

VIECHEREI BEI KNOBELRITTERN !!

Tierisch guter Abend am 5.Juli im Traunerhof! (S. 1)



299. Ausg. 29. Juni '17
Auflage 100 Stück (!!!)
26. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Eigenreportage

Liebe Guinness-Mitarbeiter und andere Rekordjäger,

auch wenn es bis zur Veröffentlichung der Guinness World Records 2017 Bandes noch ein Weilchen dauert - traditionell wird am 10. November publiziert -, kann man sich die Wartezeit schon mal mit einem Trailer und ein paar Vorabinfos auf der offiziellen Webseite verkürzen.

Dieses Jahr scheinen besonders viele Tiere neue Weltrekorde aufzustellen. Das älteste Manatee, die trickreichste Katze, die größte Hündin, die schnellste Landschildkröte und das am höchsten springende Lama sind jedenfalls schon mal fix dabei.

Bei rekordverdächtigen Tieren denken wir ja eher an die Stärke der Elefanten, die bunt geschmückt durch

die Straßen von „Kerala“ ziehen, oder an die Löwen, Könige der Tierwelt, die wir eher aus dem Zoo kennen - und die angeblich in lauen, langweiligen Sommernächten dort schon mal ein „Crazy Race“ vom Gehegezaun brechen.

Dass man vor so viel tierischer Kraft auch Angst kriegen kann beweist die Legende vom „Black Dog“, der auf den britischen Inseln lange Zeit als Vorbote des Todes galt. Wirklich bärenstark im „Bärenpark“ ist hingegen der „Mistkäfer“, der bekanntlich das 1000-fache des eigenen Körpergewichts ziehen kann.

Wir Knobelritter versuchen also am 5. Juli ab 18:30 Uhr unserem ansässigen Dompteur Franky so viel wie möglich über die unglaublichen Kraftakte der Tierwelt zu erfahren.

Seid bis dahin einfach „officialy amazing“,
Euer Oliver

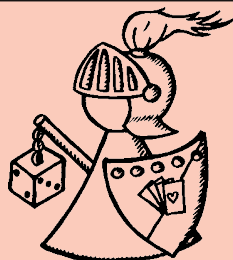


ICE COOL ist das Kinderspiel des Jahres 2017 !!

Die Jury hat am 19. Juni 2017 das Spiel „ICE COOL“ von Brian Gomez (Amigo Spiele) zum Kinderspiel des Jahres gekürt. Es setzte sich somit erfolgreich gegen die beiden anderen Nominierten durch und darf sich fortan mit dem blauen Lorbeerbekränzten Pöppel schmücken. Gratulation an Autor und Verlag!

HÄGAR

DER SCHRECKLICHE



Ritter der Knobelrunde

SpieleHit für Kinder

1,2,3 - Hex herbei!
Der Mysteriöse Wald
Icecool

SpieleHit mit Freunden

Century - Gewürzstraße
Fabelsaft
Microworld

SpieleHit für Experten

First Class
Great Western Trail
Terraforming Mars

Sonderpreis zum Spiel der Spiele

LYNKG

Betriebsurlaub

Der Traunerhof ist heuer vom 31. Juli bis einschließlich 15. August wegen Betriebsurlaubs geschlossen. Das August-Treffen findet deshalb bereits am Mittwoch, den 26. Juli 2017 statt. Wir hoffen, dass die Knobelritter nach dem Urlaub wieder ausgeruht und zahlreich erscheinen.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 9. Juli 2017 bis spätestens 12:00 Uhr.

Zwischenstand

Nach der Hälfte der punkterelevanten Spieleabende ergibt sich folgender Zwischenstand:

1. Herzog Reinhold	154
2. Earl Christoph	122
3. Marquis Roland	108,5
4. König Franky	106
5. Knappe Oliver	102
6. Königin Michaela	92
7. Baron Stephan	86
Earl Jakob F.	86
9. Marquis Udo	72,5
10. Graf Oliver K.	66,5
11. Prinz Gerhard D.	61
12. Sir Andreas H.	53
13. Zofe Luise	50,5
14. Lady Rebekka	47
15. Sir Thomas L.	44
16. Baroness Nicole	41,5
17. Marquis Johannes	36

Neues vom Trauner Spielekreis

Spiel der Spiele 2017

Die Wiener Spieleakademie hat am 27. Juni die Preisträger des Österreichischen Spielepreises bekannt gegeben. Der Hauptpreis ging an „BÄREN-PARK“ von Phil Walker-Harding (Lookout Spiele), welches sich nun „SPIEL DER SPIELE 2017“ nennen darf.

Zudem wurden noch in folgenden Kategorien weitere Spiele mit dem Prädikat „Spiele Hit“ ausgezeichnet:

SpieleHit für Familien

Crazy Race
Mein Traumhaus
NMBR9
Sherlock

Game News - Spielekritik

Beim nachfolgenden Spiel kam ja schon im Grundspiel ein Hund vor, allerdings nur im Titel. In dieser Version hat dieser nun sogar seinen ganz persönlichen Auftritt...



Titel: Black Dog
Art: Karten-Teamspiel
Autor: Johannes Schmidauer-König
Verlag: Schmidt Spiele
Jahrgang: 2016
für: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 30 - 60 Minuten
Preis: ca. Euro 19,90

Einleitung

Die vor mir liegende "DOG"-Variante "Black Dog" zielt ein schwarzer Hund, welcher der Bulldogge Spike aus "Tom & Jerry" ähnelt, das Schachtelcover. Aber was hat ein Exemplar der canidae überhaupt mit der Kartenspiel-Teamvariante des bekannten Würfelspiels "Mensch Ärgere Dich nicht!" zu tun? Den Ursprung hat das Spiel in Kanada, wo es unter dem Namen "Tock" sehr verbreitet war. Der Titel war lautmalend gemeint, denn das Ziehen der Figuren auf

dem Spielplan klingt wie "toc, toc, toc...". Christine Trösch, welche das Spiel in die Schweiz brachte, gab ihm dort erst die uns bekannte Bezeichnung "DOG".

Wie dem auch sei, in "Black Dog" greift tatsächlich erstmals ein Hund aktiv ins Geschehen ein. Eine schwarze Figur dreht

- gesteuert von den Spielern - ihre Runden und verscheucht alle Figuren, auf die er unterwegs trifft, zurück an den Start. Ansonsten geht es nach wie vor darum, gemeinsam mit seinem Partner zuerst alle Figuren ins Ziel zu ziehen.

Spielbeschreibung

Das **Grundprinzip von "DOG"** ist auch bei der neuen Variante **gleichgeblieben**. Obwohl es die meisten Leser schon kennen werden, dennoch hier eine kurze Wiederholung: Wie bei "Mensch Ärgere Dich nicht!" gilt es, seine Spielfiguren vom Start ins Ziel zu bringen. Als Motor dienen aber keine Würfel, sondern Spielkarten. Diese geben entweder eine Bewegungsweite vor, die von einer eigenen Figur genutzt wer-

den muss, oder besitzen eine Spezialfunktion, etwa um eine Figur aus seinem "Haus" ans Startfeld "ansetzen" zu können. Außerdem spielt man nicht alleine für sich, sondern mit seinem (gegenübersitzenden) Partner als Team, den man - vor allem beim Tausch einer Karte zu Beginn jeder Runde - zu unterstützen versucht.

Was unterscheidet nun aber "Black Dog" vom Original? Die auffälligste Neuerung ist das Spielbrett. Zwar ist wieder deutlich ein Rundkurs erkennbar, und die Anzahl der Felder, die eine Figur vom Start bis zum Ziel zurückzulegen hat, ist unverändert. Aber **der näher zur Mitte gelegene Teil ist nicht fix, sondern drehbar**. Jedes Mal, wenn eine Figur aktiv genau auf eines der acht speziell gekennzeichneten Felder dieser Drehscheibe gezogen wird, kann der Spieler die Scheibe um eine Vierteldrehung nach Belieben im oder gegen den Uhrzeigersinn bewegen. Davon betroffen sind alle Figuren, die mo-



Fortsetzung von "Black Dog"

mentan auf der Drehscheibe stehen.

Eine weitere Auffälligkeit ist die bereits erwähnte **schwarze Figur - der titelgebende "Black Dog"**. Sie ist neutral und gehört keinem Spieler, sondern wird stets dann gezogen, wenn ein Spieler eine schwarze Karte ausspielt. Während der schwarze Hund selbst weder getauscht noch geschlagen werden darf, kann er für die Spieler gefährlich werden. Er läuft den Rundkurs immer im Uhrzeigersinn und verjagt alle Figuren, an denen er vorbeikommt oder auf die er zieht. Diese Figuren kommen zurück in ihren "Start"-Bereich.



Während die schwarzen Karten also eine weitere Neuerung darstellen, sind die Funktionen der **anderen Karten größtenteils schon bekannt**. Bei den roten Karten finden wir etwa die aus "DOG" übernommenen Ansetzkarten "1/11" und "13", sowie die "Tauschkarten", und jene aus "DOG Royal" bekannten Karten "Magnet" und "Kopie". Lediglich die "4" ist völlig neu: Die 4 Bewegungspunkte können beliebig auf eigene sowie auf Figuren des Partners aufgeteilt werden.

Nachdem ein Spieler alle seine Figuren ins Ziel gezogen hat, hilft er seinem Partner und bewegt dessen Figuren, wenn er eine seiner Karten ausspielt. Das Team, das es schließlich als Erstes geschafft hat, mit allen 8 Figuren ins Ziel zu ziehen, gewinnt das Spiel.

Fazit

Vor nun schon mehr als 2 Jahren - irgendwann im Frühjahr 2015 - tauchte Johannes am Spieleabend mit einem großen, massiven Spielbrett aus Holz auf. Edel und aufwändig in der Herstellung, schließlich musste der drehbare Ring, der zentrale Mechanismus des Spiels ja genau passen. Diese Grundidee hat unserer Testgruppe sofort gefallen, auch wenn wir merkten, dass da noch an der Feinabstimmung gearbeitet werden musste. Aber wozu hat unser Johannes denn seine **Liebling-Versuchskaninchen?**

Nun gibt es "Black Dog" also auch schon im Handel. Das handelsübliche Produkt wird allerdings aus verständlichen Kostengründen nicht aus Holz gefertigt, sondern aus Pappe, wobei die Drehscheibe mit einer Unterlegscheibe und einer Drucköse am Spielbrett befestigt wird. Damit es nicht wackelt, wird das Spielbrett zum Spielen in die Spieleschachtel gesteckt. Eine **sehr gut funktionierende redaktionelle Lösung**.

Auch die **Kartenverteilung wurde gut abgestimmt**. Es besitzt gerade das richtige Maß an schwarzen Karten, welche den "Black Dog" bewegen, und auch bei den Sonderkarten fällt das richtige Tuning auf. Zum Beispiel ist ja die frühere Funktion der "4" hinfällig, mit der eine Figur 4 Felder vor oder zurück gezogen werden konnte, weil die Drehscheibe ja nun eine andere Möglichkeit bietet, den Rundkurs auf elegante Weise abzukürzen. Die neue "4" finde ich auch sehr gelungen, da sie mehrere trickreiche Finten erlaubt und sich auch im Endspiel recht nützlich erweist.

Das Spielgefühl hat sich trotz der Neuerungen nicht geändert. Es ist wie gehabt ein Partnerspiel, bei dem es gilt, sich so gut wie möglich zu unterstützen. Es genügt nicht, alleine auf seinen Vorteil zu schauen, man muss auch die Positionen der Figuren des Partners berücksichtigen und im Idealfall auch jene der Gegner beachten. Dabei sollte weitestgehend auf verbale Kommunikation verzichtet werden, insbesondere Informationen über benötigte Karten oder Handkarten dürfen auf keinen Fall mitgeteilt werden.

Das Schöne daran ist jedoch, dass "Black Dog" mit einfachen Mitteln und gelungenen Ideen neue Kniffe, neue Wege, aber auch neue Fehlerquellen bietet, die es zu entdecken gibt. Dadurch finden auch DOG-

Fortsetzung von "Black Dog"

Veteranen neue Herausforderungen.

Ich kann daher reinen Gewissens "Black Dog" nicht nur Liebhabern von "DOG" empfehlen, ohne mir den Vorwurf gefallen lassen zu müssen, ein treues Mitglied unseres „Ritter der Knobelrunde“ bevorzugt zu behandeln oder bei meiner Kritik zu wohlwollend zu sein.



Wally



HALL OF GAMES

Jetzt kommt wirklich Bewegung in die Wertung. Nachdem letztes Mal BLACK DOG in die „Hall of Games“ aufgestiegen, konnte diesmal MAGE KNIGHT den Aufstieg schaffen. Und das völlig überraschend, denn es hatte zwar Punkt um Punkt gesammelt, konnte sich aber nicht ein einziges Mal an die Spitze, ja nicht einmal auf den 2. Platz setzen. Bis jetzt!

Fast wäre es noch einem zweiten Spiel gelungen. DAS ORAKEL VON DELPHI hatte nach der Auswertung am Spieleabend genau den notwendigen 3. Platz erreicht, aber Johannes hat mit seiner Online-Stimmabgabe noch DIE PORTALE VON MOLTHAR vorgehievt. Jetzt fehlt dem einen nur noch ein Punkt, für das andere nur noch eine Platzierung ganz oben!

Im Schatten dieser spannenden Entscheidungen hat sich der Neuvorschlag GREAT WESTERN TRAIL ex aequo mit MAGE KNIGHT an die Spitze gesetzt und

sich damit eindrucksvoll für unsere Ruhmeshalle empfohlen, wenn es sich auch nur schwer für heuer ausgehen wird.

Was machen die anderen Spiele? SUSHI GO! hat sich - wie EL GAUCHO - wieder in den „Top Five“ klassiert, dafür sind ISLE OF SKYE und EIN FEST FÜR ODIN wieder rausgerutscht. Alle anderen tun sich schwer. Der zweite Neuvorschlag konnte sich nur mit Mühe in der Wertung halten, KINGDOMINO und CHIMERA sind ganz rausgefallen. Neueinsteiger ist EXIT - DAS SPIEL. Man darf gespannt sein, wie es weitergeht...

Wertung:

1. MAGE KNIGHT	3/+	8/-0/	11/	++
Gr. Western Trail	*2/+	9/-0/	11/	+
3. Portale v. Molthar	4/+	5/-0/	9/	=
4. Orakel von Delphi	5/+	3/-0/	8/	-
5. Sushi Go!	2/+	6/-1/	8/	+
El Gaucho	1/+	6/-0/	7/	+
7. Isle of Skye	4/+	2/-0/	6/	-
NMBR9	2/+	4/-0/	6/	+
9. Agent Undercover	1/+	4/-0/	5/	+
10. Ein Fest für Odin	3/+	1/-0/	4/	-
Captain Sonar	2/+	2/-0/	4/	-
12. Valletta	*2/+	1/-0/	3/	+

Vorschlag: EXIT - Das Spiel (2 x)

Game News - Spielekritik

Thema Tiere - wo findet man ganz viele verschiedene Viecher auf engem Raum? Im Zoo natürlich! Wobei sich die Zootiere in diesem Spiel nicht unbedingt so verhalten wie gewohnt...



Titel: Crazy Race
Art: Würfelzockerspiel
Alessandro Zucchini
Verlag: Ravensburger
Jahrgang: 2017
für: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 30 - 60 Minuten
Preis: ca. Euro 29,--

Einleitung

"Crazy Race"? "Verrücktes Rennen" kann eigentlich nur ein Hilfsausdruck, eine starke Untertreibung dafür sein, wenn sich Nächstens ein paar Löwen im Zoo die Wagen der Zoowärter schnappen, um sich von anderen Tieren für ein irres Wettrennen quer durch den Tiergarten ziehen zu lassen.

Spielbeschreibung

Der Parcours führt über ungefähr 50 Felder in einer großen Schleife um und durch den Tierpark. Die Felder kommen in fünf verschiedenen Farben vor: cremefar-

ben, türkisfarben, grau, braun und grün. Palmen markieren das Ende jeder der vier Etappen und das Ziel des Rennens.

Jeder Spieler erhält eine Spielfigur (den Rennwagen), welche er auf eines der Startfelder stellt, sowie ein Gespann, bestehend aus einer Wagenkarte in derselben Farbe wie die Figur und einer Tierkarte. Für die erste Etappe ist die für alle Spieler ein Esel. Der Wert auf der Tierkarte stellt das Limit dar, welches möglichst nie mit einem Würfelwurf übertroffen werden sollte.

Wer dran ist, entscheidet zuerst, wie weit er diese Runde ziehen möchte. Für jedes Feld, welches er dabei befahren müsste, nimmt er sich einen farblich passenden Würfel, und würfelt dann alle gewählten Würfel auf einmal. Ist die gewürfelte Augensumme kleiner/gleich dem Limit seiner Tierkarte, hat er's geschafft und bewegt seinen Rennwagen die anfangs gewählte Anzahl an Feldern vor. Ist die Augensumme allerdings höher, hat er's verpatzt. Zum Trost darf er seinen Wagen um 1 Feld vorrücken.

Zieht ein Rennwagen über ein Etappenziel hinaus

, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Danach muss sich jeder Spieler, beginnend mit dem Letztplatzierten, aus einer offenen Auslage ein neues Tier für die nächste Etappe aussuchen. Er spannt das alte Zugtier aus und spannt das neue Tier, welches zumeist ein anderes Limit und/oder eine spezielle Fähigkeit aufweist, vor seine Wagenkarte.

Sobald ein Rennwagen die Ziellinie überquert hat, wird die Runde noch beendet, sodass alle Spieler gleich oft dran waren. Nun erhalten die Spieler noch die Bonusfelder, die auf ihnen in diesem Rennen eingesetzt. Tierkarten angegeben sind. Wer danach mit seiner Rennwagen-Figur am weitesten vorgerückt ist, gewinnt das Wettrennen und darf sich fortan "König der Löwen" nennen. Oder so.

Fazit

"Crazy Race" ist - wie un schwer aus obiger Beschreibung herauszulesen ist - ein Würfelzockerspiel, bei dem es gilt, die Risiken und Nebenwirkungen Chancen der gewünschten Zugweite genau abzuwägen. Je mehr Felder man zu ziehen beabsichtigt, umso

Fortsetzung von "Crazy Race"

größer natürlich die Gefahr, das Limit seiner aktuellen Tierkarte zu überschreiten.

Das Ganze wäre aber ziemlich witz- und ideenlos und demzufolge auch relativ uninteressant, gälte für jedes Feld ein ganz normaler Sechsseiter. Die Würfel unterscheiden sich jedoch sehr stark. Für jede Würfel-farbe gilt eine andere Verteilung der Würfelaugen auf seinen sechs Seiten. So finden sich etwa auf den cremefarbenen Würfeln bloß je zwei Mal die Werte 0, 1 und 2, während auf den braunen Würfeln - als konträres Extrembeispiel - die Würfelzahlen 0, 1, 2, 4, 5 und 6 abgebildet sind.



Auf den Wagenkarten ist die genaue Verteilung schön übersichtlich angegeben, dazu noch rechts neben jeder Würfelfarbe der Durchschnittswert, der von 1 (cremefarben) bis 3 (braun) reicht. Je nachdem, welche Farben sich momentan vor der eigenen Figur befinden, ist mal eine größere, ein andermal nur eine geringe Zugweite möglich. Sich rein auf die Durchschnittswerte zu verlassen, ist allerdings trügerisch, denn vor allem bei den braunen und grauen Würfeln ist die Schwankungsbreite recht groß, was einen hohen Unsicherheitsfaktor darstellt. Es macht halt doch einen Riesenunterschied, ob man mit einem braunen Würfel eine "0" oder eine "6" würfelt!

Ein weiterer wichtiger Faktor, den es zu berücksichtigen gilt, sind die Tierkarten. Allein schon die Esel, mit denen die Spieler an den Start gehen, unterscheiden sich im Limitwert. Der Nachteil eines geringeren und damit ungünstigeren Limits wird hierbei mit einer besseren Startposition ausgeglichen. Bei den anderen Tierkarten - es finden sich 23 verschiedene in der Schachtel! - reichen die Limits von "4" (der schwerfällige

Elefant) bis hin zu "12" (der schnelle Gepard), was sich natürlich gravierend auf die Wahl der gewünschten Zugweite auswirkt.

Außerdem können die anderen Tiere noch spezielle Fähigkeiten aufweisen. Ich möchte hier nur ein paar Beispiele nennen: Beim "Schimpansen" (Limit 6) zählt jeder türkisfarbene Würfel maximal 1, beim "Zebra" (Limit 9) darf man einen beliebigen Würfel neu würfeln, und der "Wasserbüffel" (Limit 7) ignoriert besetzte Felder.

Die enorme Bandbreite der Limits mag auf den ersten Blick unausgeglich, sogar unfair wirken. Relativiert wird dies jedoch durch die angegebenen Bonus-

punkte, die man seinen Wagen nach Passieren der Ziellinie noch zusätzlich vorwärts bewegen darf. Dies kommt fast schon einem Geniestreich gleich, der dafür sorgt, dass die Spannung bis zum Schluss erhalten wird. Besonders, wenn man dem Rat der Spielregel folgt und die Tierkarten einzeln reihum aufdeckt, um die Bonusfelder zu ziehen. In unseren Partien gab es da so manche faustdicke Überraschung, denn auch hoffnungslos abgeschlagene Wagen konnten manchmal trotzdem noch um den Sieg mitkämpfen oder gar gewinnen.

Alles zusammen - ein Parcours aus farbigen Feldern, Farbwürfeln mit unterschiedlichen Würfelseiten und verschiedene Tiere - ergibt ein reizvolles, spannendes Zockerspiel. Und wie das halt so ist mit Würfelspielen, spielt das Glück eine gewichtige Rolle. Taktieren ist nur zu einem gewissen Maß möglich, etwa bei der Wahl eines neuen Zugtieres, bei der man sich nach den Feldern der bevorstehenden Etappe richtet. Ansonsten ist es ein locker-flockiges, fetziges Spiel mit nicht allzu viel Tiefgang, was auch sehr gut zur angenehm kurzen Spieldauer (30 bis höchstens 60 Minuten) passt.

Lobend erwähnen möchte ich noch das schöne, gelungene Material. 13 do

Fortsetzung von "Crazy Race"

oppeelseitige Spielfeldbögen können in die Aussparungen und an den Rand des Spielplans platziert werden. Dies ermöglicht einen variablen Aufbau des Parcours, wodurch sich die Strecke mit jeder Partie anders präsentiert. Wagen- und Tierkarten werden puzzleartig aneinander gekoppelt. Besonders gut gefällt mir, dass die Würfel sich nicht nur in den Farben unterscheiden, sondern auch in ihrer Größe, weshalb man auf den ersten Blick erkennt, welche Würfel niedrigere und welche Würfel höhere Augenzahlen aufweisen können.

So macht Würfelzocken richtig Spaß. "Crazy Race"



weiß sowohl in unseren Familienspiellunden als auch an den Spieleabenden meines Spieleklubs zu gefallen, wo es vor allem gerne als Absacker zum Einsatz kommt.

Tracy

Game News- Wertung



Game News - Spielekritik

Beim nachfolgenden Spiel geht es hingegen nur um ein Tier, den *elephas maximus indicus*, dem in Indien ein eigenes Fest gewidmet ist...



Titel: Kerala
Art: Legespiel
Autorin: Kirsten Hiese
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2016
für: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: Euro 29,90

Einleitung

Kerala, das ist eine indische Provinz ganz im Südwesten des Subkontinents. Dort findet tatsächlich jedes Jahr im Hindumonats Medam (Mitte April bis Mitte Mai) ein Elefantenfest statt, und dies bereits seit 200 Jahren. "Thrissur Pooram" - so die indische Bezeichnung für dieses Fest - ist eine der prächtigsten Festivitäten des Landes und daher eine große Touristenattraktion. Im Spiel "Kerala" nehmen wir Spieler am Festival teil und versuchen, den schönsten Fest-



platz zu gestalten.

Spielbeschreibung

Jeder gestaltet dabei seinen eigenen Festplatz. Zu Beginn kann man den Festplatz allerdings höchstens als "Festplättchen" bezeichnen, besteht er doch aus gerade mal 1 Plättchen in der Farbe seiner Wahl, auf dem sich beide Elefanten in derselben Farbe drängen. Aber es wird nicht bei diesem einen Plättchen bleiben, denn normalerweise

Fortsetzung von

"Kerala"

se wird der Festplatz in jeder Runde erweitert.

Grundlage dafür sind weitere **Plättchen in fünf Farben**, auf denen entweder Elefanten-Symbole (1 bis 3) oder Sonderaktionen abgebildet sind. Von diesen insgesamt 100 Plättchen werden anfangs - abhängig von der Spielerzahl - einige nach einem gewissen System aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt. Alle verbliebenen Plättchen kommen gut gemischt in den Stoffbeutel.

Wer an der Reihe ist, **zieht so viele Plättchen aus dem Beutel wie Spieler teilnehmen** und legt sie offen aus. Er darf sich zuerst eines der Plättchen nehmen und seinem Festplatz hinzufügen. Danach nehmen sich die anderen Spieler reihum je eines der verbliebenen Plättchen, wobei die Auswahl natürlich mit jedem genommenen Plättchen abnimmt. Für den letzten Spieler bleibt somit nur mehr ein einziges Plättchen über.

Die **Legeregeln sind relativ einfach**, weil man in seinen Anlegemöglichkeiten etwas eingeschränkt ist. Das genommene Plättchen darf man nur direkt an ein Plättchen anlegen, auf dem ein eigener Elefant steht. Die Figur wird daraufhin auf das neue Plättchen gestellt. Es ist erlaubt, und manch-

mal sogar sinnvoll, ein bereits liegendes Plättchen wieder zu überbauen, allerdings darf - mit Ausnahme des Spielbeginns - auf jedem Plättchen immer nur 1 Elefanten-Figur sein.

Haben alle Spieler ein Plättchen bekommen, wird der Stoffbeutel an den nächsten Spieler im Uhrzei-



gersinn weitergereicht, der seinerseits wieder Plättchen zieht, etc. Ist der Stoffbeutel leer, endet das Spiel. Bei der **abschließenden Wertung** werden die Punkte für jeden Spieler berechnet.

Jeder Spieler darf **von jeder Farbe nur 1 zusammenhängendes Gebiet** haben. Eine Ausnahme stellt die eigene Spielerfarbe dar, von der man 2 Gebiete werten darf. Jedes Plättchen in überzähligen Gebieten wird entfernt und bringt seinem Besitzer 2 Minuspunkte ein. Weitere Abzüge gibt es für jede der fünf Farben, von der man kein Plättchen besitzt. Jede so fehlende Farbe wird mit 5 Minuspunkten bestraft.

Schließlich wird noch auf

dem **Wertungsblock** notiert, wie viele Elefanten-Symbole sich in jeder Farbe auf den Plättchen des Festplatzes befinden. Jedes Symbol zählt 1 Punkt. Wer schlussendlich auf die höchste Gesamtsumme kommt, gewinnt das Spiel.

Fazit

"Kerala" ist ein **Legespiel der einfacheren Sorte**. Die Grundregeln sind schnell erlernt und noch schneller verinnerlicht. Trotzdem gilt es für die Spieler in Hinblick auf die Schlusswertung achtsam vorzugehen, schließlich gelangt von jeder Farbe nur ein Gebiet in die Wertung. Plättchen überzähliger Gebiete schlagen mit schmerzlichen Minuspunkten zu Buche.

Die taktischen Anforderungen sind daher auf ein paar Sachen begrenzt. So sollte man beim Anlegen bzw. dem anschließenden Positionieren eines Elefanten stets darauf achten, mehrere Anlegemöglichkeiten zu schaffen, Farben nicht abzugrenzen, mehrere freie Felder für verschiedene Farben vorzufinden, etc.

Neben den Plättchen mit 1, 2 oder 3 Elefanten-Symbolen gibt es aber auch **ein paar Sonderplättchen**, die geschickt genutzt werden möchten. So erlauben ein paar Plättchen das Versetzen einer der beiden Elefanten-Fi

Fortsetzung von "Kerala"

iguren. Andere wiederum gestatten das Verschieben von Plättchen. Damit können farbgleiche Plättchen wieder zusammengeführt werden, allerdings darf dabei weder eine Lücke entstehen, noch der Festplatz in zwei Teile getrennt werden. Und die "Farbigen Bögen" bringen gleich begehrte 5 Extrapunkte, wenn der Bogen an ein farblich entsprechendes Plättchen angrenzt.

Das Legen der Plättchen hat man ja selbst in der Hand. Anders ist es bei der Entscheidung, **welche Plättchen man sich aus der offenen Auslage nehmen kann.** Hierbei spielt die Spielerreihenfolge die wichtigste Rolle. Nur der Startspieler einer Runde kann aus dem Vollen schöpfen. Für die nachfolgenden Spieler nimmt die Auswahl immer mehr ab, bis dem letzten Spieler nur mehr ein einziges Plättchen übrig bleibt.

Zumindest hat jeder Spieler zwei Mal in einer Partie die **Möglichkeit zu passen**, um allzu unpassende Plättchen zu vermeiden. Indem er eine Elefantenfigur auf die Seite legt, verzichtet er auf das Nehmen eines Plättchens. Liegen bereits beide Figuren, darf nicht mehr gepasst werden. Auch liegende Elefanten dürfen wie gewohnt gezogen werden. Am Spielende bringt dafür jeder noch stehende Dickhäuter 1 Siegpunkt ein.



Generell ist jeder Spieler auf die "Ausschmückung" seines eigenen Festplatzes konzentriert, indem er möglichst punketrächtige Plättchen (mit vielen Elefantensymbolen) sammelt und überzählige Gebiete vermeidet. Deshalb kommt es **kaum zu Interaktionen mit seinen Mitspielern.** Dennoch sollte man bei der Wahl seines Plättchens auch einen Blick auf die Auslage der nachfolgenden Spieler werfen, um ihnen keine Vorlagen zu bieten oder - noch besser - nur unpassende Plättchen übrigzulassen.

Insgesamt ist "Kerala" ein **lockeres, einfach zu erlernendes Legespiel.** Für erfahrene Spieler bietet es zu wenige Möglichkeiten, zu wenig Abwechslung, zu wenig taktische Tiefe. Für diese ist das Spiel aber auch nicht gedacht, es richtet sich vielmehr an Familien und gelegentliche Spieler, welche davon auch nicht enttäuscht werden. In Österreich wurde es von der Wiener Spieleakademie zum "Spiel der Spiele 2016" gekürt. Ein weiterer Beweis, dass "Kerala" für die breite Masse der Hobbyspieler durchaus empfehlenswert

ist.

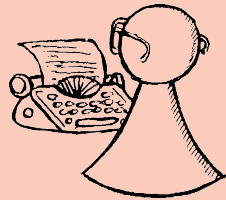
Auch weil das **Material sehr ansprechend** ist. Schon die Schachtel ist mit vielen indischen Ornamenten in Golddruck versehen, welcher sich ebenfalls auf den 10 großen Elefantenfiguren aus Holz wiederfindet. Die stabilen Plättchen werden in einem Stoffbeutel rumgereicht, und ein Wertungsblock erleichtert die Abrechnung am Ende des Spiels. So fällt es gar nicht auf, dass das Thema des Spiels eigentlich beliebig austauschbar ist.

**Game News-
Wertung**



Game News - Spielekritik

Nicht alle Tiere sind so beliebt wie Hunde, Löwen, Elefanten und Bären. Besonders Tiere anderer Gattungen als der Säugetiere rangieren auf der Beliebtheitsskala deutlich weiter unten, wie etwa das folgende Insekt...



Titel: **Mistkäfer!**
Art: **Würfelspiel**
Verlag: **Schmidt Spiele**
Jahrgang: **2017**
für: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 20 Minuten**
Preis: **ca. Euro 15,-**

Einleitung

Es ist einfach ungerecht. Während einige Tiere unverhältnismäßig oft in Brettspielen auftauchen wie Bären, Elefanten, Kamele und sogar Frösche, fristen andere ein fast unbemerktes Dasein, vollkommen vergessen von allen Autoren, Redakteuren und Ludomanen. Wie etwa der Geotrupidae, bei uns gemein-hin als Mistkäfer bekannt. Wäre er nicht als Skarabäus vor tausenden Jahren dermaßen von den

alten Ägyptern verehrt worden, hätten wir ihn wohl nie in der Welt der Spiele angetroffen. Jetzt widmet sich ein lockeres Würfelspiel einzig und allein ihm, ja selbst im Spielertitel wurde er verewigt.

Spielbeschreibung

Von besagten Mistkäfern ist auf dem Spielmaterial aber fast gar nichts zu sehen. Dies hängt wohl damit zusammen, dass "Mistkäfer!" im Grunde genommen ein eher **abstraktes Würfelspiel** ist. Zu Beginn erhält jeder der höchstens vier Spieler ein eigenes Tableau, auf dem er versucht, Würfel zu sammeln.

Die **Würfel** - ganz normale Sechsecker mit 1 bis 6 Augen - gibt es **in drei Farben**. Wer an der Reihe ist, darf eine von 2 Aktionsmöglichkeiten ausführen: **Würfeln oder werten**. Wer würfeln will, **wählt eine Farbe** und nimmt sich davon bis zu vier Würfel, welche er genau **1-mal wirft**. Anschließend entscheidet er sich für eine gewürfelte Zahl und legt alle Würfel mit diesem Wert auf seinem Tableau ab.

Dabei sind ein paar einfache Regeln zu befolgen: Pro Wurf dürfen immer nur Würfel mit **einem identischen Wert** in der Reihe

mit derselben Farbe abgelegt werden. Die Reihen müssen lückenlos von links nach rechts gefüllt werden, außerdem müssen die **neuen Würfel einen höheren Wert** aufweisen als bereits in dieser Reihe liegende Würfel.

Es besteht zudem die **Möglichkeit des Klauens**. Hat man sich für eine Würfelzahl entschieden, darf man - ausgenommen in der 1. Spielrunde - zusätzlich von jedem anderen Spieler einen vollständig identischen Würfel (Farbe & Zahl) stibitzen, falls dieser ganz rechts in der Reihe steht.

Erst wenn man bereits ein paar Würfel auf seinem Tableau liegen hat, kann sich die zweite Aktionsmöglichkeit lohnen. Alternativ kann man nämlich auch **werten**. Dabei darf man sich für **jede komplett gefüllte Spalte**, unter der ein weißer Chip abgebildet ist, sowie für **jeden Würfel, der rechts von der weißen Linie liegt, 1 verdeckten Chip** aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. Anschließend räumt man alle seine Würfel ab.

Auf den Chips befinden sich entweder eine Mistkugel, zwei Mistkugeln oder ein Kleeblatt. Sobald ein Spieler **4 Kleeblätter oder**

Fortsetzung von "Mistkäfer!"

insgesamt **12 Mistkugeln** gesammelt hat, gewinnt er das Spiel und kann sich fortan "Mistkerl" nennen.

Fazit

Autor Klaus-Jürgen Wrede ist ja bekannt geworden durch sein "Carcassonne". An die Qualität seines Meisterwerks kommen seine übrigen Werke (zum Beispiel "Krone & Schwert" oder "Rapa Nui") nicht heran. Auch "Mistkäfer!" wird wohl bei weitem nicht die Anerkennung und den Erfolg erfahren wie das "Spiel des Jahres 2001".

Es wäre aber auch äußerst unfair, das aktuelle Spiel mit "Carcassonne" vergleichen zu wollen. "Mistkäfer!" ist ein **lockeres Würfelspiel**, welches in gerade mal 20 Minuten gespielt ist, und spricht deshalb eine etwas differenzierte Zielgruppe an. Harmlos ist es deswegen aber noch lange nicht, denn die Schachtel-Aufschrift "Klein & Gemein" hat schon ihre Berechtigung.

"Mistkäfer!" kann wirklich **ganz schön gemein** sein. Das fängt schon damit an, dass man sich von den Mitspielern **Würfel klauen** darf, wenn sie in Farbe und Zahl mit dem/den gewählten Würfel(n) übereinstimmt. So ein Diebstahl wird, wenn er sich anbietet, gerne angenommen ("Gelegenheit macht Diebe!"), ja es soll tatsächlich so-

gar Spieler geben, die es bei der Farbwahl vor dem Würfeln extra darauf anlegen, ihre Mitspieler bestehen zu können. Welch' Zeiten, welch' Sitten!

Ebenfalls als Bosheit betrachtet werden kann die **absichtliche Verknappung der Würfel** in einer oder mehreren Farben. Es ist nämlich nicht so, dass die

gestatten die Bonusfelder der blauen Reihe das Klauen eines Chips von 1 Mitspieler bzw. von allen Mitspielern. Man kann sich leicht vorstellen, welche Reaktionen dies bei den Betroffenen auslöst...

Nein, "Mistkäfer!" ist wahrlich kein Spiel für harmoniebewusste, friedliebende, zartbesaitete Menschen. Man muss schon - auch wegen des doch recht hohen Glücksfaktors - etwas frustresistent sein. Dass es dennoch bei uns Knobelrittern recht gut ankommt, wirft eher ein schlechtes Licht auf unseren Charakter ;-)



Würfel unbeschränkt zur Verfügung stehen. Bei vier Spielern sind es 9 Würfel pro Farbe, spielen weniger Personen mit, werden dann noch von jeder Farbe 1 Würfel (bei 3 Spielern) bzw. 3 Würfel (bei 2 Spielern) entfernt. Da kann es öfters passieren, dass man weniger als 4 Würfel einer gewünschten Farbe vorfindet. Auch diese Regel wird von einigen Spielern schamlos zum Ärgern der Mitspieler ausgenutzt.

Und dann gibt es auch noch die **Bonusfelder** auf den Tableaus, die ich noch gar nicht erwähnt habe. In jeder Farbreihe erlaubt das 4. und 6. Feld eine Bonusaktion. Während diese bei "grün" (Extrazug) und "gelb" (1 bzw. 2 Chips aus dem allgemeinen Vorrat) noch harmlos sind,

Tracy

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Zum Abschluss wieder eines unserer Lieblingstiere, für das wir sogar bereit sind, einen eigenen Zoo anzulegen...



Titel: Bärenpark
Art: Legespiel
Phil Walker-Harding
Verlag: Lookout
Jahrgang: 2017
für: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 30 - 45 Minuten
Preis: Euro 28,90

Einleitung

Unser Bild vom *ursus*, dem Bären, ist irgendwie verklärt. Verniedlicht durch Stofftiere, vermenschlicht als Zirkus- oder Zooattraktionen, verharmlost durch Zeichentrickfilme, manchmal auch verfremdet in Horrorfilmen. In Wirklichkeit ist es ein Säugetier, ein Raubtier, welches idealerweise in seiner natürlichem Umgebung leben sollte.

Durch die fortwährende Ausbreitung des homo sapiens, eines noch weit gefährlicheren Säugetiers, wird sein Lebensraum jedoch immer kleiner wird.

Wir Spieler haben es aber in der Hand, gleich für verschiedene Bärenarten eine Art Themenpark zu errichten, mit geeigneten Tierhäusern und passenden Außengehegen für Eisbären, Pandas, Gobibären und Koalas.

Spielbeschreibung

Zu Beginn besitzt jeder von uns aber nur über ein kleines **Parkgelände** mit einem Eingangsbereich und gerade mal 4 x 4 Feldern. Der ganze Park ist anfangs noch leer. Unsere Aufgabe ist es, die Felder möglichst raumsparend - es soll schließlich kein Quadratmeter ungenutzt bleiben - und gewinnbringend zu füllen.

Auf dem **Vorratsplan** finden sich schön geordnet alle Projekte in Form von Plättchen, mit denen wir unseren eigenen Bärenpark ausstatten können. Da sind einmal die **Grünanlagen**, welche je nach Art - Toiletten, Spielplätze, Imbissbuden und Wasserwege - ein bis drei Felder des Parkgeländes belegen. Dann gibt es für jede Bärenart eigene **Tierhäuser**, welche alle je 4 Felder brauchen. Und schließlich noch die aus 5 Feldern bestehenden **Außengehege**, die alle unterschiedlich geformt sind.

Anfangs erhält jeder von uns schon mal eine Grün-



anlage. Wie groß dieses Plättchen ist, hängt von der Spielerreihenfolge ab, so bekommt etwa der Startspieler lediglich eine Toilette (1 Feld). Wenn wir an der Reihe sind, führen wir unseren Spielzug in 3 Schritten aus:

A) Plättchen legen

Wir nehmen genau ein Plättchen aus unserem Vorrat und legen es in unseren Park. Dabei sind ein paar einfache Legeregeln zu beachten (kein Überlappen, nicht über den Rand, etc.), vor allem aber muss das Plättchen an ein vorhandenes Plättchen orthogonal angrenzen. Außerdem darf das auf dem Parkgelände abgebildete **Grubenfeld** nicht abgedeckt werden.

B) Symbole auswerten

Anschließend werten wir die Symbole aus, die wir mit dem gerade ausgelegten Plättchen abgedeckt haben. Für jede grüne **Schubkarre** nehmen wir uns eine beliebige Grünanlage vom Vorratsplan, für jeden weißen **Betonmischer** das oberste Tierhaus eines beliebigen Bären. Ein orangefarbener **Bagger** beschert uns ein beliebiges Außengehege. Und für einen **Bautrupp** dürfen wir uns ein neues Parkgelände nehmen (bis zu einem Maximum von 4 Park

Fortsetzung von "Bärenpark"

kgeländen).

C) Bärenstatue auslegen

Konnten wir ein Parkgelände völlig abschließen, also alle Felder bis auf das Grubenfeld abdecken, nehmen wir die **Bärenstatue** mit dem größten Wert aus dem Vorrat und legen es auf das Grubenfeld.

Sobald ein Spieler alle vier seiner Parkgelände abgeschlossen hat, ist jeder andere Spieler noch genau einmal an der Reihe. Dann endet das Spiel und es wird gewertet. Dazu zählen wir die Werte aller unserer abgelegten Plättchen (inklusive Bärenstatuen) zusammen. Kommen wir dabei auf die **höchste Gesamtsumme**, haben wir den attraktivsten Bärenpark und dürfen uns "bärig" über den Sieg freuen.

Fazit

Plättchen auf die eigene Ablagetafel platzieren - das hört sich verdächtig nach einem **Legespiel** an. Und das ist "Bärenpark" dann auch tatsächlich. Durch die verschiedenen Formen - man nennt sie "Polyminos" - hat es auch Ähnlichkeiten zu "Patchwork", "Ein Fest für Odin" und "Cottage Garden". Ein klarer Beweis dafür, dass **Tüfteln und Puzzeln in "Tetris"-Manier** gerade sehr modern sind.

Es kommt darauf an, die **Plättchen möglichst lückenlos** auf seine Park-



anlagen zu platzieren. Als Belohnung für eine komplett abgedeckte Tafel darf man dann eine Bärenstatue auf das Grubenfeld stellen. Dabei **kommt es stark aufs Tempo an**, denn zuerst werden die Statuen mit den höchsten Werten gebaut, dann nehmen die Werte immer mehr ab.

Bei den Tierhäusern und den Außengehegen **spielt das Timing ebenfalls eine wichtige Rolle**. Zwar bekommt man die auf den Plättchen aufgedruckten Punkte erst, wenn das Plättchen auch wirklich in die Parkanlage integriert wird, trotzdem sollte man sich vor allem die Tierhäuser mit den höheren Werten rechtzeitig sichern. Auch hier hat jener Spieler den Zugriff auf die wertvolleren Plättchen, der früher dran ist.

Der **Nachschub an Plättchen** sollte überhaupt, nicht nur wegen der Punkte, sehr **vorausschauend geplant** werden. Es ist vorteilhaft, in seinem Zug stets mehrere verschiedene Plättchen zur Auswahl vorzufinden, um flexibler auf die Aktionen der Mitspieler reagieren zu können. Um-

gekehrt ist es hingegen mehr als suboptimal, am Anfang seines Zuges gar kein Plättchen zu haben, denn dies bedeutet einen Zugverlust, der schwer wieder zurückzugewinnen ist.

Das **Legen der Plättchen** wiederum empfinde ich als eine **reizvolle Knobelaufgabe**, um seinen Park bestmöglich zu belegen und gleichzeitig auch für ausreichend Grünanlagen, Tierhäuser und Außengehege für die nächsten Runden zu sorgen. Die Außengehege stellen dabei durch ihre besonderen Formen und ihre Größe ohnehin eine **größere Herausforderung** dar. Prinzipiell sind größere Plättchen schwieriger unterzubringen, dafür bekommt man mit diesen seinen Park schneller voll.

"Bärenpark" bietet noch eine **Variante für erfahrene Spieler**, bei der zusätzlich noch **Auftragsplättchen** ins Spiel kommen. Zehn verschiedene Auftragsplättchen kommen im Spiel vor, mit so unterschiedlichen Aufträgen wie eine "Imbissmeile", bei 3 aneinander grenzende Plättchen mit

Fortsetzung von "Bärenpark"

Imbissbuden in einer Reihe gebaut werden sollen, oder "Eisbären", wofür drei Einrichtungen für Eisbären (Tierhäuser und/oder Außengehege) gefordert werden.

Für jede Partie werden drei davon zufällig ausgewählt und die jeweils 3 Exemplare mit unterschiedlichen Punktwerten bereitgelegt. Wer am Ende seines Zuges die Bedingungen für einen Auftrag erfüllt, erhält das höchste noch verfügbare Auftragsplättchen, welches ihm **Zusatzpunkte für die Endwertung** bringt. Diese Variante verschärft noch den Konkurrenzkampf um

die entsprechenden Plättchen und erhöhen den Strategiefaktor des Spiels.

"Bärenpark" ist sicher kein großes, innovatives Spiel, aber solide und sowohl für Gelegenheitsspieler, als auch - vor allem mit der Variante - für etwas anspruchsvollere Spieler geeignet. Mir gefällt besonders, dass es trotz der relativ kurzen Spieldauer doch über eine gewisse Spieltiefe verfügt.

Maely

**Game News -
Wertung**



**GAMES, TOYS
& MORE**

**Dein Experte in Sachen
Gesellschaftsspiel**

Am 1. Mai letzten Jahres haben Daniel und Zdenka - nachdem sie schon länger einen **Online-Spielever-sand** mit Riesenauswahl unter www.dreamland-ga-

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

Maely



Tierfilm
Deutschland 2016
Regie: Ralf zur Linde
& Wolfgang Sentker
Pegasus Movies
Dauer: ca. 30 min.

Impressum

Game News: 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

Hat sich schon irgendjemand Gedanken gemacht, wie das damals gewesen sein könnte, damals kurz vor der Sintflut? Noah hat ja von jeder Tierart nur ein einziges Paar auf seine Arche gelassen. Das Regieduo Ralf zur Linde und Wolfgang Sentker lässt in ihrem Streifen „Animals on Board“ noch andere Schiffsbauer Tiere mithilfe von Futterkisten auf ihre eigene Arche locken.

Dummerweise sind dort aber nur Einzeltiere oder größere Herden (ab 3 Tieren) erlaubt, weil Noah so



eine Art Monopol auf Paare hat. Außerdem ist das Futter knapp, weshalb zuerst die Tiere in kleinere Grüppchen geteilt werden müssen. Und selbstverständlich schaut jeder darauf, dass er am Ende die wertvollsten Tiere auf seinem Schiff geladen hat.

Interessante und durchaus sehenswerte Neuzählung des Bibelstoffes.



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