

ANTIQUIERTE KNOBELRITTER

Antiker Abend der equitati knobli am XXVI. iuli MMXVII !



300. Ausg. 20. Juli '17
Auflage 100 Stück (!!!)
26. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Traun
Eigenreportage

so ist, je öfter eine Geschichte erzählt wird, desto größer werden die Heldentaten.



KINGDOMINO
ist das Spiel des
Jahres 2017 !!

Die Jury hat am 17. Juli 2017 das Spiel „KINGDOMINO“ von Bruno Cathala (Pegasus Spiele) zum Spiel des Jahres gekürt. Es setzte sich somit erfolgreich gegen die beiden anderen Nominierten durch und darf sich fortan mit dem lorbeerbekränzten Pöppel schmücken. Herzliche Gratulation an Autor und Verlag!

Liebe grafische Novelisten,
„Wanderer, kommst du nach Sparta, verkündige dorten, du habest uns hier liegen gesehn, wie das Gesetz es befahl.“ - Friedrich Schiller

Zur Feier unserer 300sten Ausgabe der Game News widmen wir uns am 26. Juli ab 18:30 Uhr dem epischen Werk Frank Millers das durch die Schlacht von Thermopylae inspiriert wurde und den Titel „300“ trägt. Zwar kämpften dort etwa 5.000 bis 11.000 Spartaner und unterstützende Stadtstaaten gegen max. 300.000 persische Invasoren, was etwas glaubwürdiger erscheint als 300 gegen 2 Millionen, aber wie das halt

Wir Knobler lernen ja gerne aus der Geschichte, deshalb lassen wir uns nicht so einfach vom „Orakel von Delphi“ belügen oder von einer zahlenmäßig unterlegenen Streitmacht in „Neptun“s Arme treiben. Wir springen aber auch gute 300 Jahre durch die Zeit und gute 300 Flugminuten durch Europa und beschäftigen uns mit Bauwerken der Antike, die besser erhalten und schöner anzusehen sind als die Wehrmauer von König Leonidas. „Die Baumeister des Colosseum“ begeistern uns bei einem Zwischenstop im Rom, bevor wir in Trier wieder eine Verteidigungsanlage bewundern, das Stadttor „Porta Nigra“.

Euer Oliver

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde

beiden anderen Nominierten - „Räuber der Nordsee“ und „Terraforming Mars“ (beide vom Schwerkraft Verlag) durch und darf sich fortan mit dem anthrazitfarbenen lorbeerbekränzten Pöppel schmücken.

Herzliche Gratulation an die Autoren und den Verlag!

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
Jetzt befinden wir uns bereits in der zweiten Jahreshälfte, und die Wertung gewinnt immer mehr ab Bedeutung...



Neues vom
Trauner Spiele-
kreis



EXIT - DAS SPIEL ist
das Kennerspiel 2017

Die Jury hat am 17. Juli 2017 das Spiel, nei eigentlich die ganze Reihe „EXIT - DAS SPIEL“ von Inka & Markus Brand (Kosmos Spiele) zum Kennerspiel des Jahres gekürt. Es setzte sich somit erfolgreich gegen die



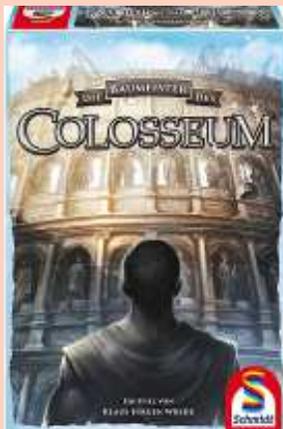
Betriebsurlaub

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 Knobler nach dem Urlaub wieder ausgeruht und zahlreich erscheinen.

1. Herzog Reinhold	168
2. König Franky	126
3. Earl Christoph	123
4. Marquis Roland S.	122,5
5. Earl Jakob	108
6. Königin Michaela	107
7. Knappe Oliver T.	102
8. Baron Stephan	91
9. Prinz Gerhard	77
10. Marquis Udo	72,5
11. Graf Oliver K.	70
12. Zofe Luise	61,5
13. Sir Andreas H.	59
14. Sir Thomas L.	52
15. Baroness Nicole	48

Game News - Spielekritik

Ich weiß nicht, ob das folgende Gebäude in die Zeit der Antike - Thema unseres nächsten Spieleabends - fällt ;-). Es schaut zumindest schon ziemlich ramponiert aus...



Titel: Die Baumeister des Colosseum
taktisches Bauspiel
Autor: Klaus-Jürgen Wrede
Verlag: Schmidt Spiele
Jahrgang: 2016
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 30 bis 45 Minuten
Preis: ca. Euro 24,-

Einleitung

Auszug aus Wikipedia: *Das Kolosseum (richtiger Name: Amphitheatrum Novum oder Amphitheatrum Flavium) wurde zwischen 72 und 80 n. Chr. unter Kaiser Vespasian erbaut.*

Also ich habe dies ganz anders in Erinnerung. Meines Wissens nach wurde es erst vorletzten Donnerstag (also an den Iden des März Anno



MMXVII) von den Baumeistern Christianus, Wolfgangus, Günthus und Franziskus nach den Plänen von Claudius Jurgus Wredius errichtet. Sie haben geschickt Ländereien erworben, um mit den Erträgen die ruhmbringenden Abschnitte des imposanten Bauwerks zu bauen.

Spielbeschreibung

Jeder berühmte Baumeister fängt einmal klein an. Auch wir hatten **zu Beginn nur wenig Ländereien**. Neben einem Stall und einem Lager hatte jeder von uns gerade mal zwei Landschaften zum bewirtschaften. Aber das sollte sich bald ändern. Wir konnten auf die Unterstützung des Konsuls vertrauen, der uns auf seinem Weg durch Rom seine Hilfe zuteil kommen ließ. Und dies funktionierte so:

Zuerst einmal musste der **Konsul durch die Straße bewegt** werden. An seinem Zielort wurde er dann tätig, wobei es vier verschiedene Aktionen gab. An zwei Orten konnte er uns eine **Erweiterung unseres Lagers (A)** verschaffen, wofür er dafür gerade mal einen Baustoff als Gegenleistung verlangte.

An vier Orten konnte der dem aktiven Baumeister -kos-

tenlos! - zu einer **neuen Landschaft (B)** verhelfen. Dieser konnte das nächste ausliegende Landschaftsplättchen seiner Startauslage zufügen. Gleichzeitig leitete der Konsul für jeden von uns die **Produktion von Baustoffen** in die Wege. Jeder Baumeister produzierte dabei so viele Baustoffe, wie er selbst Landschaften vom nächsten dort ausliegenden Landschaftstypen besaß.

Alternativ konnte uns der Konsul an denselben vier Orten die **Errichtung eines Colosseum-Abschnitts (C)** vermitteln. Dazu mussten wir bereits die dafür benötigten Baustoffe gesammelt haben. Gegen Abgabe dieser Baustoffe konnten wir einen Abschnitt des Amphitheatrums bauen, was selbstverständlich unser Ansehen als Baumeister steigerte.

Ganz im Westen auf seinem Weg durch Rom hatte der Konsul ebenfalls noch Einfluss auf die **Baustoffproduktion (D)**. Hier allerdings entschied der Baumeister, der ihn zu diesem Ort geführt hat, welcher Baustoff von allen hergestellt werden konnte, wobei auch hier die Anzahl der entsprechenden Landschaften ausschlaggebend war.

Fortsetzung von „Die Baumeister des Colosseum“

Nachdem alle **17 Abschnitte des Bauwerks vollendet** waren, war unsere Aufgabe erledigt. Es war nun aber nicht so, dass wir uns am Anblick des von uns gemeinsam errichteten Kolosseums erfreuten. Es konnte schließlich nur einer von uns zum ruhmreichsten Baumeister Roms gekürt werden. Neben dem durch die Errichtung der Bauteile errungenen Ruhm zählten dazu auch noch die erworbenen Besitztümer. In jeder Landschaftsart, aber auch bei den Ställen und Lagerhäusern, konnten wir für Mehrheiten im Vergleich zu den Konkurrenten noch zusätzliches Ansehen erhalten. Und was soll ich sagen: Am Ende stand dann tatsächlich ich, Franziskus Bavarius, am höchsten in der Gunst des Imperators und wurde somit zum größten Baumeister des Römischen Reiches.

Fazit

Rohstoffe produzieren, sammeln und diese sinnvoll einsetzen: Das ist ein **altbekanntes Spielprinzip**, nicht erst seit dem Klassiker "Die Siedler von Catan". Dennoch finden wir bei "Die Baumeister des Colosseum" einige neue, interessante Elemente, welche dies ein wenig auffrischen.

Eine **zentrale Rolle spielt der Konsul**, dessen Figur von allen Spielern gemeinsam über eine Art Rundkurs über den Spielplan bewegt und anschließend genutzt wird. Seine Zugweite ist gewissen Regeln unterworfen. Wer an der Reihe ist, muss die Figur mindestens 1 Feld im Uhrzeigersinn ziehen, stehenbleiben ist also nicht erlaubt.



Dieses eine Feld ist auch kostenlos, für jedes weitere Feld muss der Spieler einen Bewegungspunkt abgeben, indem er den Bewegungsmarker um 1 Rad nach rechts schiebt. Ist der Marker bereits ganz rechts angelangt, kann der Konsul nur noch gegen Abgabe von Siegpunkten zusätzliche Felder bewegt werden.

Mit dem Konsul versucht man natürlich, **Felder anzusteuern, die momentan gerade vorteilhaft sind**. Also zum Beispiel Baufelder zu erreichen, für deren Bauabschnitte man die passenden Baustoffe besitzt. Oder aber Felder, um gewünschte Landschaftsfelder zu erhalten bzw. benötigte Baustoffe her-

zustellen. Hierbei fällt die **originelle Verknüpfung von Landschaftserweiterung und Produktion** auf. Der Spieler legt das vorderste Landschaftsplättchen an seine Startauslage an. Anschließend rückt das nächste Landschaftsplättchen nach vorne und löst eine "Wertung" aus, wobei jeder Spieler für jede entsprechende Landschaft in seiner Auslage 1 passenden Baustoff erhält (bzw. bei Stallplättchen den Bewegungsmarker wieder auf das erste Feld zurückstellt).

Es gilt somit für die Spieler, die Bewegung des Konsuls optimal auszunutzen, um einerseits seine Auslage geschickt zu erweitern und andererseits selbst am meisten von der Produktion zu profitieren. Beim Bau von Bauabschnitten wiederum müssen sowohl die benötigten Baustoffe als auch die möglichen Optionen der Mitspieler berücksichtigt werden. Nachdem fast alle Informationen, außer die Handkarten der Spieler, offen ausliegen, kommt es hier stark auf **Planung und Timing** seiner Aktionen an.

Ein weiterer interessanter Aspekt ist die **beschränkte Lagerkapazität**, welche das Handkartenlimit definiert. Zu Beginn beträgt diese lediglich 4 Karten. Weitere Lagerplätze, welche das Handkartenlimit um je 2 Karten erhöhen, kann es auf zwei zentralen Orten gegen Abgabe

Fortsetzung von „Die Baumeister des Colosseum“

von 1 beliebigen Baustoff erwerben. Nachdem die lukrativeren Bauabschnitte sechs oder sieben Baustoffe benötigen, ist ein Kauf von mindestens 2 zusätzlichen Lagern empfehlenswert.

Schließlich sind noch die **Siegpunkte** erwähnenswert. Es wird ja nicht nur der Bau des Kolosseums mit Siegpunkten (je nach Größe 4 bis 7 Punkte) belohnt. Am Ende gibt es auch Punkte für Mehrheiten in den sechs verschiedenen Landschaften. Hierfür gibt es 4 Siegpunkte für jede alleinige Mehrheit und 2 Punkte für jede geteilte Mehrheit.



HALL OF GAME

Zum dritten Mal hintereinander schafft es ein Spiel in unsere „Hall of Games“. Diesmal ist es DAS ORAKEL VON DELPHI, dem ein 4. Platz für den Aufstieg gereicht hat.

Jetzt wird es voraussichtlich aber etwas länger dauern, bis das nächste Spiel in unsere Ruhmeshalle kommt. Theoretisch die besten Voraussetzungen dafür hat DIE PORTALE VON MOLTHAR, denn dieses hat schon ausreichend Punkte gesammelt. Allerdings konnte sich das Werk von „unserem“ Johannes nie besser als Dritter platzieren, weshalb die „Aufnahmekriterien“ wesentlich strenger sind. SUSHI GO! hat diesen 2. Platz schon erreicht, es fehlen aber ebenfalls noch jede Menge guter Platzierungen. GREAT WESTERN TRAIL (diesmal 2.) und ISLE OF SKYE konnten sich beide hinge-

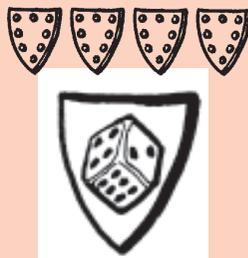
Diese Punkte sind nicht zu unterschätzen, denn sie machen fast ein Viertel der Gesamtpunkte aus. Deshalb sollte man dies bereits gegen Mitte des Spiels in seine Überlegungen mit einbeziehen.

Ich würde "Die Baumeister des Colosseum" in die Kategorie des **gehobenen Familienspiel** einordnen, denn die Regeln sind nicht schwer zu erlernen, aber es steckt doch etwas mehr dahinter als anfangs vermutet. Besonders gut gefällt mir das Spielmaterial, denn die einzelnen Bauabschnitte werden in Schlitze des Spielplans gesteckt, wodurch im Laufe des Spiels tatsächlich ein beeindruckendes **dreidimensiona-**

les **Kolosseum** entsteht. Echt eine tolle Idee, die Lust auf das Spiel macht.

Und wohin zeigt wohl der Daumen des Rezensenten? Eindeutig nach oben!

Mealy



gen schon an die Spitze setzen (Letzteres gerade erst in der aktuellen Wertung), stehen beide aber erst am Anfang ihrer „Hall of Games“-Karriere. Alle anderen Spiele in der Wertung dürften kaum eine Chance auf den Aufstieg haben. Und bei den Neuvorschlägen bin ich ebenfalls - bis auf eine einzige Ausnahme - eher skeptisch: TERRAFORMING MARS (3x), BÜCHERWURM und TEMPEL DES SCHRECKENS (je 1 x)...

Wertung:

1. Isle of Skye	2/+15/-1/16/+
2. Great Western Trail	3/+11/-0/14/-
Sushi Go!	2/+12/-0/14/+
4. ORAKEL VON DELPHI	2/+ 9/-1/11/+
5. Die Portale von Molthar	3/+ 6/-0/ 9/ -
NMBR9	2/+ 8/-1/ 9/ +
Ein Fest für Odin	1/+ 8/-0/ 9/ +
EXIT - Das Spiel	*2/+ 7/-0/ 9/ +
9. Agent Undercover	1/+ 5/-0/ 6/ =
10. El Gaucho	2/+ 3/-0/ 5/ -
11. Captain Sonar	1/+ 4/-1/ 4/ -
Valletta	1/+ 3/-0/ 4/ +

Vorschläge: Terraforming Mars (3 x), Bücherwurm (1 x), Tempel des Schreckens (1 x)

Game News - Spielekritik

Ein Bauwerk aus römischer Zeit, das passt haargenau zum Thema Antike. Auch wenn die Stadt, in der das Bauwerk steht, so gar nicht römisch wirkt...



Titel: **Porta Nigra**
 Art: **taktisches Bauspiel**
 Autoren: **Wolfgang Kramer & Michael Kiesling**
 Verlag: **Eggert Spiele**
 Vertrieb: **Pegasus Spiele**
 Jahrgang: **2015**
 Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
 Alter: **ab 12 Jahren**
 Dauer: **ca. 90 Minuten**
 Preis: **Euro 48,90**

Porta Nigra - das "Schwarze Tor". Dies klingt für mich nach einem altrömischen Gebäude, irgendwo in Rom oder einer der anderen Metropolen des römischen Reiches, wie etwa Aquileia. Tja, weit gefehlt, oder wie der Lateiner sagen würde: "Errare humanum est!". Das beeindruckende Bauwerk steht nämlich in Trier, wo es 180 n. Chr. von den Römern errichtet wurde und dort noch heute zu bewundern ist.

Na ja, ich bin halt doch nur ein Ösi und kenne mich nicht so gut aus bei unseren nördlichen Nachbarn. Das gleichnamige Spiel bietet mir aber die Gelegenheit, diese Wissenslücke zu schließen, indem ich in die Rolle eines Baumeisters schlüpfe, der die Konstruktion des Tores und anderer berühmter Bauwerke von Augusta Treverorum vorantreibt.

Insgesamt sind es **vier Bauwerke**, für deren Bau man mich und meine Mitbewerber beauftragt hat: Neben der Porta Nigra sind es noch die Basilika, das Amphitheater und die Stadtmauer. Jedes Bauwerk ist **einem bestimmten Viertel des Spielplans zugeordnet** und besteht aus mehreren Bauplätzen, auf denen die genaue Anzahl der benötigten Bausteine, sowie deren vorgeschriebene Farbe angegeben sind.

Alle Aktionen - vom Einkauf der Bausteine bis zu deren Verbauung - werden **durch Aktionskarten geregelt**. Jeder Spieler verfügt über seinen eigenen Satz aus 7 Karten (bzw. 8 bei weniger als 4 Spielern), welche er mischt und verdeckt vor sich ablegt. Anschließend nimmt er

die beiden obersten Aktionskarten auf die Hand.

Wer an der Reihe ist, spielt eine seiner Karten aus. Auf jeder Karte sind **3 bis 5 mögliche Aktionen** angegeben. Wie viele er davon tatsächlich ausführen darf, wird durch Fackeln am unteren Rand der Karte bestimmt (2 oder 3). Zum Abschluss seines Zuges zieht er wieder eine Karte seines persönlichen Stapels nach.

Dies sind nun die verschiedenen Aktionen:

1. **Einen Baustein der angegebenen Farbe kaufen.** Dazu muss der Spieler - kostenpflichtig - seine Baumeister-Figur in jenes Viertel bewegen, in dem der entsprechende Baustein erhältlich ist. Die Bausteine sind unterschiedlich viel wert, so kostet etwa ein schwarzer Baustein bloß 1 Sesterze, während für einen gelben stolze 4 Sesterzen zu bezahlen sind. Eine Besonderheit stellen die weißen Bausteine dar, die in jedem Viertel für 5 Sesterzen zu erwerben sind, denn diese können auch als Joker für jede beliebige Farbe verwendet werden.

2. **Einen Bauwerksteil bauen.** Hierzu wählt der Spieler einen leeren Bauplatz,

Fortsetzung von „Porta Nigra“

gegebenenfalls muss er ebenfalls mit seinem Baumeister dorthin ziehen, gegen Abgabe von Sesterzen, versteht sich. Dann setzt er auf den Bauplatz die erforderlichen Bausteine der passenden Farbe, bekommt die angegebenen Siegpunkte und stellt obendrauf eine Römerfigur seiner Farbe. Liegt in der offenen Auslage eine passende Bauwerkskarte (es müssen sowohl Farbe als auch Bauwerk übereinstimmen), darf er sich zudem diese nehmen.

3. Einen Einflusschip nehmen. Diese Chips dienen hauptsächlich zum Erwerb von ausliegenden Ehrenkarten, welche die verschiedensten positiven Effekte oder aber zusätzliche Siegpunkte bringen können.

4. Einen Fackelmarker nehmen. Diese Marker können in einem späteren Zug eingesetzt werden, um mehr Aktionen einer Aktionskarte durchführen zu können, als durch die auf der Karte aufgedruckten Fackeln.

5. Münzen nehmen. Der Spieler nimmt sich die abgebildete Anzahl an Münzen (3 bis 5) aus dem allgemeinen Vorrat.

Haben die Spieler all ihre Aktionskarten ausgespielt, kommt es zu einer **Zwischenwertung**, bei der jeder Spie-

ler die Anzahl seiner verbauten Bausteine verdoppelt und das Ergebnis beliebig zwischen Siegpunkten und Sesterzen aufteilen kann. Nach der zweiten Runde (im Spiel zu zweit nach der 3. Runde) endet das Spiel.



In einer abschließenden **Endwertung** gibt es für die Spieler noch Siegpunkte für gesammelte Bauwerkskarten, bestimmte Ehrenkarten, verbotenes Spielmaterial, sowie jeweils für Mehrheiten an Bausteinen bei den vier Bauwerken. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat am meisten zum Bau der Kaiserresidenz beigetragen und gewinnt folglich das Spiel.

Wolfgang Kramer und Michael Kiesling sind ja schon alte Hasen, richtige Veteranen unter den Spieleautoren. Erstaunlich, dass es die beiden trotzdem immer wieder schaffen ihre Spielideen der Zeit anzupassen. Das Markenzeichen ihrer Spiele sind nach wie vor **relativ einfache Grundregeln**, die dennoch eine **große Varianz und viel Entscheidungsfreiraum** bieten, und dies finden wir auch in "Porta Nigra".

Die echte Neuerung sind hier die Aktionskarten, die zwar eine **Auswahl an möglichen Aktionen** bieten, deren Durchführung jedoch durch die Anzahl der Fackeln einer **gewissen Beschränkung** unterliegt. In den meisten Fällen muss man wohl auf eine, maximal zwei Aktionen verzichten, was zum Teil knifflige Entscheidungen erfordert. Die am häufigsten vorkommende Aktion ist - logischerweise - der Erwerb von Bausteinen, schließlich benötigen die meisten Bauwerksteile mehr als bloß einen Baustein.

Die Aktionen selbst sind hingegen weniger originell, eher typisch Kramer/Kiesling. **Bausteine in unterschiedlichen Farben zu unterschiedlichen Preisen** kennen wir ja bereits aus anderen ihrer Werke. Die Punkte, die es bei den Bauwerken zu erzielen gibt, orientieren sich grob an den Kosten. So werden prinzipiell Bauwerke mit teureren Bausteinen auch mit mehr Siegpunkten belohnt.

Wenn hier von unterschiedlichen Farben der Bausteine die Rede ist, dann ist dies etwas irreführend. Tatsächlich weisen **alle Bausteine nämlich dieselbe Farbe** auf: grau. Die Farbe erhält ein Baustein genau genommen nur virtuell. Das fängt schon beim **Steinenachschub** an. In der Nachfüllphase - sie findet immer dann statt, wenn

Fortsetzung von „Porta Nigra“

sich zu Beginn eines Zuges auf dem zentralen Bausteinmarkt insgesamt weniger als 7 Bausteine befinden - kommen die Steine auf die Läden und nehmen damit deren Farbe an. Nach dem Kauf platzieren die Spieler die Steine dann auf die farblich entsprechenden Ausbuchtungen ihrer Spielerablagen. Und die Bauplätze sind sowieso farblich markiert. Mit diesem Kniff werden nicht nur Produktionskosten eingespart, die entstehenden Bauwerke schauen auch ansprechender aus als wäre alles kunterbunt.

Abwechslung erfährt "Porta Nigra" durch gleich mehrere Komponenten. So liegen zu Beginn eines Zuges stets 14 **Ehrenkarten** offen aus. Ein Spieler darf einmal pro Zug 1 Ehrenkarte gegen Abgabe von 1 oder 2 Einflusschips erwerben. Die meisten sorgen für willkommenen Nachschub in Form von Fackelchips, Münzen, Römerfiguren oder Bausteinen. Einige gewähren Siegpunkte, andere gestatten eine Bauaktion. Einige "Endwertungskarten" bringen erst bei Spielende wichtige Siegpunkte, und ein paar Ersatzbauwerkskarten befinden sich ebenfalls unter den Ehrenkarten.



Jedes Bauwerk bietet nicht nur ein anderes Berechnungsschema für die Mehrheitenwertung, sondern **belohnt fleißige Baumeister unterschiedlich**. Für je 3 Bauteile im entsprechenden Bauwerk erhält ein Baumeister etwa bei der Stadtmauer 1 weißen Baustein aus dem allgemeinen Vorrat, bei der Basilika hingegen 1 Fackelchip + 1 Römerfigur. Auch diese Belohnungen sollte man - je nach Bedarf - in seine Überlegungen mit einbeziehen.

Es gibt **viele Möglichkeiten, Siegpunkte zu ergattern**. Die Kunst besteht darin, mit den gerade zur Verfügung stehenden Mitteln das Maximum herauszuholen. Dazu gehört unter anderem, die ausliegenden Bauwerkskarten zu beachten, sich auf bestimmte lukrative Mehrheitenwertungen zu konzentrieren, geschickt die Möglichkeiten der offenen Ehrenkarten zu nutzen, und bei alledem auch die dafür notwendigen Kosten (Preise der Bausteine sowie die Kosten für die Bewegung der eigenen Baumeisterfigur) einzuberechnen. "Porta Nigra" kann man daher getrost als eine Art **Optimierungsspiel** bezeichnen, bei dem die Interaktion lediglich indirekt (über das Wegkaufen von Bausteinen

oder das Wegnehmen bestimmter Bauplätze) geschieht.

Alles in allem gefällt mir "Porta Nigra" recht gut. Es verlangt ein gehöriges Maß an Vorausplanung und knifflige Entscheidungen. Das Spielmaterial ist reichhaltig und von hoher Qualität. Die Idee mit den Aktionskarten finde ich ausgesprochen gelungen und reizvoll. Trotzdem ist das Spielgefühl nicht wirklich neu, ja es wirkt sogar - ebenso wie die grafische Gestaltung - ein wenig "antik", etwas veraltet. Es gibt heutzutage Spiele mit mehr Pfiff, mehr Pep. Ab und zu mal Baumeister im alt-römischen Trier spielen, dem bin ich aber nicht abgeneigt, selbst als Ösi...

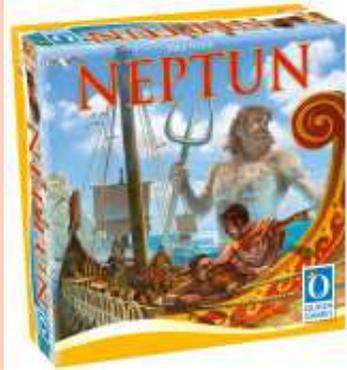
Wally

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Im nachfolgenden Spiel setzen die Spieler von Athen aus Kurs im antiken Mittelmeer. Warum trägt das Spiel dann aber nicht den Namen des griechischen Gott des Meeres, sondern den seines römischen Pendants...



Titel: **Neptun**
Art des Spiels: **Logistikspiel**
Spieleautor: **Dirk Henn**
Verlag: **Queen Games**
Jahrgang: **2014**
Spielerzahl: **3 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren (?)**
Dauer: **45 bis 60 Minuten**
Preis: **Euro 33,90**

Einleitung

Als Rezensent bin ich mir meines Bildungsauftrags durchaus bewusst, weshalb ich den werten Leser gleich mal über einen wichtigen Fakt aufklären will. Damals in der Antike, da gab es noch keine Dampfschiffe. Auch keine dieselmotorbetriebenen Schiffe, Luftkissenboot und schon gar keine atombetriebenen Schiffe. Ehrlich. Wer übers Meer von Hafen A zum Hafen B wollte, musste entweder rudern (bzw. rudern lassen)



oder sich auf die Kraft des Windes verlassen. Kein Wunder also, dass bei so viel Abhängigkeit von den Naturgewalten die entsprechenden Götter so verehrt und gefürchtet wurden.

Als römischer Händler, der über das Mittelmeer fährt, um weit entfernte Städte und Tempel mit Waren zu versorgen, huldigen wir deshalb Neptun, dem römischen Gott des Meeres. Auf dass er gnädig ist und uns einen guten Wind beschert.

Spielbeschreibung

Wenig überraschend zeigt der **Spielplan** eine Karte des Mittelmeers mit den wichtigsten Hafenstädten dieser Epoche. Zwischen den Städten sind **Verbindungen** über das Mittelmeer eingezeichnet. Ein eingetragener Wert gibt dabei jeweils die Entfernung in Seemeilen an. Da dürften wohl ein paar Nullen fehlen, denn bei Seeverbindungen zwischen benachbarten Hafenstädten liegt dieser Wert zwischen 3 und 8, bei sogenannten Hochseeverbindungen (quer durchs Mare Mediterraneum) zwischen 11 und 13.

Die Hafenstädte sind **5 Regionen** zugeordnet - Asia Minor, Africa, Graecia, Italia und Hispania. Jede Region verfügt über einen eigenen **Tempel**, der eine zentrale Rolle im Spiel einnimmt, schließlich erhalten die Spieler einen Großteil ihrer Siegpunkte über ihre Warenspenden an diese Tempel. Nachdem jeder Spieler sein Startkapital von 5 Goldstücken erhalten und sein Schiff nach Crete gestellt hat (komischerweise startet man als römischer Händler nicht in Ostia!), kann es losgehen.

"Neptun" geht über 5 Runden, die sich jeweils aus 3 Phasen zusammensetzen. In Phase 1 müssen die Spieler **Aufträge zusammenstellen**. Dazu werden verdeckt Sets aus je 1 Städte-, 1 Waren- und 1 Ruderkarte ausgelegt, welche zusammen die Aufträge darstellen. Wer an der Reihe ist, nimmt sich ein Set, wobei er wählen kann, ob er ein bereits offen ausliegendes Set nimmt, oder so lange verdeckte Sets aufdeckt, bis ihm eines davon zusagt. Während die Ruderkarte für die nächste Phase auf die Hand genommen wird, muss er die beiden anderen Karten gemeinsam einem freien Platz seines Auftragsstreifens zuteilen. Dies wird so lange wiederholt, bis jeder Spieler fünf Aufträge besitzt.

Fortsetzung von „Neptun“

In der 2. Phase können die Spieler anschließend die **Aufträge erfüllen**. Zu Beginn jedes Durchgangs wählen die Spieler verdeckt eine ihrer Ruderkarten aus, welche sie dann gleichzeitig aufdecken. Die addierten Windwerte aller Karten (auf der oberen Hälfte angegeben) ergeben die Windvorschau für den nächsten Durchgang, welche auf einer eigenen Skala festgehalten wird. Die **Reichweite** für die Schiffe der Spieler ergibt sich schließlich aus dem Ruderwert der ausgespielten Karte plus dem aktuellen Windwert.

Jeder Spieler kann dann sein Schiff von Stadt zu Stadt ziehen, solange er genug Reichweite zur Verfügung hat. Für je 1 Gold kann die Reichweite um 1 erhöht werden. In der Stadt, worin der Spieler seinen Zug beendet, darf er einen Auftrag erfüllen, falls er einen für die erreichte Stadt geladen hat. Entsprechend der Städte- und Warenkarte erhält er hier entweder **Gold** oder **Tempelpunkte**, die er mit seinem Tempelstein im Tempel der Region vorrückt.

In der 3. Phase findet schließlich eine **Wertung** statt. Jeder Spieler, der alle seine fünf Aufträge erfüllen konnte, erhält ein Bonusplättchen, welches ihm 2 Siegpunkte einbringt. Danach wird in jedem Tempel separat fest-

gestellt, wer darin die meisten Tempelpunkte erreicht hat. Dieser Spieler erhält das entsprechende Punkteplättchen. In der 2. und 3. Runde werden auch noch der Zweitplatzierte bzw. Drittplatzierte mit (niedrigeren) Punkteplättchen belohnt.

Nach der Wertung der dritten Runde endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten **Punkten aus seinen gesammelten Bonus- und Punkteplättchen** hat sich als der erfolgreichster Händler erwiesen und bekommt die höchste Anerkennung.



Fazit

Das Reizvolle an "Neptun" ist der Versuch, eine lukrative Reiseroute zusammenzustellen. Das klingt ein bisschen nach Logistik, hat aber mehr mit **Spekulation** zu tun. Jeder Auftrag, den man nimmt (oder zu nehmen gezwungen ist), muss nämlich unwiderruflich und unverrückbar einer Position zugeordnet werden. Dies mag anfangs noch recht leicht sein: Nahegelegene Städte nach vorne, entferntere Städte weiter

hinten. Es wird aber im Laufe einer Runde immer schwieriger, noch passende Aufträge für Lücken zu finden.

Sicher, die römische **Glücksgöttin Fortuna** hat da -mehr als ihr für das Meer zuständige göttlicher Kollege - ihre Hände im Spiel. Das betrifft nicht nur die Städtekarten, bei denen der eine Spieler glücklicherweise die perfekte Karte vorfindet, während der andere auch beim dritten Versuch nur eine Hafenstadt am anderen Ende des Mittelmeers aufdeckt, die er dort absolut nicht brauchen und unmöglich erreichen kann.

Die dazugehörige **Warenkarte sorgt für einen zusätzlichen Glücksfaktor**, denn die Streuung der damit verbundenen Belohnung reicht von 1 bis 3 Tempelpunkten. Wer Pech hat, muss sich sogar mit 1

oder 2 Gold zufrieden geben. Da ist es ein schwacher Trost, dass einmal pro erfülltem Auftrag 3 Goldstücke für 1 Tempelpunkt gespendet werden dürfen. So verwundert es nicht, dass so mancher Spieler in der Zwickmühle steckt, ob er einen einigermaßen passenden Auftrag mit mickriger Belohnung nehmen sollte, oder doch noch das Aufdecken einer neuen Kombi riskiert, die sich als Glücksgriff aber auch als totale Niete herausstellen könnte. Glück und Pech können hier sehr nahe beisammen liegen.

Fortsetzung von „Neptun“

Aber auch die **Ruderkarten** in den Sets erweisen sich als wichtig. Natürlich sind Ruderkarten mit höheren Zahlen vorteilhafter, weil diese weitere Reisen ermöglichen. Eine geschickte Regelung bewirkt daher, dass die Werte der erhaltenen Ruderkarten die Reihenfolge für den folgenden Durchgang bestimmt. Die Spieler mit niedrigeren Ruderkarten sind anschließend früher dran. Somit wird der Nachteil einer schlechteren Karte mit einer besseren Auswahl im nächsten Durchgang ausgeglichen.

Die Windwerte auf den Ruderkarten haben hingegen eine etwas geringere Bedeutung. Es zählt ja die **Summe der Windwerte** auf den Ruderkarten aller Spieler, wodurch hier der Einfluss des Einzelnen relativ gering ausfällt. Trotzdem gilt es, auch diese Windwerte mit zu berücksichtigen, um eventuell doch eine günstigere Windunterstützung für eine längere Etappe vorzufinden, oder aber - im Gegenteil - den Mitspielern einen schlechten Wind zu bescheren, wenn man selbst bloß eine kurze Reise zu einer benachbarten Hafencity beabsichtigt.

In diesem Zusammenhang sollte ich noch die Möglichkeit eines 6. oder sogar 7. Zusatzdurchganges erwähnen. Jeder Spieler verfügt nämlich über **zwei persönliche Ruderkarten** mit jeweils dem

durchschnittlichen Wert 5, die er beliebig in der 2. Phase einsetzen kann. Somit kann jeder zwei Mal im Spiel die Chance nutzen, nach den fünf normalen Durchgängen sein Schiff durch das Ausspielen einer weiteren Ruderkarte aus seiner Hand weiter zu ziehen, um so einen Auftrag zu erfüllen.



Wer also in der Planungsphase besonderes Pech hatte, kann dadurch trotzdem noch mit einem blauen Auge davonkommen, was den Glücksanteil doch merklich reduziert.

Das **Wertungsschema ist nicht ganz neu**. Die Regelung mit den allmählich steigenden Punktwerten für den jeweils Führenden auf den Tempelleisten, sowie der im Laufe des Spiels dazukommenden Punkte für die Zweitplatzierten (ab der 2. Runde), bzw. die Dritten (in der 3. Runde) hat Autor Dirk Henn seinem preisgekrönten Spiel "Der Palast von Alhambra" entlehnt. Die unterschiedlichen Werte in den einzelnen Tempeln richten sich nach der Entfernung von Crete. So findet man im nahe gelegenen "Grecia" niedrigere Punkteplättchen vor als etwa in

"Hispania", ganz im westlichsten Teil des Mittelmeeres.

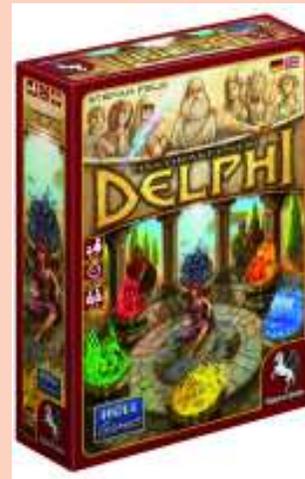
Insgesamt ist "Neptun" ein gefälliges Spiel, das seinen Reiz vor allem in der spannenden Planungsphase entfaltet. Aufgrund des doch recht hohen Glücksanteils richtet es sich aber hauptsächlich an den Gelegenheitsspieler, während Taktiker und Strategen lieber die Finger davon lassen sollten. Die Altersangabe "ab 8 Jahren" halte ich dennoch als etwas zu optimistisch. Ich finde, dass es realistisch gesehen erst für Spieler ab 10 Jahren geeignet ist.

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Griechische Mythologie? Passt genau zum Thema Antike. Check!



tern, und wie der Held von Troja irren wir durch die Inselwelt herum, um nach Erledigung unserer Pflichten hoffentlich als Erster nach Hause zu kommen.

Aber zuerst einmal spielen wir Gaia, die griechische Göttin der Schöpfung, und erschaffen unsere eigene Ägäis. Sie wird aus modularen Teilen, welche aus mehreren Sechseckfeldern bestehen, vor jeder Partie aufgebaut. Obwohl der **Aufbau der Inselwelt beliebig** ist (für Anfänger gibt es eine empfohlene Aufbauanleitung), ist darauf zu achten, dass alle Wasserwege zusammenhängen und somit einen gemeinsamen Ozean bilden.

Schließlich müssen noch verschiedene Zeile auf den Inseln platziert werden: Opfergaben (kleine Würfelchen), Tempel, Statuen und Monster in sechs Farben sowie verdeckte Inselplättchen, jeweils auf die dafür vorgesehenen Felder. Insgesamt eine recht aufwendige Prozedur. Dies bildet dann die **in jeder Partie neue Ausgangssituation** für unsere Abenteuer.

Die Farben der erwähnten Teile haben nichts mit den Spielerfarben zu tun, sondern **entsprechen den auf den Würfeln vorkommenden Farben**. Diese Würfel steuern unsere Aktionen. Jeder von

uns besitzt 3 Farbwürfel ("Orakelwürfel" genannt), die wir am Ende unseres Spielzuges würfeln. Sie ermöglichen uns dann im nächsten Zug 3 Aktionen.

Bei fast allen Aktionen ist die Farbe des dafür eingesetzten Orakelwürfels wichtig. So muss bei einer **Bewegung unseres Schiffes** das Zielfeld der Farbe des Würfels entsprechen. Wir dürfen auf diese Weise unser Schiff um bis zu 3 Felder ziehen. Wollen wir auf einem benachbarten Feld **ein Monster bekämpfen**, muss der Orakelwürfel dieselbe Farbe wie das Monster aufweisen.

Um ein **Inselplättchen aufdecken** zu dürfen, müssen das Inselfeld und unser Würfel dieselbe Farbe haben. Dasselbe gilt für das **Aufladen von Opfergaben und Statuen**, sowie für das **Abliefern** derselben an ihrem designierten Bestimmungsort (Tempel bzw. Bauplatz). Um einen **Gott auf der Götterleiste vorrücken** oder **Wundenkarten ablegen** zu dürfen, braucht man ebenfalls den passenden Würfel.

Das Prinzip ist stets dasselbe: **Die Farbe des eingesetzten Orakelwürfels muss zur gewählten Aktion passen**. Die einzigen Aus

Fortsetzung von „Das Orakel von Delphi“

nahmen bilden die 3 Nebenaktionen, welche unabhängig von der Farbe des Würfels sind: 1 Orakelkarte nehmen, 2 Gunstplättchen nehmen und 2 Inselplättchen ansehen.

Die meisten Aktionen dienen dazu, die uns auferlegten Aufgaben zu erledigen. Hierzu erhalten wir zu Spielbeginn **12 Zeusplättchen, auf denen unsere Aufgaben angeben sind**. So müssen wir

1. unter allen Inselplättchen jene drei in unserer Farbe aufsuchen,
2. drei Monster besiegen,
3. drei Statuen errichten und
4. drei Opfergaben zu Tempeln bringen.

In allen Fällen dürfen wir das erledigte Plättchen abgeben und erhalten zudem den darauf vermerkten **Bonus**, zum Beispiel 3 Gunstplättchen für ein vollbrachtes Opfer. Wenn es uns gelingt, zuerst alle Aufgaben zu erfüllen und anschließend zum Startfeld zurückzukehren, gewinnen wir das Spiel und steigen in den Olymp zu den griechischen Göttern auf, oder so.

Das war schon alles? Mancher Leser wird sich nun wohl wundern, dass für ein Spiel von Stefan Feld bis jetzt eigentlich ungewohnt wenige Regeln vorkommen. Das liegt aber daran, dass ich - um die

Spielbeschreibung möglichst kurz und verständlich zu halten und nicht zu überfrachten - nicht alles erwähnt habe. Selbstverständlich bietet Stefan auch hier wieder ein eher



komplexes Regelwerk. Ich möchte nicht allzu sehr ins Detail gehen, aber mich dennoch ausführlich einigen interessanten Aspekten widmen.

Zuerst einmal wird der Begriff "Würfel" bei Hobbystrategen und Freizeittaktiker die Nase rümpfen lassen. Ein Würfelspiel? Ist "Das Orakel von Delphi" damit nicht glücksabhängig? Nein, mit der derselben Argumentation könnte man ja auch "Catan" als reines Glücksspiel abtun. Selbstverständlich **spielt das Glück eine gewisse Rolle**, und wer öfter die Farben erwürfelt, die er gerade braucht, hat's sicherlich leichter. Aber es gibt genug Möglichkeiten, Tyche, der griechischen Göttin des Zufalls und des Schicksals ein Schnippchen zu schlagen.

Die Farben der Orakelwürfel sind auf den Spielertableaus nämlich kreisförmig angeordnet. Mit den bereits erwähnten **Gunstplättchen** lässt sich ein Würfel "**umfärben**", und zwar um eine Posi-

tion im Uhrzeigersinn pro eingesetztem Gunstplättchen. Eine weitere Möglichkeit bieten die **Orakelkarten**. Für einen Würfel beliebiger Farbe kann man sich ja eine Orakelkarte vom verdeckten Stapel nehmen. Diese zeigt eine der sechs Farben und kann zu einem beliebigen Zeitpunkt wie ein Würfel derselben Farbe eingesetzt werden. Allerdings ist der Einsatz auf 1 Orakelkarte pro Spielzug beschränkt.

Diese beiden Elemente sind recht hilfreich, den Glücksfaktor zu reduzieren. Außerdem liegt es jedem selbst in der Hand, das jeweils Beste aus seinem Würfelwurf zu machen. Aber wenn wir schon mal beim Würfelglück sind, muss ich auch noch ein wenig auf den **Kampf gegen die Monster** eingehen, bei dem allerdings nicht Hexaeder (griechisch für "Sechsseiter"), sondern Trapezoeder (spezielle zehneckige Würfel) zum Einsatz kommen.

Anders als bei Opfergaben und Statuen reicht es bei Monstern nicht aus, mit seinem Schiff auf ein benachbartes Feld zu ziehen und einen passenden Würfel abzugeben. Das Biest wehrt sich mit Leibeskraft und muss zusätzlich noch besiegt werden. Und das geht so: Jedes Monster hat eine Stärke von 9, die mit dem zehneckigen Würfel erzielt werden muss. Ohne Modifikation eine recht aussichtslose

Fortsetzung von „Das Orakel von Delphi“

Angelegenheit, wenn man bedenkt, dass die "9" die höchste Zahl ist (eine "0" wäre sogar ganz ungünstig). Aber erstens kann man von der Stärke des Monsters die **Stärke seines Schildes** anziehen, zweitens darf man **gegen Abgabe eines Gunstplättchens einen weiteren Würfelwurf** durchführen. Mit jedem Wurf sinkt zudem die Stärke des Monsters. Mit gutem Schild und ausreichend Gunstplättchen ausgestattet, geht dann doch irgendwann jedes Monster in die Knie.

Schilde helfen übrigens auch gegen den **Angriff des Titanen am Ende jeder Runde**. Der letzte Spieler einer Runde würfelt am Ende seines Zuges den Titanenwürfel, der die Stärke des Titanen angibt und mit dem er jeden Spieler einzeln angreift. Kann ein Spieler den Angriff nicht mit seinem Schild abwehren, **erhält er eine Wundenkarte**, bei einer "6" sogar 2. Diese Wundenkarten können recht lästig sein, denn besitzt man am Anfang seines Zuges drei gleichfarbige Wundenkarten oder insgesamt sechs Stück, kann man zwar 3 beliebige abgeben, **setzt aber diese Runde aus**. Auch mit den Farben der zufällig gezogenen Wundenkarten kann man deshalb mal Pech oder Glück haben.

Das war's dann aber auch mit allen Zufallselementen, gegen die man in den meisten Fällen aber ausreichend ent-

gegensteuern kann. Ansonsten dominieren bei "Das Orakel von Delphi" **Logistik und Planung**. Auf das Grundprinzip reduziert handelt es sich ja um ein "**Pick & Deliver**"-Spiel. Es gilt daher, seine Wege sinnvoll und möglichst zeitsparend voranzuplanen. Besonders in der Anfangsphase sollte deshalb die Ausgangslage aufmerksam studiert und "gelesen" werden. Ich finde zudem das Erfüllen von Aufgaben als eine **willkommene Abwechslung** zum gewohnten und schon so abgedroschenen Sammeln von Siegpunkten.

Obwohl die Spieler sehr mit ihren eigenen Würfeln und Plänen beschäftigt sind, **kommt die Interaktion nicht zu kurz**. Sie kommt vor allem im Wettlauf um Monster, bestimmte Opfergaben und günstig gelegene Statuen zum Tragen. Sowohl bei den Tempelopferungen als auch bei den Monstern sind nämlich jeweils zwei bestimmte Farben vorgeschrieben, und da will natürlich keiner jene Opfergaben und Monster abkriegen, die längere und umständlichere Wege erfordern.

Schließlich noch zu etwas, was man von Stefan Feld schon zur Genüge kennt: "Das Orakel von Delphi" bietet ebenfalls **viele Möglichkeiten zu Zusatz- bzw. verbesserten Aktionen. Begleiterkarten**, welche man als Belohnung für das Errichten einer Statue erhält, bringen - je

nach Art des Begleiters - entweder Vorteile im Kampf (Helden), bei der Bewegung (Kreaturen) oder eine Jokerfunktion einer Würfel Farbe (Halbgötter). Besiegt man ein



Monster, darf man sich hingegen eine **Ausrüstungskarte** der offenen Auslage nehmen, welche entweder für einen dauerhaften Vorteil (z. B. eine größere Reichweite seines Schiffes) oder für einen Soforteffekt (etwa eine Statue direkt aufs Schiff laden) sorgt.

Die bereits erwähnten **Götter auf ihren Götterleisten** können ebenfalls sehr vorteilhaft sein. Erreicht nämlich eine Götterscheibe das oberste Feld, erhält der Spieler vom entsprechenden Gott eine Sonderaktion, die er zu einem beliebigen Zeitpunkt während seines Zuges einsetzen kann. So erlaubt etwa "Poseidon", sein Schiff sofort auf ein beliebiges Wasserfeld zu setzen, "Aphrodite", alle Wundenkarten abzulegen, oder "Ares" ein Monster zu besiegen, ohne dafür würfeln zu müssen.

So hilfreich die göttliche Unterstützung auch sein mag, zahlt es sich nicht wirklich aus, Götter lediglich mit Würfelinsatz vorzurücken. Glücklicherweise gibt es noch

Fortsetzung von „Das Orakel von Delphi“

eine Möglichkeit dafür. Jedes Mal, wenn ein Spieler am Ende seines Zuges seine drei Orakelwürfel für die nächste Runde auswürfelt, dürfen die **anderen** Spieler eine Götterscheibe einer gewürfelten Farbe vorrücken, sofern sich diese bereits auf der Leiste befindet. Wer da vorausschauend in mehrere Götter "investiert", erhöht die Chancen auf göttlichen Beistand.

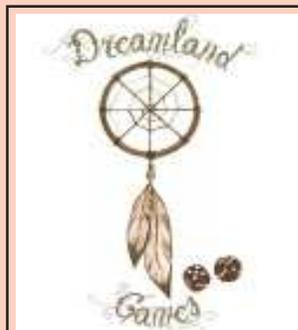
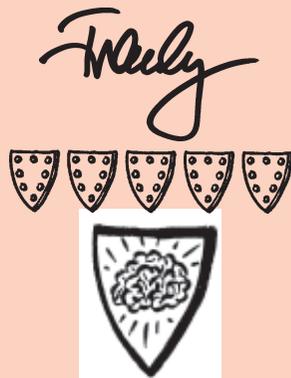
Und dann gibt es noch ein letztes Spielelement. Gegen den Uhrzeigersinn, vom Spieler rechts vom Startspieler beginnend, sucht sich jeder Spieler ein **Schiffsplättchen** aus, das ihm einen individuellen Startvorteil bringt, zum Beispiel bereits 2 Schilde zu Beginn des Spiels, eine grö-

ßere Reichweite des Schiffs, oder geringere Kosten beim "Umfärben" der Orakelwürfel.

Stefan Feld hat uns hier wieder ein sehr schönes Spiel abgeliefert, dessen **Grundmechanismen eigentlich erstaunlich einfach** sind. Mit vielen kleinen Regeldetails bietet er den Spielern aber reichlich Abwechslung, **Spielraum für taktische Raffinesse**n und gefinkelte Züge, was denn allerdings **zu Lasten des Spielflusses** geht. Mit Grüblern am Tisch kann das Spiel deshalb in voller Besetzung doch schon mal gute 2 Stunden in Anspruch nehmen, obwohl es durchschnittlich nicht mehr als 12 bis 14 Runden braucht, bis jemand seine 12. Aufgabe erfüllt.

Für mich stellt "Das Ora-

kel von Delphi" aufgrund der relativen Einfachheit der Regeln, der etwas anderen Aufgabenstellung und der taktischen Möglichkeiten **eines der besten Werke von Stefan Feld** dar, und ich bin jederzeit wieder gerne bereit, mich auf eine abenteuerliche Reise durch die Ägäis zu begeben. Am besten mit 2 oder 3 Mitstreitern...



GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sachen
Gesellschaftsspiel

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

richtigen Spieleladen eröffnet.

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



Fantasyfilm
Deutschland 2016
Regie: Matthias Cramer
Lookout Movies
Dauer: ca. 30 min.

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schloss-Straße 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.

Der Film-Tipp des Monats

Immer wieder kommt es zu Verfilmungen, die auf der griechischen Mythologie basieren. Auch Matthias Cramer hat sich dieses Stoffes angenommen und lässt in seinem Streifen aus dem letzten Jahr zwei Parteien um den von den Göttern verlassenen Olymp kämpfen. Dabei ruft jede Seite Soldaten und Helden auf. Die Gefechte erstrecken sich bis nach Delphi und Troia. Wer in einem Kampfgebiet siegt, profitiert von den dortigen Vorteilen, welche helfen, sich gegen seinen Gegner durchzusetzen.



„Kampf um den Olymp“ ist ein flott inszenierter Film, bei dem es von Anfang an mit Taktik, Bluff und auch dem notwendigen Glück zur Sache geht. Prädikat: Göttlich!



Ritter der Knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1991, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:

- * Monatliche Spieletreffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. und 3. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Es-

- sen, Wiener Spielefest, ...)
- * Entwicklung neuer Spielideen
- * Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
- * Spielebestellservice für die Mitglieder
- * auch in **facebook** vertreten