

KNOBELRITTER AUF HOHER SEE!

Maritimer Abend im Traunerhafen am 25. Juli 2018! (S. 1)



312. Ausg. 23. Juli '18
Auflage 100 Stück (!!!)
27. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Traun Eigenreportage

Spätestens, wenn man schon mal in Hamburg oder Kiel war, kennt man den Namen „Gorch Fock“. Der Stolz der deutschen Marine in der Nachkriegszeit-Deutschland verlor nach dem zweiten Weltkrieg alle Schulschiffe als Reparation an die Alliierten - wurde in Hamburg gebaut und hat Kiel als Heimathafen.

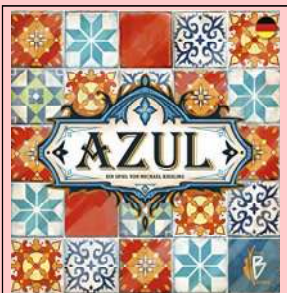
In den Nachrichtentaucht die dreimastige Barke in den letzten Jahren leider nur wegen Ausbildungsstopps aufgrund von Unfällen oder durch die teure Sanierung auf. Die Begründung einer eigenen Schiffsklasse, die technische Herausforderung mit 45m Masten unter Brücken mit einer mittleren Durchfahrthöhe von nur 42m durchzupassen

und der Rekord von 323 Seemeilen in 24 Stunden rechtfertigen eine detailliertere Auseinandersetzung mit dem Thema Seefahrt.

In fast 60 Jahren Einsatz lief das Schiff bei 439 Hafenbesuchen 180 verschiedene Häfen an. Wollten wir das nachmachen, würde es wohl auf ein „Race to the New Found Land“ hinauslaufen. Ob wir nun „Santa Maria“ anlaufen oder „Port Royal - Ein Auftrag geht noch...“ muss unser Motto lauten, um derart hohe Zahlen zu sammeln.

Ich hoffe jedenfalls es heißt auch für euch am Mittwoch, dem 25. Juli 2018 ab 18:30 Uhr an unserem Ablegeplatz Traunerhafen „**Alles an Bord!**“

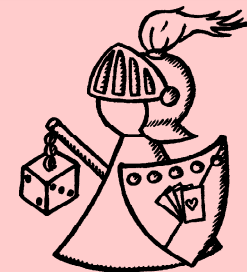
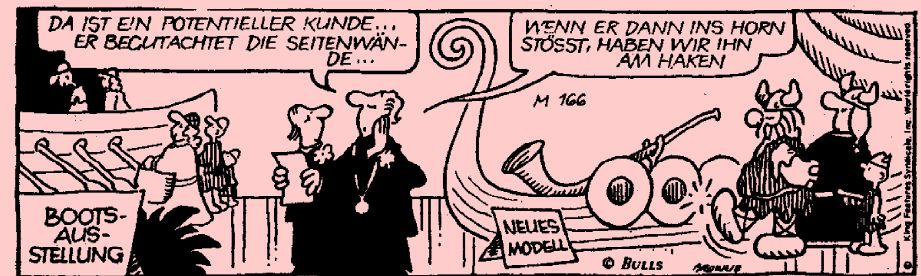
Euer Smutje Oliver



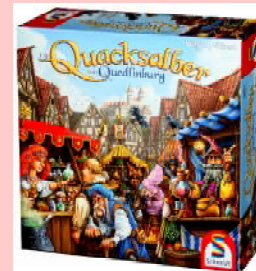
AZUL ist das Spiel des Jahres 2018 !

Die Jury hat am 23. Juli in Berlin das Spiel „AZUL“ von Michael Kiesling (Plan B Games/Pegasus Spiele) zum Spiel des Jahres gekürt. Es setzte sich somit erfolgreich gegen die beiden anderen Nominierten durch. Herzliche Gratulation an Autor und Verlag!

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis



DIE QUACKSALBER VON QUEDLINBURG ist das Kennerspiel des Jahres !!

Die Jury hat am 23. Juli 2018 in Berlin ebenfalls das Kennerspiel des Jahres gekürt. And the winner is... „Die Quacksalber von Quedlinburg“ von unserem Landsmann Wolfgang Warsch (Schmidt Spiele).

Ritter der Knobelrunde

Es setzte sich somit erfolgreich gegen die beiden anderen Nominierten „Ganz schön clever“ sowie „Heaven & Ale“ durch und darf sich fortan mit dem anthrazitfarbenen, lorbeerbekränzten Pöppel schmücken. Herzliche Gratulation an Autor und Verlag!

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 5. August 2018.

Zwischenwertung

Mehr als die Hälfte des Jahres ist vorbei, und der Trend setzt sich fort, sehr zum Leidwesen seiner Majestät König Reinholds, der seinen Titel wohl nicht verteidigen wird.



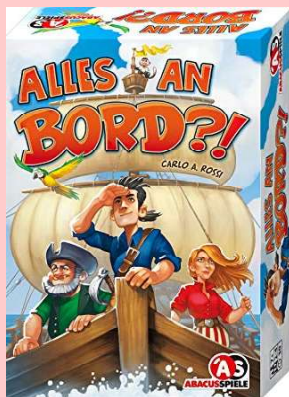
Betriebsurlaub

Der Traunerhof - die Heimstätte der „Ritter der Knobelrunde“ - ist heuer vom 30. Juli bis einschließlich 17. August wegen Betriebsurlaubs geschlossen. Das August-Treffen findet deshalb bereits am Mittwoch, den 25. Juli 2018 statt. Wir hoffen, dass die Knobelritter nach dem Urlaub wieder ausgeruht und vor allem zahlreich erscheinen.

1. Marquis Jakob	187,5
2. Prinz Franky	136,5
3. Earl Oliver T.	105
4. König Reinhold	103
5. Marquis Roland	87
6. Graf Oliver K.	78
7. Graf Johannes	71,5
8. Baroness Ute	65
9. Marquis Christoph	64,5
10. Earl Gerhard	63
11. Baroness Nicole	55,5
12. Prinzessin Luise	53,5
13. Graf Thomas L.	45
14. Graf Udo	42
15. Knappe David	40

Game News - Spielekritik

Ob das nachfolgende Spiel zum Thema des nächsten Spieleabends - „Schiffahrt“ - passt? Für die Antwort braucht man bloß den Spieletitel lesen...



Titel: Alles an Bord?!
Art des Spiels: Sammelspiel
Spielauteur: Carlo A. Rossi
Verlag: Abacus Spiele
Jahrgang: 2018
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 7 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 25,-

Einleitung

Da liegt sie vor Anker, meine "Bayflower". Stolz und Elegant wogt sie auf den Wellen auf und ab, bereit für das nächste Abenteuer. Aber was erwartet uns auf dieser Reise? Womit soll ich sie bloß beladen, um für alle Eventualitäten gewappnet zu sein? Matrosen, Kanonen und Säbel, um gegen Piraten bestehen zu können? Landkarte, Fernrohr und Kompass, um entlegene Inseln mit unsagbaren Schätzen entdecken zu können? Oder soll ich vielleicht zusätzlichen Lager-

raum schaffen für Waren, welche uns Händler in fernen Häfen um viel Geld abkaufen können? Ich möchte schließlich nach zwei Fahrten mit möglichst vielen prall gefüllten Schatztruhen heimkehren!

Spielbeschreibung

Alles was man so auf einem Schiff brauchen könnte, kommt auf **Ausrüstungsplättchen** vor: Kanonen, Säbel, Matrosen, Schaufeln, Fernrohr, Seile, Kompass, Landkarten, Lager und sogar ein paar - in der Grundvariante aber leider nutzlose - Äffchen. Alle Plättchen kommen kunterbunt einfach auf einen Haufen in die Tischmitte.

Jeder Spieler verfügt über ein eigenes **Schiffstabelleau** mit 12 Kombiplätzen (für Ausrüstung oder Waren), von denen sich 8 auf Deck befinden, die verbliebenen 4 unter Deck, sprich: hinter einem kleinen eingesteckten Sichtschirm. Außerdem bieten zwei spezielle Kojen unter Deck Platz für je 1 Ware. Alle Warensäckchen (in 4 Farben), Münzen und die begehrten Schatztruhen kommen als allgemeiner Vorrat neben die Spielfläche.

Fehlen nur mehr die **Abenteuerkarten**, welche all-



dies beinhalten, was die Spieler auf ihrer Seefahrt erwartet. Für jede Runde werden 5 Karten "Entdeckung", 2 Karten "Handel", 3 Karten "Piraten" und 3 Karten "Auftrag" gezogen, gemischt und - vorerst verdeckt - um die Ausrüstungsplättchen herum ausgelegt.

Eine Runde "Alles an Bord?!" gliedert sich in 2 Phasen. Nachdem alle 13 Abenteuerkarten aufgedeckt wurden, beladen alle Spieler in der **1. Phase ("Laden")** gleichzeitig ihre Schiffe, indem sie - nur mit einer Hand - ein Ausrüstungsplättchen nach dem anderen auf ihre Plätze auf oder unter Deck legen.

Der erste Spieler, der sein Schiff voll beladen hat, also alle 12 Plätze mit Ausrüstungen und dazu die beiden Kojen mit Waren belegt hat, ruft "**Leinen los!**" und sammelt alle Abenteuerkarten ein, mischt sie gut durch und legt sie verdeckt ab. Die anderen Spieler dürfen zwar weiterhin ihre Schiffe beladen, haben fortan aber keine Anhaltspunkte mehr, was für die Reise benötigt werden könnte.

In der **2. Phase ("Reise")** wird jede Karte einzeln nacheinander von oben nach unten ausgewertet. Für die darauf verlangte Ausrüstung bzw. Ware erhält man die an-

Fortsetzung von „Alles an Bord?!“

gegebenen Münzen oder Waren. Nach der letzten Karte müssen alle Spieler ihr Geld in Schatztruhen eintauschen, indem sie für je 10 Geld, das sie besitzen, 1 Schatztruhe erhalten und diese auf einen Kombiplatz legen.

Die zweite und letzte Runde startet mit neuen Abenteuerkarten, aber nach dem gleichen Schema. Wer danach den **größten Gesamtwert** von Münzen und Schatztruhen besitzt, gewinnt.

Fazit

Das Spielprinzip von "Alles an Bord?!" kam mir gleich irgendwie bekannt vor. Sein Schiff ausrüsten, indem man sich gleichzeitig und möglichst schnell aus einem gemeinsamen Haufen bedient, um für Begegnungen der bevorstehenden Reise gerüstet zu sein: Dieser Aufgabe mussten wir uns schon als intergalaktische Raumschiffpiloten in "Galaxy Trucker" (Czech Games Edition 2008) stellen. Allerdings ist "Alles an Bord?!" wesentlich einfacher gestrickt, was es für den "casual gamer" attraktiver macht.

Wenn sich alle Spieler vom selben "Pool" bedienen, spielt **Schnelligkeit** natürlich eine gewisse Rolle, damit einem nicht stets die gewünschte Ausrüstung vor der Nase

weggeschnappt wird. Noch wichtiger ist allerdings, die **richtige Ausrüstung** zu nehmen. Da man meist nicht genug Platz für alles Brauchbare hat, heißt es, vorher die Abenteuerkarten genau zu studieren und abzuwägen, was man wirklich benötigt. Dies gilt noch viel mehr für die 2. Runde, wenn schon die eine oder andere Schatztruhe einen Platz an Deck blockiert.

Die Abenteuerkarten sind übrigens nicht alle gleich,



sondern unterscheiden sich in ihrer Funktion. Die **Aufträge** werden sofort unter den Stapel geschoben, sie werden erst zum Schluss der Runde ausgewertet. Die Karten **Handel** erlauben den - vorteilhaften - Eintausch einer bestimmten Ware gegen 2 oder 3 andere Waren. Bei einer **Entdeckung** erhält man für 1 oder 2 definierte Ausrüstungsgegenstände Geld oder Waren.

Bei **Piraten** kommt eine Prise Unsicherheit hinzu. Man muss nämlich vor dem Aufdecken einer "Piraten"-Karte

wählen, ob man dem Piraten begegnen möchte oder lieber fliehen. Nur wenn man sich für die Begegnung mit einem Piraten entscheidet, kann man die geforderten Gegenstände abwerfen, um die Belohnung - Geld oder beliebige (!) Waren - zu erhalten. Hat ein Spieler jedoch nicht die entsprechende Ausrüstung, verliert er 2 Münzen und 1 beliebige Ware. Dies sorgt doch für ein bisschen **Nervenkitzel**.

Apropos: Spannung. Autor Carlo A. Rossi hat einen einfachen, und doch **raffinierten Mechanismus** geschaffen, der nach der 1. Runde - durch Pech oder mangelnde Schnelligkeit - zurückliegenden Spielern eine realistische Chance bietet, aufzuholen. Die Schatztruhen beanspruchen ja einen eigenen Kombiplatz, so dass Spieler, die mehr Geld verdienen, in der 2. Runde weniger Ausrüstung aufnehmen können.

Zusätzlich erhält der Spieler mit den geringsten Einnahmen nach der ersten Reise ein Plättchen "**Papagei**", welches er in der 2. Runde beim "Reisen" als Joker für eine beliebige Ausrüstung einsetzen darf. Geübte Spieler kann man - als Variante - überhaupt von Anfang an ausbremsen, indem man mit einem "Äffchen"-Plättchen einen Kombiplatz ihres Schiffes blockiert. Auf diese Weise bleibt das Spiel für alle

Fortsetzung von „Alles an Bord?!“

Beteiligten bis zur finalen Abrechnung spannend.

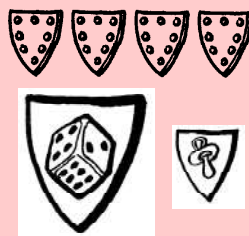
Das Spielmaterial ist bis auf eine Ausnahme recht ordentlich. Die Sichtschirme sind etwas wacklig und wollen nicht richtig in ihrer Verankerung halten, was vor allem beim Verstauen in der Schachtel ärgerlich ist. Ich kann mir vorstellen, dass diesbezüglich eine stabilere Lösung leicht möglich gewesen wäre. Dafür entschädigt die gelungene graphische Gestaltung von Michael Menzel.

Insgesamt ist "Alles an Bord?!" ein schönes, lockeres Spiel, welches sich - auch aufgrund der kurzen Spieldauer - hauptsächlich an jüngere Seefahrer und Kapitäne (Altersangabe: ab 7 Jahren) richtet. Von mir für diese Zielgruppe eine klare Empfehlung,.

Wally



Game News - Wertung



HALL OF GAME

Ganz vorne in der neuesten Wertung finden wir die „üblichen Verdächtigen“: AZUL behauptet seine Spitzenposition und nähert sich unaufhaltsam der „Hall of Games“. Dahinter haben KRAZY WORDZ (diesmal 2.) und YOKOHAMA (nun 3.) die Plätze getauscht. Bei anhaltender Unterstützung ihrer Fans ist ein Aufstieg dieser beiden Spiele ebenfalls nur eine Frage der Zeit. Und auch LORENZO kann sich durchaus noch Chancen ausrechnen, hat es sich doch wieder an die 4. Stelle vorgearbeitet. Die „Top Five“ komplettiert TERRAFORMING MARS, dem ich allerdings nur Außenseiterchancen einräume.

Dahinter jede Menge Spiele, die sich eher schlecht als recht in der Wertung halten: ALTIPLANO, GAIA PROJECT, 13 TAGE, EXIT - DAS SPIEL, sowie die beiden Vorschläge vom letzten Monat SANTA MARIA und HEAVEN & ALE. Allesamt gute Spiele, keine Frage, aber

die Knobelritter können ja nicht allen Stimmen geben. Zwei Spiele haben sogar zu wenig Stimmen erhalten und fallen damit aus der Wertung: NUSFJORD und MERCADO.

Und was kommt nach? Die meisten Frühjahrsneuheiten sind schon erhältlich, der Großteil bereits von uns getestet. Zwei Spiele wurden neu vorgeschlagen: DECRYPTO und PULSAR 2849 (je 2 x). Mindestens einem davon traue ich zu, mehr als nur ein kurzes Gastspiel in unserer Wertung zu halten. Aber sicher kann man sich nicht sein, bei der momentanen Neuheitenflut...

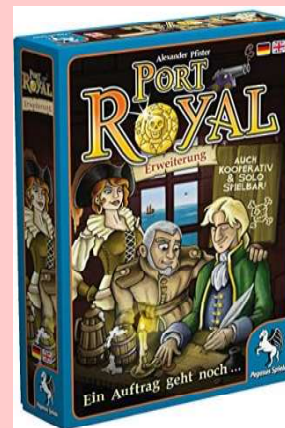
Wertung:

1. Azul	7/+17/-0/24/ =
2. Crazy Wordz	5/+13/-0/18/ +
3. Yokohama	6/+ 6/-0/12/ -
4. Lorenzo der Prächige	3/+ 7/-0/10/ +
5. Terraforming Mars	3/+ 6/-0/ 9/ +
6. Altiplano	5/+ 3/-0/ 8/ -
7. Gaia Project	2/+ 3/-0/ 5/ +
Agent Undercover	2/+ 3/-0/ 5/ +
9. 13 Tage	4/+ 1/-1/ 4/ -
EXIT - das Spiel	2/+ 2/-0/ 4/ -
11. Santa Maria	*2/+ 1/-0/ 3/ +
12. Heaven & Ale	*2/+ 0/-0/ 2/ +

Vorschläge: Decrypto (2 x), Pulsar 2849 (2 x)

Game News - Spielekritik

Schiffe können ja nicht ewig auf Hoher See sein, ab und zu müssen sie auch einen Hafen aufsuchen. Na, da passt ja das nächste Spiel ganz gut dazu, spielt doch ein bestimmter Hafen darin die Hauptrolle...



Titel: Port Royal - Ein Auftrag geht noch...
 Art des Spiels: Kartenspiel
 Autor: Alexander Pfister
 Verlag: Pegasus Spiele
 Jahrgang: 2015
 Spielerzahl: 1 bis 5 Spieler
 Alter: ab 8 Jahren
 Dauer: 20 bis 50 Minuten
 Preis: Euro 9,90

Einleitung

Wieder einmal tauchen am Horizont schwer beladene Pinassen, Fleuten, Barken, Fregatten und Galeonen auf. Am Kai sind neue, fremde Personen anzutreffen, die darauf warten angeheuert zu werden. Ja, wir sind erneut gefordert, unser Glück in Port Royal beim Handeln und Heuern zu suchen. Aber diesmal gibt es auch lukrative Aufträge zu er-

füllen, die wir im Wettstreit gegeneinander oder aber gemeinschaftlich im erbitterten Wettlauf mit der Zeit zu erledigen versuchen.

Beschreibung

Es handelt sich bei diesem Spiel um eine Erweiterung zum Kartenspiel "Port Royal". Für die Regeln des Grundspiels, welche im Prinzip gleich geblieben sind, verweise ich daher auf meine entsprechende Rezension in den Game News (Ausgabe Nr. 265 vom 28. August 2014) bzw. unser umfangreiches Spiele-Archiv auf www.knobelritter.at.

Und was bringt uns die Erweiterung? Zum Einen mal neue Personen. Drei verschiedene Personenkarten finden wir in der kleinen Schachtel. Ein Kontorist funktioniert ähnlich wie der Händler, allerdings bringt er bei einem farblich passenden Schiff keine Extramünze, sondern eine zusätzliche Karte aus der Hafenauslage. Ein Kanonier sorgt für ein Zusatzeinkommen, wenn man in der Phase "Handeln und Heuern" an die Reihe kommt, und zwar 1 Geld weniger als Schiffe ausliegen. Ebenso der Vizeadmiral, bei dem man 1 Münze erhält, wenn sich in seinem Zug 3

oder 4 Karten in der Hafenauslage befinden.

Auch auf ein paar neue Schiffe treffen wir. Von jeder Farbe kommen 2 weitere Schiffe ins Spiel, wobei aber nur je eines eine neue Auswirkung besitzt: Zusätzlich zu den 3 Münzen, die der Spieler dafür bekommt, erhält ein Mitspieler seiner Wahl 1 Münze.

Die einzig wirkliche Neuerung stellen aber - wie der Untertitel bereits verrät - die Aufträge dar. 18 großformatige Auftragskarten, von denen zu Beginn des Spiels ein paar Karten zufällig aufgedeckt werden, warten auf ihre Erledigung. Die Aufträge können dabei sehr unterschiedlich ausfallen. In einigen Fällen werden bestimmte Personen benötigt, so verlangt etwa die Karte "Charmeur" sowohl einen Kapitän als auch ein Fräulein. Manch Auftrag erfordert den Verzicht auf Handel, selbst wenn man dem aktiven Spieler bereits 1 Münze zahlen musste. Mal sind die Zahlung von Geld oder die Abwehr von Schiffen mit ausreichend Säbeln gefragt. Weitere Aufträge erfordern mehr oder weniger Risiko beim Aufdecken von Schiffen, andere wieder die Entrichtung von Steuern, die Erfüllung eines Expeditionsauftrags, u. s. w.

Fortsetzung von „Port Royal - Ein Auftrag geht noch...“

Abgesehen von 2 Ausnahmen kann jeder Auftrag von mehreren Spielern erfüllt werden, allerdings fällt die **Belohnung in Form von Münzen** umso höher aus, je früher man einen Auftrag erledigen konnte. Zusätzlich **kann eine Auftragskarte auch 1 Einflusspunkt bringen**, allerdings erst ab dem zweiten erfüllten Auftrag. Es ist jedoch zu beachten, dass jeder Spieler einen Auftrag nur 1 x erfüllen darf, außerdem besitzt jeder Spieler nur 3 kleine Holzwürfel, womit die Anzahl möglicher Aufträge pro Spieler beschränkt ist.

Das Spielziel bleibt vollkommen gleich. Wieder gewinnt jener Spieler, der am Ende die meisten Einflusspunkte erzielt.

Fazit

Wer mich kennt, weiß, dass ich kaum und zudem recht ungern Rezensionen zu Erweiterungen, Spielvarianten, u. ä. schreibe. Meist greife ich in solchen Fällen wirklich nur dann zur Feder, wenn sich der zentrale Spielmechanismus grundlegend ändert (als Beispiel dafür möchte ich "Skull King" und "Skull King - Das Würfelspiel" anführen), oder komplett neue Spielelemente hinzukommen.

Die **erwähnten Änderungen** bei "Port Royal - Erweiterung" **sind aber nicht der Rede wert**. Schlimmer noch, sie bewirken nicht einmal eine nennenswerte Verbesserung des Grundspiels. Warum also mein Sinneswandel, mein plötzliches Interesse an der Beschreibung einer Erweiterung?



Dies liegt daran, dass die Erweiterung ermöglicht, "Port Royal" nun auch **kooperativ** zu spielen. In diesem Fall legt man - abhängig von der Spielerzahl - eine bestimmte Anzahl von Auftragskarten offen aus. Diese gilt es dann, innerhalb einer gewissen Anzahl an Runden, gemeinsam zu erledigen. Ein Auftrag gilt dann als erfüllt, wenn mindestens ein Spieler die geforderten Bedingungen erfüllt.

Um zu eruieren, **wie viele Runden** die Gruppe dafür zur Verfügung hat, werden nur Basiszahl von 13 Runden noch die auf den Auftragskarten angegebenen Modifikationen berücksichtigt. Zusätzlich zu den Zahlen (von -1 bis +2) noch je 1 Karte pro unterschiedlichem

Buchstaben. Die so ermittelte Anzahl an Karten wird als eigener **Zeitstapel** bereitgelegt.

Der aktive Spieler muss die **allererste Karte seines Zugs** immer vom Zeitstapel ziehen, die Karten danach jeweils vom Nachziehstapel. Gelingt es, alle Aufträge zu erfüllen, bevor der Zeitstapel aufgebraucht ist, konnte die Partie gewinnen werden. Kann hingegen keine Karte mehr vom Zeitstapel gezogen werden, und die Aufträge wurden noch nicht alle erfüllt, haben alle gemeinsam verloren.

Das daraus resultierende **Spielgefühl ist komplett anders** als beim herkömmlichen "Port Royal". Schaute man früher nur auf seinen persönlichen Vorteil und hörte als aktiver Spieler bereits nach einer passenden Karte auf, um den Mitspielern ja keine Gelegenheit zu bieten, gute Karten zu erhalten, wird jetzt ganz im Gegenteil versucht, möglichst jedem Spieler eine sinnvolle Karte zukommen zu lassen.

Wie in vielen Koop-Spielen fungiert der Kartenstapel auch hier als Gegner. Natürlich bleibt wie im Grundspiel der **Glücksanteil durch das zufällige Aufdecken recht hoch**. Gerade mit den Handelsschiffen kann man manchmal Pech haben, wenn dummerweise viel zu früh ein

Fortsetzung von „Port Royal - Ein Auftrag geht noch...“

gleichfarbiges Schiff aufgedeckt wird. Hier kommt allerdings noch erschwerend hinzu, dass einige Personenkarten für die ausliegenden Aufträge ohne Bedeutung sind, während andere unbedingt erforderlich sind, um bestimmte Aufträge überhaupt schaffen zu können.



Gerade dadurch ist es notwendig, sich abzusprechen, wer wohl welche Aufträge übernimmt, und das **gemeinsame Vorgehen** zu organisieren und zu koordinieren. Wie im kompetitiven Spiel stehen jedem Spieler nur 3 Holzwürfel zur Verfügung. Da einige Aufträge besser zusammenpassen als andere, sollte man anfangs zumindest einen groben Plan haben. Auch die Sitzreihenfolge kann einen Einfluss auf die Entscheidungen haben. Mit ausreichend taktischem Geschick kann aber so manches Missgeschick, so manches unvorhergesehenes Malheur weggesteckt werden.

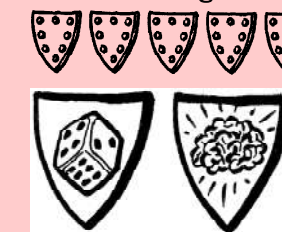
Das alte "Port Royal" ist trotz des hohen Glücksfaktors - ein gutes, spannendes Spiel. Diese **kooperative Variante gefällt mir nun aber noch wesentlich besser**. Meiner Meinung passt dieses Zocker-element, dieser Nervenkitzel, ob man nicht doch noch die eine Karte mehr aufdecken sollte oder lieber nicht, noch viel besser für ein Teamspiel. Man jubelt gemeinsam, wenn

seinem ersten Spielzug eine beliebige Anzahl an Karten vom Zeitstapel entfernt, wodurch für die Aufgabe weniger Spielzüge zur Verfügung stehen. Im Laufe des Spiels kann man dann bei jeder aufgedeckten "Steuer" eine weitere Karte zur Seite legen. Bei einer erfolgreichen Erledigung aller Aufträge erhält man dann einen Titel abhängig von der Anzahl an insgesamt vom Zeitstapel entfernten Karten, von "Landratte" (0 bis 1 Karte) bis hin zum "Herrscher über alle Meere" (ab 8 Karten).

Ob kooperativ oder solo, ob in normaler Stärke oder mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad - **ohne diese Erweiterung kommt "Port Royal" bei uns gar nicht mehr auf den Spieltisch!**



Game News -
Wertung



Auch solo ist "Port Royal" nun spielbar. Es gelten dieselben Regeln wie im Kooperationsspiel. Man versucht halt alleine, 3 Aufträge zu erledigen, bevor die Zeit abgelaufen ist. Als zusätzlichen Anreiz kann man den **Schwierigkeitsgrad steigern** (was übrigens auch im Teamspiel möglich ist), indem man vor

p.S.: Mittlerweile ist eine zweite Erweiterung erschienen: „Das Abenteuer beginnt“. Es wartet mit einem Kampagnen-Modus auf und kann kooperativ oder kompetitiv gespielt werden.

Game News - Spielekritik

Eines der bekanntesten Schiffe überhaupt ist Christoph Columbus' Caravelle, mit der er Amerika entdeckte. Somit passt das gleichnamige Spiel auch ganz gut zum Thema...



Titel: Santa Maria
Art des Spiels: Würfeleinsetzspiel
Autoren: Kristian Amundsen Ostby & Eilif Svensson
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2018
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab ?? Jahren
Dauer: ca. ?? Minuten
Preis: ca. Euro ??,-

Einleitung

Kolonisten strömen in die neue Welt, und das Ziel der Spieler besteht darin, dort die zufriedenste Kolonie zu gründen. Zur Verfügung stehen ihnen dafür jene Ressourcen, die sie mithilfe der eigenen und allgemeinen Würfel erwerben können. Damit vergrößern sie ihre Kolonien und stärken die Seehandel. Keineswegs sollten sie dabei aber außer Acht lassen, dass sie ihre Mönche in die Position von

Gelehrten und Bischöfen entsenden, denn diese gewähren ihnen während des Spiels bestimmte Vorteile oder bringen am Spielende Siegpunkte.

Spielbeschreibung

Als Vorbereitung wird der Spielplan ausgelegt, auf dem die Religions- sowie die Konquistadorenleiste verlaufen. Daneben werden Schiffe und Landschaftsplättchen platziert sowie die weißen Würfel mit den zuvor gewürfelten Ergebnissen. Jeder Spieler wird mit einem Tableau ausgestattet, auf dem erst einmal viel freie Landschaft mit wenigen Ertragsfeldern zu sehen ist. Außerdem erhält jeder Spieler einen blauen Würfel, den er immer zu Rundenbeginn würfelt und mit dem entsprechenden Ergebnis vor die passende Zeile legt.

Wer an der Reihe ist, darf eine Aktion ausführen, danach ist der nächste Spieler am Zug. Als Aktionsmöglichkeiten gibt es den Kauf von neuen Landschaftsplättchen, um die eigene Kolonie zu vergrößern. Oder das Aktivieren eines Landschaftsfeldes, indem man eine Münze darauf legt. Das Landschaftsfeld kann danach in dieser Runde nicht mehr ge-



nutzt werden. Möchte man diese Aktion ein weiteres Mal ausführen, muss man beim nächsten Mal zwei Münzen auf das entsprechende Feld legen usw.

Die dritte Aktionsmöglichkeit besteht darin, alle freien Landschaften einer Spalte oder Reihe zu aktivieren und die entsprechenden Erträge zu kassieren. Dazu verwendet man entweder einen eigenen blauen Würfel, um die zum Würfelergebnis passende Reihe zu nutzen, oder man wählt einen der für alle ausliegenden weißen Würfel, um die entsprechende Spalte abzuarbeiten. Vor dem Einsatz eines Würfels darf man gegen Abgabe von Geld noch dessen Augenzahl verändern - dies kostet eine Münze pro Erhöhung oder Verringerung um eine Augenzahl. Wichtig ist auch noch, dass jeder Spieler genau drei weiße Würfel nutzen darf.

Die Felder der Landschaften bringen zum einen Rohstoffe, die man zum Erweitern der eigenen Kolonie oder zum Verschiffen benötigt (entsprechende Aufträge liegen neben dem Spielplan aus und bringen am Ende Siegpunkte).

Zum anderen bringen sie die eigenen Marker auf der Religions- bzw. Konquistado-

Fortsetzung von „Santa Maria“

renleiste vorwärts. Religionschritte führen dazu, dass man beim Überschreiten bestimmter Felder bis zu zwei weitere blaue Würfel bekommen kann. Außerdem darf man jedes Mal, wenn man auf der Leiste über ein Mönchs-symbol zieht, einen seiner Mönche einsetzen.

Dafür stehen die Bischofs- und Gelehrtenplätze zur Verfügung, die entweder während des Spiels bestimmte Vorteile bringen oder am Ende Siegpunkte, sofern man deren Bedingungen erfüllt hat.

Eine Runde endet, wenn alle Spieler gepasst haben. Beim Passen darf man seinen Marker auf ein bestimmtes Feld setzen und noch einmal die dazugehörigen Vorteile in Anspruch nehmen (Geld erhalten, einen Auftrag verschiffen oder auf der Religions- bzw. Konquistadorenleiste um ein Feld vorwärts ziehen. Über diese Felder wird außerdem geregelt, wer Startspieler der nächsten Runde wird.

Jeder Spieler, der Schiffe an seinem Tableau ausliegen hat, erhält dafür nun ebenfalls die entsprechenden Belohnungen, wieder in denselben Kategorien wie beim Passen. Außerdem bekommen jene Spieler Siegpunkte, die mit ihren Markern auf der Konquistadorenleiste am weitesten vorne sind. Zu Beginn einer neuen Runde werden

neue Landschaftsplättchen ausgelegt, die Marker der Konquistadorenleiste an den Start zurückgesetzt und alle Würfel neu gewürfelt.

Nach drei Runden endet Santa Maria. Siegpunkte gibt es für Geld und übrige Ressourcen, Kolonisten in komplett gefüllten Zeilen und Spalten der Spielertableaus, für eigene Mönche auf Bischofs- und Gelehrtenplätzen sowie



für die eigenen Schiffe. Letztere bringen die darauf abgebildeten Siegpunkte sowie drei Punkte je komplettem Set der vier Kategorien.

Fazit

Liest man die Einführungsgeschichte auf der ersten Seite der Spielregel, so erhofft man sich ein sehr thematisches Spiel. Diese Erwartungen werden in zweierlei Hinsicht enttäuscht: Zum einen kommt der darin beschriebene Zwist zwischen den Konquistadoren und den Kirchenvertretern überhaupt nicht zum Ausdruck. Auch fragt man sich während des Spielverlaufs unweigerlich, warum gerade der Titel Santa Maria gewählt wurde. Dieses war das Flaggschiff von Christoph Kolumbus, der

auf seiner Expedition zur Entdeckung einer westlichen Route nach Ostasien Amerika entdeckte. Zwar dreht sich das Spiel um die Neue Welt, allerdings erst nach ihrer Entdeckung durch Kolumbus.

Die zweite Enttäuschung ergibt sich durch die grafische Aufmachung. Das Haupttableau weiß überhaupt nicht zu gefallen, getoppt wird das Ganze dann aber noch von den rosa Siegpunktmarkern, die eher an kleine Schweinchen erinnern, als an Konquistadoren in ihrer gierigen und rücksichtslosen Suche nach Gold bzw. an die missionarischen Eiferer der katholischen Kirche. Diese Fehlritte schmerzen umso mehr, wenn man daneben die schön gestalteten Rohstoffe aus Holz liegen sieht.

Der Mechanismus des Würfeleinsetzes ist spannend und originell, wenn auch nicht ganz neu, denn die Autoren haben ihn vor einigen Jahren bereits in ihrem Spiel Doodle City verwendet. Würfelspiele, die nicht nur der Gaudi dienen, sondern den Grundmechanismus eines strategischen Spiels darstellen, sollten immer die Möglichkeit bieten, die Ergebnisse zu modifizieren, damit man dem Glück nicht hilflos ausgeliefert ist. Dies gelingt in Santa Maria sehr gut, denn für Geld kann ich jedes Würfelergebnis verändern. Voraussetzung dafür ist natürlich, dass ich dabei über aus-

Fortsetzung von „Santa Maria“

reichend Kohle verfüge, weshalb es schon wichtig ist, für ausreichend Geldquellen zu sorgen, sei es durch Landschafts-, Schiffs-, Bischofs- oder Gelehrtenplättchen.

Es erstaunt mich immer wieder, wie viele Aktionen man mit den wenigen Würfeln, die einem in Santa Maria zur Verfügung stehen, letztendlich ausführen kann, wenn man das eigene Tableau günstig gestaltet und verwendet. Zweifellos ist deshalb eine der wichtigsten Aktionen das Kaufen von neuen Landschaftsplättchen. Je mehr man seine eigenen Landschaften erweitert, umso mehr Erträge bringt das Bewegen der Würfel. Als Bonus kommt noch hinzu, dass es am Spielende noch Punkte für die eigenen Kolonisten gibt, jedoch nur dann, wenn sie in kompletten Spalten oder Reihen des Tableaus liegen. Ein Grund mehr, das eigene Tableau möglichst voll zu bekommen.

Abgesehen von den Punkten und Mehrerträgen, die der Ausbau des eigenen Tableaus bringt, kann man durch das Legen der Landschaftsplättchen gute Kombinationen hinsichtlich der Erträge erzielen. Überhaupt gibt es bei der Platzierung der Landschaften viel zu bedenken, denn man möchte ja möglichst gut funktionierende Produktionswege schaffen. Umso mehr Überlegungen sind dabei notwendig, wenn unter den Bischofsplättchen welche ausliegen, die am Spielende für

bestimmte Landschaftsarrangements zusätzliche Siegpunkte liefern. Dies bietet natürlich Gelegenheit zum Grübeln, was nicht jeder mag.

Leider weist das Spiel auch einen großen Schwachpunkt auf: Es gibt keine Anpassung an die Spielerzahl. So liegen pro Runde genau zehn Landschaftsplättchen aus, egal, ob zwei oder vier Spieler teilnehmen. Dies führt unweigerlich dazu, dass es im Spiel zu zweit keiner großen Anstrengung bedarf, das eigene Tableau mit Plättchen voll legen zu können, während es im Spiel zu viert zu einem großen Gerangel um dieselben kommt. Das ist auch der Grund, warum mir das Spiel zu dritt am besten gefällt. In dieser Besetzung habe ich das Gefühl, das das Spielgeschehen ausgeglichen verläuft. Das trifft übrigens auch auf die Spielzeit zu, die mir zu viert ein wenig zu lange dauert.

Zu viert kam es in meinen Partien bisher auch immer dazu, dass die Schiffe ausgingen. Es ist schon ärgerlich, wenn man zum Schluss noch Rohstoffe besitzt, mit denen man jedoch nichts mehr anfangen kann, weil sie nicht mehr verschifft werden können.

Des Weiteren sind da noch die Gelehrten- und Bischofsplätze, auf denen es in Vollbesetzung natürlich auch zu einem ganz anderen Gedränge kommt als im Spiel zu zweit. Abwechslung bringen die Gelehrten- und Bischofs-

plättchen ins Spiel, von denen je drei zufällig zu Spielbeginn ausgelegt werden. Allerdings muss auch erwähnt werden, dass sie in ihrer Stärke sehr unterschiedlich sind, so dass es bei manchen fast ein Muss ist, den eigenen Mönch möglichst schnell darauf zu platzieren.

Zwar gibt es für die Auswertung am Ende eine ganze Menge dieser "hübschen" Siegpunktmarker, aber das Herumhantieren mit den Punkten ist doch sehr **umständlich**. In meinen Testpartien wurde deshalb immer der Wunsch nach einem Abrechnungsblock geäußert. Es sind schon einige Positionen auszuwerten, da käme ein solches Hilfsmittel sehr recht!

"Santa Maria" macht zweifellos Spaß, es hätte aber einige Möglichkeiten gegeben, aus einem guten Spiel ein sehr gutes zu machen. Diese Chance wurde leider vertan - schade!

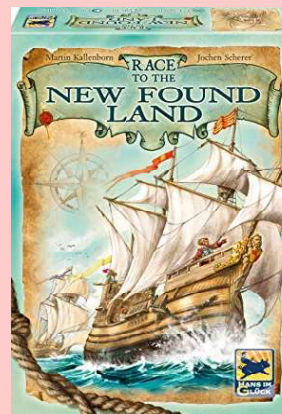
Sandra Lemberger

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Heutzutage kommt man am schnellsten mit dem Flugzeug über den Atlantik, aber früher brauchte man dazu... Na? Richtig: das Schiff! Damit passt auch folgendes Spiel perfekt zum Thema des nächsten Spieleabends...



Titel: **Race to the New Found Land**
Autoren: **Martin Kallenborn & Jochen Scherer**
Verlag: **Hans im Glück**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **60 bis 90 Minuten**
Preis: **Euro 49,90**

Einleitung

Das "Blaue Band" ist bekanntlich eine Ehrung, welche das schnellste Schiff für bezahlende Passagiere auf der Transatlantik-Route Europa – New York (ca. Mitte des 19. Jahrhunderts bis Mitte des 20. Jahrhunderts) erhalten hat.

Im vorliegenden Spiel, das ein paar Jahrhunderte früher angesiedelt ist, schlängelt

sich eine rote Zählleiste wie ein Band quer über den Spielplan. Man könnte fast meinen, dass jener Spieler, der seine Flotte für sein Königshaus am geschicktesten einsetzt, um neues Land zu entdecken und zu besiedeln, und Waren zurück nach Europa zu bringen, als sichtbares Zeichen seines Erfolges bei diesem Wettrennen ein "Rotes Band" erhielt.

Spielbeschreibung

Die "Flotte" jedes Gouverneurs - dies ist die Rolle, die wir in "Race to the New Found Land" übernehmen - hat anfangs aber diese Bezeichnung gar nicht verdient, besteht sie doch aus gerade mal einem Schiff, noch dazu einem eher kleineren. Zum Glück können wir in der **Landphase**, in der wir auch ein bescheidenes Einkommen an Rohstoffen erhalten (1 Holz und 1 Tuch), weitere Schiffe bauen und unseren Hafen ausbauen, welcher anfangs nur Platz für 3 Schiffe bietet.

In der **Planungsphase** teilen wir die Schiffe unserer Flotte bestimmten Aufgaben zu. Jedes Schiff weist dazu vier Werte auf. Der Segelwert gibt an, wie schnell ein Schiff ist und regelt die Reihenfolge, in der wir tätig sind. Die anderen

Werte - Siedler, Kisten und Fernrohre - wirken sich auf die vier möglichen Aktionen aus.

In der anschließenden **Aktionsphase** werden die Aktionen der Reihe nach ausgeführt. Beim **Beladen** bestimmt die Anzahl der Kisten einerseits, welchen Rohstoff wir erhalten, andererseits wie viele Karten wir vom Nachziehstapel ziehen dürfen, um 1 davon auf die Hand zu nehmen.

Beim **Siedeln** bestimmt die Anzahl der Siedler (1 oder 2) für jedes Schiff, wie viele Marker wir auf ein bereits ausliegendes Inselplättchen stellen dürfen. Als Belohnung erhalten wir einen der beiden darauf abgebildeten Boni (Rohstoffe und/oder Siegpunkte).

Beim **Liefern** sind wiederum die auf einem Schiff angegebene Anzahl an Kisten von Bedeutung. Für jeden Rohstoff, den wir zur Erfüllung eines Auftrags in einer der drei europäischen Städte benötigen, brauchen wir 1 Kiste, wobei auch mehr als 1 Schiff für einen Auftrag eingesetzt werden darf.

Die Fernrohre spielen schließlich für die vierte Aktionsmöglichkeit eine Rolle: Das **Entdecken**. Ihre Anzahl be-

Fortsetzung von „Race to the New Found Land“

stimmt, wie viele Inselplättchen wir aufdecken dürfen, die Anzahl der für diese Aktion eingesetzten Schiffe wiederum wie viele dieser Plättchen auf passende Felder des Spielfelds legen dürfen. Für jedes gelegte Plättchen erhalten wir als Belohnung sogar beide die auf abgebildeten Boni.

In der **Schlussphase** wird zuerst geprüft, ob Inseln vollständig entdeckt oder Städte ausreichend beliefert werden konnten, welche daraufhin gewertet werden können. Bei diesen Insel- und Stadtwertungen gibt es für uns Extrapunkte, wenn wir darin Mehrheiten halten. Und schließlich können wir in dieser Phase noch Zielkarten einlösen und die entsprechenden Siegpunkte auf der Zählleiste voranschreiten.

Die erwähnten **Zielkarten** sind neben den Aufträgen und den Wertungen die wichtigsten Siegpunktlieferanten. Sie sind auf raffinierte Weise mit der Zählleiste verknüpft. Bestimmte Felder der Leiste werden zu Beginn mit unterschiedlich geformten Rahmen markiert. Erreicht ein Spieler einen **Rahmenmarker**, darf er sich aus dem zugehörigen Angebot bedienen. Bei drei Rahmen kann man sich eine Zielkarte aussuchen, beim vierten Rahmen erhält man eine Kapitänskarte, die besondere Vorteile bringt, der verbliebene Rahmen bringt lediglich einen zusätzlichen Rohstoff.



Nach der vierten und letzten Runde findet noch eine kleine **Schlusswertung** aller noch nicht abgeschlossener Inseln und Städte statt, auch für verbliebene Karten gibt es ein paar wenige Punkte. Wer schlussendlich auf der Zählleiste am weitesten vorangekommen ist, hat das Rennen nach Neufundland gewonnen.

Fazit

Es fällt mir nicht leicht, "Race to the New Found Land" richtig einzuordnen. Es bedient sich mehrerer Vorbilder und vereint **mehrere Spielmechanismen**. Zum einen handelt es sich um ein Spiel mit **Ressourcenmanagement**, da die Spieler Rohstoffe sammeln, um bestimmte Aktionen (Kauf von Schiffen, Lieferungen, Erfüllung von Zielkarten) durchführen zu können. Es besitzt aber Elemente eines **Mehrheitenspiels**, da es Extrapunkte für Mehrheiten bei Insel- und Stadtwertungen gibt.

Hauptsächlich ist "New Found Land" jedoch - wie der

Titel schon vermuten lässt - ein **Wettrennen**. Aber nicht eines jener Spiele, bei dem man als Erster ein bestimmtes geographisches Ziel erreichen muss. Das "Race" findet nämlich interessanterweise **auf der Zählleiste** statt! Es gilt, auf dieser möglichst rasch voranzukommen, um so früh wie möglich Zugriff auf die Zielkarten zu erhalten.

Der erste Spieler, der einen Rahmen erreicht, kann sich aus allen fünf Karten bedienen. Er hat also die größte Auswahl und kann sich eine Karte nehmen, die er entweder leichter erfüllen kann oder mit der er eine höhere Punkteausbeute erzielen kann. Ein **besonderer Kniff** sorgt zwar dafür, dass der Rahmen für die nachfolgenden Spieler leichter zu erreichen ist, sie müssen sich aber dann auch mit einer geringeren Auswahl zufriedengeben. Für den letzten Spieler verringern sich die Chancen dann dramatisch, noch eine vorteilhafte Zielkarte zu bekommen. Alles in allem ist also **genug Anreiz** vorhanden, sich diesbezüglich zu spüren, sich zu beeilen.

Fortsetzung von „Race to the New Found Land“

Einige Zielkarten zeigen übrigens 2 unterschiedliche Bedingungen und stellen die Spieler damit vor **knifflige Entscheidungen**. Abwarten, bis man die schwierigere Bedingung erfüllt, die mehr Siegpunkte einbringt, oder sich doch lieber weniger Siegpunkten zufriedengeben, welche man dafür aber schneller kassieren kann? Dieser **Dilemma-Faktor** gefällt mir ausgesprochen gut, man muss ständig abwägen, was einem gerade wichtiger erscheint.



Die Nationen, welche die Spieler vertreten, haben übrigens **unterschiedliche Vorzüge**. Die Startschiffe und -karten unterscheiden sich schon ein wenig voneinander, viel wichtiger ist aber der Vorteil, den sich die Spieler während der Landphase beim Ausbau ihres Hafens freischalten können. So kann etwa Portugal 2 zusätzliche Werften bauen, um schlussendlich mit 5 (unter bestimmten Voraussetzungen sogar mit 6) Schiffen unterwegs zu sein. Spanien wiederum kann mit der "Kolonialverwaltung" die Insel besser besiedeln. Und Frankreichs "Zoll" ermöglicht es, für jede erfüllten Lieferauftrag 3 zusätzliche Siegpunkte zu erhalten.

Auf der einen Seite begrüße ich solch eine **asymmetrische Ausgangslage**, da es

verschiedene Vorgehensweisen begünstigt und für einen höheren Wiederspielreiz sorgt. Die Feinabstimmung ist für Autoren und Verlag sicher ein wenig schwieriger, damit die Chancen für alle Nationen dennoch ungefähr gleich bleiben. Allerdings fällt hier auf, dass mit ihrer Sonderfähigkeit die **Strategie jeder Nation schon einigermaßen vorge-**

geben ist. So wäre es für den Franzosen taktisch ungeschickt, auf die wertvollen Extrapunkte beim Liefern zu verzichten, oder für die Spanier, den Vorteil beim Siedeln einfach zu ignorieren.

Die **Planungsphase ist die attraktivste Phase**. Hier planen die Spieler, welche Aktion sie ihren Schiffen zuordnen, wobei natürlich die maximale Anzahl an Schiffen pro Aktion zu beachten ist. Da dies **gleichzeitig** geschieht, hält sich die Spieldauer in Grenzen, selbst in Vollbesetzung dauert eine Partie nicht viel länger als eine Stunde.

In der darauffolgenden Aktionsphase kommt etwas **Interaktion** auf, schließlich treffen die einzelnen Interessen der Spieler auf einem gemeinsamen Spielplan (mit den

offenen Insel- und Auftragsplättchen aufeinander. Wer hier mehr **Segel** vorweisen kann als seine direkten Konkurrenten, kommt noch vor diesen an der Reihe und kann ihnen bestimmte Aktionen wegschnappen.

All dies ist **gut durchdacht und wunderbar konstruiert**. "Race to the New Found Land" ist wirklich solides Handwerk, richtig spannend und auf den Punkt gebracht durch den Charakter eines Wettrennens. Dies wiegt die **mangelnde Innovation**, die Verwendung sattsam bekannter Spielmechanismen mehr als auf, beschert es den Spielern doch einen packenden Wettstreit in der aufregenden Zeit der Entdeckungen. Mir gefällt's, und ich mache mich jederzeit wieder gerne auf in Richtung Neufundland!

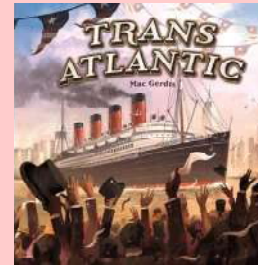
Wally

Game News -
Wertung



Alle „Spiele des Jahres“ seit 1979

Jahr	Spiel des Jahres	Autor(en)	Verlag
1979	Hase & Igel	David Parlett	Ravensburger Spiele
1980	Rummikub	Ephraim Hertzano	Piatnik Spiele
1981	Focus	Sid Sackson	Franckh Kosmos
1982	Sagaland	Alex Randolph & Michael Matschoss	Ravensburger Spiele
1983	Scotland Yard	Projekt Team III.	Ravensburger Spiele
1984	Dampfross	David Watts	Schmidt Spiele
1985	Sherlock Holmes Criminel Cabinet	Anthony Uruburu	Franckh Kosmos
1986	Heimlich & Co.	Wolfgang Kramer	Ravensburger Spiele
1987	Auf Achse	Wolfgang Kramer	F.X. Schmid
1988	Barbarossa	Klaus Teuber	ASS Spiele
1989	Café International	Rudi Hoffmann	Mattel Spiele
1990	Adel verpflichtet	Klaus Teuber	F.X. Schmid
1991	Drunter & Drüber	Klaus Teuber	Hans im Glück
1992	Um Reifenbreite	Rob Bontenbal	Jumbo Spiele
1993	Bluff	Richard Borg	F.X. Schmid
1994	Manhattan	Andreas Seyfarth	Hans im Glück
1995	Die Siedler von Catan	Klaus Teuber	Franckh Kosmos
1996	El Grande	Wolfgang Kramer & Richard Ulrich	Hans im Glück
1997	Mississippi Queen	Werner Hodel	Goldsieber Spiele
1998	Elfenland	Alan R. Moon	Amigo Spiele
1999	Tikal	Wolfgang Kramer & Michael Kiesling	Ravensburger Spiele
2000	Torres	Wolfgang Kramer & Michael Kiesling	FX Spiele
2001	Carcassonne	Jürgen Wrede	Hans im Glück
2002	Villa Paletti	Bill Payne	Zoch Verlag
2003	Alhambra	Dirk Henn	Queen Games
2004	Zug um Zug	Alan R. Moon	Days of Wonder
2005	Niagara	Thomas Liesching	Zoch Verlag
2006	Thurn und Taxis	Karen & Andreas Seyfarth	Hans im Glück
2007	Zooloretto	Michael Schacht	Abacus Spiele
2008	Keltis	Reiner Knizia	Kosmos Spiele
2009	Dominion	Donald X. Vaccarino	Hans im Glück
2010	Dixit	Jean-Louis Roubira	Asmodée Spiele
2011	Qwirkle	Susan McKinley Ross	Schmidt Spiele
2012	Kingdom Builder	Donald X. Vaccarino	Queen Games
2013	Hanabi	Antoine Bauza	Abacus Spiele
2014	Camel Up	Steffen Bogen	Eggert Spiele
2015	Colt Express	Christophe Raimbault	Ludonate
2016	Codenames	Vlaada Chvátil	Czech Games Edition
2017	Kingdomino	Bruno Cathala	Pegasus Spiele
2018	Azul	Michael Kiesling	Next Move Games



TransAtlantic
Historienfilm
Deutschland 2017
Regie: Mac Gerdts
PD Studio
Dauer: ca. 120 min.

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@traunerhof.at

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muß aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knobelrunde".
 Erscheinungsweise:
 Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2018 by Game News
 Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Denkt man an große Atlantik-Überquerungen, fällt einem sofort die Titanic ein, jener Luxusdampfer, der 1912 nach Kollision mit einem Eisberg auf ihrer Jungfernfahrt versank. Die Verfilmung gilt einer der erfolgreichsten Filme aller Zeiten. Im Film „TransAtlantic“ geht es aber nicht um Katastrophen, sondern um den Wettstreit der führenden Schifffahrtslinien ihrer Zeit, die um das prestigeträchtige Blaue Band für die schnellste Schifffahrt auf der Route nach New York konkurrierten, aber auch um den erbitterten Wett-



bewerb um Fracht, Passagiere und den Posttransport, wobei immer größere und bessere Ozeandampfer die Konkurrenten aus ihren Fahrtgebieten verdrängten.

Großartiger abendfüllender Film von Mac Gerdts, der aber wohl kaum so viele Oscars erhalten wird wie James Camerons „Titanic“.



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 Spielertreffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. und 3. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderer 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 Spie-lefest, ...)

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