

KNOBELRITTER VERY BRITISH !!

Treffen der Knobel Knights ganz im Zeichen des UK! (S. 1)



301. Ausg. 31. Aug. '17
Auflage 100 Stück (!!)
26. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Traun Eigenreportage

Liebe Royalisten,

derzeit ist ja Dokumentationen über Lady Diana anlässlich ihres 20 Todestages kaum auszuweichen. Der Wunsch der medialen Sturzflut an Beiträgen über Leben und Tod der Prinzessin der Herzen die eigene Sichtweise der Ereignisse gegenüber zu stellen ist zwar durchaus verständlich, dennoch drängt sich mir hin und wieder der Verdacht auf, das Königshaus benutzte die hohe Aufmerksamkeit auch bewusst um Sympathien für die Monarchie zu wecken.

Um tatsächlich aufzuklären was in jener Nacht in Paris geschehen ist, bräuchte es

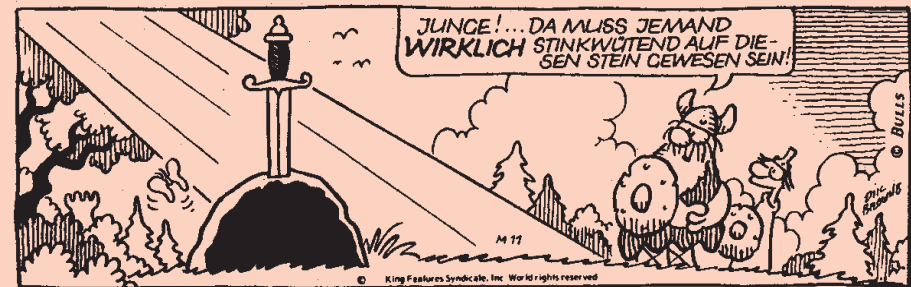
wohl eine detektivische Spürnase vom Kaliber eines Sherlock „Holmes“. Und sollte dieses Kunststück gelingen, hätte sich dieser jemand wohl den „Key to the City - London“, ein eigenes Tartan für einen Ehren-„Kilt - Castle“ in den Highlands eingeschlossen - und ein Sonett im Stil von William „Shakespeare“ verdient.

Wir Knobelritter werden jedenfalls am **6. September** ab 18:30 Uhr im FCHQ (Franky's Communications Headquarters) die Fakten eingehend sichten und unseren bescheidenen Beitrag zur Aufklärung leisten.

Bis dahin goodbye Englands rose,

Euer Oliver Koch

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spiele- Kreis

Knobelpreis

Hier nun eine Auswahl an taktisch orientierten Spielen des Jahrgangs 2016/17 - ohne Anspruch auf Vollständigkeit -, welche für unsere Nominierungsliste zum „Knobelpreis“ 2017 in Frage kommen:

4 Gods, American Railroads, Century - Die Gewürzstraße, Citadels, Club der Erfinder, Cottage Garden, Das Orakel von Delphi, Die Baumeister vom Colosseum, Die Gärten von Versailles, Die Zünfte von London, Ein Fest für Odin, Escape Room, EXIT - Das Spiel, First Class, Great Western Trail, Inis, Jörvik, Kanagawa, Kerala, Kilt Castle,

ritter der knobelrunde

Kingdomino, Lorenzo - der Prchtige Mea Culpa, Mystic Vale, Railroad Revolution, Scythe, Sheep & Thief, Terraforming Mars, Touria, Traumhaus, Trickerion, Ulm, Unlock, Valletta, Wettlauf nach El Dorado Yamatai, Yangtze, Yokohama

tag, der 10. September 2017 bis spätestens 12:00 Uhr.

Zwischenstand

Nach zwei Drittel der (punkterelevanten) Spieleabende ergibt sich folgende Wertung der Knobelritter:

1. Herzog Reinhold	185
2. König Franky	145
3. Earl Christoph	123
4. Marquis Roland S.	122,5
5. Königin Michaela	122
6. Earl Jakob	108
7. Knappe Oliver T.	102
8. Baron Stephan	91
9. Prinz Gerhard	87
10. Graf Oliver K.	85
11. Marquis Udo	72
12. Zofe Luise	62,5
13. Sir Andreas H.	59
14. Marquis Johannes	59
15. Sir Thomas L.	57,5
16. Baroness Nicole	55,5
17. Prinzessin Ute	51,5
18. Lady Rebekka	47
19. Sir Daniel W.	26
20. Sir Josef	22
21. Sir Daniel F.	20

It's Sauna-Time!

Wie jedes Jahr bedeuten das Ende des Sommers bzw. der Beginn der Schul gleichzeitig auch den Start in die neue Sauna-Saison. Jeden Donnerstag trifft sich die Saunarunde „Schweißperle“ ab ca. 19:00 Uhr im Traunerhof zum gemeinsamen Schwitzen und - zwischen zwei Aufgüssen - auch für das eine oder andere Spielchen. Gäste sind jederzeit herzlich willkommen!

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonn-

Game News - Spielekritik

Wenn man nach den berühmtesten Persönlichkeiten der „Insel“ fragt, fällt in den meisten Fällen der Name eines Londoner Detektivs, wohnhaft Bakerstreet 221b...



Titel: Holmes
Art: Kartensammelspiel
Spieleautor: Diego Ibáñez
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2017
Spielerzahl: 2 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: Euro 15,90

Der härteste Widersacher vom berühmtesten Detektiv der Welt ist Professor Moriarty. Im neuen Zweipersonenspiel aus dem Hause Kosmos schlüpfen die beiden Spieler in die Rolle eines der beiden Kontrahenten. Beide sammeln Hinweise auf einen Anschlag auf das Parlament. Während Holmes bestrebt ist, damit das geplante Attentat aufzuklären, versucht Moriarty im Gegenteil die eigenen Spuren zu verwischen und die Lösung des Falls zu verhindern.

Besagte Hinweise - Fingerabdrücke, Zigarettenstum-

mel, Fußspuren, Patronenhülsen, u. ä. - kommen auf **Hinweiskarten** vor. Die Zahl auf der Karte gibt an, wie oft der entsprechende Hinweis insgesamt unter den 52 Karten vertreten ist, so gibt es beispielsweise 9 Karten "Fingerabdrücke" oder 5 Karten "Zigarettenstummel". Daneben finden wir noch 5 Joker und 5 Fragmente einer Karte des Parlaments.

Beide Kontrahenten können aber doch nicht ganz auf sich allein gestellt agieren. Sie benötigen dazu die **Hilfe von mehreren Personen:** Schillernde Köpfe, zwielichtige Gestalten, einflussreiche Persönlichkeiten, gut informierte Bekannte. 3 Personen - Dr. Watson, Mrs. Hudson und Inspektor Lestrade - sind fix auf dem Spielplan abgebildet und stehen somit in jeder Runde hilfreich zur Verfügung. Weitere 10 Personen kommen auf **Personenkarten** vor, die gut gemischt einen Personenstapel bilden.

Das Duell der beiden brilliantesten Köpfe Londons geht über **sieben Tage** (= Runden). Zu Beginn jedes Tages wird eine **neue Personenkarte aufgedeckt**, am allerersten Tag sogar 2. Danach beginnen die beiden Kontrahenten ihre Ermittlungen.



Dazu dienen ihnen ihre 3 Aktionsmarker (Spielfiguren) in ihrer Farbe. Beginnend bei Sherlock nimmt jeder einen seiner **stehenden** Aktionsmarker, platziert ihn **liegend** auf eine andere Personenkarte und führt deren Fähigkeit aus. Dabei darf auf keinen Fall eine Person gewählt werden, auf der sich bereits ein eigener Aktionsmarker befindet.

Die meisten Personen ermöglichen es, auf die eine oder andere Weise **an Hinweiskarten zu gelangen**, welche die Spieler geordnet nach Werten vor sich auslegen. In den meisten Fällen sind dafür **Einflussmarker** abzugeben, weshalb es auch Personen gibt, die für deren Nachschub sorgen.

Wurden alle sechs Aktionsmarker platziert, neigt sich der Tag dem Ende zu. Nun werden alle Personenkarten, auf denen sich 2 Aktionsmarker (1 je Spieler) befinden, auf ihre Rückseite gedreht. Sie sind am folgenden Tag **unpässlich** und können nicht besucht werden. Am übernächsten Tag stehen sie hingegen wieder zur Verfügung.

Nach dem siebten Tag endet das Duell, und es wird verglichen, wer erfolgreicher

Fortsetzung von „Holmes“

beim Sammeln von Hinweisen war. Jede Hinweisart wird dabei gesondert gewertet. Nur der Spieler, der **mehr** Hinweise einer Art (inklusive Joker) gesammelt hat, erhält Punkte. Dabei gilt die Formel Wert der Hinweisart minus die Anzahl der Hinweise, die der Gegenspieler von dieser Art hat. Besitzt ein Spieler **alle** Hinweise einer Art, erhält er sogar 3 Bonuspunkte.

Bei den Kartenfragmenten hängen die Punkte hingegen - unabhängig vom Gegner - von den gesammelten Fragmenten ab (zum Beispiel 6 Punkte für 4 Fragmente). Schließlich werden noch Minuspunkte für nicht zugewiesene Joker vergeben, es ist nämlich nur maximal 1 Joker pro Reihe erlaubt. Der Spieler mit den **meisten Siegpunkten** gewinnt und beweist damit seine intellektuelle Überlegenheit.

Sherlock Holmes ist eine von Sir Arthur Conan Doyle vor ziemlich genau 130 Jahren erdachte Kunstfigur. Besondere Bedeutung für die Kriminalliteratur erlangte Holmes durch seine neuartige forensische Arbeitsmethode, die ausschließlich auf detailgenauer Beobachtung und nüchterner Schlussfolgerung beruht. Er gilt bis heute weithin als Symbol des erfolgreichen, analytisch-rationalen Denkers und als Stereotyp des Privatdetektivs.

So ist auf Wikipedia zu lesen. Aufgrund dieser Information erwartete man sich von einem Spiel, in dem zwei so geniale Personen wie Holmes und Moriarty gegeneinander antreten, einen Zweikampf auf intellektueller Ebene, ein taktisches Duell voll intelligenter Finten und taktischer Finessen. Dies findet in "Holmes - Sherlock gegen Moriarty" jedoch so nicht statt.



Vielmehr ist es ein Kampf, fast ein Wettrennen um Hinweise. Die Art und Weise, mit der die Spieler an die Hinweiskarten gelangen, erinnert an **Worker Placement**. Die Spieler setzen ihre Figuren - die "Aktionsmarker" - ein, um möglichst viele Hinweise zu bekommen. Da dies meist mit der Abgabe von Einflussmarkern verbunden ist, muss man ab und zu auch jene Personen aufsuchen, welche für deren Nachschub sorgen.

Doch es kommt nicht allein auf die Quantität der Hinweiskarten an, sondern auch um deren **Qualität**. Das Wertungsschema am Spielende **birgt einiges an Brisanz**. Nur wer am Ende die meisten Hinweise einer Art hält, be-

kommt die entsprechenden Punkte, unabhängig davon wie viele solcher Hinweiskarten er selbst besitzt. Theoretisch könnte man beispielsweise schon mit einer einzigen Hinweiskarte "Fingerabdruck" die vollen 9 Punkte anschreiben.

Gegen diesen Minimalismus spricht aber die Regeln, dass jede Hinweiskarte des Gegners die Punkte für diese

Hinweisart reduzieren. Will man also effektiv spielen und mit möglichst wenig Einsatz ein Maximum an Punkten herausholen, gleicht dies einem **Balanceakt**. Eine Karte weniger, und die Punkte sind verloren oder im schlimmsten Fall beim Gegner. Eine alternative Taktik ist es, auf Nummer sicher zu gehen und gleich alle Hinweiskarten einer Art zu sammeln, um die 3 Bonuspunkte zu kassieren. Misslingt dies allerdings, hat man viele Aktionen vergeudet, die anderswo sicher mehr gebracht hätten.

In dieser Hinsicht gewinnen die **verdeckten Karten** an Bedeutung. Einige Personen erlauben es, Hinweiskarten nicht von der offenen Auslage, sondern verdeckt vom Stapel zu nehmen. Dies hat den Vorteil, dass man den Gegenspieler im Unklaren lässt. Verdeckte Hinweiskarten werden erst am Spielende den richtigen Reihen zugeordnet, was dann für so manche (böse) Überraschung sorgt.

Fortsetzung von „Holmes“

Das Spiel beinhaltet noch zwei **Varianten**. Bei der Variante "Sherlock & Moriarty" können die Spieler nach bestimmten Regeln Hinweis-karten reservieren. Die Variante "Mycroft" bringt zwei neue Personenkarten ins Spiel, die den Schwierigkeitsgrad etwas erhöhen.

Dies ist aber nicht unbedingt notwendig. "Holmes" mag zwar kein Deduktions-spiel, kein klassisches Detektivspiel nach dem Muster "Wer ist der Täter?" sein, doch als lockerer Zweikampf um Karten-mehrheiten mit leichten taktischen Finessen weiß es durchaus zu gefallen. Okay,



anspruchsvolle Spieler werden mit "Holmes" sicherlich nicht glücklich werden, für die angepeilte Zielgruppe der Gelegenheitsspieler passt es aber - auch wegen der angenehmen kurzen Spieldauer von einer halben Stunde - ganz genau.



Maily



Alle anderen Spiele sind entweder nur Mitläufer, oder noch nicht lange genug in der Wertung, um eine genauere Prognose stellen zu können.

Ausgeschieden sind diesmal TEMPEL DES SCHRECKENS und CAPTAIN SONAR, die Neuvorschläge sind CENTURY - DIE GEWÜRZSTRASSE und YAMATAI.

Wertung:

1. Great Western Trail	4/+ 9/-0/13/+
Sushi Go!	4/+ 9/-0/13/+
3. Isle of Skye	5/+ 4/-1/ 8/-
Die Portale von Molthar	3/+ 5/-0/ 8/+
5. NMBR9	3/+ 4/-1/ 6/+
Ein Fest für Odin	3/+ 3/-0/ 6/+
EXIT - Das Spiel	3/+ 3/-0/ 6/+
8. Agent Undercover	2/+ 3/-0/ 5/+
El Gaucho	1/+ 4/-0/ 5/+
Bücherwurm	*1/+ 4/-0/ 5/+
11. Valletta	1/+ 3/-0/ 4/=
12. Terraforming Mars	*3/+ 0/-0/ 3/+
13. Tempel des Schreckens	*1/+ 2/-1/ 2/ --
14. Captain Sonar	1/+ 0/-0/ 1/ --

Vorschläge: Century - die Gewürzstraße (1 x), Yamatai (1 x)

Game News - Spielekritik

Zu Großbritannien gehört - noch! - Schottland, weshalb folgendes Spiel, welches im kühlen Norden der Insel handelt, recht gut zum Thema passt...



Titel: **Kilt Castle**
 Art des Spiels: **Bauspiel**
 Autor: **Günter Burkhardt**
 Verlag: **Zoch Verlag**
 Jahrgang: **2016**
 Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
 Alter: **ab 10 Jahren**
 Dauer: **30 bis 45 Minuten**
 Preis: **ca. Euro 29,-**

wohner. Diese sind zum einen unheimlich stur und streitsüchtig. Selbst wenn sie gemeinsam am Ausbau des Stammsitzes ihres Clans arbeiten, kommt es zu Reibereien. Weil jede Familie am meisten daran verdienen will. Und wir kennen ja alle die herausragende Charaktereigenschaft der Schotten: ihren sprichwörtlichen Geiz!

Spielbeschreibung

Der Stammsitz des Clans - "Kilt Castle" - soll also ausgebaut werden, wofür wir Türme errichten sollen. Es wurde dafür schon ein passendes **Grundstück** gefunden, welches aus 22 Feldern (5 x 5 Felder abzüglich ein paar See-flächen am Rand) besteht. Für eine einigermaßen gerechte Aufteilung der Bauarbeiten sorgen die **Baukarten**. Neben Baukarten, die bloß das Wappen einer Familie zeigen, gibt es auch noch doppel-farbige Baukarten mit jeweils 2 Wap-pen unterschiedlicher Familien.

Einleitung

Habe ich euch schon erzählt, dass ich ein absoluter Schottland-Fan bin?

Ach so, mehrere Male bereits. Sorry. Ich merke schon, ich muss mir eine andere Einleitung einfallen lassen. Nicht dass ihr das Interesse verliert und womöglich gar nicht mehr weiterlest.

Dann widme ich mich in dieser Einleitung eben nicht der idyllisch-kargen kaledonischen Landschaft, sondern der Eigenheiten seiner Be-

kapital von 10 Dukaten und alle 16 Stockwerke in unserer Familienfarbe (davon einige mit unserem Wappen versehen) erhalten haben, kann der Bauwettbewerb losgehen. Sind wir an der Reihe, versetzen wir zuerst eine Baukarte, danach baut jeder Spieler, dessen Familienwappen sich auf der versetzten Karte befindet, einen Turm.

1. Baukarte versetzen

Wir nehmen eine Baukarte nach Wahl und versetzen sie **im Uhrzeigersinn um mindestens 1 Feld** am Spielfeldrand nach vorne. Dabei müssen wir bestimmte Regeln einhalten, wie etwa die maximale Anzahl an Karten in einer Reihe (zu viert 4 Karten, zu dritt drei Karten), oder die limitierte Gesamtzahl an Kartenreihen (zu viert 5 Reihen, zu dritt 4 Reihen). Versetzen wir eine doppel-farbige Karte, wird sie dabei gedreht, was sich anschließend auf die Baureihenfolge auswirkt.

2. Bauen

Die eben versetzte Karte bestimmt, **wer baut und wo gebaut wird**. Jeder Spieler, dessen Farbe sich auf der versetzten Karte befindet, **muss** ein eigenes Stockwerk einsetzen. Als Bauplätze kommen ausschließlich die Felder jener Reihe in Frage, an die die Kar-

Die Baukarten werden anfangs zufällig auf die dafür vorgesehenen Plätze **am Spielfeldrand** ausgelegt. Nachdem wir unser **Start-**



HALL OF GAME

Drei Spiele haben es heuer schon in die „Hall of Games“ geschafft. Theoretisch könnten in diesem Jahr noch 5 weitere dazustoßen, aber wahrscheinlich sind da eher 2 bis 3. Zu den möglichen Kandidaten gehören die vier Topplatzierten der aktuellen Wertung. GREAT WESTERN TRAIL hat sich wieder an die Spitze gesetzt und meldet eindrucksvoll seine Anwartschaft an. Ex aequo an erster Stelle auch SUSHI GO!, welches sich mit Vehemenz zurückmeldet. Auch die beiden gleichauf liegenden Dritten ISLE OF SKYE und DIE PORTALE VON MOLTHAR haben große Chancen, wobei Letzteres ja schon mehr Punkte als nötig sammeln, aber noch keine Spitzenplatzierung notieren konnte. Der letzte Kandidat ist EIN FEST FÜR ODIN. Dieser müsste aber alle ausstehenden Wertungen gewinnen, um noch 2017 aufzusteigen!

Fortsetzung von „Kilt Castle“

te angelegt wurde. Als Bauherr dürfen wir dabei zwischen 2 Möglichkeiten wählen: Entweder das **erste unbebaute Feld kostenlos** zu bauen, oder einen beliebigen Turm dieser Reihe zu **überbauen**. Dafür müssen wir dem Spieler, dem der Turm vorher gehört hat (ersichtlich durch die Farbe des obersten Stockwerks), so viele Dukaten zahlen wie überbaute Stockwerke.

Immer dann, wenn beim Versetzen die letzte Karte einer Reihe genommen wird, findet nach dem Bauen ein **Dukatentag** statt. Dabei werden uns aus

der Kasse Dukaten für unsere **wertvollste Gebäudelfläche** ausgezahlt. Pro obenauf sitzendem Stockwerk in der größten waagrecht und senkrecht miteinander verbundenen Gruppe unserer Farbe erhalten wir **1 Dukate**.

Sobald ein Spieler sein letztes Stockwerk verbaut hat, endet das Spiel. Nach einem eventuell stattfindenden Dukatentag gibt es noch eine **letzte Entlohnung** für unsere Bautätigkeit, bei der wir für jeden eigenem Turm - unabhängig von seiner Position auf dem Spielplan - 1 Dukaten bekommen. Nennen wir schlussendlich die meisten Dukaten unser eigen, dürfen wir uns wegen unserer bewiesenen Sparsamkeit als neues Familienoberhaupt im Clan der Mc Kilts feiern lassen.

Fazit

Manche Autoren erkennt man einfach an ihren Spielmechanismen. So wie Rüdiger Dorn gerne Türme aus Spielsteinen wandern lässt und Stefan Feld meist irgendeine Kalamität bereithält, gegen die sich die Spieler wappnen müssen, ist Günter Burkhardt offensichtlich vom **Spielfeldrand** und die Auswirkung von



Spielfiguren und Karten auf angrenzende Reihen oder Spalten fasziniert. Dies hat er schon in seinem "Kupferkessel Co." und in "Glastonbury" auf interessante Weise umgesetzt.

Hier sind es Karten, welche durch ihre Positionierung am Spielfeldrand die Bautätigkeit in der betroffenen Spalte bzw. Reihe beeinflussen. Das Interessante dabei: Jeder Spieler darf eine **beliebige** Karte versetzen. Das heißt, die Karte **kann, muss aber nicht** das eigene Familienwappen tragen. Klarerweise wird man Karten mit eigenem Wappen so versetzen, dass sie sich möglichst günstig für die eigenen Pläne auswirken, während man fremde Karten so anlegt, dass deren Besitzer nicht viel damit anfangen kön-

nen. **Mehrere Faktoren spielen dafür eine Rolle.**

Ein wichtiger Aspekt ist die **Häufigkeit**. Jede versetzte Karte erlaubt es den entsprechenden Spielern, einen Turm zu bauen. Nachdem jeder Turm mehr oder weniger Einnahmen bringt, ist es vorteilhaft, wenn "eigene" Karten möglichst oft an die Reihe kommen, weshalb sie nur wenige Positionen nach vorne versetzt werden sollten. "Fremde" Karten wird man hingegen tunlichst weit nach vorne setzen, sodass sie seltener zum Einsatz kommen.

Doch auch die **möglichen Bauplätze** auf dem Spielplan sind von Bedeutung. Es gilt schließlich, möglichst große zusammenhängende Flächen zu bilden, wozu man orthogonale Verbindungen braucht. Im Laufe des Spiels entstehen so einige neuralgische Punkte, welche für mehrere Spieler wichtig sind. Durch geschicktes Versetzen kann man potentielle Konkurrenten ausschalten, oder auch die Mitspieler gegeneinander ausspielen.

In diesem Zusammenhang muss ich unbedingt noch die **Dächer** erwähnen. Ein Dach wird nur dann auf einen Turm gesetzt, wenn zwei Spieler **im gleichen Spielzug** auf dasselbe Feld bauen. Ein Turm, der ein Dach trägt, gehört allen Spielern und kann daher am Dukatentag von allen Spielern mitgerechnet

Fortsetzung von „Kilt Castle“

werden. Dem Spiel liegen allerdings nur 2 Dächer bei. Wenn bereits beide Dächer auf Türmen platziert sind, darf beim nächsten Mal ein beliebiges Dach versetzt werden.



Und noch etwas gibt es in taktischer Hinsicht zu berücksichtigen: Der **Dukatentag**. Hat man bereits eine große, profitable Fläche beisammen, wird man bestrebt sein, so bald wie möglich so eine Zwischenwertung herbeizuführen. Hinkt man diesbezüglich hingegen hinten nach, ist es besser, den Zeitpunkt eines Dukatentags durch kluges Versetzen einer Karte hinauszuzögern. Das **Timing** spielt eben auch eine bedeutende Rolle.

Apropos Timing: Auch der Einsatz der **speziellen Stockwerke** will gut getimt sein. Jeder Spieler verfügt nämlich über 3 Stockwerke, die 1 Wappen aufweisen, sowie 2 Stockwerke mit jeweils 2 Wappen. Jedes **Wappen** erhöht die Einnahmen an einem Dukatentag und bei der Schlusswertung um je 1 Dukate, jedoch nur dann, wenn es tatsächlich auf dem obersten Stockwerk sichtbar ist. Es

versteht sich von selbst, dass man Stockwerke mit Wappen nur dann einsetzen sollte, wenn die Chance gering ist, dass es bald von einem Mitspieler überbaut wird.

Trotz dieser taktischen

runden ist es gut geeignet, während ich es Experten und Fortgeschrittenen eher abraten muss.

Trotzdem: Auch wenn "Kilt Castle" einige Schwächen besitzt, bleibe ich dennoch beknennender Schottland-Liebhaber!

Wally

Game News -
Wertung



Notenskala

Wir Knobelritter werten die Spiele passenderweise mit Schilden. Die Anzahl bestimmt, wie gut die Redaktion - natürlich rein subjektiv - ein Spiel beurteilt.

5 Shields Spitze!

4 Shields sehr gut

3 Shields gutes Spiel

2 Shields so lala

1 Shield schwach

Game News - Spielekritik

Das nächste Spiel handelt wieder im Herzen Englands, nämlich gleich in der Metropole des Landes mit seinen zahlreichen Sehenswürdigkeiten...



Key to the City - London
Worker placement game
Autoren: **Richard Breese**
& **Sebastian Bleasdale**
Verlag: **R & D Games**
Vertrieb: **Huch! & friends**
Jahrgang: **2016**
Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren**
Dauer: **90 - 120 Minuten**
Preis: **ca. Euro 55,-**

Warten auf den richtigen Bus: Thematisch ist das neue Spiel der Key-Serie etwas gewöhnungsbedürftig. London ist reich an Sehenswürdigkeiten. Oft sind sie allerdings nicht so angeordnet, wie man es gerne hätte. Was liegt näher als uns aus einigen davon einen eigenen Bezirk zusammen zu bauen?

Die **Gebäudeschecke** zeigen jeweils ein Londoner Gebäude sowie die jeweiligen Siegpunkte. Zusätzlich ist zu erkennen, welche Verbindungsstücke oder Fertigkeitsplättchen die Nutzung dieses Gebäudes einbringt. Die meisten Gebäude können



aufgewertet werden. Die Kosten hierfür sind ebenfalls aufgeführt.

Die Spieler bekommen jeweils einen Sichtschirm und das farblich passende Segelboot. Weiterhin zieht jeder zufällig zehn kleine

Holz-Keyples, die Meeples sehr ähnlich sehen. Es gibt sie in drei verschiedenen von den Spielerfarben unabhängigen Farben.

Vor Beginn einer Epoche wird je nach Teilnehmerzahl eine bestimmte Anzahl Gebäudeplättchen ausgelegt. Reihum darf jeder eine Aktion durchführen. Die erste Option ist das **Bieten auf ein Gebäude**. Dazu platziert der Spieler mehr Keyples an einem Gebäude als irgendein Mitspieler vor ihm. Sollten dort bereits Männchen stehen, müssen die Neuankömmlinge die gleiche Farbe aufweisen.

Als weitere Option können durch das **Besetzen von Gebäuden** die entsprechenden Verbindungsstücke oder Fertigkeitsplättchen erworben werden. Stehen dort bereits Keyples, kann das Gebäude genutzt werden, wenn man einen mehr platziert, als dort bereits stehen. Gebäude der Mitspieler können ebenso genutzt werden. Allerdings bleiben die eingesetzten Keyples

nach der Epoche beim Gebäudeinhaber. Die erworbenen Fertigkeitsplättchen verschwinden hinter den Sichtschirm, die Verbindungsstücke in Form farbiger Holzstäbchen müssen sofort ausgelegt werden.

Mit der dritten Möglichkeit werden eigene **Gebäude aufgewertet**, was wieder Keyples plus Fertigkeitsplättchen kostet. Manchmal müssen die aufzuwertenden Gebäude passende Verbindungsstücke haben, um aufgewertet werden zu können. Aufgewertete Gebäude liefern ab sofort bessere Erträge oder mehr Siegpunkte. Acht Sehenswürdigkeiten können zweimal aufgewertet werden, was durch kleine, ansehnliche Pappaufsteller markiert wird. Eine weitere Option ist, dass der Spieler passt und auf seine Aktion verzichtet. Er bleibt weiterhin in dieser Epoche, um z. B. Keyples neu zu verwenden, falls er irgendwo überboten wurde.

Gibt es in der Epoche nichts mehr zu tun, segelt der Spieler los. Er setzt sein **Segelboot auf einen freien Anlegeplatz**. Durch den Platz wird neben dem Startspieler bestimmt, wer welche Siegpunkte und wer das Flussplättchen der soeben beendeten Epoche erhält. Außerdem

Fortsetzung von „Key to the City“

zeigen die Plätze an, wer wie viele Keyples für die nächste Epoche zusätzlich ziehen darf.



Alle Keyples der nicht erfolgreichen Gebote bekommt man zurück. Derjenige mit dem Höchstgebot darf sich das jeweilige Gebäudeplättchen nehmen. Seine dafür gebotenen Männchen wandern in den Stoffbeutel zurück. Jeder erhält die Keyples, die sich in seinem Gebiet befinden. Er baut alle ersteigerten Gebäudeplättchen in das eigene Gebiet ein. Die nächste Epoche kann beginnen.

Nach vier Epochen zählen die Spieler die Siegpunkte ihrer Gebäude. Besonders zu Buche schlagen die zweifach ausgebauten Sehenswürdigkeiten mit zwölf Siegpunkten, als auch die Busplättchen der vierten Epoche. Wer die meisten Siegpunkte vorweisen kann, wird der Schlüsselmeister der Stadt.

Die Mechanismen von Key to the City - London sind sehr **stimmig miteinander verzahnt**. Bereits zu Beginn ist bekannt, welche Busplättchen in der vierten Epoche ausliegen. Hoffentlich ersteigert man die gewünschten in Epoche 4. Mit dem Erschei-

nen der verschiedenen Gebäude wird klar, welche Ressourcen für welche Plättchen benötigt werden. Wer z. B. Siegpunkte für rote Verbindungsstücke bekommt, sollte passenderweise über die entsprechenden Produktionsstätten verfügen und umgekehrt. Immer beim Mitspieler bauen, ist auf Dauer teuer. Der **Konkurrenzkampf** bei der Versteigerung der neuen Gebäude sowie das vornehmlich an seinem eigenen Gebiet puzzeln, halten sich gut die Waage. Einen Mitspieler kann man alleine dadurch mächtig ärgern, in dem man ein für ihn wichtiges Gebäude mit einer Keyples-Farbe nutzt, die er nicht häufig besitzt.

Trotz einfacher Aktionen gibt es viel zu bedenken, besonders zu fünft oder sechst. Die Verzahnung verführt durchaus zum **Grübeln**. Es fällt etwas schwer, bei den Gebieten der anderen den Überblick zu behalten. Je mehr teilnehmen, desto umkämpfter geht es bei den Versteigerungen zu, auch weil in den ersten drei Epochen für vier bis sechs Spieler die gleiche Anzahl Gebäude angeboten wird.

Wem vieles bekannt davon vorkommt, der liegt richtig. Key to the City - London



ist eine verschlankte **Weiterentwicklung des 2012 erschienenen Keyflower** (Rezension in Spielerei 99). Die Schlankheitskur hat ein gutes Spiel besser gemacht.

Das Material ist reichhaltig vorhanden und von **guter Qualität**. Die deutsche Spielregel ist so gut, dass man nicht in die Verlegenheit kommt, eine der anderen fünf Sprachen zu Rate zu ziehen. Lediglich die Icons bei Gebäuden, die Siegpunkte für Verbindungen bringen, sind nicht besonders ansprechend. Dafür liegt ein Booklet mit kurzen Vorstellungen der einzelnen Sehenswürdigkeiten bei. Die **spielerische Reise an die Themse lohnt sich**.

MARCUS JANKA

Game News - Wertung



24. OÖ. Spielemeisterschaft 27. Mai 2017

Zum bereits 24. Mal fanden am verlängerten Wochenende um Christi Himmelfahrt im Traunerhof die TraunCON, die oberösterreichischen Spielertage statt. Die Teilnehmer dieses Treffens sind ja gewohnt, dass ich die Daten, Fakten und Zahlen aller gespielten Partien auswerte und dann verschiedene Tabellen liefere. Über Gesamtspielzeit (die bei den fleißigsten Teilnehmern ja traditionell weit über 40 Stunden ausmacht), Gesamtpunktezahl zur Ermittlung unseres „TraunCönigs“, Durchschnittspunkte bzw. -zeit pro Spiel bis hin zur Siegquote.

Aber leider: Es ist eine Heidenarbeit, die Euer lieber Chefredakteur einfach nicht mehr bereit ist, durchzuführen. Ich finde zudem, dass dadurch der Wettbewerbscharakter viel zu sehr in den Vordergrund gedrängt wird. Spielen sollte Spaß machen, das ist das Wichtigste, und dazu braucht man keine endlos langen Listen.

Was ich aber unbedingt veröffentlichen will, sind die Ergebnisse der OÖ. Spielemeisterschaft, die am 27. Mai 2017 stattgefunden haben. Es war ein spannendes Turnier mit interessanten Meisterschaftsspielen, bei dem sich am Ende - wieder mal - eine „Klein“ durchgesetzt hat und zwar diesmal Mama **Rosmarie Klein**. Herzliche Gratulation an Rosi, aber auch an alle anderen Teilnehmer, von denen sich einige über neue Spiele als Preise freuen konnten.

Die Zukunft der Spielemeisterschaft steht aber noch in den Sternen. Auf der positiven Seite steht die Tradition, aber auch der - durchaus gelungene - Versuch, Kinder für das Brettspiel zu begeistern. Doch es gibt auch negative Seiten. So ist es uns Veranstaltern nicht wirklich gelungen, wirklich neue Spieler anzusprechen. Die Meisterschaft ist - trotz aller Bemühungen - noch immer eine eher familiäre An-

gelegenheit mit oft denselben Gesichtern Jahr für Jahr. Die Auswahl der Spiele ist - um eine möglichst große Schicht anzusprechen - eher für Gelegenheitsspieler, und dies schreckt viele unserer Vielspieler ab, die auch nicht bereit sind, diesem Turnier mehrere Stunden zu „opfern“.

Wir können daher noch nicht sagen, ob es die OÖ. Spielemeisterschaft 2018 noch in derselben Form geben wird. Wir überlegen schon andere Modell, etwa die Verlosung einiger Spiele unter allen Teilnehmern der TraunCON. Wie auch immer, möchten wir uns herzlich bei den Verlagen bedanken, die mit ihrer Unterstützung und ihren Spielen die heurige Meisterschaft erst ermöglicht haben:

Zoch Verlag
Ravensburger Spiele
Schmidt Spiele
Pegasus Spiele
Abacus Spiele

Miniturnier

Nach der Meisterschaft fand noch das beliebte kurzweilige Zweipersonen-Miniturnier statt, welches heuer im Spiel „NMBR9“ ausgetragen wurde. Im KO-System traten 12 SpielerInnen paarweise gegeneinander an. Auch hier setzte sich eine Klein durch, nämlich Töchterchen **Gudrun Klein** im Finale gegen Jonathan. Herzlichen Glückwunsch!

Euer Franky

Game News - Spielekritik

Zum Abschluss noch eine berühmte Persönlichkeit, die auch sofort und ohne Zögern mit Großbritannien assoziiert wird...



Titel: Shakespeare Arbeitereinsatzspiel
Autor: RV Rigal
Verlag: Ystari Games
Vertrieb: Asmodée Spiele
Jahrgang: 2015
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 13 Jahren
Dauer: 20 bis 90 Minuten
Preis: Euro 44,90

Einleitung:

*"Sein oder Nichtsein, das ist hier die Frage!
 Ob's edler im Gemüt, die Pfeil' und Schleudern des wütenden Geschicks zu dulden,
 oder sich wappnend gegen einen See von Plagen im Widerstand zu enden!"*

Das sind so ziemlich die einzigen Zeilen, die ich mir von Shakespeare gemerkt habe. Ich gebe sie heute noch - zu gegebenem Anlass - mit theatralischer Stimme zum Besten, um Eindruck zu schinden.



Ansonsten sind meine Literaturkenntnisse zum bekannten Dramatiker aus Stratford-upon-Avon mehr als dürftig. Für das Spiel, das seinen Namen trägt, ist dies aber eh nicht notwendig. Zwar finden sich auf den Karten Figuren seiner berühmtesten Werke, für das

Spielverständnis genügt allerdings das Wissen, dass wir versuchen, in einer knappen Woche das bestmögliche Spektakel auf die Bühne zu bringen.

Spielbeschreibung:

Für so ein Theaterstück braucht es natürlich drei Dinge: **Schauspieler**, die sich den Text einigermaßen merken können und über eine zu den Worten möglichst passende Gestik, Mimik und Sprechweise verfügen; **Kostüme**, um die Schauspieler angemessen einzukleiden und somit die Illusion zu erhöhen; **Kulissen**, welche die Bühne in die dem Stück entsprechende, geeignete Umgebung verwandeln.

Unsere **Stammtruppe** besteht lediglich aus einem mäßig begabten (dafür für Stimmführung sorgenden) Mimen, einem Allround-Handwerker,

der sich mehr schlecht als recht um Bühne und Kostüme kümmert, einer Kontaktperson zur Königin, die uns deren Vorlieben verrät und uns auch finanziell unter die Arme greifen kann, sowie mir selbst, dem Autor, der ich auch gerne in die eine oder andere Rolle schlüpfte. Das ist dann doch etwas wenig für ein erfolgsversprechendes Theaterstück, weshalb wir **für unser Vorhaben verschiedene Personen engagieren** müssen.

Sechs Tage lang haben wir Zeit für unser "Chef d'Oeuvre". Ein Tag gliedert sich in bis zu sechs Phasen:

1. Bieten

In dieser Phase **bieten wir verdeckt mit Aktionssteinen**, wie viele Aktionen wir an diesem Tag durchführen möchten. Mit einem höheren Gebot - bis zu 5 sind möglich - können wir natürlich mehr erledigen, mit einem niedrigeren Gebot sind wir aber früher an der Reihe.

2. Anwerben und Aktivieren

Einmal pro Tag können wir **eine neue Person anwerben**. Wir nehmen eine Personenkarte aus dem aktuellen Angebot und legen sie an unser Spielertableau. Je effektiver bzw. besser eine Per-

Ergebnisse 24. OÖ. Spielemeisterschaft, 27. Mai 2017					
(Rang/ Name/ Kilt Castle/ Wettlauf nach El Dorado / Raffzahn / Cottage Garden / Gesamtpunktezahl)					
1. Rosmarie Klein	5	5	3	5	18
2. Christoph Talkner	3	5	1	5	14
3. Daniel Blattner	5	2	5	2	14
4. Sonja Auracher	3	3	5	3	14
5. Emma Hüttner	2	5	2	3	12
6. Jonathan Voboril	5	2	1	3	11
7. Gudrun Klein	1	2	5	1	9
8. Janine Blattner	2	3	2	2	9
9. Thomas Hüttner	1	1	1	5	8
10. Paul Schobesberger	3	1	3	1	8
11. Sigrid Klein	2	3	2	1	8
12. Andreas Hainy	1	1	3	2	7

Fortsetzung von „Shakespeare“

son, umso höher ist ihre Gage, welche wir allerdings erst am Ende der Woche begleichen müssen.

Reihum setzt jeder von uns so lange einen Aktionsstein ein, bis jeder alle seine Aktionen durchgeführt hat. Mit einem Aktionsstein können wir **einen Schauspieler oder einen Handwerker aktivieren**. Aktivierte Schauspieler proben in den meisten Fällen für einen oder zwei Akte des Stückes, was auf drei Leisten des Spielplans (Akt I, Akt II und Akt III) festgehalten wird. Handwerker hingegen kümmern sich vorwiegend um die Kostüme der Schauspieler und/oder die Bühnendekorationen.

3. Stimmung

Bestimmte Schauspieler und Dekorationen wirken sich positiv oder negativ auf die Stimmung des Ensembles aus. In dieser Phase wirkt sich die Gesamtstimmung dementsprechend für uns günstig oder schlecht aus.

4. Kostümprobe

Nur am 4. und am 6. Tag findet eine Kostümprobe statt. Dabei wird überprüft, wie satteftest die Künstler bereits für die einzelnen Akte gerüstet sind. Bei ausreichendem Fortschritt auf den Aktleisten gibt es Belohnungen in Form von Geld oder Prestigepunkten. Für jeden vernachlässigten Akt müssen wir hingegen Punkteabzüge in Kauf nehmen.



5. Aufräumen

Nach getaner Arbeit muss noch alles schön sauber hinterlassen werden. Wir erhalten unsere Anwerbekarte wieder zurück, räumen die übriggebliebenen Dekorationen und Kostüme weg und machen Feierabend (der Tagesanzeiger wird ein Feld weiter geschoben).

6. Pause

Schließlich lassen wir noch jene Personen, die an diesem Tag für uns beschäftigt gewesen sind, einen Tag pausieren, indem wir auf alle aktivierten Personenkarten - bis auf eine! - ein Pausenplättchen legen. Damit stehen uns diese Personen für den folgenden Tag nicht zur Verfügung.

Nach der Kostümprobe des sechsten Tages entscheidet sich, ob sich die Mühe gelohnt hat. Wir bekommen noch Prämien, wenn wir die Vorgabe der Königin erfüllen (Zielkarten), und müssen abschließend die Gagen unserer Truppe bezahlen. Jede Person, welche wir nicht ausreichend

entlohnen können, wirkt sich noch negativ auf die endgültige Beurteilung aus. Wer schließlich insgesamt die meisten Prestigepunkte anhäufen konnte, gewinnt.

Fazit:

"Shakespeare" hat **sehr viel von einem "Worker placement game"**, schließlich kann man die Aktionssteine, welche wir im Laufe einer Runde einsetzen, ein wenig als "Arbeiter" betrachten. Von den meisten Spielen dieses Genres unterscheidet es sich aber in zwei Aspekten:

Zum einen entscheiden wir selbst in der Bietphase, **wie viele Aktionen** wir in der Aktionsphase zu tätigen gedenken. Die Anzahl bestimmt gleichzeitig aber auch die Spielerreihenfolge. Eigentlich wäre es ja vorteilhafter, möglichst viele Aktionen durchzuführen. Mehr Aktionen bedeuten mehr Arbeit für Handwerker und Schauspieler, mehr Fortschritt in den einzelnen Akten.

Fortsetzung von „Shakespeare“

Die **beschränkte Auswahl an Kostümen und Dekorationen**, aber auch die Auslage der diese Runde zur Verfügung stehenden Personen, lassen allerdings den Wunsch aufkommen, eher an die Reihe zu kommen, früher zugreifen zu können. Der eine Siegpunkt für den Startspieler ist ebenfalls nicht zu verachten und bietet einen zusätzlichen Anreiz, weniger Aktionen zu bieten.

Zum anderen können wir die **Einsetzorte unserer Aktionssteine selbst beschaffen**, indem wir jede Runde eine Person anheuern dürfen. Welche Person wir engagieren, hängt vom momentanen Angebot, von unserem Bedarf, sowie von unseren finanziellen Möglichkeiten ab.

Mit den Personen, welche wir anwerben, bestimmen wir auch unsere **strategische Planung**. Grundsätzlich gibt es **drei wichtige Arten, an Prestigepunkte zu gelangen**:

1. Bei den Kostümproben

Nur eine der 3 Aktleisten belohnt die Spieler, die darauf ausreichend weit vorgertückt sind, mit Geld. Auf den beiden anderen winken Prestigepunkte, je nach Leiste entweder für das Erreichen bestimmter Felder oder für die am weitesten vorgertückten Spieler. Um hier erfolgreich zu sein, benötigt man vor allem Schauspieler, denn die

Feder(n) beim Aktivieren bedeuten Fortschritt auf der entsprechenden Aktleiste. Auch vollständig kostümierte Schauspieler wirken sich positiv aus, da sie bei Kostümproben weitere Fortschritte bringen.

2. Durch vollständige Kostüme

Sobald ein Spieler 3 Kostüme erhält, gilt er als fertig kostümiert. Je nach Gesamtwert der Kostüme gibt es eine Belohnung in Form von Geld und/oder Prestigepunkten. Wer sich darauf konzentriert, kann auf diese Weise mit besonders gelungenen Gewändern viele Prestigepunkte erzielen. Erforderlich dafür sind aber mehrere Gewandmeisterinnen, um genug Kostüme zu erhalten.

3. Durch Dekorationen

Der Bühnenaufbau muss zwar streng pyramidenförmig und symmetrisch erfolgen, überdeckt man aber mit Dekorationen bestimmte Felder, bekommt man Prestigepunkte. Die Dekorationen selbst können ebenfalls bestimmte Vorteile bringen (z.B. Hebung der Stimmung, u. ä.). Dafür braucht es aber eine ausreichende Zahl an Bühnenbildnern, um die Bühne

großzügig ausstatten zu können.

Eine **Spezialisierung** auf lediglich eines dieser 3 Elemente erweist sich jedoch als **wenig zielführend**. Besser ist es, sich auf zwei, vielleicht sogar drei Arten zu konzentrieren. Dies ist durchaus möglich, da es immer wieder gute Verzahnungen, **synergetische Effekte** gibt.

Weitere Punktelieferanten sind die **Zielkarten**, bei denen die Erfüllung bestimmter Aufgaben belohnt werden. Es ist von immenssem Vorteil, wenn sich die Vorgaben der Königin mit der eigenen Strategie decken. Ob man eine gewünschte, lukrative Karte bekommt, hängt jedoch ein wenig vom Zufall ab. Zwar hat man durch 3 Karten vom Stapel eine kleine Auswahl, aber deshalb noch lange keine Garantie.

Einen durchaus kniffligen Aspekt stellt für mich das **Anwerben der Personen** dar. Man benötigt nämlich nicht sofort das auf der Karte angegebene Geld (je nach Stärke der Karte 1, 3 oder 5 Pfund), sollte allerdings rechtzeitig während des Spiels darauf schauen, sein Personal bei



Fortsetzung von „Shakespeare“

Spielende auch tatsächlich entlohnen zu können. Jede nicht vollständig entlohnte Person bringt nämlich einen Abzug von 2 Prestigepunkten! Die Stärke der Karten scheint übrigens recht **gut ausbalanciert** zu sein, denn in meinen Partien konnten sowohl Spieler gewinnen, welche viele teure Personen engagierten, als auch Spieler, welche mit Fremdpersonal sehr sparsam umgingen.

Die grafische Gestaltung gefällt mir recht gut. Die **Atmosphäre ist aber dennoch weniger dicht** als erwartet, denn das nüchtere Vorrücken auf Leisten für die drei Akte lässt nicht gerade viel Theaterstimmung aufkommen.



Trotzdem: "Shakespeare" besitzt einige originelle, interessante Elemente, die eine Beschäftigung mit dem Theaterwesen Londons zur Zeit des großen Dramatikers durchaus lohnenswert machen.

Maely

Game News - Wertung



p.S.: Letztes Jahr ist eine Erweiterung erschienen. Sie trägt den Titel „Backstage“.



Detektivfilm
Deutschland 2017
Inka & Markus Brand
Ravensburger Studios
Dauer: ca. 30 min.

Der Film-Tipp des Monats

„Scotland Yard“ hat ja 1983 den Oscar für den besten Film gewonnen. Der enorme Erfolg zog seitdem viele Remakes, Überarbeitungen und „Director's Cut“'s nach sich. Auch heuer kommt wieder eine neue, etwas abgepeckte Version in unsere Kinos. Wieder geht es für die Detektive darum, Mister X zu fassen. Der Unterschied zum Original liegt darin, dass nun nicht bekannt ist, wer die Rolle des Flüchtigen hat, weshalb die Detektive dies jetzt erst herausfinden müssen. Wenn es richtig brenzlich wird, kann



Mister X untertauchen und plötzlich werden sogar die Rollen getauscht.

So gesehen hat die Neuverfilmung nur mehr wenig mit „Scotland Yard“ zu tun. Statt des Nervenkitzels, WO sich Mister X wohl gerade aufhalten könnte, geht es vielmehr um die Frage: WER ist Mister X? Trotzdem eine sehenswerte Abwechslung!



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.

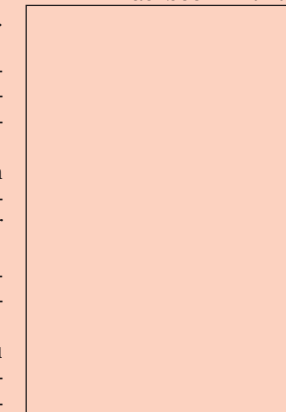
© 2017 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

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 Spielezeitschrift (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



GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

Am 1. Mailetzten 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 Spielesfeste beweisen, an denen sich auch Daniel und Zdenka engagiert beteiligen. Mit dem neuen Laden hat das spielerische Angebot im Zentralraum eine absolute Bereicherung empfangen.

Maely