

KNOBELRITTER ALS HÄNDLER !!!

Merkantiler Abend der Handelsritter am 3. Okt. '18! (S. 1)



314. Ausg. 27. Sept. '18
Auflage 100 Stück (!!!)
27. Jg., Abo 15 Euro



AZUL gewinnt den Dt. Spiele Preis!

Es kommt nicht so oft vor, dass sich die Jury und die Masse der Spieler einig sind. Aber heuer gewann „AZUL“ auch den Deutschen Spiele Preis 2018. Gratulation an den Autor Michael Kiesling und den Verlag (Next Move bzw. Pegasus Spiele)!



Game News - Traun Eigenreportage

Liebe Handelspartner,

Es sind schwierige Zeiten angebrochen: Der internationale Handel steht vor großen Herausforderungen seit die nationalen Interessen in immer mehr Ländern überwiegen.

Zum einen ist da der uneingeschränkte Herrscher über „Istanbul - das Würfelspiel“ um den EU-Betritt wird sich nicht nur aufgrund der neuerlichen Verhaftung unliebsamer Journalisten weiter in die Länge ziehen.

Dabei hatten die Handelsbeziehungen in den Osten so vielversprechend angefangen. Ab dem 11. Jahrhundert war weit länger als ein „Century die Gewürzstraße“ eine der bedeutendsten Handelsstraßen der Welt.

Fast 1000 Jahre später ist das zumindest für den amerikanischen Präsidenten nichts mehr wert. Wenn ihn nicht in diesem „Century fernöstliche Wunder“ umstimmen, werden sich die gegenseitigen Strafzölle noch weiter in die Höhe treiben.

Und dann ist da noch der Brexit, der Österreich zuletzt in unliebsame internationale Schlagzeilen befördert hat. Die britische Premierministerin muss aufpassen, dass sich ihre ehemalige Kolonialmacht nicht von „Rajas of the ganges“ zu tames of the thames entwickelt.

Euer Handelskonsulent Franky lädt deshalb am 3. Oktober ab 18:30 Uhr in sein Seminarhotel um die aktuellen Entwicklungen ausgiebig zu besprechen.

Euer Oliver

HAGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis



Knobelpreis 2018

Der erste Wahlgang brachte noch keine befriedigende Reduzierung auf 3 bis 5 Nominierungen, weshalb die Knobelfritter erneut aufgefordert werden ihre Stimmen für die nun verbliebenen sechs Kandidaten zum Knobelpreis abzugeben. Hier noch die Liste dieser Spiele:

ritter der knobelrunde

Altiplano

Azul

Heaven & Ale

Pulsar 2849

Rajas of the Ganges

Sagrada

It's Sauna-Time!

Wie jedes Jahr bedeuten das Ende des heißen Sommers und der Schulbeginn gleichzeitig auch den Start in die neue Sauna-Saison. Jeden Donnerstag trifft sich die Saunarunde „Schweißperle“ (nicht Schweißkerle!) ab ca. 18:30 Uhr im Traunerhof zum gemeinsamen Schwitzen, Fußball schauen (Europa-Liga) und - zwischen den Aufgüssen - auch für das eine oder andere Spielchen. Gäste sind jederzeit herzlich willkommen!

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 7. Oktober 2018.

Deutscher Spielepreis

Wie auf Seite 1 berichtet, gewann heuer „AZUL“ (von Michael Kiesling / Next Move Games bzw. Pegasus Spiele) den Deutschen Spielepreis. Mehr Informationen darüber auf Seite 15.

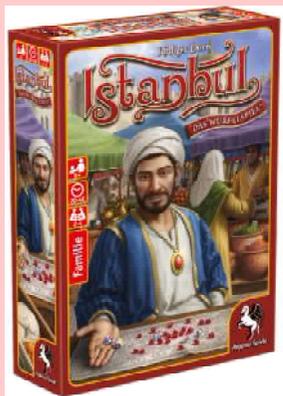
Zwischenwertung

Recht viel wird sich wohl auf den vorderen Plätzen nicht tun. Hier die vorläufige Wertung:

1. Marquis Jakob	242,5
2. Prinz Franky	175,5
3. König Reinhold	139
4. Earl Oliver T.	133,5
5. Earl Gerhard	96
6. Graf Oliver K.	88
7. Marquis Roland	87
8. Graf Johannes	85
9. Marquis Christoph	79,5
10. Baroness Ute	75
11. Prinzessin Luise	63,5
12. Königin Michaela	62
13. Baroness Nicole	59,5
14. Graf Thomas L.	54
15. Graf Udo	42

Game News - Spielekritik

Nirgendwo wird so viel gehandelt wie in Baza-
ren des Nahen und Mittleren Ostens. Damit passt
ja das folgende Spiel wunderbar zum Thema des
nächsten Spieleabends...



Titel: **Istanbul - Das Würfelspiel**
Autor: **Rüdiger Dorn**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **20 bis 40 Minuten**
Preis: **ca. Euro 20,-**

Kleines Quiz gefällig?
Okay: Wie hieß das "Kenner-
spiel des Jahres 2014"?

Richtig: "Istanbul"! Zwei-
te Frage: Was kam dann in den
Jahren danach?

Das war nicht schwierig.
Jedes prämierte oder erfolg-
reiche Spiel zieht unweigerlich
ein paar "expansions" nach
sich. Bei Istanbul waren es die
Erweiterungen "Mokka &
Bakschisch" sowie "Brief &
Siegel", welche den Spielern
zusätzliche Möglichkeiten boten,
um an die begehrten Rubine
zu gelangen.



Anscheinend sind jetzt
die Ideen für Erweiterungen
ausgegangen, weshalb der
Verlag heuer eine **Würfelspiel-Variante**
herausbringt. Jetzt erwürfeln wir uns
Waren, Münzen, Karten und ähnliches,
um - auf die eine oder andere Weise -
Rubine erwerben zu können.

Spielbeschreibung

Nicht ganz unerwartet
spielen **Würfel** in diesem
Spiel die Hauptrolle, welche
unsere Gehilfen darstellen sollen.
Die **sechs Symbole** auf
jedem Würfel geben an, was
uns die Gehilfen besorgen
können: Basarkarten, Geld
und 4 Sorten von Waren, und
zwar Tuch (Rot), Obst (Gelb),
Gewürze (Grün) und Schmuck
(Blau).

Nachdem wir in unserem
Zug zuerst **fünf Würfel** gewor-
fen haben, dürfen wir mit den
gewürfelten Symbolen **bis zu
2 Aktionen** ausführen. Eine
Aktionsübersicht zeigt uns die
möglichen Aktionen:

° 2 gleiche Waren abgeben,
um ein **Warenplättchen** in
dieser Farbe zu erhalten. (Dieses
kann in Folge ein Würfelsymbol
der jeweiligen Farbe genutzt werden.)

° 2 unterschiedliche Waren ab-

geben, um einen **Kristall** zu
bekommen. (Dieser kann in
Folge eingesetzt werden, um
beliebig viele Würfel neu zu
werfen.)

° 3 unterschiedliche Waren ab-
geben, um 1 **braunes Warenplättchen**
zu erhalten. (Dieses wirkt als "Joker"
wie eine Ware beliebiger Farbe.)

° 4 unterschiedliche Waren ab-
geben, um 2 **beliebige Warenplättchen**
zu erhalten.

° Alle gewürfelten Geld-
symbole abgeben, um 2 **Lira pro
Geldsymbol** zu kassieren.

° Beliebige viele Kartensym-
bole abgeben, um pro Symbol
1 **Basarkarte** vom Stapel zu
ziehen. Wir dürfen anschließend
1 davon auswählen und ausführen.
Sie bringt uns unterschiedliche
Vorteile, manchmal profitieren
aber auch unsere Mitspieler davon.

° Ein aufgedecktes **Moschee-
plättchen** nehmen, indem wir
die dafür geforderten Waren
abgeben. Ein Moscheeplättchen
bringt uns einen dauerhaften
Vorteil, wie zum Beispiel einen
zusätzlichen Würfel oder Ein-
nahmen zum Beginn unseres
Zuges. Besitzen wir 5 Moschee-
plättchen (bzw. 4 bei 4 Spielern),
erhalten wir einmalig einen
Rubin von der Moschee des
Spielplans.

Fortsetzung von „Istanbul - Das Würfelspiel“

° Die geforderten Waren bzw.
Lira abgeben, um 1 **Rubin** zu
erhalten, entweder von einer
Rubinleiste an einer der 4
Warensorten oder einem der
beiden Rubinleisten auf dem
rechten oder linken Teppich
des Spielplans.

Sobald wir
mindestens 6 Rubine
gesammelt haben (bzw.
5 Rubine in Vollbesetzung),
wird die laufende Runde
noch zu Ende gespielt.
Wir haben gewonnen,
wenn wir die **meisten
Rubine** vorweisen können,
bei Gleichstand, wenn wir
- nach dem Verkauf ver-
bliebener Waren und
Kristalle - über die **meisten
Lira** verfügen.

Fazit

Es versteht sich von
selbst, dass sich die Spiel-
mechanismen eines Würfelspiels
deutlich von jenen eines
Brettspiels unterscheiden.
Hier wirkt sich vor allem der
Wegfall eines Spielbretts
aus, auch wenn dieser im
Original modular aus
mehreren Ortstafeln
zusammengesetzt wird.
Dadurch fällt auch die
Notwendigkeit flach, seine
Züge logistisch zu planen.

Der beiliegende Spiel-
plan dient lediglich zur
ordentlichen Unterbringung
der Rubine, die es zu
erwerben gilt. Wie gewohnt
geben die freien

Felder neben dem
nächsten Rubin an, wie
viele Waren oder Lira
gefordert werden, um
diese zu bekommen.
Die dafür notwendigen
Aktionen werden nun
nicht mehr mit Händler-
Figuren und deren
Gehilfen auf passenden
Ortstafeln durchgeführt,
sondern rein mit den
**Symbolen auf den
Würfeln.**

Der Unterschied zu den



meisten Würfelspielen
besteht darin, dass hier
die **Würfel üblicherweise
nur ein einziges Mal
geworfen** werden. Gegen
Abgabe eines Kristalls
dürfen alle oder auch nur
ein Teil der Würfel
erneut gewürfelt werden.
Es ist also kein
Würfelzockerspiel, bei
dem man etwa in drei
Würfelversuchen beliebig
viele Würfel beiseitelegt
oder wieder verwendet,
um das Ergebnis zu
optimieren. In den
meisten Fällen muss man
sich mit dem Resultat
seines ersten Würfel-
wurfs zufriedengeben.

Trotzdem ist man nicht
hilflos dem Würfelglück
ausgeliefert. Autor
Rüdiger Dorn ist es
gelingen, **viele Akti-
onsmöglichkeiten** anzubie-
ten, wie man auch auf
den praktischen Aktions-
übersichten erkennen
kann. Stets bieten

sich mehrere Alternativen
an, und für die Spieler
kommt es darauf an,
das Optimum aus ihren
Würfeln herauszuholen.

Die Rubine auf den
Leisten sind anfangs
noch recht günstig zu
haben, für gerade mal
10 Lira, 4 gleiche oder
4 unterschiedliche
Waren. Mit jedem
vergebenen Rubin
steigt aber auch der
Preis für die nachfol-
genden Rubine,
weshalb es vorteilhaft
ist, früher zuzugreifen.
Bei diesem **"Wettrennen"**
um die Rubine kommt
dann auch ein wenig
Interaktion auf. Es
müssen dabei eher
kurzfristige Entschei-
dungen getroffen
werden, bei der auch
die Optionen der
Mitspieler mitberück-
sichtigt werden wollen.

Man kann seine
Planung aber auch
längerfristig auslegen,
und zwar mit den
Moscheeplättchen.
Diese bringen einen
zwar vorerst nicht
näher an Rubine.
Im Gegenteil: Für
deren Erwerb müssen
wertvolle Ressourcen
(meist 3 gleiche,
manchmal aber auch
vier verschiedene
Waren) aufgewendet
werden. In Folge
bringen sie jedoch
ein **permanentes
Vorteil** - einen
zusätzlichen Würfel,
3 Lira Einnahmen
pro Runde, eine
weitere Aktion, u. ä. -
und können so auf
Dauer den Unter-
schied ausmachen.

Zu langfristige
Planung sollte man
allerdings nicht
planen, denn das
Spiel kann schneller
vorbei sein als
einem recht ist.

Fortsetzung von „Istanbul - Das Würfelspiel“

"Istanbul - Das Würfelspiel" ist **kurz und knackig**, und dauert selten länger als 30 Minuten. Für mich bewegt es sich als Würfelspiel **nahe an der Perfektion**, denn mit einfachen Mitteln - ein paar Würfel mit gerade mal 6 Symbolen - wird eine beachtliche Spiel-tiefe erzielt, die den Spielern eine Vielzahl an Möglichkei-ten bietet.

Gegenüber dem Brett-spiel sind natürlich ein paar interessante Elemente verlo-ren gegangen, das "dice game"



HALL OF GAME

Nach dem letztmaligen Aufstieg von AZUL (ich hab's fälschlicherweise noch auf dem Wertungszettel gelassen, daher alles entspre-chend korrigiert) kristallisieren sich die nächs-ten Kandidaten für die „Hall of Games“ heraus. Viel Zeit bleibt heuer ja nicht mehr, gerade mal 3 Wertungsmonate. Damit können es noch maximal 3 Spiele in unsere Ruhmeshalle schaf-fen: YOKOHAMA, welches sich erneut an 3. Stelle wieder findet. Allerdings fehlt ihm ein 1. Platz, womit es sich mit drei 3. Plätzen knapp nicht ausgeben wird. Da muss mindestens ein 4. Platz her. LORENZO DER PRÄCHTIGE hat's etwas einfacher, es braucht nur mehr 6 Punkte, also genügen schon drei 4. Plätze. Für KRAZY WORDZ gilt fast dasselbe, aber der Rückfall letzter Woche schmerzt denn es braucht unbed-ingt seine treuen Fans! Alle anderen müssen sich auf das Jahr 2019 verträsten. Sogar der momentane Spitzenreiter ALTIPLANO, sowie der Zweitplatzierte SAGRADA.

spielt sich jedoch nun flatter, direkter und mit kaum weni-ger Pfiff. Ich bin zwar persönlich kein großer Freund von Erweiterungen und Varianten, ziehe aber meinen Hut vor Rüdiger Dorn ob dieser gelungenen Würfel-Umsetzung seines "Istanbul"- Brettspiels.



Game News - Wertung



Maely

Der Rest des Feldes besteht meiner Meinung nach aus Mitläufern, denn keines drängt sich wirklich auf. Dies gilt vor allem für die in der Tabelle zahlenmäßig überlegenen Expertenspiele, bei denen ein starker Kon-kurrenzkampf um die Stimmen herrscht.

Rausgefallen sind die beiden Spiele A FAKE ARTIST GOES TO NEW YORK und EXIT - DAS SPIEL. Dafür begüßen wir die Neuvorschläge DAS TIEFE LAND (2 x), LUXOR und TRANS ATLANTICA (je 1 x).

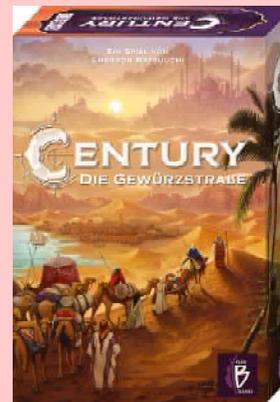
Wertung:

1. Altiplano	2/+ 8/0/10/ +
2. Sagrada	*3/+ 6/0/ 9/ +
3. Yokohama	3/+ 4/0/ 7/ +
Terraforming Mars	2/+ 5/0/ 7/ +
Lorenzo der Prächtige	1/+ 6/0/ 7/ +
Decrypto	1/+ 6/0/ 7/ +
7. Gaia Project	2/+ 3/0/ 5/ -
8. Krazy Wordz	5/+ 0/-1/ 4/ -
Agent Undercover	2/+ 2/0/ 4/ -
10. Pulsar 2849	1/+ 2/0/ 3/ -
11. Ethnos	*1/+ 2/-1/ 2/ +
12. A Fake Artist goes...	*1/+ 0/0/ 1/ -
13. EXIT - das Spiel	0/+ 0/-1/ -1/ -

Vorschläge: Das tiefe Land (2 x), Luxor (1 x), Trans Atlantica (1 x)

Game News - Spielekritik

Beim Handel geht es ja darum, dass beide Seiten Waren erhalten, an die sie sonst weniger gut rankommen. Wie etwa Gewürze, die dafür einen weiten Weg bis zu ihren Endverbrauchern zurückleg(t)en...



Titel: **Century - Die Gewürzstraße**
 Art des Spiels: **Sammel- und Deckbau-Spiel**
 Autor: **Emerson Matsuuchi**
 Verlag: **Plan B Games**
 Vertrieb: **Abacus Spiele**
 Jahrgang: **2017**
 Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
 Alter: **ab 8 Jahren**
 Dauer: **30 bis 45 Minuten**
 Preis: **Euro 34,90**

Einleitung

Vor Jahrhunderten war der Gewürzhandel weltweit der wichtigste Wirtschaftsfaktor. Einige Gewürze waren noch weit wertvoller als Gold. Wohlan, versetzen wir uns zu-rück in jene Zeit. Als Karawa-nenführer wollen wir selbst-verständlich teilhaben an die-sem Reichtum. Wir kaufen entlang der Gewürzstraße Ge-

würze ein, handeln und tau-schen diese, um auf den Märk-ten schließlich die begehrten Aufträge erfüllen zu können.

Spielbeschreibung

Vier verschiedene Ge-würze kommen im Spiel vor, dargestellt durch farbige Würf-el: **gelb für Kurkuma** (ein wesentlicher Bestandteil des Currypulvers), **rot für Safran**, **grün für Kardamom** (eine Pflanzenart aus der Fa-milie der Ingwergewächse) und **braun für Zimt**. Diese Reihenfolge - gelb, rot, grün und braun - repräsentiert auch ihre aufsteigende Wertigkeit.

Wir beginnen unser Un-ternehmen mit einer **Karawa-ne**, welche bis zu 10 Waren transportieren kann, außer-dem mit zwei Händlern und ein paar Säcken Gewürzen, hauptsächlich Kurkuma. Unterwegs treffen wir auf weite-re Händler und hilfreiche Personen. Vom gut gemisch-ten Stapel der Händlerkarten werden **sechs Händler-karten offen in einer Reihe** in der Tischmitte ausgelegt. Diese können uns entweder neue Gewürze beschaffen, Gewürze in wertvollere um-wandeln, oder erlauben uns einen Tausch bestimmter Ge-würze in andere Gewürze.

Fehlen nur noch die **Märkte**. Die Märkte - sie werden hier etwas phantasielos "Punktekarten" genannt - lie-gen ebenfalls offen aus. Auf ihnen sind die gewünschten Gewürze sowie die damit ver-bundene Entlohnung (in Sieg-punkten) angegeben. Oberhalb der beiden vordersten Karten werden zudem einige Silber- bzw. Goldmünzen ge-legt, welche einen Bonus für besonders begehrte Gewürz-kombinationen darstellen.

Wer an der Reihe ist, kann für seinen Spielzug **eine von 4 Aktionsmöglichkeiten** wählen. Er kann

A) eine seiner Handkarten ausspielen und die darauf abgebildete Aktion (Gewürze nehmen, umwandeln oder tau-schen) ausführen.

B) eine Händlerkarte er-werben, indem er zuerst auf alle links des gewünschten Händlers liegenden Karten je ein Gewürz legt (die äußerst links befindliche Karte ist



Fortsetzung von „Century - Die Gewürzstraße“

dennach umsonst), und dann die neue Karte auf die Hand nimmt, eventuell auf ihr liegende Gewürze legt er auf seine Karawanenkarte.

C) Rasten, was bedeutet, dass er alle ausgespielten Händlerkarten zurück auf seine Hand nimmt, wodurch sie ihm ab dem nächsten Spielzug wieder zur Verfügung stehen.

D) Punkte sammeln, indem er alle auf einem Markt benötigten Gewürze abgibt, und dann die Punktekarte verdeckt vor sich ablegt. War es eine der beiden ersten Punktekarten, bekommt er zusätzlich noch die dazugehörige Gold- oder Silbermünze.



Fazit

Die Auslage wird im Falle der Aktionen B und D aufgefüllt, indem zuerst Lücken durch Schieben der Karten nach links geschlossen werden, und danach ganz rechts eine neue Karte (Händler- oder Punktekarte) vom entsprechenden Stapel aufgedeckt wird.

Das Spiel endet nach der Runde, in der mindestens ein Spieler seine 5. Punktekarte (bei 4 oder 5 Spielern) bzw. seine 6. Punktekarte (zu zweit oder zu dritt) genommen hat. Anschließend zählt jeder Spieler die Punkte auf seinen Punktekarten zusammen, addiert noch die Werte seiner

gesammelten Gold- und Silbermünzen hinzu, außerdem zählt jedes verbliebene Gewürz (außer Kurkuma) je 1 Punkt. Der Spieler mit der **höchsten Gesamtsumme** hat sich schlussendlich als geschicktester Karawanenführer erweisen.

Das Spielprinzip von "Century - Die Gewürzstraße" ist ziemlich einfach und bedarf keiner langen Erklärungen: Karten ausspielen, ihren selbsterklärenden Anweisungen folgen, auf diese Weise die passenden Gewürze zusammensammeln und -tauschen, um Punktekarten zu erhalten.

Trotz seiner Simplität ist das Spiel alles andere als banal. Es macht wenig Sinn, irgendwelche Händlerkarten aufzunehmen und wild hin- und her zu tauschen. Es gilt vielmehr, **geschickte Kombinationen** zu finden, auch auf Händlerkarten zu konzentrieren,

deren Aktionen gut zusammenpassen, um möglichst zugsparend und flexibel vorgehen zu können.

So gesehen betreibt man bei "Century" **eine Art Deckbuilding**. Wie in Deckbauspielden kommen erworbene Karten nicht nur einmal zum Einsatz, sondern können öfter verwendet werden. Einige Unterschiede gibt es dennoch. So kommen erstens erworbene Karten sofort auf die Hand und können bereits im nächsten Zug eingesetzt werden. Zweitens entscheidet der Spieler selbst, wann er den Abgestapelten durch die Aktion "Rasten" wieder aufnimmt. Da das Aufnehmen einen ganzen Spielzug verbraucht, sollte dies allerdings sinnvoll geschehen.

Am wichtigsten jedoch: Es gibt keinen Nachziehstapel. Der Spieler hält alle verfügbaren Karten auf der Hand, weshalb er **nicht von etwaigem Kartenglück abhängig** ist und wesentlich besser und gezielter vorgehen kann.

Das größte Atout von "Century - Die Gewürzstraße" ist aber der **äußerst flotte Spielrhythmus**. Da jeder Spieler in seinem Zug jeweils nur genau eine (kurze) Aktion ausführen kann, ist die Downtime sehr gering. Selbst notorische Grübler vermögen das Spiel nicht lange aufzuhalten. Eine Partie dauert daher selten

Fortsetzung von „Century - Die Gewürzstraße“

mehr als eine halbe Stunde, was schon mal zu einer Revanche-Partie verleitet.



Aber auch das **ausgezeichnete Spielmaterial** verdient eine lobende Erwähnung. Die Karten sind großformatig wie Tarockkarten und sehr stabil, und ihre grafische Gestaltung gefällt mir ebenfalls ausgesprochen gut. Die Würfel, welche die Gewürze darstellen, sind aus Holz und können praktisch in den 4 Schalen sortiert werden. Dazu kommen noch echte Münzen aus Metall. Dies alles ist äußerst attraktiv und trägt zur gediegenen Atmosphäre bei.

Als guter Mathematiker möchte ich "Century - Die Gewürzstraße" auch kurz **aus rein rechnerischer Sicht** betrachten. Die Punkte auf den Punktekarten ergeben sich, wenn man den einzelnen Gewürzen in aufsteigender Reihenfolge die Werte von 1 (Kurkuma) bis 4 (Zimt) zuteilt. Es gilt also, mit seinen Aktionen - abgesehen davon, dass man die richtigen Gewürze benötigt - den Gesamtwert seiner

Gewürze zu steigern. Die Händlerkarten sorgen - je nach Art - für einen Zuwachs von 2 bis 4 Punkten. Dieser Wert kann durch die Möglichkeit, einen Tausch auch mehrfach

durchführen zu dürfen, noch gesteigert werden. Häufiges Rasten stellt sich hingegen als kontraproduktiv heraus. Wer diese Überlegungen berücksichtigt, kann dies zu seinem Vorteil nutzen.

Man muss aber nicht unbedingt eine mathematische Koryphäe sein, das Spiel lässt sich auch wunderbar aus dem Bauch heraus und mit gesundem Hausverstand spielen. Außerdem täte man "Century" auf diese trockene Weise Unrecht, denn insgesamt ist es **eine gelungene Komposition**, die sowohl gelegentliche als auch erfahrene Spieler anspricht, und in Bezug auf die relativ kurze Spieldauer doch viel taktischen Tiefgang bietet, inklusive etwas Interaktion durch die offenen Auslagen.

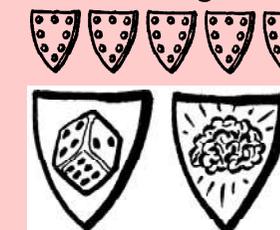


Der erste Teil des Spielertitels - "Century" - ist übrigens ein versteckter Hinweis darauf, dass es nicht bei diesem einzelnen Werk blei-

ben soll. Geplant ist vielmehr eine **Trilogie**, eine Reihe eigenständiger Spiele, die auch in Kombination spielbar sind, und bei der jeder Titel ein Jahrhundert zwischen 1400 und 1700 und die entsprechenden Märkte und Handelsrouten behandelt. Ich bin schon gespannt auf die beiden nächsten Spiele, welche 2018 und 2019 erscheinen sollen. Wenn die spielerische Qualität und der Wiederspielreiz ähnlich hoch sind wie bei "Die Gewürzstraße", freue ich mich schon sehr darauf...



Game News - Wertung

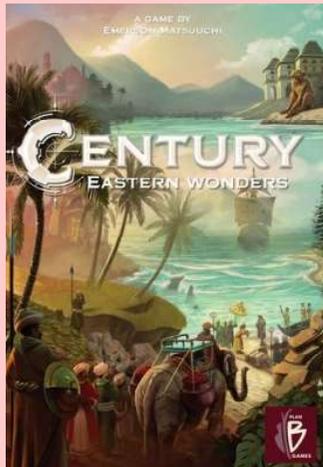


Notenskala

★★★★★	Spitze!
★★★★	sehr gut
★★★	gutes Spiel
★★	so lala
★	schwach

Game News - Spielekritik

Und wenn wir schon beim Gewürzhandel sind, machen wir gleich weiter, nur ein paar Jahrhunderte später. Past ja genauso gut zum Thema „Handel“, oder?



Titel: Century - Fernöstliche Wunder
Art: Sammelspiel
Autor: Emerson Matsuuchi
Verlag: Plan B Games
Vertrieb: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2018
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 30 bis 45 Minuten
Preis: Euro 36,90

Einleitung

Vor Jahrhunderten zwang der lukrative Gewürzhandel die aufstrebenden Nationen der Welt, sich neue Wege zu diesen wertvollen Gütern zu erschließen. Sie wählten den Seeweg, um exotische Länder aufzusuchen. Dabei entdeckten sie die berühmten Gewürzinseln, wo die



kosbarsten Gewürze der Welt wuchsen. In dieser Zeit der Blüte und der Gelegenheiten begeben wir uns auf hohe See, um diesen fernöstlichen Wundern nachzuspüren. Im Namen unserer Nationen versuchen wir als Händler und Freibeuter, aus den Besonderheiten dieser Region Ruhm und Profit zu schlagen...

Spielbeschreibung

Vier verschiedene Gewürze kommen im Spiel vor, dargestellt durch **farbige Würfel**: gelb für Ingwer, rot für Chili, grün für Tee und braun für Gewürznelken. Diese Reihenfolge - **gelb, rot, grün und braun** - repräsentiert auch ihre aufsteigende Wertigkeit. Wir starten allerdings bloß mit wenigen Gewürzen, die wir im Laderaum unseres Schiffes lagern. Um an mehr und/oder wertvollere Gewürze zu gelangen und diese auch in wertvolle Siegpunkte verwandeln zu können, müssen wir unser **Schiff** durch die - für jede Partie neu aufgebaute - **Insel-landschaft** bewegen.

Und so läuft dabei unser **Spielzug** ab:

Zuerst dürfen wir unser **Schiff bewegen**. Die Fahrt auf ein angrenzendes Plättchen ist kostenlos. Wollen wir weiter

ziehen, müssen wir 1 Gewürz unserer Wahl aus unserem Laderaum auf jedes zusätzliche Plättchen legen, welches wir verlassen. Befinden sich auf dem Inselplättchen, auf dem wir unsere Bewegung beenden, Schiffe anderer Spieler, müssen wir jedem davon 1 beliebiges Gewürz abtreten. Erst danach können wir eventuell Gewürze, die auf dem erreichten Feld liegen, in den Laderaum unseres Schiffes räumen.

Anschließend dürfen wir genau **eine Aktion durchführen**. Die einfachste Aktion ist die **Ernteaktion**, die überall erlaubt ist. Wir nehmen uns 2 Ingwer aus dem Vorrat und verfrachten die beiden gelben Würfel in unseren Laderaum. Eine **Marktaktion** ist hingegen nur auf einem Inselplättchen möglich. Die auf der Insel abgebildete Marktaktion zeigt uns, welche und wie viele über dem Pfeil angegebenen Gewürze wir abgeben müssen, um die unter dem Pfeil abgebildeten Gewürze zu erhalten. Dieser Tausch ist dabei beliebig oft gestattet.

Um die Marktaktion einer Insel überhaupt ausführen zu können, müssen wir aber dort einen **Stützpunkt** besitzen, den wir auch unmittelbar vor der eigentlichen Markt

Fortsetzung von „Century - Fernöstliche Wunder“

aktion errichten dürfen. Der erste Stützpunkt auf jeder Insel ist kostenlos, ansonsten müssen wir für jeden bereits vorhandenen Stützpunkt je 1 beliebiges Gewürz abgeben. Wir nehmen anschließend aus der Reihe, die dem Gewürzsymbol der Insel entspricht, den am weitesten links auf unserer Spielerablage stehenden Stützpunkt und stellen ihn auf die Insel. Leeren wir auf diese Weise eine komplette Spalte auf unserer Ablage, dürfen wir außerdem ein **Bonusplättchen** nehmen, welches uns in Folge Vorteile bringen kann.

Die letzte mögliche Aktion ist die **Hafenaktion**, die lediglich in einem der vier gleichmäßig an den Rändern verteilten Häfen durchgeführt werden darf. Ein **Punkteplättchen** zeigt uns, welche Gewürze wie abgeben müssen, um diesen Plättchen zu erhalten, und damit auch die darauf vermerkten Punkte. Das Plättchen im Hafen wird daraufhin mit einem neuen Plättchen vom Stapel ersetzt.

Sobald ein Spieler sein viertes Punkteplättchen erhalten hat, endet das Spiel nach der aktuellen Runde. Abschließend zählen wir unsere **Gesamtpunkte** zusammen, indem wir alle Punkte auf unseren Punkte- und Bonus-

plättchen, die freigelegten Werte auf Feldern unserer Spielerablage, sowie je 1 Punkt für unsere verbliebenen Gewürze (außer Ingwer) addieren. Konnten wir die höchste Gesamtsumme erzielen, haben wir uns als erfolgreichster Gewürzhändler erwiesen.



Fazit

"Century - Fernöstliche Wunder" ist die thematische **Fortsetzung** des Spiels "Century - Die Gewürzstraße" (Plan B Games 2017), bei dem wir Gewürze noch per Karawane zu den Basaren transportierten. Auch hier haben wir es wieder mit vier Gewürzen zu tun, die eine unterschiedliche Wertigkeit aufweisen. Die farbigen Würfel stellen nun jedoch andere Gewürze dar, so ist gelb im neuen Spiel jetzt Ingwer statt Kurkuma.

Das **Spielprinzip** ist jenen des 1. Spiels ebenfalls **sehr ähnlich**. Erneut kommt es für uns Spieler darauf an, Gewürze geschickt und möglichst vorteilhaft zu tauschen, um Aufträge zu erfül-

len, welche Siegpunkte bringen. Allerdings wurde dies alles in der "Gewürzstraße" rein nur mit Karten bewerkstelligt. Der Einsatz der Karten, vor allem aber der Erwerb neuer Karten, um ein effizienteres "Deck" zu erhalten, hatte einiges von einem Deckbauspiel.

"Fernöstliche Wunder" hingegen ist **eher als klassisches Brettspiel konzipiert**, mit modular aus Plättchen aufgebautem Spielplan und Spielfiguren (Schiffen), welche darauf bewegt werden müssen, um passende Aktionen durchführen zu können. Das Handeln und Tauschen folgt hier zwar fast densel-

ben Regeln, ich konnte aber beobachten, dass es bei der gedachten Zielgruppe - Gelegenheitsspieler, Freunde und Familien - wesentlich besser ankommt. Meiner Meinung nach liegt dies wohl daran, dass es hier **weniger abstrakt** wirkt, sondern konkreter, logischer, leichter überschaubar und besser nachvollziehbar.

Einen weiteren Unterschied gibt es noch: Die **Bonusplättchen**. Diese Plättchen, welche wir erhalten, wenn wir beim Bau eines Stützpunktes eine Spalte unserer Spielerablage leeren, können uns - je nach Art - verschiedene Vorteile beschern. Eines bringt "lediglich" Siegpunkte am Spielende, ein anderes erhöht die Ladekapazität unseres

Fortsetzung von „Century - Fernöstliche Wunder“

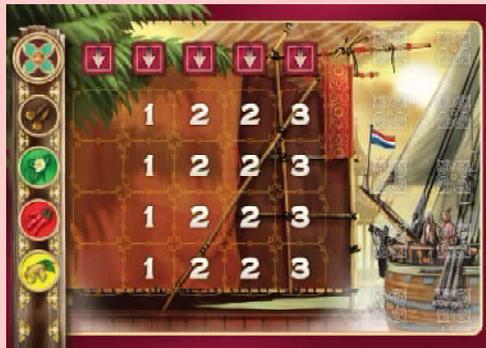
Schiffes um 3 Plätze. Die weiteren Möglichkeiten sind eine zusätzliche kostenlose Bewegung unseres Schiffes, eine rote Chili bei einer Ernteaktion, sowie die Aufwertung eines Gewürzes bei jeder folgende Errichtung eines Stützpunktes.

Nachdem es erlaubt ist, mehrere gleiche Bonusplättchen zu besitzen, kann man seine Vorgehensweise danach ausrichten, weshalb man da schon fast von so was wie einer **Strategie** sprechen kann. Jedenfalls lohnt es sich, das große Potential der Bonusplättchen in unsere Überlegungen mit einzubeziehen.

Auch die **Interaktion** kommt hier etwas mehr zu tragen als im ursprünglichen Spiel. Hat sich diese dort auf das Wegschnappen von Händler- und Punktekarten beschränkt, kommen sich die Spielerhier mit den Schiffen, sowie mit dem Bau der Stützpunkte in die Quere. Ja, es ist sogar möglich, einen Spieler direkt zu blockieren, indem man ihn durch das Besetzen einer Insel oder eines Hafens an seiner geplanten Aktion hindert, wenn er nicht über die zusätzlichen Gewürze verfügt. Im Laufe des Spiels kommt übrigens ein spezielles Plättchen zum Einsatz, welches ei-

nen Hafen vorübergehend sperrt, sobald ein Spieler dort Gewürze abliefern. Dieses **Sperrplättchen** verhindert auf geschickte Weise, dass sich ein Spieler mit dem Beliefern eines einzigen Hafens begnügt.

Das **Spielmaterial** ist wieder mal erste Sahne. Die Gewürzwürfelchen können in



praktischen Schalen sauber sortiert werden, welche das Hantieren damit erleichtern. Die Plättchen sind stabil, ihre Gestaltung ist sowohl übersichtlich als auch ansprechend. Die Stützpunkte sind so wie die Würfel aus Holz. Nur die Spielerablagen sind doch ein wenig dünn geraten, und es gibt - wenn auch minimale - Probleme, alles nach einer Partie wieder geordnet in der Schachtel unterzubringen. Schade ist nur, dass "Century-Fernöstliche Wunder" nur mehr für 4 Personen vorgesehen ist, wofür sicher auch die Kosten für das zusätzliche Spielmaterial - besonders die hölzernen Stützpunkte - verantwortlich sind.

Man kann die beiden "Century"-Spiele übrigens

auch miteinander kombinieren. Diese Variante wird "**Die Gewürzinseln**" genannt. Dazu werden die Rückseiten der Spielerablagen verwendet, auf die bloß 16 Stützpunkte platziert werden, und auch der Aufbau der Inselplättchen unterscheidet sich geringfügig. Aus dem Grundspiel kommen die Händlerkarten hinzu. In seinem Zug kann man dann aus insgesamt vier Aktionsmöglichkeiten wählen: Eine neue Händlerkarte aus der Auslage erwerben, eine Händlerkarte ausspielen, seine ausgespielten Karten wieder aufnehmen (diese drei Aktionen entsprechen jenen des

Grundspiels) oder sein Schiff bewegen, mit allen bekannten Konsequenzen und Effekten.

Für jede Bewegung des Schiffes muss hier jedoch 1 (beliebige) Karte ausgespielt werden, wobei auch schon für den ersten Schritt auf diese Weise zu "bezahlen" ist. Sicher, das Kombi-Spiel funktioniert und hat auch seinen Reiz. Für meinen Geschmack bieten sich jedoch dadurch zu viele Möglichkeiten, das Spiel wird komplexer und **verliert seine schlichte Eleganz**. Mit persönlich gefällt diese Kombination der beiden Spiele eher nicht zu, ich spiele beide lieber separat.

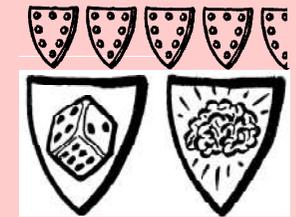
Insgesamt kann ich "Century-Fernöstliche Wunder" sehr empfehlen, es bietet

Fortsetzung von „Century - Fernöstliche Wunder“

gute Unterhaltung mit angenehmer Spieldauer (30 bis 45 Minuten). Ich bin jedenfalls schon sehr gespannt auf den letzten Teil der Trilogie mit dem Untertitel "Eine Neue Welt", welcher 2019 auf den Markt kommen soll.



Truly



Zielgruppen-Wegweiser

Folgende Symbole geben an, für welche Zielgruppe ein Spiel **bestens** (großes Symbol) oder **gut** (kleines Symbol) geeignet ist:



Familien, Gelegenheitspieler, Glücksspieler, Anfänger

Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker



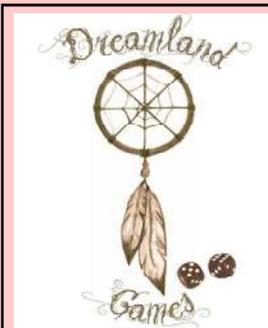
Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Zwei Personen, Paare



Kinder, jüngere Spieler



**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 Spiel Laden 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

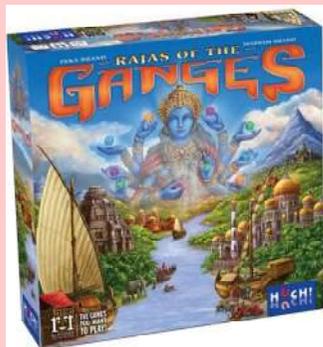
sein, kann es gerne bestellt werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exoten und seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

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

Truly

Game News - Spielkritik

Okay, im folgenden Spiel - übrigens aus dem Online-Spielmagazin „H@ll 9000“ entliehen - geht's um Bauwerke, um Paläste, um das Wohlwollen der Götter, etc. Dennoch kommt auch der Handel im alten Indien nicht zu kurz...



Titel: **Rajas of the Ganges**
Art: **Würfeleinsetzspiel**
Spieleautoren: **Inka & Markus Brand**
Verlag: **R & R Games**
Vertrieb: **Huch! & friends**
Jahrgang: **2017**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **45 bis 75 Minuten**
Preis: **ca. Euro 40,-**

Einleitung

Bei "Rajas of the Ganges" versucht man als Raja bzw. Rani im alten Indien Geld und Ruhm zu erlangen. Dieses gelingt vor allem durch den Ausbau des Palast-Grundstückes und den Erwerb von Märkten. Dabei bleibt es den Spielern überlassen, ob sie sich auf die Anhäufung von Reichtümern oder den Erwerb von Ruhm fokussieren wollen, denn es gibt zwei gegenläufige Punkte-

leisten, wobei derjenige, dessen Marker sich als Erstes kreuzen, das Spiel gewinnt.

Spielbeschreibung

Um den zentralen Spielplan herum befinden sich **zwei gegenläufig nummerierte Punkteleisten**; auf der einen wird das Geldvermögen, auf der anderen (mit doppelt so großen Feldern) der Ruhm der Spieler angezeigt. **Ziel des Spieles** ist es, dass die beiden eigenen Marker aneinander vorbei laufen, dabei spielt es keine Rolle, an welcher Stelle sie das tun.

Um Geld und Ruhm zu erwerben, geht man bei "Rajas of the Ganges" **in klassischer Arbeiter-Einsatz-Mannier** vor. Zu Beginn hat jeder Spieler 3 Arbeiter zur Verfügung, reihum werden diese auf den **Aktionsfeldern** des Hauptspielplans eingesetzt. Manche Aktionsfelder sind nur einmal pro Runde verfügbar, bei anderen gibt es mehrere Felder, wobei jene Arbeiter, die später kommen, meist eine Gebühr bezahlen müssen.

Mit den Aktionen kann man sich **Würfel in vier Far-**



ben besorgen, diese dienen als Ressourcen. Jeder erworbene Würfel wird sofort geworfen, die Augenzahl gibt dann die Menge an, die dieser Würfel von der entsprechenden Ressource verkörpert. Gegen Abgabe von **Karma-Punkten** (die auf einem der Aktionsfelder separat erworben werden können) darf man Würfel auf die gegenüberliegende Zahl drehen.

Mit den Würfel-Ressourcen in passenden Farben kann man **Plättchen für das eigene Palast-Tableau** erwerben. Diese zeigen entweder Märkte, Gebäude oder eine Kombination aus beiden. **Märkte**, die es in drei Sorten gibt, bringen sofort Geld ein sowie die Möglichkeit, später über entsprechende Aktionsfelder nochmalig Geld auszuschenken. **Gebäude** bringen sofort Ruhmespunkte. Für die vier Gebäudearten gibt es dabei zu Anfang jeweils zwei Ruhmespunkte, man kann den Wert über bestimmte Aktionen aber auf bis zu vier je Gebäudeart erhöhen.



Fortsetzung von „Rajas of the Ganges“

Die Palastplättchen haben aber auch **Wege** eingezeichnet, eine Verbindung zum Hauptpalastgebäude muss stets gewahrt bleiben. Zudem kann man durch den Anschluss von Randfeldern auf dem Tableau zusätzliche Boni aktivieren. In der fortgeschrittenen Variante können diese Extra-Belohnungen durch Erwerb von Bonusplättchen noch aktiv geändert werden.

Als weiteres Element gibt es noch den **Fluss**, auf dem man sich fortbewegen kann; auf jedem erreichten Flussfeld wartet eine Belohnung auf den Spieler. Die Gunst bestimmter Persönlichkeiten am Hof kann durch Abgabe einer genau passenden Würfelzahl erworben werden und ist natürlich mit gewissen Belohnungen verbunden.

Zu beachten ist auch, dass bei Erreichen gewisser Punkte auf Ruhmes-, Geld- und Flussleiste gewisse **zusätzliche Boni** ausgeschüttet werden, wie zum Beispiel bis zu drei weitere dauerhafte **Arbeiter**.

Fazit

Was das Material angeht, ist "Rajas of the Ganges" durchaus ein **Hingucker**. Viele bunte Würfel, individuelle Spielertableaus und ein großer bunter Spielplan fallen auf. Manchem ist die Spielplan-Grafik allerdings schon etwas zu grellbunt und überladen,



worunter beim ersten Einstieg auch die Übersichtlichkeit ein wenig leidet. Das aufwändige und durchaus **liebervoll gestaltete Material** kann aber nicht verbergen, dass das Indien-Thema letztlich doch eher aufgesetzt wirkt.

Ansonsten ist das neue Spiel der "Village People" aber durchaus zugänglich. Der Arbeiter-Einsatz-Mechanismus, an dem sich der Spielablauf entlanghangelt, ist recht gewöhnlich, aber eben auch eingängig.

Was "Rajas of the Ganges" besonders machen soll, sind vor allem drei Dinge: die zwei **gegenläufigen Listen für Punkte und Geld**, die zusammen die Siegbedingung konstituieren, die **Würfel als Ressourcen**, und das **Puzzle-Element beim Bebauen des Palastplans**. Das Puzzeln macht durchaus Spaß, vor allem, wenn man die Variante mit den veränderbaren Boni spielt. Das Handhaben der Würfel-Ressourcen ist auch knifflig und eine nette Variante von Ressourcen-Management.

Dass der Erwerb von Ruhm und Geld wirklich einen Unterschied macht, liegt vor allem daran, dass an bestimm-

ten Stellen Boni freigeschaltet werden, die auf den beiden Leisten unterschiedlich ausfallen. Somit ergeben sich auch **drei Grundstrategien**: Fokus auf Geld, Fokus auf Ruhmespunkte oder zuerst auf Geld spielen und im Laufe des Spiels den Fokus auf Ruhmespunkte verschieben. Der letztgenannte Weg scheint tendenziell am erfolgversprechendsten (ist aber nicht der einzig mögliche Weg zum Sieg), was aber auch sinnvoll ist, da dies zugleich der abwechslungsreichste Weg ist.

Bezüglich der Balance ist dennoch ein kleiner Schwachpunkt aufgefallen, denn die Aktion, bei der man für verschiedene Märkte Geld bekommt, ist doch ungleich stärker als die restlichen Aktionen. Dies sollte man Anfängern am Tisch zu Beginn sagen, denn wer diese Einnahmequelle verpasst, liegt sonst schnell unaufholbar zurück. Zumal durch die Boni auf den Leisten, die ansonsten für ein **positives Spielgefühl** sorgen, und die zusätzlich freigeschalteten Arbeiter schnell ein Runaway-Leader-Problem und/oder das Gegenteil davon auftreten kann. Etwas vermindert wird diese Gefahr in der **Fortgeschrittenen-Variante**

Fortsetzung von „Rajas of the Ganges“

(im Regelheft Navaratnas-Version genannt). Ein Plus gibt es außerdem dafür, dass die Kali-Statuen (die die Würfel lagern) sowie die Palast-Tableaus unterschiedliche Seiten haben, mit denen man auch einen kleinen Ausgleich für die Spielstärke schaffen kann.

"Rajas of the Ganges" hat bei unseren Runden zwar nicht den ganz großen Wow-Effekt ausgelöst, ist aber ein **grundsolides Arbeiter-Einsatzspiel** mit vergleichsweise geringer Einstiegshürde für ein Strategiespiel dieser Dauer. Es bietet ausreichend Spiel-tiefe und einige nette Ideen, die dem Spiel eine gewisse Würze geben, insbesondere die **ungewöhnliche Siegbedingung**. Typisch für ein Arbeiter-Einsatzspiel fällt die



Interaktion eher gering aus. Man sollte meines Erachtens ruhig schon ab der zweiten Partie zur Navaratnas-Variante übergehen, die das Spiel nur unwesentlich komplizierter, aber etwas interessanter und ausgeglichener macht.

Hardy Jackson

Game News - Wertung



Mercado
Handelsthiller
Deutschland 2018
Regie: Rüdiger Dorn
Kosmos Studio
Dauer: ca. 45 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.

© 2018 by Game News
 Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Am Markttag geht's hoch her. Unter den wohlhabenden Bürgern entbrennt ein Wettstreit um die Gunst der Händler, welche ihr Ansehen mittels Erwerbs erlesener Objekte steigern wollen.

Dieses Szenario wurde vom Regisseur Rüdiger Dorn gekonnt auf Zelluloid gebannt. Die wertvollen Dinge - Uhren, Ringe, Gemälde, Krüge, aber auch Döfite - müssen dabei mit passenden Münzen (in Gold, Silber, Bronze und Türkis) bezahlt werden, welche die Bürger aus ihren Münzbeuteln ziehen. Lästigerweise kommt



ihnen dabei immer wieder das eine oder andere Falschgeld zwischen die Finger.

Ein interessanter Streifen in gediegener Ausstattung, weshalb nicht nur die Objekte das Prädikat "wertvoll" verdienen.



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 Spielmeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Es-

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

Deutscher Spiele Preis 2018



Das „Spiel des Jahres“ - die prestigeträchtigste Spielesauszeichnung im deutschen Sprachraum - wird ja jedes Jahr von einer Expertenjury gekürt. Beim Deutschen Spielepreis können hingegen Fachhändler, Fachjournalisten, Spielclubs und auch die Spieler selbst ihre Stimmen für ihren Favoriten abgeben. Somit trifft die Prämierung des „Deutschen SpielePreises“ meistens genauer den Geschmack der Spieler selbst.

Dieses Jahr gibt es aber eine - selten genug vorkommende - Überschneidung, denn den diesjährigen Deutschen SpielePreis erhält das aktuelle „Spiel des Jahres“!