationen zu schaffen...



Titel: **Déjà Vu**  
Art: **Merkspiel**  
Autor: **Heinz Meister**  
Verlag: **Amigo Spiele**  
Jahrgang: **2017**  
für: **2 bis 5 Spieler**  
Alter: **ab 8 Jahren**  
Dauer: **ca. 15 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 14,-**

## Einleitung

"Moment mal, habe ich das nicht schon irgendwann gesehen? Das kommt mir doch irgendwie bekannt vor." - Ich glaube, jeder kennt dieses seltsame Gefühl, etwas bereits erlebt zu haben. Man nennt dies "Déjà-vu". Der Begriff - er kommt aus dem Französischen und bedeutet übersetzt "schon gesehen" - ist wie geschaffen für ein Merkspiel, bei dem man immer wieder diese Erfahrung macht, wenn man zufällig über einen gleichen Gegenstand stolpert.

Auch beim Spiel "Déjà-Vu" kommen alle im Spiel auftauchenden Objekte genau zwei Mal vor. Und wenig verwunderlich ist es unsere Aufgabe, Paare zu finden.

## Spielbeschreibung

Damit sind aber auch schon alle Gemeinsamkeiten zu einem bekannten Memory-Spiel erschöpft. Die zu findenden Paare finden wir nämlich nicht auf Plättchen, sondern auf großformatigen **Spielkarten**. Auf jeder Karte sind 1 bis 3 Gegenstände abgebildet. Ausgestanzte Formen der Gegenstände werden offen um den gut gemischten Stapel der Spielkarten ausgelegt. Vor dem eigentlichen Spiel werden 3 Karten unbesehen zur Seite gelegt.

Und dann kann's schon losgehen! Wer an der Reihe ist, **deckt eine Karte vom Kartenstapel auf** und legt sie offen auf den Ablagestapel, sodass immer nur die oberste Karte zu sehen ist.

Wer glaubt, dass ein Gegenstand **zum zweiten Mal** zu sehen ist, schnappt sich flink das entsprechende Plättchen aus der Tischmitte.

Wird ein Gegen-

stand aufgedeckt, dessen Plättchen sich bereits vorher ein Spieler geschnappt hat, hat dieser **offensichtlich einen Fehler** gemacht. Er scheidet aus der laufenden Runde und wird in der Rundenwertung auch nicht berücksichtigt.

Ist der Kartenstapel leer, endet die Runde. Nun darf sich jeder Spieler **1 Punkt für jeden seiner Gegenstände** notieren. In der nächsten Runde dürfen alle ausgeschiedenen Spieler wieder einsteigen. Nach drei Runden endet das Spiel, und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

## Fazit

Die **Spielidee von "Déjà-Vu" ist so einfach**, sodass man sich fragt, wieso noch niemand vorher drauf gekommen ist. Heinz Meister ist da - *nomen est omen* - ein richtiger Köhner, ein





# Game News - Spielekritik

Das nächste Spiel wirkt nicht besonders französisch. Das liegt aber nur daran, dass ich bloß die englische Version besitze. Die Originalversion trägt den Titel „Les poilus“, was schon wesentlich mehr nach „Frongreisch“ klingt...



**Titel: The Grizzled**  
**Art: Kooperationspiel**  
**Autoren: Fabien Riffaud & Juan Rodriguez**  
**Verlag: Cool Mini or Not**  
**Jahrgang: 2015**  
**für: 2 bis 5 Spieler**  
**Alter: ab 14 Jahren**  
**Dauer: ca. 30 Minuten**  
**Preis: Euro 32,90**

## Einleitung

Man kann sich ja gar nicht vorstellen, wie das vor fast genau 100 Jahren so gewesen ist. Damals im Großen Krieg, in den schrecklichen Grabenkriegen der Deutschen Wehrmacht gegen die Französische Armee vor Verdun. Jahrelang im Schlamm in einen sinnlosen Kampf verstrickt, nur um unter ungeheuerlichen Verlusten winzige Geländegewinne zu erzielen. Kälte, Nässe und Schnee setzen den Soldaten auf beiden Seiten zu, hinzu kommt die ständige Angst vor Bomben und Giftgasangriffen. Tod

und Leid sind allgegenwärtig.

In Spielen kommen diese Gefühle - Verzweiflung, Furcht, Hoffnungslosigkeit - immer zu kurz. Wenn sich ein Spiel mit Kriegen und Schlachten beschäftigt, dann stets aus der Sicht eines kühlen Feldherren, der Menschenleben mit strategischen Vorteilen gegenrechnet. Nicht so im vorliegenden Spiel "The Grizzled", in dem es um eine Gruppe untrennbarer Freunde geht, die sich vor der Generalmobilmachung der Armee gegenseitig versprechen, den Krieg zu überleben und alle gemeinsam zurückzukommen, ganz gleich was auch geschehen möge.

## Spielbeschreibung

Das Wörtchen "gemeinsam" weist schon darauf hin: Es handelt sich um ein **kooperatives Spiel**, also um ein Spiel, bei dem nicht jeder Spieler für sich versucht zu siegen, sondern nur im Team gewonnen werden kann. Die Spieler übernehmen dabei die Rolle eines der sechs Freunde und erhalten die entsprechende **Personen-Karte**. Das Spiel liegt mir übrigens in der englischen Fassung vor, ich werde aber zum besseren Verständnis ein-



gedeutschte Begriffe verwenden.

Wie so oft in Teamspielen übernimmt auch hier das Kartendeck die Funktion des gemeinsamen Gegners. Auf den Karten finden sich entweder "**Bedrohungen**" (wie Regen, Schnee oder Bombenangriff) oder "**Schicksalsschläge**" (wie Wunden, Phobien oder Traumata). Die Bedrohungen betreffen stets alle Spieler, während sich die Schicksalsschläge meistens nur auf einen einzelnen Spieler auswirken.

Alle 59 Karten werden gemischt und dann auf zwei bestimmten Karten platziert. Die 25 Karten, welche auf die "**Frieden**"-Karte gelegt werden, werden als "**Prüfungen**" bezeichnet. Die restlichen 34 Karten auf der "**Monument**"-Karte bilden die Moralreserve. Das Spiel selbst geht über mehrere Runden ("**Missionen**"), welche in vier Phasen untergliedert sind.

In der **Vorbereitungsphase** bestimmt der Missionsleiter die "Intensität" der Mission, also wie viele Karten an jeden Spieler vom "Trial"-Stapel ausgeteilt werden. Die Hauptphase ist die **Missionsphase**, in der jeder Spieler reihum eine Aktion ausführt. In den

## Fortsetzung von "The Grizzled"

meisten Fällen wird dabei eine Karte aus der Hand ausgespielt. Schicksalsschläge werden offen vor dem Spieler ausgelegt, Bedrohungen ebenfalls aufgedeckt in eine Reihe in der Mitte des Tisches ("Niemandland"). Dabei ist darauf zu achten, dass **im Niemandland keine drei Bedrohungen derselben Art** ausliegen, sonst gilt die Mission als gescheitert, was eine Menge Nachteile mit sich bringt.

Alternative Aktionen sind das Halten einer aufmunternden **Rede** und der Einsatz seines **Glücksbringers**. Bei einer Rede - dazu muss der Spieler bereits im Besitz eines "Rede"-Plättchens sein - nennt der Redner eine Bedrohung, und jeder Spieler darf eine Karte mit der passenden Bedrohung abwerfen. Setzt der Spieler seinen persönlichen Glücksbringer ein - jeder Spieler ist gegen die auf seiner Personkarte abgebildete Bedrohung gefeit -, darf er eine passende Karte des Niemandlands entfernen, verliert aber dadurch seine Fähigkeit, indem er seine Personkarte umdreht.

Will oder kann ein Spieler keine andere Aktion ausführen, kann er sich zurückziehen. In diesem Fall legt er gleichzeitig verdeckt mit einem Unterstützungs-Plättchen fest, welchen Spieler er in der nächsten Phase unterstützen will. Haben sich alle Spieler zurückge-

zogen oder ist die Mission gescheitert, wird in der anschließenden **Unterstützungsphase** überprüft, ob ein Spieler mehr Unterstützung von seinen Mitspielern erhalten hat als die anderen. Nur wenn dies zutrifft, kann dieser Spieler davon profitieren, indem er etwa 2 Schicksalsschläge wegstecken kann, also 2 entsprechende Karten ablegen darf.



Ist der Krieg danach noch nicht zu Ende, drückt dies in der darauffolgenden **Moralphase** natürlich auf die Stimmung. Es werden so viele Karten von der Moralreserve auf den "Prüfungen"-Stapel gelegt, wie alle Spieler zusammen noch Karten auf ihrer Hand halten, mindestens jedoch 3 Karten. Der Missionsleiter erhält abschließend noch ein "Rede"-Plättchen, bevor er dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn die Startspielerfigur für den neuen Missionsleiter überreicht, und eine neue Mission beginnt.

Und wie schaut es nun mit **Sieg oder Niederlage** aus? Alle Spieler haben gemeinsam verloren, wenn auch auch nur ein Spieler

nach der Unterstützungsphase vier oder mehr Schicksalsschläge vor sich liegen hat. Aber auch wenn die Moral-Reserve verbraucht ist, sodass das Kriegerdenkmal mit den Namen der sechs gefallenen Freunde sichtbar wird, sind die Spieler selbsterklärend gescheitert.

Ist hingegen der "Prüfungen"-Stapel aufgebraucht und somit die Friedenstaupe auf der "Frieden"-Karte zu sehen, und hält gleichzeitig auch kein Spieler mehr eine Karte auf der Hand, ist der Krieg endlich vorbei, und die sechs Freunde kehren - wie versprochen - wohlbehalten in ihr Dorf zurück.

### Fazit

"The Grizzled" präsentiert sich somit als **Teamspiel**, welches durch das Ausspielen von Karten gelenkt wird. Es liegt in der Natur solcher Spiele, dass dabei das Kartenglück eine gewisse Rolle spielt, vor allem wann und wie neue Karten ins Spiel kommen. Gute Spiele dieses Genres bieten den Spielern trotzdem mehrere Optionen, um dem Zufall entgegenwirken zu können.

Hier kommt es drauf an, die **Karten eines Stapels im Laufe des Spiels abzubauen**. Für die beiden vorkommenden Arten von Karten - Bedrohungen und Schicksalsschläge - gelten dabei **unterschiedliche Re**

## Fortsetzung von "The Grizzled"

**egeln**, sowohl was die Chancen als auch die Gefahren anbelangt.

**Schicksalsschläge** legt man offen vor sich aus. Neben Phobien und Traumata, welche dieselben Symbole wie die Bedrohungen zeigen und auch zu den im Niemandsland ausliegenden Bedrohungen hinzuge-rechnet werden, solange sich der betreffende Spieler noch nicht zurückgezogen hat, gibt es noch andere Karten, welche etwa Bedin-



gungen für einen Rückzug stellen oder Extrabestrafungen bringen. Diese offen ausliegenden Schicksalsschläge sollten bei der Wahl des Unterstützungsplättchen unbedingt berücksichtigt werden. Schließlich sollten diese nach Möglichkeit mehrheitlich einem einzigen Spieler zukommen, um die lästigen Karten auch tatsächlich wieder loswerden zu können.

**Bedrohungen** werden hingegen ins Niemandsland ausgespielt. Dabei möchte man während einer Mission natürlich möglichst viele dorthin loswerden, um den Stapel schneller abbauen

zu können. Dem uneingeschränkten Ausspielen von Karten wird jedoch auch hier ein Riegel vorgeschoben. Auf jeder Bedrohungs-Karte sind mindestens zwei verschiedene Bedrohungen abgebildet. Sobald drei gleiche Bedrohungen ausliegen, ist bekanntlich die Mission verloren, was meist einen **herben Rückschlag** bedeutet.

Alle Karten des Niemandsland kommen in so einem Fall nämlich nicht - wie bei einer erfolgreichen Mission - aus dem Spiel, sondern werden wieder in den "Prüfungen"-Stapel zurückgemischt. Auch auf die Unterstützungsphase hat dies Nachteile, da dies Nachteile, da der am meisten unterstützte Spieler - so es überhaupt einen gibt -

nur 1 Schicksalsschlag los-wird. Und geschieht dies alles zu einem recht frühen Zeitpunkt der Mission, wenn alle noch mehrere Karten auf der Hand halten, wirkt es sich auch noch verheerend auf die Moral aus, weil viele neue Karten dazukommen.

Es ist also manchmal eine Gratwanderung, bei der zum Teil **knifflige Entscheidungen** zu fällen sind. Niemand wird zwar absichtlich eine Mission torpedieren, aber einerseits können bestimmte Schicksalsschläge einen rechtzeitigen Rückzug verhindern, andererseits weisen eini-

ge Karten ein "Fallen"-Symbol auf. Diese Fallen erfordern das Aufdecken einer zusätzlichen Karte, was ein mehr oder weniger großes Risiko birgt. Die Spieler sollten sich auf solche Eventualitäten einstellen, um eine Mission auf jeden Fall erfolgreich abschließen zu können.

Es verlangt von den Spielern **geschickten Einsatz all ihrer Mittel**, bestmögliche Koordination ihrer Aktionen, optimales Ausnutzen der individuellen Fähigkeiten. Die Glücksbringer stehen zwar im Regelfall nur ein einziges Mal zur Verfügung, können dafür aber recht hilfreich sein. Manchmal zahlt es sich sogar aus, in der Unterstützungsphase auf das Kurieren der Schicksalsschläge zu verzichten und stattdessen seinen Glücksbringer zu reaktivieren.

Die **aufmunternde Rede** kann ebenfalls ein sehr probates Mittel sein, erlaubt sie doch, gleich mehrere Handkarten in einem Streich loszuwerden. Gerade für diesen Zweck lohnt es sich, mal die "Intensität" einer Mission zu erhöhen, sprich: mal eine höhere Anzahl an Karten an jeden Spieler auszuteilen, um die Chancen auf "Treffer" zu erhöhen. Ohne "Rede"-Plättchen ist es hingegen eine riskante, "moralisch bedenkliche" Angelegenheit, mehr als 2 Karten pro Spieler auszuteilen.

In diesem Zusammenhan

## Fortsetzung von "The Grizzled"

ng ein paar Worte zur Kommunikation zwischen den Spielern. Kooperationsspiele leben ja auch von lebhaften Diskussionen. Es versteht sich aber von selbst, dass dabei **Informationen über Handkarten tabu** sind. Besonders bei Reden und bei den Unterstützungen sollte dies streng eingehalten werden, um sich nicht selbst der Spannung zu berauben.



"The Grizzled" besitzt einige Elemente, die aus dem Spiel eine Herausforderung machen, die sich jedes Mal anders gestaltet. Am besten spielt es sich zu dritt bis zu fünf. In der Minimalbesetzung von zwei Spielern hilft man sich zwar mit einem virtuellen Spieler, der nur für die Unterstützung herangezogen wird, aber mehr als eine **holprige Hilfslösung** ist dies nicht. Betrachtet man "The Grizzled" rein vom spielerischen Standpunkt, trifft man dabei auf Stärken und Schwächen eines kartengesteuerten Koop-Spiels. Der Schwierigkeitsgrad ist recht

reizvoll, und kann sogar recht leicht gesteigert werden, indem man den "Prüfungen"-Stapel von vornherein vergrößert.

Besonders erwähnen möchte ich noch die **fantastischen Illustrationen** von Tignous. Der französische Künstler ist traurigerweise beim Attentat auf "Charlie Hebdo" ums Leben gekommen, seine Kunst lebt aber auf den wunderbaren, so sensiblen Zeichnungen weiter. Der Titel des Spiels - im französischen Original heißt es übrigens "Les Poilus" - bezieht sich übrigens auf die Tatsache, dass die Soldaten in den Schützengräben wenig Gelegenheit hatten, sich zu rasieren, und deshalb "haarig" und "mit angegrautem Bart" erschienen.

Was das Spiel letztlich jedoch aus der Masse der unzähligen Spiele hervorhebt, welche jährlich erscheinen, und gleichzeitig der Grund, warum ich auch unbedingt darüber schreiben wollte, geht über das Spielerische hinaus. Hier wird man **emotionell ins Spiel hineingezogen**, wird unweigerlich in die fast aussichtslose Lage der Freunde hineinversetzt, teilt das Schicksal von Gaston Fayard, Gustave Bidau, Charles Saulière, Félix Moreau, Lazare Bonticeli und Anselme Perrin.

Damit wird **Geschichte leben-**

**dig gemacht**, viel nachhaltiger und eindringlicher als es nackte Zahlen vermögen. Meiner Meinung nach bräuchte es mehr solche Spiele. Mehr Spiele, in denen man so richtig mit den Protagonisten mit fiebert und mitleidet. Mehr Spiele, in denen man Anselme, Gustave oder Gaston sein kann...

### Game News- Wertung



### Notenskala

Die Anzahl der Schilde bestimmt, wie gut die Redaktion - natürlich rein subjektiv gesehen - ein Spiel beurteilt.

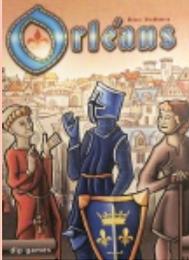
 **Spitze!**

 **sehr gut**

 **gutes Spiel**

 **so lala**

 **schwach**



**Historienfilm  
Deutschland 2014  
von: Reiner  
Stockhausen  
dlp Movies  
Dauer: ca. 90 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

Alle paar Jahre kommt ein Film in unsere Kinos, der etwas völlig Neues bringt, eine neue Technik, eine neue Erzählweise oder ähnliches. So ein richtungsweisender Film war 2014 „Orléans“, ein Streifen, der sich mit dem mittelalterliche Treiben der Bauern, Händler, Handwerker, Ritter, Mönche, usw. in und um die französische Stadt beschäftigt.

Reiner Stockhausen hat dabei die Art und Weise, wie seine Protagonisten in der Handlung auftauchen,



revolutioniert. In Folge hat er noch einige Fortsetzungen gedreht, als auch einen „Director's Cut“ mit verbesserter, wunderschöner Ausstattung.

Ein absolut sehenswerter Streifen, welcher 2014 sogar für den „Oscar“ als bester Erwachsenenfilm nominiert wurde.



## 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 **Spieltreffen** 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](http://www.knobelritter.at)
- \* **Game News online** als pdf-File
- \* **Spielebestellservice** für die Mitglieder
- \* auch in **facebook** vertreten