

FANTASTISCHE GRUSELRITTER!

Schaurig-gruseliges Halloween-Treffen am 8. Nov. 17! (S. 1)



303. Ausg. 2. Nov. '17
Auflage 100 Stück (!!!)
26. Jg., Abo 15 Euro



Knobelpreis 2017

Jetzt wird's ernst. Am Mittwoch, den 8. November stimmen die Knobelritter über das ihrer Meinung nach beste taktische Spiel des Jahres ab, welches sich dann mit der Auszeichnung „Knobelpreis“ schmücken darf. Folgende Spiele sind nominiert:

Great Western Trail
Terraforming Mars
Wettlauf nach El Dorado



Game News - Traun Eigenreportage

Liebe Imaginationisten,

Die Blätter färben sich herbstlich Orange, der Himmel immer früher abendlich Schwarz... Moment, an irgendwas erinnert mich dieses Farbschema.

Upps, aus lauter Gewohnheit wäre ich jetzt fast wieder ins Thema Halloween verfallen. Dabei ist diesen November etwas mehr Fantasie gefordert.

Anstatt uns nur zu verkleiden und Süßes oder Saures zu fordern, tauchen wir voll ins Fantasy-Land ein, retten süße Prinzessinnen und geben bösen Buben Saures.

„Oben und unten“, also sowohl im „Mystic Vale“ als auch im „5-Minute Dungeon“ werden wir uns als „Superhelden“ beweisen. Dazu haben wir am 31. Oktober ab 18:30 Uhr in Frankies fantastischen Festhallen Gelegenheit.

Ich freue mich auf viele freundliche Fantasten,

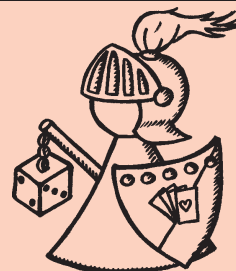
Euer Oliver Koch



HÄGAR DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner Spiele-

À la carte - Karten- spielpreis 2017

Der vom Spielmagazin „Fairplay“ vergebene Preis für das beste Kartenspiel des Jahres geht heuer an **Les Poilus/The Grizzled** von Fabien Riffaud & Juan Rodriguez (Sweet Games).

innoSPIEL 2017

Der heuer erstmals vergebene Innovationspreis „innoSPIEL 2017“ (gemeinsam von der Stadt Essen und dem Friedrich Merz Verlag ins Leben gerufen) für qualitative und neuartige Spielideen geht an **Magic Maze** von Kasper Lapp (Pegasus Spiele).

International Gamers Award 2017

Ein weiterer Erfolg für unseren Landsmann, den Wiener Alexander Pfister. Er gewann mit seinem **Great Western Trail** (Eggert Spiele / Pegasus) die renommierte Auszeichnung „International Gamers Award 2017“ in der General Strategy Multi-Player Category.

It's Sauna-Time!

Jeden Donnerstag trifft sich die Saunarunde „Schweißperle“ ab 18:30 Uhr im Traunerhof zum gemeinsamen Schwitzen. Zwischen den Aufgüssen kommt auch gerne das eine oder andere Spielchen auf den Tisch.

Hall of Games

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

Zwischenstand

Jetzt stehen nur mehr 2 (punkterelevante) Spieleabende aus, und die Regenten für nächstes Jahr kristallisieren sich immer deutlicher heraus:

1. Herzog Reinhold	229
2. König Franky	202
3. Königin Michaela	151
4. Marquis Roland S.	139,5
5. Earl Christoph	138
6. Earl Jakob	132
7. Graf Oliver K.	110
8. Knappe Oliver T.	102
9. Prinz Gerhard	101
10. Baron Stephan	91
11. Marquis Udo	85,5
12. Sir Thomas L.	80,5
13. Kammerzofe Luise	78,5
14. Marquis Johannes	78
15. Sir Andreas H.	76
16. Baroness Nicole	70,5
17. Prinzessin Ute	67,5
18. Lady Rebekka	47
19. Sir Daniel W.	26
20. Lady Angie	25
21. Sir Josef	22
22. Sir Daniel F.	20
23. Ritter Simon	16

Game News - Spielekritik

Halloween - da tauchen meist allerlei gruselige Gestalten auf. So gesehen passt das nachfolgend beschriebene Spiel ganz gut zum Thema, geht es doch ums Bekämpfen von Monstern...



Titel: 5-Minute Dungeon hektisches Kartenspiel
Spielauteur: Connor Reid
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2017
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 5 Minuten (pro Level)
Preis: Euro 22,90

Verliese sind nicht so mein Ding. Ich meine jetzt nicht die richtigen Verliese, die wir in alten Burgen besuchen können, diese haben mich schon immer interessiert, etwa bei Schulausflügen. Nein, gemeint sind die "dungeons", in die man sich spielerisch als Barbar, Zauberer, Elfe oder Zwerg begibt, um Schätze zu bergen und Monster zu besiegen. Warum? Na, es ist doch sehr glücksabhängig, denn meist entscheiden Würfel, was passiert. Und außerdem - der wichtigste Grund für meine Aversion - dauert es für meinen Ge-

schmack viel zu lange.

Beim mir vorliegenden Spiel ist lange Spieldauer aber kein Thema. Im Gegenteil, wir müssen sogar innerhalb von 5 Minuten alle uns unterkommenden Hindernisse überwinden und alle auftauchenden Monster - inklusive des finalen Oberböse-

wichts - bekämpfen, um das Spiel zu gewinnen.

Die eingangs erwähnten Würfel sucht man hier jedoch vergebens. Das gesamte Spielmaterial besteht - bis auf ein paar Tableaus für die Helden und den Boss - aus **Spielkarten**. Jeder der maximal fünf Helden erhält sein eigenes Helden-Tableau, sowie alle dazugehörigen Helden-Karten, welche er gut gemischt als "**Helden-Deck**" links auf sein Tableau legt. Dann zieht jeder seine Starthand, welche beispielsweise zu viert aus 3 Karten besteht.

Auf dem Boss-Tableau wird währenddessen das **Verlies** aufgebaut. Abhängig von der Spielerzahl und vom gewählten Schwierigkeitsgrad werden zufällig eine bestimmte Anzahl an Dungeon- und



Questkarten gezogen, gemischt und auf das "Dungeon"-Feld gelegt. Sobald die erste Karte vom Stapel aufgedeckt wird, muss ein **Timer**, der auf 5 Minuten eingestellt ist, gestartet werden.

Im Dungeon treffen wir je nach aufgedeckter Dungeon-Karte - auf verschiedene illustre **Personen**, auf mehr oder minder monströse **Monster** und auf hinderliche Hindernisse, manchmal aber auch auf **Mini-Bosse** und **Ereignisse**, welche schwieriger zu meistern sind. All diese Dungeon-Karten - mit Ausnahme der Ereignisse tragen **Symbole**, wie "Schriftrolle", "Schild" oder "Schwert".



Es gibt für die Helden **drei Wege, um eine Bedrohung zu überwinden**. Entweder die Gruppe spielt **Helden-Ressourcenkarten** aus, die mit den Symbolen auf der Karte übereinstimmen, wobei diese Karten auch von mehreren Spielern stammen können. Oder ein Spieler spielt eine passende **Helden-Aktionskarte** aus, um die

Fortsetzung von „5-Minute Dungeon“

Karte zu besiegen. Zum Beispiel hilft ein "Feuerball", ein Monster direkt zu bekämpfen. Oder aber ein Spieler nutzt die passende **spezielle Fähigkeit** seines Helden-Tableaus um die Karte abzuwehren, so kann etwa die Zauberin durch "Teleportieren" ein Hindernis überwinden, indem sie 3 Karten auf ihren Ablagestapel legt.



Wie auch immer die Bedrohung überwunden wurde, können die Spieler ihre Kartenhand wieder auffüllen, und die nächste Dungeon-Karte wird aufgedeckt. Nach der letzten Karte wartet noch ein **Boss**. Die erforderlichen Symbole zum Besiegen dieses finalen Gegners sind direkt auf dem Boss-Tableau aufgedruckt. Läuft irgendwann vorher die Zeit ab, oder ist ein Weiterkommen mangels Karten nicht mehr möglich, haben die Helden **gemeinsam verloren**. Besiegt die Gruppe rechtzeitig auch den Boss, hat sie **als Team gewonnen**. Aber auch dann können sich die Helden in weitere Levels mit schwierigeren Aufgaben wagen...

Ein Dungeon-Spiel also. Wie bei den meisten Spielen

dieses Genres dringen die Spieler gemeinsam in das Verlies ein. Damit ist schon mal die Grundvoraussetzung für ein **Kooperationsspiel** gegeben. Von dieser Seite daher keine Überraschung. Auch vom Spielmechanismus besticht "5-Minute Dungeon" nicht durch Originalität. Karten mit passenden Symbolen oder dafür geeigneten Texten einsetzen, um auftauchende Schwierigkeiten zu meistern, das kennen wir auch schon aus Dutzenden Spielen. Es sind keine großartigen taktischen Entscheidungen zu treffen, es bedarf keiner langen Beratungen über die strategisch beste Vorgehensweise. Alles eher banal und trivial.

Wie auch immer die Bedrohung überwunden wurde, können die Spieler ihre Kartenhand wieder auffüllen, und die nächste Dungeon-Karte wird aufgedeckt. Nach der letzten Karte wartet noch ein **Boss**. Die erforderlichen Symbole zum Besiegen dieses finalen Gegners sind direkt auf dem Boss-Tableau aufgedruckt. Läuft irgendwann vorher die Zeit ab, oder ist ein Weiterkommen mangels Karten nicht mehr möglich, haben die Helden **gemeinsam verloren**. Besiegt die Gruppe rechtzeitig auch den Boss, hat sie **als Team gewonnen**. Aber auch dann können sich die Helden in weitere Levels mit schwierigeren Aufgaben wagen...

Aber "5-Minute Dungeon" heißt ja nicht grundlos "5-Minute Dungeon". Der Ausflug in das dunkle Verlies ist tatsächlich nur ein kurzer Trip von **höchstens 300 Sekunden!** Da bleibt **nicht viel Zeit zum Nachdenken**. Im Gegenteil, alles muss ruck zuck gehen. Schon für den ersten Boss, einen nicht sehr furchteinflößenden "Baby Barbar", hat man auch im Lehrlingsmodus zu viert 22 Karten zu überwinden. Das macht nicht einmal 14 Sekunden pro Dungeon-Karte, den Boss noch gar nicht mit eingerechnet!

Dies steigert sich dann mit jedem Level, ebenso bei

Wahl eines höheren Schwierigkeitsgrades. Bevor man in Level # 5 dem Oberbösewicht, dem "Dungeon Lord" gegenübersteht, hat man zu viert 46 Karten zu besiegen. Das macht im Durchschnitt ungefähr 6 Sekunden pro Karte. Jeder muss also **schnell denken, flott handeln und flink reagieren**, um die passenden Karten in die Tischmitte zu werfen. Ist eine Karte überwunden, werden alle ausgespielten Karten daher auch nicht sorgfältig sortiert (dies muss man dafür nach der Partie nachholen!), sondern bloß hastig weggewischt.

Dennoch sollte man nicht nur blind drauflos spielen, sondern auch ein wenig auf das Kartenmanagement achten. Haben nämlich alle Spieler ihr **Kartendeck aufgebraucht**, gilt die Partie als verloren. Karten, die man zur Nutzung der Fähigkeit seines Helden-Tableaus verwendet, kommen übrigens nicht aus dem Spiel, sondern auf den Ablagestapel, von wo sie mit bestimmten Karten wieder ins Spiel kommen können.



Die Spieldauer beträgt ja - unabhängig von der Spielerzahl - stets höchstens 5 Minuten pro Level. Dennoch konnte ich in mehreren Partien in unterschiedlicher Besetzung

Fortsetzung von „5-Minute Dungeon“

feststellen, dass es bei höherer Spielerzahl leichter zu gewinnen ist. Zu zweit kann es passieren, dass man plötzlich feststeckt, vor allem wenn die Fähigkeiten der beiden Heldentableaus für die aktuelle Dungeonkarte nicht passen. Da dies sogar ziemlich am Anfang der Partie geschehen kann, ist dies sehr unbefriedigend und störend. Zu fünft hingegen haben wir es eigentlich - selbst im schwierigsten Modus in Level #5! - immer locker vor Ablauf der Zeit geschafft, und es deshalb als leicht empfunden. Die **ideale Spielerzahl** dürfte meiner Meinung nach bei 3 oder 4 Spielern liegen.

Bleibt mir nur mehr, das Spielmaterial zu beurteilen. Während die Tableaus sehr stabil sind, hätten die Spielkarten ruhig ein wenig fester sein können, schließlich werden sie durch die Hektik relativ viel beansprucht. Die Grafiken geben hingegen **mit viel Witz und Humor** den nicht allzu ernststen Charakter des Spiels wider. Da taucht als Hindernis ein "langsam ladender Bildschirm" auf, trifft man auf "einen Haufen schreiender Kinder" oder sieht sich Auge-in-Auge mit einem "Bonsai-T-Rex".

Sicher: "5-Minute Dungeon" ist keine abendfüllende Unterhaltung, und der **Spielreiz lässt auch mit der Zeit**

nach. Aber für eine schnelle Partie zwischendurch, wenn mal wirklich nur mehr 5 Minuten Zeit bleiben, gibt es wahrlich schlechtere Optionen...

Maily

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Im Grunde genommen ist „Halloween“ ja ein mystisches Fest, das Gruselige und Schaurige sind erst später dazugekommen. Ich denke, damit habe ich eine glaubwürdige Assoziation mit dem folgenden Spiel hergestellt...



Titel: **Mystic Vale**
 Art des Spiels: **Card Crafting Games**
 Autor: **John D. Clair**
 Verlag: **Pegasus Spiele**
 Jahrgang: **2016**
 Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
 Alter: **ab 10 Jahren**
 Dauer: **45 bis 75 Minuten**
 Preis: **Euro 34,90**

ment", "deck building", "dice placement" oder "card drafting".

Jetzt liegt wieder einmal ein Spiel mit einem komplett neuen Mechanismus vor mir. Es heißt "Mystic Vale" und wird als "**Card Crafting Game**" bezeichnet. Was bedeutet dies, was kann es, und wird sich die Spielidee durchsetzen? Dies versuchen wir anschließend zu klären...

Spielbeschreibung

Im Prinzip verwendet "Mystic Vale" die bekannten und **bewährten Elemente des Deckbuilding**. Jeder Spieler besitzt sein eigenes Deck. Während seines Zuges spielt man Karten aus, um vor allem neue, bessere Karten zu kaufen. Alle gespielten und gekauften Karten kommen auf den Ablagestapel. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel zum neuen Nachziehstapel, weshalb fortan auch die besseren Karten zum Einsatz kommen. Die Idee wird kopiert, angepasst, abgewandelt, mit anderen Mechanismen verbunden. So bleibt das Kulturgut "Spiel" lebendig und verändert sich ständig. Meist haben die Mechanismen englische Bezeichnungen, wie "worker place-

Kartendeck immer aus genau 20 Karten besteht, nie mehr, nie weniger. Es werden daher weder neue Karten nachgekauft, noch Karten entsorgt. Verbesserungen - sie werden hier "**Aufwertungen**" genannt - betreffen nur die bestehenden Karten.

Die Startkarten weisen nur ganz wenige Symbole auf, von denen die meisten sogar negativ sind ("Verfluchtes Land"), viele Karten sind überhaupt ganz leer. Alle Karten stecken in klaren Hüllen, und die Aufwertungen befinden sich auf **durchsichtigen Karten**, die in die Hüllen geschoben werden. Bis zu drei Aufwertungen können in eine Hülle gesteckt werden, wobei aber nie bestehende Bereiche überdeckt werden dürfen.

Auch der Spielablauf weist einige Besonderheiten auf. Man hält nämlich keine Karten auf der Hand. Stattdessen wird stets die oberste Karte des Nachziehstapels aufgedeckt. Wer an der Reihe ist, legt in der 1. Phase ("Vorbereitung") die oberste Karte des Stapels auf sein "Feld" aus, und deckt die nächste Karte auf. Dies kann er so oft wiederholen, so lange nicht mehr als **drei "Verfall"-Symbole** auf seinem Feld und seiner Deckkarte sichtbar sein.

Der große Unterschied zu Spielen wie etwa "Dominion" liegt darin, dass das

Einleitung

Alle paar Jahre entwickelt irgendein Spieleautor einen komplett neuen Mechanismus, der die Spielerecke in den darauffolgenden Jahren prägt. Die Idee wird kopiert, angepasst, abgewandelt, mit anderen Mechanismen verbunden. So bleibt das Kulturgut "Spiel" lebendig und verändert sich ständig. Meist haben die Mechanismen englische Bezeichnungen, wie "worker place-



HALL OF GAME

So, wieder ein Spiel in unserer „Hall of Games“! Unser Johannes kann sich die Hände reiben, denn DIE PORTALE VON MOLTHAR ist bereits sein viertes Spiel in unserer Ruhmeshalle, womit er neben Größen wie Klaus Teuber, Wolfgang Kramer, Richard Garfield und Reiner Knizia zu den beliebtesten Autoren der Knobelritter zählt. SUSHI GO! belegte den 2. Platz und steht unmittelbar vor dem Aufstieg. Dann fehlt von den aussichtsreichen Kandidaten eigentlich nur mehr GREAT WESTERN TRAIL (diesmal 3.), welches mit etwas Glück auch noch heuer reinrutschen könnte.

Ansonsten zeichnen sich noch keine Favoriten für 2018 ab. Ich bin gespannt, welches Familienspiel SUSHI GO! nachfolgt. Bei den Kennerspielen haben sich bis jetzt weder ISLE OF SKYE, noch EIN FEST FÜR ODIN oder

TERRAFORMING MARS durchsetzen können. Mit YOKOHAMA und dem Neuvorschlag LORENZO DER PRÄCHTIGE haben sie auch ernsthafte Konkurrenz bekommen. Auch hier erwarte ich mir ein spannendes Frühjahr im Kampf um die Fans.

Rausgefallen ist diesmal BÜCHERWURM.

Wertung:

1. PORTALE V. MOLTHAR	6/+ 6/-0/12/ ++
2. Sushi Go!	5/+ 6/-0/11/ +
3. Great Western Trail	7/+ 3/-0/10/ -
4. Isle of Skye	3/+ 3/-0/ 6/+
Yokohama	*3/+ 3/-0/ 6/+
6. EXIT - Das Spiel	3/+ 2/-0/ 5/-
Agent Undercover	1/+ 4/-0/ 5/+
8. Valletta	2/+ 2/-0/ 4/+
9. Ein Fest für Odin	3/+ 0/-0/ 3/-
Century - Gewürzstraße	3/+ 0/-0/ 3/-
NMBR9	2/+ 2/-1/ 3/=
El Gaucho	1/+ 3/-1/ 3/+
13. Terraforming Mars	2/+ 0/-0/ 2/-
14. Bücherwurm	1/+ 0/-0/ 1/ ---

Vorschlag: **Lorenzo der Prächtige (2 x)**

Fortsetzung von „Mystic Vale“

Daraufhin bestimmt er, wie viele **Mana-Symbole auf allen Karten seines Feldes** zu sehen sind, und darf sich dafür bis zu zwei Aufwertungen aus einer allgemeinen, offenen Auslage kaufen. Einige Karten zeigen Seelensymbole, für die man zusätzlich bis zu zwei **Unterstützungskarten** aus der Auslage erwerben kann, welche offen vor den Spielern ausgelegt werden und entweder einen dauerhaften Vorteil oder Siegpunkte bei der Schlusswertung bringen. Die jeweiligen Kosten für Aufwertungen und Unterstützungen sind auf den Karten genau angegeben. Einige Karten erlauben es, in dieser "Ernte"-Phase Siegpunkt-Chips zu nehmen.



Schließlich schiebt der Spieler die erworbenen Aufwertungen in Kartenhüllen seines Feldes, legt alle ausgespielten Karten auf den Abgestapel und füllt die allgemeine Auslage wieder auf. Dann kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Am Ende des Spiels zählen die Spieler die **Siegpunkte auf allen ihren Karten, Unterstützungen und Chips**. Der Spieler mit der höchsten Summe an Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Fazit

Das ist nun wirklich mal was Neues: Karten nicht einfach nur austauschen, sondern individuell aufwerten. **Materialtechnisch** geht dies praktisch nur mit durchsichtigen Karten und Kartenhüllen. Theoretisch könnte man Karten auch bekleben, beschriften oder ähnliches, allerdings wäre dies nur mit viel Aufwand rückgängig zu machen und eignet sich eher für "Legacy"-Spiele mit ihren permanenten Veränderungen. Die Lösung bei "Mystic Vale" ist sicher produktionstechnisch etwas teurer, aber ungleich eleganter.

Wie bei Deckbauspielen versucht man natürlich, sein Deck effektiver zu gestalten. Daher muss ich noch ein wenig auf die verschiedensten **Aufwertungen** eingehen. Viele Aufwertungen betreffen eine **Erhöhung des Manavorrats** beim "Ernten", um sich in folgenden Runden noch bessere Aufwertungen

leisten zu können. So bringen etwa die in jedem Spiel verfügbaren Grundaufwertungen "Fruchtbarer Boden" (Kosten 2 Mana) je 1 zusätzliches Mana. Die offene Auslage wird hingegen aus neun zufälligen Karten zusammengestellt, je drei Karten aus den drei Stapel der Level I, II und III.

Auf diesen Karten finden sich noch weitere Symbole: **Seelensymbole** für den Kauf von Unterstützungskarten, **Siegpunkte** beim Spielende

sowie für Chips beim Ernten, oder auch **Helme**, welche in Verbindung mit anderen Karten Vorteile bringen können. Manche Karten weisen auch Textanweisungen auf, welche die unterschiedlichsten Effekte haben können. Viele recht starke Karten weisen auch **"Verfall"-Symbole** auf, welche sie etwas schwieriger zu spielen machen. Andere wiederum zeigen grüne "Wachstum"-Symbole, welche "Verfall"-Symbole neutralisieren können.

An dieser Stelle ist es wohl angebracht, näher auf die Bedeutung dieser "Verfall"-Symbole einzugehen. Wie bereits erwähnt, darf man in der Vorbereitungsphase nicht mehr als 3 solche knallroten Symbole auf seinem Feld und der obersten Deckkarte haben. Passiert dies trotzdem mal, ist der Zug sofort beendet und man muss alle Karten seines Feldes sofort ungenutzt ohne Ernte, ohne Kauf, etc. ablegen. Warum aber sollte man dann freiwillig mehr Karten aufdecken? Das erhöhte Risiko wird in Aussicht um mehr Mana manchmal gerne in Kauf genommen. Dieses **"Can't Stop!"-Prinzip** beinhaltet ein **wisses Zocker-element** und erhöht die Spannung.

Das daraus resultierende **Spielgefühl ist erfrischend anders**. Originelles Deckbuilding mit Zocker-elementen könnte man es nennen. Dabei habe ich das Gefühl, dass das Potential des Spielsystems bei weitem noch nicht ausge-

Fortsetzung von „Mystic Vale“

schöpft ist. Man ist ja bestrebt, gute Kombinationen zu finden. Nicht nur wie bei Deckbauspielen im gesamten Kartendeck, sondern auch auf den Karten selbst sollten die Aufwertungen zusammenpassen. Meiner Meinung nach lässt sich da noch weit mehr herausholen. Erst **kommende Erweiterungen** werden zeigen, ob "Mystic Vale" nur ein interessanter Baukasten ist, oder dauerhaft überzeugen kann. Pegasus hat bereits eine Doppelerweiterung - "Tal der Magie" und "Tal der Wildnis" - angekündigt.



Drei Dinge gibt es trotzdem, die an "Mystic Vale" nicht so gefallen. Zum einen stört etwas die **mangelnde Interaktion**, denn eigentlich spielt jeder nur für sich. In die Queue können sich die Spieler nur durch das Wegkaufen von Aufwertungen und Unterstützungen kommen. Aus diesem Grund eignet sich das Spiel besonders gut zu zweit, da ist wenigstens die Wartezeit zwischen den Zügen (die "Downtime") sehr kurz.

Dann ist da noch der **nicht zu unterschätzende**

Glücksanteil.

Wenn man durch das Aufdecken zusätzlicher Karten riskiert, kann man Glück oder Pech haben, das liegt in der Natur der Sache und ist vollkommen in Ordnung. Welche Aufwertungen und Unterstützungen aber gerade im Angebot sind, hat ebenfalls einen großen Einfluss auf das Spielgeschehen. Aufgrund dessen streut "Mystic Vale" relativ viel, das heißt dass es am Ende große Punkteunterschiede geben kann, welche sich nicht alleine durch unterschiedliche Spielstärke erklären lassen.

Und drittens verliert das Spiel im fortgeschrittenen Stadium an Übersichtlichkeit. Es bedarf schon **höchster Konzentration**, alle Symbole - vor allem Verfall und Wachstum, aber auch den Manavorrat und die Seelensymbole - im Auge zu behalten und sich nicht zu verzählen. Obwohl der Spielverlauf eigentlich relativ einfach ist, erschwert genau dies für Gelegenheitsspieler den Einstieg ins Spiel.

Dabei ist das Thema massentauglich und nicht nur für Freaks geeignet. Der **esoterische Touch** - Naturmächte, Druiden und so - spricht mich persönlich zwar nicht sonderlich an, dennoch betrachte ich ihn als willkommene Abwechslung zu den sonst üblichen Sujets wie Science Fiction oder Fantasy-Settings.



Die neue Spielidee - das erwähnte "Card Crafting" - gefällt mir schon mal sehr gut. Ich freue mich auf die angekündigten Erweiterungen und hoffe, dass sie noch mehr Pep ins Geschehen bringen, damit das Spiel auch längerfristig spannend bleibt.

Game News - Wertung



PS.: Mittlerweile ist auch schon die erste Erweiterung erschienen. Der Verlag hat sogar gleich zwei Erweiterungen - „Tal der Wildnis“ und „Tal der Magie“ - in eine einzige Schachtel gepackt, welche Abwechslung und neue Elemente ins Spiel bringen.

Game News - Spielekritik

Oben, an der Erdoberfläche scheint ja alles normal zu sein. Aber darunter, tief in der Erde, kommt so manch schauriges Wesen zum Vorschein. Passend zum Fest von „All Hollow's Eve“...



Titel: Oben und unten
Abenteuer- und
Entwicklungsspiel
Spielauteur: **Ryan Laukat**
Verlag: **Schwerkraft Verlag**
Jahrgang: **2016**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 13 Jahren**
Dauer: **90 - 120 Minuten**
Preis: **ca. Euro 50,-**

Einleitung

Ihr kommt an ein großes Loch im Höhlenboden. Ein altes Seil, an einer Felssäule befestigt, hängt über den Rand herab und verschwindet in der Finsternis. Wagt ihr euch dort hinunter?

Spielbeschreibung

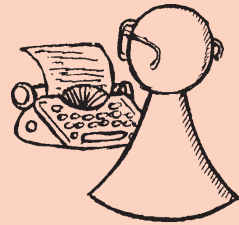
Das gesamte Spielmaterial, bestehend aus vielen verschiedenen Häuserkarten sowie Personen- und Warenplättchen, wird in der Tisch-

mitte ausgelegt. Außerdem erhält jeder Spieler ein Tableau, auf welches er seine ersten drei Bewohner, sein Startgebäude sowie 7 Geld legt.

Wer am Zug ist, lässt einen seiner Dorfbewohner eine Tätigkeit ausüben. Grundsätzlich sind diese danach immer müde und wechseln vom aktiven Teil des Tableaus in den Ermüdungsbereich.

Fünf verschiedene Aktionen stehen zur Verfügung:

Zum Erkunden muss man mindestens zwei Bewohner zur Verfügung haben. Man würfelt dafür und sieht auf der obersten Höhlenkarte nach, welcher Abschnitt aus dem Buch der Begegnungen vorgelesen wird. Im Anschluss an die kleine Geschichte gibt es für den Spieler meistens zwei Auswahlmöglichkeiten, wobei die möglichen Belohnungen dabei NICHT genannt werden. Nachdem er sich für eine entschieden hat, versucht er, die Aufgabe mit Hilfe eines Würfels pro Person zu erledigen. Gelingt ihm das, erhält er nicht nur die im Buch angegebene Belohnung, sondern darf die Höhlenkarte an sein Tableau legen. Sie stellt nun den Bauplatz für ein Außenposten-



bäude dar, welches man sonst nicht errichten könnte.

Beim Arbeiten erhält man pro eingesetzten Dorfbewohner eine Münze. Außerdem erhält der erste Spieler, der dies macht, ein Apfelweinfass.

Zum Bauen benötigt man einen Bewohner, der ein Hammersymbol zeigt. Neben normalen Gebäuden und Außenposten gibt es noch Gebäude, die während des Spiels bestimmte Erleichterungen bringen und solche, für die es am Spielende fette Extrapunkte gibt. Grundsätzlich bringt jedoch jedes Gebäude irgendwelche Vorteile, z. B. Geld, Ruhmespunkte, Betten, Waren usw.

Waren, die man über Gebäudekarten erhält, bleiben so lange auf diesen Karten liegen, bis man sie erntet. Für das Ernten benötigt man pro Ware einen Bewohner.

Zu guter Letzt kann man noch neue Dorfbewohner kaufen. "Trainieren" heißt das im Spiel, und auch dafür benötigt man einen Bewohner, der speziell dafür ausgebildet ist (erkenntlich an einer Feder).

Zusätzlich zu einer dieser fünf Möglichkeiten darf

Fortsetzung von „Oben und Unten“

man vor seiner Aktion noch beliebig viele ermüdungsfreie Aktionen ausführen, für die man keine Bewohner benötigt. Dazu gehört vor allem das Verschieben geernteter Waren (man kann sie auf seine Fortschrittsleiste legen oder zum Verkauf anbieten bzw. bei anderen Spielern Waren kaufen).

Sobald alle Dorfbewohner der Spieler im Ermüdungsbereich liegen, endet eine Runde. Jetzt erholen sich alle Bewohner, die die Nacht in einem Bett verbringen konnten bzw. Apfelwein zu trinken bekamen. Außerdem wechselt der Startspieler, und jeder erhält Einkommen, das davon abhängt, wie viele verschiedene Warenmarker ein Spieler bereits auf seine Fortschrittsleiste gelegt hat.

Nach sieben Runden endet die Partie. Neben den Punkten auf den erworbenen Häuserkarten sind diese grundsätzlich alle einen Punkt wert, außerdem gibt es noch Punkte für das Vorankommen auf der Ruhmesleiste. Auch die Waren auf der Fortschrittsleiste bringen Punkte - umso mehr verschiedene man hier gesammelt hat, desto besser.

Fazit

Oben und Unten beinhaltet eine Menge Material, weshalb es auch ein Weilchen dauert, bis die Spielvorbereitung abgeschlossen ist.

Das gesamte Material macht einen wertigen Eindruck und vor allem die Grafik der Häuser finde ich gelungen. Es sieht sehr schön aus, wenn am Ende zwei Reihen unterschiedlicher Häuser neben dem eigenen Tableau liegen, deren Landschaften nahtlos ineinander übergehen.

Die Spielregel enthält beim Spielaufbau zwar einen ärgerlichen Fehler, ist ansonsten aber gut verständlich aufgebaut, über kleinere Fehler im Buch der Begegnungen kann man bei der Fülle an Textmaterial großzügig hinwegsehen.

Auf der Verlagsseite kann man alle bisher gefundenen Fehler nachlesen: <https://www.schwerkraft-verlag.de/downloads/die-welten-von-ryan-laukat/>

Das eigentliche Spielprinzip, Bewohner einsetzen und versuchen, die lukrativsten Gebäude zu errichten, möglichst viele Waren auszulegen und neue Dorfbewohner zu erwerben, um in den nächsten Runden noch mehr Aktionen ausführen zu

können, ist nicht neu und aus vielen anderen Worker-Placement-Spielen bekannt. Auch den damit verbundenen Geldmangel kennt man zur Genuge sowie auch die Tatsache, dass Arbeiter nur dann aktiv sein können, wenn sie vor der nächsten Runde etwas Bestimmtes getan oder bekom-

men haben. In diesem Fall finde ich die Idee allerdings witzig, dass neben gesundem Schlaf in einem Bett auch Apfelwein dafür sorgen kann, dass ein Bewohner am nächsten Tag wieder fit ist!

Das Besondere an Oben und Unten ist zweifellos die Kombination eines Worker-Placement-Spiels mit einer Art Rollenspiel. Meine Generation kennt sicher die einige Zeit sehr angesagten Abenteuerbücher, in denen man sich nach jedem Kapitel aufs Neue dafür entscheiden musste, wie man weitermacht. Je nachdem, wofür man sich entschied, durfte man dann entweder auf dieser oder auf jener Seite weiterlesen. So ganz nebenbei hat mich als Leserratte an diesen Büchern immer gestört, dass ich nie alle Seiten des Buches gelesen habe - welche Verschwendung!



Im Grunde kann das auch hier passieren, wenn man die Zahlen auf manchen Höhlenkarten einfach nicht würfelt. Das führt dazu, dass die sechs Spezialbewohner, die es im Spiel nur über ein bestandenes Abenteuer zu erwerben gibt, vielleicht nie ins Spiel kommen. Trotz einiger

Fortsetzung von „Oben und Unten“

Partien, die ich schon hinter mir habe, bin ich in meinen bisherigen Partien jedenfalls erst einem dieser Bewohner begegnet!

Die Besonderheit von Oben und Unten ist jedoch auch etwas, das nicht jedem gefällt. Spieler, die keinen Bezug zu Rollenspielen haben, finden die ständige Unterbrechung durch das Vorlesen aus dem Buch der Begegnungen eher ermüdend. Viele stört auch der damit verbundene Glücksfaktor. Während man sich noch einigermaßen ausrechnen kann, wofür es Ruhmespunkte gibt bzw. wofür welche abgezogen werden, weil man eher feige oder ehrlas handelt, sind die Belohnungen teilweise recht willkürlich.

voll vorzulesen versteht), so vermag das Spiel dieses Gefühl der Freude und Neugier am Erkunden des Unbekannten auf Dauer nicht aufrechterhalten.

Dann habe ich leider Spiele erlebt, in denen die Spieler gegen Ende hin nur mehr die Auswahlmöglichkeiten vorgelesen haben, nicht jedoch die Geschichten. Was eigentlich schade ist, denn gerade mit diesen Geschichten hat sich der Verlag wirklich Mühe gemacht, denn die 223(!) Begegnungen mit Tieren, Menschen, Fabelwesen und besonderen Gegenständen sind sehr abwechslungsreich und mit viel Liebe zum Detail gehalten.

Wer sich vorstellen kann, an solcherlei Geschichten auch



länger seinen Spaß zu haben, der erhält mit Oben und Unten ein spannendes Spiel. Obwohl neben dem Erkunden der unterirdischen Höhlen auch andere Wege zum Ziel führen können und das Spiel diesbezüglich auch für Vielfalt sorgt hat, wird es für alle anderen letztendlich früher oder später ein Spiel sein, das zwar gut funktioniert, das sich aber mit seinen vielen Lese-Unterbrechungen doch zu sehr in die Länge zieht.

In einer Partie zu viert kann man davon ausgehen, dass etwa eine halbe Stunde mit Lesen zugebracht wird. Das ist eine verhältnismäßig lange Zeit. Während einem dies in den ersten Partien oft nicht so sehr bewusst wird (vor allem, wenn man jemanden hat, der die Texte stimmungs-



Sandra Lemberger

Game News - Wertung



Notenskala

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

Spitze!

sehr gut

gutes Spiel

so lala

schwach

Game News - Spielekritik

Das letzte Spiel dieser Game News-Ausgabe beschäftigt sich auch mit Fantasy-Wesen. Aber nicht mit den üblichen Elfen, Zwergen, Goblins und Monstern, sondern mit Heroes & Vilains, die in vorliegender, übertriebener Form eindeutig dem Reich der Phantasie zuzuschreiben sind...



Titel: Superhelden
Art: Deckbauspiel
Autoren: Matt Hyra & Ben Stoll
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2016
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: Euro 19,90

Beweis für ungebrochenes Interesse an muskulösen Männern mit Capes und außergewöhnlichen Fähigkeiten werten, was sich dann auch auf andere Medien, wie z.B. auf Spiele niederschlägt. Womit wir endlich beim Thema sind: Im Spiel "Superhelden" treten mehrere Helden gegeneinander an und versuchen, mehr Schurken oder Oberschurken zu erledigen als ihre Mitstreiter.

welche hier wohl Lizenzgeber sind.

Die Fähigkeiten der Superhelden sind anfangs sehr bescheiden, denn das Startdeck jedes Helden besteht aus 7 Karten "Fausthieb" (je Power 1) und 3 Karten "Verwundbar" (ohne jeden Wert und Nutzen). Power ist die wichtigste "Ressource", denn mit ihr kann man andere, bessere Karten "erwerben" bzw. Schurken "erledigen".

Diese 10 Karten bilden den persönlichen Nachziehstapel jedes Spielers, von denen er zu Beginn 5 Karten auf die Hand nimmt. Wer an der Reihe ist, spielt beliebig viele seiner Handkarten aus. Die meisten Karten liefern Power, mit der sich der Spieler Karten kaufen kann. Die Kosten jeder Karte sind auf der rechten unteren Ecke angegeben. Jede auf diese Weise erwor-

Ich bin ja altersmäßig schon eindeutig raus aus dem pubertären Alter, in dem die meisten Heranwachsenden auf Superhelden stehen. In meiner Jugend waren es - wenn ich mich so zurückerinnere - hauptsächlich Batman und Superman, deren Hefte ich damals verschlang. Doch die modernen Fassungen der Comic-Verfilmungen sind zum Teil so gelungen, dass ich auch heute noch die eine oder andere im Kino ansehe.

Dass die meisten davon richtige Blockbuster und Kassenschlager sind, kann man als



Fortsetzung von „Superhelden“

bene Karte kommt - ebenso wie sämtliche ausgespielte Karten und verbliebene Karten auf der Hand - auf den Ablagestapel. Am Ende nimmt der Spieler wieder 5 Karten seines Nachziehstapels auf die Hand. Ist dieser aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt, der dann den neuen Nachziehstapel bildet.



Für neue Karten liegen zu Beginn jedes Spielzuges fünf Karten - zufällig vom gut gemischten Hauptdeck gezogen - in der Auslage. **Diese Karten haben zumeist bessere Werte** (+ 2 Power oder noch mehr) und/oder bieten andere Effekte, wie zum Beispiel "Ziehe eine Karte von deinem Nachziehstapel".

Zu den fünf Karten in der Auslage werden zu Beginn aber noch 3 weitere Stapel bereitgelegt. **"Tritt"-Karten** (Kosten 3, Power +2), welche somit stets zur Verfügung stehen, **"Schwäche"-Karten**, welche man bei bestimmten Karteneffekten erhält und das Kartendeck blockieren, und schließlich noch ein Stapel **"Oberschurken"**.

Diese besonders gemeine Art von Schurken ist nicht nur recht schwer zu erledigen (man braucht dazu 8 Power und mehr), sie greifen zudem bei ihrem **"Erstauftritt"** alle Spieler gleichzeitig an, was durchaus störende Nebenwirkungen hat. Einmal besiegt, kommen sie wie alle anderen erworbenen oder anderweitig erhaltenen Karten ins eigene Deck hinein und unterstützen

durch ihre recht starken Fähigkeiten.

Die Oberschurken bestimmen auch das Spielende, denn sobald der letzte der 8 Oberschurken besiegt wurde, endet das Spiel. Nun ermitteln alle Spieler ihre Siegpunkte, indem sie die **Siegpunkt-Werte auf allen Karten ihres gesamten Decks** (Handkarten, Nachziehstapel und Ablagestapel) addieren. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der allersuperste aller Super-Superhelden!

Wie unschwer aus der Beschreibung herauszulesen ist, handelt es sich bei "Superhelden" um ein **klassisches Deckbauspiel**. Allerdings ei-

nes der einfacheren Sorte, denn durch die zufällige Auslage von 5 Karten ist das Ganze doch etwas glücksabhängiger, dafür aber auch variabler.

Mir gefällt, dass die einzelnen **Kartenarten relativ deutlich an ihrer Farbe zu unterscheiden** sind. Die Startkarten haben einen gelben Hintergrund, Ausrüstungskarten sind grau umrahmt, Spezialfähigkeiten orangefarben. Schurken erkennt man am roten Rand (bei Oberschurken ist der Kartentext im Gegensatz zu allen anderen Karten weiß auf schwarz gedruckt), Helden wiederum an ihrer blauen Farbe.

Ortskarten - sie sind violett gehalten - werden etwas anders gehandhabt, denn einmal ausgespielt kommen sie am Ende des Spielzuges nicht auf den Ablagestapel, weshalb man ihre Vorteile in jedem weiteren Spielzug nutzen kann.

Für viel Abwechslung sorgen **diverse Karteneffekte**. Sie alle aufzuzählen, würde den Rahmen dieser Rezension sprengen und wäre auch nicht wirklich zielführend. Deshalb möchte ich nur die wichtigsten Effekte erwähnen. Wie in vielen Deckbauspielen gibt es auch hier einige Karten, welche es ermöglichen, schlechtere Karten zu entsorgen (= **"vernichten"**), um sein Kartendeck schlanker, effektiver zu gestalten.

Fortsetzung von „Superhelden“

Manche Karten wirken sich direkt auf die Mitspieler aus. Besonders bei den Schurken gibt es welche, die einen sogenannten **"Angriff"** erlauben. Und selbstverständlich gibt es in diesem Zusammenhang dann auch Karten, mit denen man sich gegen solche Angriffe, aber auch gegen die Erstangriffe der Oberschurken, **verteidigen** kann.



Für die Endabrechnung steuern die meisten Karten 1 oder 2 Siegpunkte bei. Weniger liefern nur die Startkarten (0 Punkte) und die "Schwäche"-Karten (sogar 1 Minuspunkt). Die Oberschurken sind hingegen stolze 4 bis 6 Siegpunkte wert. Einige wenige Karten weisen statt eines Zahlenwertes ein Sternchen (*) auf. Dies steht für einen variablen Wert, der von den anderen Karten im Deck abhängt. So bringt etwa der "Batgürtel" nur dann 5 Punkte, wenn sich bei Spielende 4 oder mehr Ausrüstungskarten im Deck befinden.

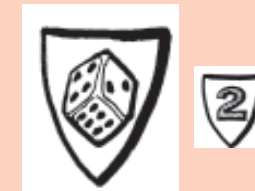
Diese variablen Karten sind jedoch eher in der Minderheit, sodass man sich eher nicht darauf konzentriert, son-

dern vielmehr nimmt, was gerade gut dazupasst. Wie bereits erwähnt, ist der Glücksfaktor doch recht hoch, die **taktischen Herausforderungen geringer** als beispielsweise bei "Dominion". Und dennoch sollte man nicht einfach drauflosspielen, sondern gezielt agieren. **Jeder Superheld besitzt nämlich eine individuelle spezielle Heldenkraft**, die er in seinem Zug nutzen kann.

"Superhelden" wird von Kosmos Spiele relativ wenig beworben. Fast hat man den Eindruck, als schämten sich die Stuttgarter ein wenig für dieses Lizenzspiel. Meiner Meinung nach haben sie aber keinen Grund dafür. Ich halte es für ein solides, gutes Spiel, das Spaß macht. Es ist recht schnell erlernt und bietet doch etwas an Möglichkeiten. Die einzelnen Schurken und Helden sind gut ins Spielsystem eingebunden worden. Auf diese Weise sind auch echte Superhelden-Fans, die ansonsten mit Spielen weniger am Hut haben, recht gut bedient. Ich kann daher "Superhelden" bedenkenlos empfehlen.

Wally

Game News - Wertung



P.S.: Mittlerweile sind mehrere Erweiterungen und kompatible Spiele erschienen, welche neue Elemente, mehr Varianz, aber auch mehr Komplexität bringen, auch für kooperatives Spiel. Allerdings sind diese nur in englisch erhältlich.

Jahr	Deutscher Spielepreis	2. Platz	3. Platz
1990	Adel verpflichtet	À la carte	Ein solches Ding
1991	Das Labyrinth der Meister	Bauernschlau	Drunter & Drüber
1992	Der Fliegende Holländer	Um Reifenbreite	Quo Vadis
1993	Modern Art	Tutanchamun	Vernissage
1994	6 nimmt!	Capone	Manhattan
1995	Die Siedler von Catan	Linie 1	Sternenhimmel
1996	El Grande	Entdecker	Carabande
1997	Löwenherz	Die Siedler: Kartenspiel	The Mississippi Queen
1998	Euphrat & Tigris	Ursuppe	Elfenland
1999	Tikal	Ra	Union Pacific
2000	Tadsch Mahal	Torres	Die Fürsten von Florenz
2001	Carcassonne	Medina	Die Händler von Genua
2002	Puerto Rico	Trans America	Dschunke
2003	Amun-Re	Der Palast von Alhambra	Clans
2004	Sankt Petersburg	San Juan	Goa
2005	Louis XIV.	Niagara	Manila
2006	Caylus	Thurn und Taxis	Antike
2007	Die Säulen der Erde	Notre Dame	Wikinger
2008	Agricola	Stone Age	Cuba
2009	Dominion	Le Havre	Pandemie
2010	Fresco	Vasco da Gama	Die Tore der Welt
2011	7 Wonders	Die Burgen von Burgund	Troyes
2012	Village	Trajan	Hawaii
2013	Terra Mystica	Tzolk'in - Maya Kalender	Brügge
2014	Russian Railroads	Istanbul	Concordia
2015	Auf den Spuren von Marco Polo	Orléans	ColtExpress
2016	Mombasa	Codenames	T.I.M.E. Stories
2017	Terraforming Mars	Great Western Trail	Ein Fest für Odin



**Abenteuerfilm
USA 2015
Regie: Masato Uesugi
iello 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

„In der Kürze liegt die Würze.“ Dies gilt auch für das Kino. Es muss nicht immer ein endlos langer, abendfüllender Film mit epischer Handlung sein. Das Filmstudio „iello movies“ produziert deshalb eine eigene Kurzfilm-Reihe. Einer dieser Streifen dauert gerade mal eine halbe Stunde. Mehrere Helden stehen vor dem Eingang zu einem Dungeon. Gegenseitig sticheln sie sich auf, indem sie entweder ein weiteres Monster hinzuzufügen, einen Ausrüstungsgegenstand entfernen oder passen. Wer zuletzt übrigbleibt, riskiert



sein Glück. Entweder er besiegt alle Monster oder scheitert kläglich. Wer von ihnen bezwingt zwei Mal alle Monster des Verlies oder bleibt als letzter übrig?

Ein fesselndes, sehenswertes Kurzabenteuer mit einer Extraportion Bluff.

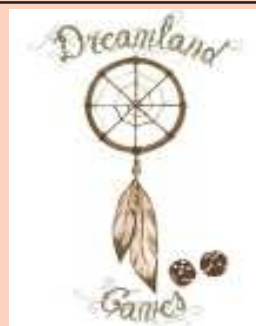


Ritter der Knobelrunde

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

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

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



**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** (übri- mit Riesenauswahl unter www.dreamland-games.at betrieben haben, auch **einen**

sein, kann es gerne bestellt werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exoten und seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

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