

ZWERGE, ORKS & KNOBELRITTER !!

Fantastischer Abend in den Traunerhof-Dungeons!!! (S. 1)



319. Ausg. 28. Feb. '19
Auflage 100 Stück (!!!)
28. Jg., Abo 15 Euro



Traun - Game News -
Eigenreportage



19. Weißkirchner Spiele-Festival

Am 23. und 24. März 2019 lädt Roland Rankl wieder zum großen Spiele-Festival ins Pfarrheim Weißkirchen ein. Beginn ist am Samstag um 15:00 Uhr mit „open end“, am Sonntag geht's von 10:30 bis 17:00 Uhr. der Eintritt ist wie immer frei, außerdem gibt es für die Besucher tolle Preise. Infos unter www.weisskirchen-jvp.org.at

Liebe Phantasten,

im ganzen Oscar-Getöse ist ein kleiner feiner österreichischer Film völlig unverdient beinahe untergegangen. „Wie ich lernte, bei mir selbst Kind zu sein“ erzählt von der Kindheit Paul Silbersteins, dessen Erfahrungen sich so oder so ähnlich auch im Leben des Autors und österreichischen Aushängeschildes phantastischer Begabung André Heller zugetragen haben könnten.

Auch wenn wir nicht in einem „Hexenhaus“ aufgewachsen sind, zieht es uns auch hin und wieder in die „Hero Realms“. Dort dürfen wir uns als magische Schlan-

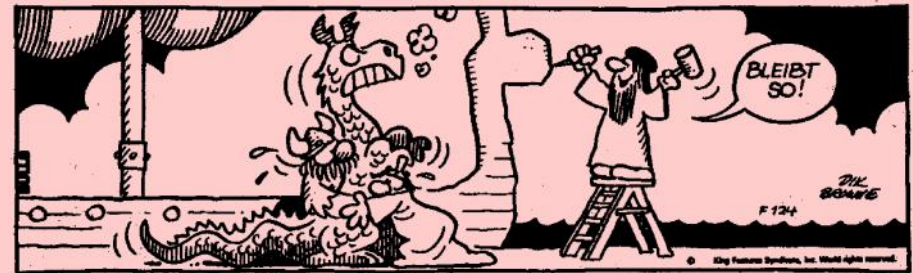
ge „Salamamba“ aus dem Griff des Bösen Zauberers Fiesolix winden, oder in unserer „Roll(e) for Adventure“ gar ganze Königreiche vor der Unterwerfung bewahren.

Falls dir diese Welt mit Zauberern und Gnomen zu viel wird, „schüttel's“t du die Story drumherum ab und freust dich über ein kurzweiliges Spiel mit ungewöhnlicher Mechanik.

Falls ihr also nicht gerade ein wahres Abenteuer in Euren Köpfen erlebt, seid ihr herzlich willkommen am 6. März ab 18:30 Uhr im Traunerhof in eines am Spieltisch einzusteigen.

sagenhafte Grüße,
Euer fantastischer
Oliver Koch

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde

Los geht's mit dem „normalen“ Spieleabend am Mittwoch, den 29. Mai 2019. Am Donnerstag, Freitag und Samstag können von frühmorgens bis spät in die Nacht ausgiebig die fast 4.000 Spiele aus der Knobelritter-Sammlung inklusive der interessantesten Neuheiten aus Essen und Nürnberg gespielt werden. Am Sonntag, den 2. Juni 2019 klingt das Treffen am Nachmittag schließlich langsam aus. Wir freuen uns wieder auf zahlreichen Besuch!

Hall of Games
— Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 10. Februar 2019 bis 12:00 Uhr.

Zwischenwertung
— Die Wertung ist selbstverständlich - noch nicht gerade aussagekräftig, trotzdem hier schon mal der Zwischenstand der Knobelritter nach 2 punkterelevanten Spieleabenden:

1. Prinz Franky	49,5
2. Earl Roland	45,5
3. König Jakob	28
4. Graf Johannes	24
Marquis Oliver T.	24
6. Sir David	20
7. Lady Michaela	16
8. Marquis Reinhold	14
9. Graf Oliver K.	13,5
10. Prinzessin Ute	13
11. Sir Udo	12
12. Prinzessin Nicole	7,5
13. Baron Thomas L.	7
14. Prinzessin Luise	5



Neues vom Trauner
Spielekreis



TraunCON 2018

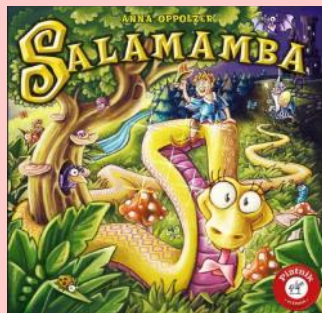
Auch heuer finden am verlängerten Wochenende um Christi Himmelfahrt wieder die „Oberösterreichischen Spieletage“ - zu Neudeutsch: TraunCON - statt. Im Traunerhof treffen sich erneut Spielbegeisterte aus dem oberösterreichischen Zentralraum, aus Wien und anderen Bundesländern, sowie aus dem benachbarten Ausland, um ihrem liebsten Hobby zu frönen.

Saunarunde

Jeden Donnerstag trifft sich die Saunarunde „Schweißperle“ (nicht Schweißkerle!) ab ca. 18:30 Uhr im Traunerhof zum gemeinsamen Schwitzen, Quatschen, Fußball schauen (Europa-Liga) und - natürlich zwischen den Aufgüssen - auch für das eine oder andere Karten- oder Brettspiel. Gäste sind dabei jederzeit herzlich willkommen!

Game News - Spielekritik

~~Eine Zauberschlange, ein paar Wichtel, ein fieser Hexenmeister: das müsste als Zutaten für ein Spiel zum Thema „Fantasy“ wohl genügen...~~



Titel: **Salamamba**
Art: **kooperatives Würfel- und Legespiel**
Autorin: **Anna Oppolzer**
Verlag: **Piatnik Spiele**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **1 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 7 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 28,-**

Die Schlange *per se* hat ja nun wirklich keinen guten Ruf. Man denke da nur an die hinterlistige Schlange im Paradies, an Sir Hiss, an Nagini, an Kaa oder jene an der Supermarktkassa. Wird Zeit, dass da mal ein wenig das ramponierte Image aufpoliert wird. Das Spiel "Salamamba" rückt die Schuppenkriechtiere in ein wesentlich besseres Licht, denn die titelgebende Schlange will den bösen Machenschaften des niederträchtigen Hexenmeisters Fiesolix ein Ende bereiten. In drei Kapiteln helfen die Spieler gemeinsam der Zauberschlange, dem fiesen Magier immer eine Schlangenslänge voraus zu sein.

Die **drei Kapitel** können entweder einzeln oder hintereinander als Kampagne gespielt werden. Nachdem man sich für eine Variante entschieden hat, wird der **Spielaufbau** mit den entsprechenden Spielplan-teilen und Plättchen vorgenommen. Letztere werden verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans platziert. Die spezielle **Aufgabenstellung** gibt dann vor, wie die Aufgabe für Sala-mamba lautet, zum Beispiel muss sie in Kapitel 1 alle Wichtel, die sich unter den Pilzen versteckt haben, finden und einsammeln, bevor Fiesolix in seiner Burg ankommt.

Wer an der Reihe ist, **würfelt mit beiden Spezialwürfeln**. Zuerst bestimmt der **Zauberwürfel**, wie weit die Figur des Hexenmeisters auf seinem Laufweg vorwärts zieht, je nach Anzahl der Zauberhüte sind dies 1 oder 2 Felder. Der Würfel weist aber auch andere Symbole auf. Mit dem Erkundungszauber ("Auge") darf sich der Spieler geheim ein beliebiges Plättchen anschauen, mit dem Dämmerungszauber ("Pfeil") wird sogar ein Plättchen ganz aufgedeckt.

Der **Schlangwürfel** dient schließlich dazu, Salamamba über den Spielplan zu



bewegen. Je nachdem, wie viele Schlangenschuppen der Würfel zeigt, kann die Schlange 1 bis 3 x bewegt werden. Zur Bewegung dienen Schlangenteile in den verschiedensten Größen und Formen, aus denen der Schlangenkörper geformt wird. Um die Schlange **wachsen** zu lassen, wird pro Bewegungsaktion 1 beliebiger Schlangenteil aus dem Vorrat vorne, zwischen Körper und Kopf, eingefügt, wodurch sich die Schlange um bis zu 3 Felder vorwärts schlängelt.

Nachdem die Schlangenteile begrenzt sind, muss man ab und zu die Schlange auch wieder **schrumpfen** lassen, indem man einen Schlangenteil von hinten, zwischen Schwanz und Körper, entfernt und in den Vorrat zurückgibt. Aber auch **wenden** in die Gegenrichtung ist für 1 Bewegungsaktion möglich, wofür einfach Kopf- und Schwanzteil der Schlange miteinander vertauscht werden.

Jedes Mal, wenn der Kopf des Reptils ein **Plättchen** erreicht, wird dieses aufgedeckt. Plättchen mit **fieseren Tieren** wirken sich negativ aus, denn diese flüchten zu Fiesolix und veranlassen diesen, schneller zu laufen. **Zaubergegenstände** wiederum

Fortsetzung von „Salamamba“

stellen sich als sehr nützlich heraus. Je nach Art des Gegenstands kann etwa Wasser überwunden werden (Zauberschiffchen), ein Tunnelplättchen platziert werden (Zauberschaufel), ein Würfel neu geworfen werden (Zauberbuch) oder ähnliches. Alles andere, was sich auf den Plättchen befindet (Wichtel, Kristalle, Schlüssel, Portale), wird unbedingt benötigt, um die anfangs gestellte Aufgabe erledigen zu können.

Gelingt es, die Aufgabe zu erfüllen, bevor Fiesolix das letzte Feld erreicht, haben die Spieler gemeinsam gewonnen. Anderenfalls triumphiert jedoch der böse Hexenmeister, und die Spieler haben als Team verloren.

Kooperative Spiele erleben momentan - spätestens seit dem Riesenerfolg von "Pandemie" - eine richtige Blütezeit. Diesem Trend kann sich auch das Genre "Kinderspiel" nicht verschließen. Bei "Salamamba" gefällt ebenfalls, dass das weitere Vorgehen gemeinsam abgesprochen, beraten, abgestimmt werden kann.

Durch den **Erkundungszauber** haben einzelne Spieler einen besseren Wissenstand als die anderen. Obwohl es den Spielern zwar verboten ist, zu verraten, was genau sich unter einem erkundeten Plättchen befindet, so ist

es dennoch ausdrücklich erlaubt, seinen Mitspieler durch entsprechende Mimik und Gestik Hinweise über die ungefähre Art des Plättchens zu geben, weshalb man in diesem Falle nicht gerade von geheimer Information sprechen kann.



Der **Glücksanteil** ist bei "Salamamba" aber doch **recht hoch**. Die Würfel bestimmen ja nicht nur, ob sich der fiese Zauberer schneller oder langsamer bewegt, und legen somit fest, wie viel Zeit den Spielern für die Bewältigung ihrer Aufgabe zur Verfügung steht. Auch die Aktionen der Schlange werden durch zufällige Würfelwürfe beeinflusst. Wenn Fiesolix recht flott vorankommt und gleichzeitig wenige Schlangenschuppen gewürfelt werden, wird auch mit der geschicktesten Planung kaum ein Sieg möglich sein.

Die beiden empfohlenen **Varianten** für Einsteiger und Profis verbessern bzw. verschlechtern lediglich die Chancen der Spieler, fügen dem Spiel aber weder eine weitere Ebene hinzu, noch erhöhen sie die Entscheidungsmöglichkeiten. Für kleinere Kinder ist es trotzdem empfehlenswert,

mit der einfacheren Variante zu beginnen, um die Wahrscheinlichkeit eines Erfolgserlebnis zu erhöhen.

Wie in vielen Koop-Spielen erweist sich somit das **Spiel selbst als Gegner**. Dem Zufall setzen die Spieler eine möglichst vorausschauende, zeitsparende Vorgehensweise entgegen. Es gilt, die gefundenen Zaubergegenstände taktisch geschickt zu nutzen und den Weg der Schlange bestmöglich zu planen. Für Letzteres hilft es, beim Kundenschaften die richtigen Plättchen aufzudecken, um sich unnötige Wege zu ersparen.

Trotzdem bleibt die **Komplexität überschaubar**. Für Kenner und Experten böte "Salamamba" eindeutig zu wenig Herausforderung, für die **Zielgruppen Familien und Kinder** (Altersangabe "ab 7 Jahren") ist dies aber genau richtig. Abwechslung bieten die drei verschiedenen Kapitel, die miteinander kombiniert eine ganze Geschichte erzählen. Und vielleicht spinnt Spieleautorin Anna Oppolzer in Zukunft die Story ja noch weiter, und wir können Salamamba irgendwann mal durch weitere Abenteuer begleiten. Das interessante Spielsystem hätte es sich jedenfalls verdient.

Noch ein paar Worte zum **Spielmaterial**. Hier hat Piatnik Spiele (fast) alles richtig gemacht: Stabile Kartonteile, große Spezialwürfel, mehrere

Fortsetzung von „Salamamba“

Spielplanteile, eine gelungene, gut aufgebaute Spielregel und sogar eine große Übersichtstafel über die Effekte der 12 verschiedenen Zaubergegenstände. Nur für die Figur des Hexenmeisters Fiesolix hätte ich mir statt des Kartonteils auf einem Standfußchen eine richtige Holzfigur gewünscht.

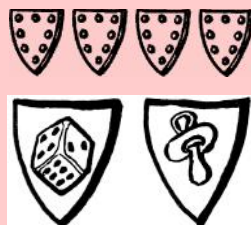
Dafür war das Engagement von Klemens Franz ein absoluter Glücksgriff. Der steirische Spielegrafiker beweist, dass er sich in märchenhafter Umgebung sogar noch wohler

fühlt als in realen oder historischen Sujets. Seine **Illustrationen sind einfach wunderschön** und helfen den Kindern, ins Spiel einzutauchen. Die niedlichen Grafiken und das schöne kooperative Spielgefühl machen "Salamamba" zu einem wirklich empfehlenswerten Familien- und Kinderspiel.



Wally

Game News - Wertung



HALL OF GAME

Der erste Wertungsabend im Neuen Jahr bringt keine wirklichen Überraschungen. Erneut setzt sich COIMBRA an die Spitze und avanciert damit zu einem der aussichtsreichsten Kandidaten für die „Hall of Games“ in diesem Jahr. Aber auch der Zweitplatzierte ALTILPANO empfiehlt sich ausdrücklich für einen baldigen Aufstieg, mit dem frühestens im März, wahrscheinlicher jedoch ab April zu rechnen ist. Jenes Spiel, das bis jetzt die meisten Punkte sammeln konnte, geht diesmal aber wieder leer aus. Der sechste Rang bringt LORENZO DER PRÄCHTIGE nicht näher an unsere Ruhmeshalle.

In den Top Five finden sich noch AZUL - DIE BUNTGLASFENSTER VON SINTRA (gleichauf mit ALTIPLANO), welches sich anschickt, dem Original in ein paar Monaten zu folgen. Ex aequo Vierte wurden mit DECRYPTO und AGENT UNDERCOVER zwei Spiele, die langsam Punkt für Punkt sammeln.

Alle anderen Spiele dürften nur wenig Chancen für die „Hall of Games“ haben. TERRAFORMING MARS, HANAMIKOJI (beide 7.), Aufsteiger DECEPTION (9.), SAGRADA (10.) und TEXAS SHOWDOWN (11.) kämpfen sich mehr schlecht als recht herum. Ganz ausgeschieden sind diesmal CROWN OF EMARA und DAS TIEFE LAND. Schauen wir mal, ob es den Neuvorschlägen KLONG! und PREHISTORY dabei besser ergeht...

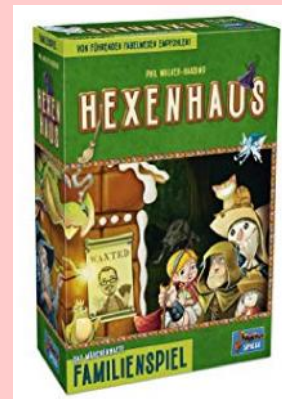
Wertung:

1. Coimbra	5/+	7/-0/12/=
2. Altiplano	2/+	6/-0/ 8/ +
Azul - Die Buntglasfenster	*2/+	6/-0/ 8/ +
4. Decrypto	3/+	4/-0/ 7/ -
Agent Undercover	3/+	4/-0/ 7/ +
6. Lorenzo der Prachtige	2/+	4/-0/ 6/+
7. Terraforming Mars	2/+	3/-0/ 5/=
Hanamikoji	2/+	3/-0/ 5/=
9. Deception	*2/+	2/-0/ 4/+
10. Sagrada	1/+	2/-0/ 3/=
11. Texas Showdown	3/+	0/-1/ 2/-
12. Crown of Emara	0/+	1/-0/ 1/-
13. Das tiefe Land	0/+	0/-0/ 0/-

Vorschläge: Klong! (1 x),
Prehistory (1 x)

Game News - Spielekritik

—Es war einmal vor langer Zeit, da nannte man fremde Wesen noch nicht „Fantasywesen“, sondern „Märchenfiguren“. Und wenn sie nicht gestorben sind, dann knabbern sie auch heute noch an Lebkuchen...



Titel: Hexenhaus
Art des Spiels: **Leg- und Sammelspiel**
Spieleautor: **Phil Walker-Harding**
Verlag: **Lookout Spiele**
Jahrang: **2018**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **Euro 29,90**

"Knusperknusper Knäuschen, wer knabbert an meinem Häuschen?"

Blöde Frage. Viel zu viele Märchenfiguren werden durch den Duft der leckeren Lebkuchen, aus denen mein Haus aufgebaut ist, wie magisch angezogen. Na warte, denen wird das verbotene Naschen schon noch vergehen, so wahr ich eine Hexe bin. Ich

werde die hungrigen Fabelwesen mit ihren Lieblingslebkuchen anlocken und sie dann auf ewig wegsperren!

Der Grundriss meines **Lebkuchenhäuschen** ist quadratisch, nämlich 3 x 3 Felder groß. Als Baumaterial dienen **Doppelplättchen** mit je 2 Baufeldern. Die meisten Felder zeigen einen von vier verschiedenen Lebkuchen: einen roten herzförmigen, einen gelben runden, einen blauen viereckigen oder einen grünen fünfeckigen Lebkuchen. Die restlichen Felder zeigen die Symbole "Treppe", "Tausch" oder "Käfig", welche mir beim Bau des Hauses und/oder beim Anlocken der Märchenwesen behilflich sein können.

Insgesamt stehen mir 15 Doppelplättchen zur Verfügung, vom gemischten allgemeinen Stapel verdeckt gezogen. 3 Stück davon werden aufgedeckt, aus denen ich dann wählen darf. Zusätzlich habe ich bereits eine Treppe in meiner "Werkstatt" (rechts neben meinem Häuschen). Zum Abschluss der Vorbereitung darf ich mir schon eines der 4 Märchenfiguren aus der offenen Reihe nehmen und an meine "Pforte" (oberhalb meines Häuschens) anlegen.

Wenn ich an der Reihe bin, **baue** ich, indem ich eines der drei offenen Doppelplättchen auf 2 Felder meines Häuschens lege. Dabei müssen sich beide überbauten Felder in derselben Ebene befinden. Gegebenenfalls darf ich vorher eine oder mehrere Treppen auf genau eines der Felder legen. Anschließend führe ich die **Effekte** der gerade abgedeckten Symbole aus. Für abgedeckte Lebkuchen darf ich mir die passenden Lebkuchen-Marker aus dem Vorrat nehmen und in meine Speisekammer legen. Für jedes Tauschsymbol darf ich 1 Lebkuchen mit dem Vorrat tauschen, für jeden "Käfig" ein Märchenwesen an meine Pforte legen. Treppen wandern in meine Werkstatt.

Wenn ich jetzt über passende Lebkuchen verfüge, darf ich Märchenwesen aus der offenen Auslage und/oder vor meiner Pforte **einfangen**. Auf jeder Märchenfigur-Karte sind deren Lieblingslebkuchen genau angegeben, also welche und wie viele Lebkuchen gebraucht werden, um sie gefangen nehmen zu können. So kann ich etwa den Froschkönig bereits mit einem grünen und einen gelben Lebkuchen erwischen, während ich für die 7 Zwerge stolze 7 blaue Lebkuchen gesammelt haben muss.

Fortsetzung von „Hexenhaus“

Für jede gefangene Märchenfigur erhalte ich übrigens einen **Joker-Lebkuchen**, den ich sofort in mein Haus einbaue (und damit den überdeckten Effekt auslöse).

Konnte ich durch das Bauen ein komplettes Stockwerk vollenden, darf ich mir eine der ausliegenden **Belohnungskarten** nehmen, welche mir am Ende zusätzliche Punkte einbringen. Nach 15 Runden ist mein Knusperhäuschen fertiggestellt. Nun erhalte ich die **Siegpunkte** für alle von mir eingefangenen Märchenwesen (je nach Anzahl der dafür erforderlichen Lebkuchen zwischen 2 und 10 Punkten), für meine Belohnungskarten, sowie für verbliebene Lebkuchen (1 Punkte für je 2 Stück). Nur wenn ich die meisten Punkte sammeln konnte, kann ich mich als die gerissenste Hexe des ganzen Märchenwaldes bezeichnen.

Als **Legespiel** präsentiert sich "Hexenhaus" als etwas **gewöhnungsbedürftig**. Es zählen ja nicht die Symbole auf den eingesetzten Doppelplättchen. Man erhält stattdessen die **überdeckten** Lebkuchen bzw. Effekte. Dies verlangt nicht nur eine andere Spielroutine - zuerst die Effekte der Felder nutzen, dann erst das Plättchen drauflegen -, sondern erfordert auch sorgfältige

Planung, um die Auslage für die nächsten Runden vorzubereiten.

In dieser Hinsicht gilt es, besonderen Wert auf eine - noch nicht erwähnte - **Sonderregel** zu legen. Überbaut man nämlich mit einem Doppelplättchen 2 gleiche Symbole, erhält man den entsprechenden Effekt nicht bloß doppelt, sogar **dreifach!** Dieser Umstand sollte möglichst oft in die



Planung mit einbezogen werden, schließlich bedeutet hier "mehr" ganz klar auch "besser": Man kann sich "teurere" Märchenwesen leisten, die in der Endabrechnung mehr Punkte wert sind.

Das **Puzzle-Element** verdient ebenfalls Beachtung. Es lässt sich ja leicht ausrechnen, dass sich mit Doppelplättchen alleine auf einem 3 x 3 Felder großen Raster keine Stockwerke komplettieren lassen. Um dies zu bewerkstelligen, aber auch um gleiche Symbole auf verschiedenen Etagen abdecken zu können, dienen die **Treppen**. Diese sind so beschaffen, dass man noch das darunterliegende Symbol erkennen kann. Zudem können Treppen, aber

auch Jokerplättchen hilfreich sein, um Stockwerke schneller fertigzustellen, um früher an die lukrativeren Belohnungen zu gelangen.

Apropos **Belohnungen**: Im Einstiegerspiel zählen bloß die auf der Rückseite aufgedruckten Punkte (zwischen 1 und 8 Punkte), wobei die höheren Punkte klarerweise von jenen Spielern geschnappt werden, die früher Stockwerke vollenden konnten. Im Standardspiel hingegen werden die Vorderseiten der Karten herangezogen, die keinen fixen Punktwert zeigen. Die Anzahl der Siegpunkte ergibt sich aus dem Kartentext. So erhält man beispielsweise Sonderpunkte für jedes "frohgemute" (mit einem freundlichen Lebkuchengesicht markierte) Märchenwesen, für solche mit bestimmten Lebkuchensorten, oder etwa wenn man eine bestimmte Anzahl an Stockwerken vollenden konnte. Dies alles verlangt bereits ein etwas differenzierteres, durchdachteres Vorgehen.

Die Interaktion ist bei "Hexenhaus" nicht sehr hoch, sie beschränkt sich auf das Wegschnappen von Märchenwesen und vor allem von punkteträchtigen Belohnungskarten. Dafür ist aber auch der **Glücksanteil relativ gering**. Trotzdem kann sich die zufällige Verteilung der Doppelplättchen negativ auswirken. Hat man zum Beispiel keine

Fortsetzung von „Hexenhaus“

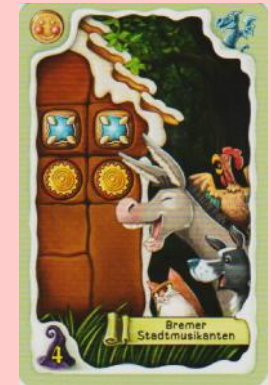
Treppen unter seinen Plättchen, muss man sich zum Vollenden von Stockwerken auf Jokerplättchen beschränken oder notfalls auf einen alternativen Verlegenheitszug zurückgreifen: Für das Abwerfen eines Doppelplättchens erhält man 2 Treppen.

Insgesamt ist "Hexenhaus" ein **gelungenes Spiel**, das durch einen einfachen, aber im Detail doch recht raffinierten Spielmechanismus besticht. Phil Walker-Harding hat einmal mehr bewiesen, dass er ein Meister des abwechslungsreichen, gehobenen

Familienspiels ist. Mir gefällt zudem die tolle Grafik, welche Funktionalität (leicht erkennbare und gut unterscheidbare Symbole) mit schönen, einfach märchenhaften Illustrationen vereint. Kein Wunder, dass das Spiel sowohl im Spieleklub als auch in meinem Familienkreis immer wieder ausgepackt wird.

Melby

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Wie bei den Menschen, gibt es in der Fantasy-Welt ebenfalls gute und böse Wesen. Ist ja auch spannender so, wenn die Guten kräftig gegen die Bösen zu kämpfen haben...



Einleitung

Der Meister der Schatten greift mit seinen Armeen das alte Königreich an. Die Spieler treten gemeinsam gegen ihn an, um ihr Land zu retten, indem sie ihre Würfelergebnisse dazu einsetzen, Land zu schützen und die Feinde zu besiegen.

Spieler erhält eine **Heldentafel**. Wer an der Reihe ist, würfelt mit seinen (zu Beginn fünf) **Würfeln**. Anschließend darf er einen oder mehrere Würfel derselben Zahl einsetzen. Danach wird mit den verbliebenen Würfeln weitergemacht, und zwar so lange, bis alle eingesetzt wurden. Als Abschluss zieht der Spieler eine **Feindeskarte** und legt sie ins entsprechende Gebiet, wo der Feind einen Würfel jeder Zahl entfernt und in den Strudel des Vergessens legt - diese Würfel sind vorerst aus dem Spiel. Befinden sich im entsprechenden Gebiet keine Würfel, so wird stattdessen der

Spielbeschreibung

Zu Beginn werden die **vier Spielplanteile** zusammengesteckt, die Feindkarten gemischt (dabei kommt der Meister der Schatten in das mittlere Drittel), und jeder



Titel: **Roll for Adventure kooperatives Würfelspiel**
Autoren: **Brett J. Gilbert & Matthew Dunstan**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 29,-**

Fortsetzung von „Roll for Adventure“

Markierungsstein auf der dazugehörigen **Schadensleiste** weiterbewegt. Nachdem ein neuer Feind ins Spiel kam, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Würfel können auf **verschiedene Arten genutzt** werden. Sie können auf ein passendes Gebiet (das dieselbe Augenzahl zeigt) gelegt werden. Dort werden Würfel so lange gesammelt, bis sie in ausreichender Anzahl vorhanden sind. Ist dies der Fall, hat die Gruppe eine Landschaft ausreichend mit eigenen Truppen versorgt und erhält als Belohnung einen **Edelstein** sowie alle Würfel zurück.

Alternativ kann ein Würfel mit einer 6 (oder mehrere Würfel mit demselben Ergebnis, die zusammen 6 oder mehr ergeben) dazu eingesetzt werden, einen ausliegenden **Feind zu besiegen**. Dieser landet dann sofort auf dem Ablagestapel, und der aktive Spieler darf die eingesetzten Würfel auf seine Heldenkarte legen, um sie in seinem nächsten Spielzug wieder zu nutzen.

Die letzte Einsatzmöglichkeit ist der **Strudel der Erinnerung**. Er dient dazu, Würfel, die auf dem Strudel des Vergessens liegen, wieder ins Spiel zu bringen. Dazu müssen dort Würfel im Gesamtwert von 10 oder höher abgelegt werden. Nutzt ein Spieler diese Möglichkeit, ist

sein Spielzug danach automatisch beendet, egal, ob er noch Würfel übrig hat oder nicht.

Das Spiel endet, wenn entweder der Schadensmarker eines Gebietes das letzte Feld der Leiste erreicht oder wenn die Spieler eine bestimmte Anzahl an Edelsteinen gewinnen konnten, wodurch alle zusammen gewonnen haben, wohingegen die Gruppe im ersten Fall verloren hat.



Fazit

Bei meinem Spiel handelt es sich um ein Vorführ-exemplar, bei dem alle Teile, die später aus Karton gefertigt werden, aus anderem Material gemacht wurden. Soweit es das mir vorliegende Material anbelangt, gibt es kaum etwas zu beanstanden, lediglich die blauen und grünen Würfel lassen sich bei künstlichem Licht nicht optimal unterscheiden.

Der **Spielablauf ist leicht verständlich**, es gibt allerdings zwei Regelvorgaben, die oft vergessen werden. Beide betreffen den Strudel des Vergessens: Erstens dürfen auch dort nur Würfel mit gleichen Augenzahlen eingesetzt werden. Und zweitens – was ein ganz wesentlicher

Punkt ist – ist nach Nutzung dieser Würfeinsatzmöglichkeit der Zug eines Spielers beendet. Beachtet eine Gruppe diese Regel, so hebt sie sich diese Möglichkeit des Würfeinsatzes oft bis zum Schluss auf. Was natürlich häufig dazu führt, dass die Ergebnisse des oder der letzten Würfel nicht hoch genug sind, als dass sich ihr Einsatz im Strudel des Vergessens lohnen würde. Schließlich bleiben die Würfel so lange dort liegen, bis die geforderte Gesamtsumme von mindestens 10 erreicht wurde.

Dies gilt im Übrigen für alle Einsatzfelder. Es ist daher einerseits wichtig, dass die Gruppe ihre **Würfel nicht zu sehr auf alle vier Landschaften verteilt**, denn dann stehen den einzelnen Spielern in ihren Zügen nur wenig Würfel zur Verfügung. Andererseits ist es auch ratsam, auf allen Gebieten **wenigstens einen Würfel** liegen zu haben, damit ankommende Feinde etwas abzuräumen haben und nicht den Schadensmarker des Gebietes vorwärtsbringen. Diese **Schadensleisten** sind nämlich nur sieben Felder lang, und zum Verlieren reicht es schließlich, wenn nur auf einer Leiste der Marker das letzte Feld erreicht.

Das **Besiegen der Feinde** ist in diesem Spiel unheimlich wichtig. Es gibt da nämlich noch ein Spielelement, das ich noch gar nicht erklärt habe. Die Feindkarten weisen Werte von 1 bis 3 auf. Wird ein

Fortsetzung von „Roll for Adventure“

3er-Feind aufgedeckt, so aktiviert er in allen vier Gebieten sämtliche Feinde, deren Wert niedriger ist. Erst danach greift er seine eigene Landschaft an. Achtet man also nicht darauf, den Bestand der Feinde niedrig zu halten, so kann es passieren, dass der Schadensmarker eines Gebietes mit einem Schlag zwei bis drei Felder vorrückt.



Dies kann auch durch den **Meister der Schatten** passieren. Wird er nämlich vom Feindeskartens Stapel aufgedeckt, aktiviert er sofort alle ausliegenden Feinde ein weiteres Mal. Danach wird noch gewürfelt, und die Feinde im gewürfelten Gebiet schlagen noch einmal zu. Zwar gibt es bestimmte Helden, welche die Schadensmarker rückwärts ziehen lassen können, aber diese Helden müssen erst einmal im Spiel sein.

Womit wir bei einem Punkt angelangt wären, der mir an "Roll for Adventure" weniger gefällt: Die **Sondereigenschaften der Helden** sind unterschiedlich stark. Ein gezieltes Ausschauen der Helden habe ich deshalb in meinen Testrunden recht schnell unterbunden, denn sonst wählen natürlich alle die starken Helden, und mit der richtigen Truppe rückt der Sieg um ein gutes Stück in greifbarere Nähe. Beim zufälligen Vertei-

len kann es natürlich auch zu dieser Konstellation kommen – genauso wie zu einer Gruppe, in der sämtliche Helden eher schwach sind.

Der Verlag hat sich bemüht, das Spiel abwechslungs-

reich und spannend zu halten, auch wenn man es schon des Öfteren gespielt hat. Bedingt ist dies auch gelungen: Es gibt **10 verschiedene Helden**, es besteht die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad zu verändern, indem man mehr oder weniger Edelsteine zum Gewinnen benötigt, **Sonderfeinde** können zum Einsatz kommen (es gibt sogar sechs Blankokarten, für die man sich eigene Feinde ausdenken kann), und die Landschaften können auf eine beliebige von **zwei Seiten** gedreht werden.

Allerdings hat sich gezeigt, dass die Aufgaben der B-Seite des Waldes im Vergleich zu den anderen Gebieten recht leicht zu erfüllen sind, weshalb sich eine Gruppe häufig dieser Aufgabe widmen wird, was dem Spiel definitiv Spannung nimmt.

Abgesehen davon sorgt "Roll for Adventure" für ein **spannendes Gruppenerlebnis**, sofern man grundsätz-

lich nichts gegen Würfel- oder kooperative Spiele hat. Am besten gefällt es mir zu viert.

Geübten Gruppen, die die Stärke der (gezogenen) Helden schon einzuschätzen vermögen, rate ich, die Anzahl der zu gewinnenden Edelsteine der Heldenstärke anzupassen.

Sandra Lemberger

Game News - Wertung



Notenskala

Die Anzahl der Schilde bestimmt die -rein subjektive - Beurteilung der Redaktion

Spitze!

sehr gut

gutes Spiel

so lala

schwach

Game News - Spielekritik

Orks, Magier, Elfen, Zwerge, Ritter, etc.: Das folgende Spiel besitzt alle Zutaten, die ein Fantasy-Spiel braucht, weshalb es einfach ideal zum Thema passt...



Titel: Hero Realms
Art: Deckbauspiel
Autoren: Darwin Kastle & Robert Dougherty
von: White Wizard Games
Jahrgang: 2016
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: Euro 15,90 (dt.)

Wenn es noch eines Bedurfte, dass Spielertemen austauschbar sind, dann haben wir ihn hier: "Hero Realms" ist spielmechanisch fast eine 1:1-Umsetzung von "Star Realms", nur dass es nicht mehr im Weltraum, in einem Science Fiction-Setting spielt, sondern in einer Fantasy-Welt voller Magier, Orks, Elfen und Monstern. Als Held erwerben wir mit Gold neue Aktionskarten und Champions für unser Deck, greifen unsere(n) Gegner an und fügen ihnen auf diese Weise Schaden zu. Wir gewinnen, wenn wir als Letzte noch über Lebenspunkte verfügen.

Wer bereits das Spiel "Star Realms" kennt, kann sich die folgende Spielbeschreibung sparen und direkt zum Fazit vorspringen. Er benötigt eigentlich nur ein kleines Dictionary zur Übersetzung der einzelnen Begriffe, welches ich hier kurz anfüge. Da mir von beiden Spielen nur die Original-Version vorliegt, kann ich leider nur die englischen Begriffe anführen. Zuerst steht der Begriff in "Hero Realms", dann der entsprechende von "Star Realms", in Klammer dann die ungefähre, spielrelevante Bedeutung:

Health = Authority (Lebenspunkte)
Gold = Trade (Zahlungsmittel)
Sacrifice = Scrap (Entsorgung)
Champion = Base (Dauerkarte)
Guard = Outpost (Schutzkarte)

Für alle anderen an dieser Stelle eine kurze **Regelzusammenfassung**: "Hero Realms" ist ein sogenanntes **Deckbauspiel**, also ein Spiel, bei dem die Spieler mit einem kleinen Kartendeck mit eher bescheidenen Fähigkeiten beginnen, dieses aber durch den Erwerb besserer Karten effektiver gestalten. Ausgespielte sowie erworbene Karten kommen auf den persönlichen Ablagestapel, welcher



gemischt und zum neuen Nachziehstapel wird, sobald der alte aufgebraucht ist, wodurch mit Fortdauer des Spiels stärkere Aktionen möglich sind.

Die **Karten** können entweder Gegenstände, Aktionen oder Personen ("Champions") darstellen. Ihre Kosten sind auf der oberen rechten Ecke abgebildet. Im unteren Drittel sind ihre Fähigkeiten angegeben, welche hauptsächlich aus 3 unterschiedlichen Effekten bestehen: **Gold** (dient zum Erwerb neuer Karten aus dem "Markt"), **Combat** (wird für Angriffe auf andere Spieler und deren Champions benötigt) und **Health** (hilft, Lebenspunkte zu gewinnen).

Einige Karten erlauben das Abheben weiterer Karten vom Nachziehstapel, andere zwingen Mitspieler, Handkarten abzulegen, und einige wenige ermöglichen es, Karten aus seinem Deck zu erhöhen. Jede Karte gehört einer der **vier Fraktionen** an. Viele Karten verfügen über eine **"Ally"**-Fähigkeit, welche nur dann eingesetzt werden kann, wenn zuvor bereits eine Karte der entsprechenden Fraktion ausgespielt wurde.

Fortsetzung von „Hero Realms“

Eine Besonderheit stellen die **Champions** dar. Sie kommen nicht wie alle anderen Karten am Ende des Spielzuges auf den Ablagestapel, sondern bleiben offen vor dem Spieler liegen und können so auch im nächsten Zug zum Einsatz kommen. Während sich ein Gegenspieler in den meisten Fällen aussuchen kann, wie er seine Angriffspunkte auf Champions und/oder Spieler verteilt, ziehen die **"Guards"** (spezielle Champions) als Beschützer alle Angriffe auf sich.

Ziel jedes Spielers ist es, die **Lebenspunkte** seines/r Kontrahenten von anfangs 50 auf Null zu reduzieren, um das Spiel zu gewinnen. In den meisten Fällen nimmt dies höchstens eine halbe Stunde, im Normalfall deutlich weniger in Anspruch.

Im Vergleich zu "Star Realms" fällt auf, dass die **Schachtel** deutlich größer und wesentlich stabiler ausfällt. Es findet sich nun auch **Material für bis zu vier Spieler** drin, während man bei "Star Realms" für Partien mit mehr als 2 Spielern ein zusätzliches Exemplar benötigt. Die Kartenqualität war schon vorher gut, und ist auch hier ausgezeichnet. Ist ja auch notwendig, um viele, viele Parti-

en ohne allzu große Abnutzungserscheinungen überstehen zu können.

Was allerdings suboptimal gelöst ist, ist die **Anzeige der "Health"-Punkte**. Fanden sich bei "Star Realms" noch Karten, mit denen man wie mit Geldscheinen den



Bestand an Authority festhielt, sind es hier nur mehr 2 Karten - eine für die Einerstelle, die andere für die Zehnerstelle. Um den Spielstand korrekt anzuzeigen, müssen die beiden Karten richtig zueinander angeordnet werden. Das nervt ziemlich, und kann bei Unachtsamkeit auch durch Verrutschen zu Fehlern führen. Am besten, man behilft sich stattdessen auf altmodische Weise mit einem Zettel und einem Stift.

Der auffälligste Unterschied ist natürlich das **Thema**. Mit dem Fantasy-Setting deckt White Wizard Games die zweite große Themenwelt ab, welche sogar eine noch größere Fangemeinde aufweist. Ob einem nun Science Fiction oder Fantasy besser gefällt, ist reine Geschmackssache. Aus

objektiver Sichtweise wirkt das neue Thema allerdings nun etwas persönlicher, weil man nun Menschen und andere Wesen aus Fleisch und Blut ausspielt, statt seelenloser Raumschiffe.

Da nun automatisch bis zu 4 Spieler teilnehmen können, steigt die Anzahl der **verschiedenen Spielformen**. So kann beispielsweise jeder gegen jeden antreten, oder bloß seinen jeweils linken Nachbarn direkt angreifen dürfen. In beiden Fällen versucht man, als Letzter übrig zu bleiben ("Es kann nur einen geben!"). Aber auch das Bilden von Teams ist möglich. Trotz dieser Varianz erweist sich das **traditionelle Duell** nach wie vor als die **attraktivste Spielform**, da dies flott und direkt ist.

Auch wenn "Hero Realms" haargenau dieselben Spielmechanismen wie "Star Realms" aufweist, spielt es sich im Vergleich doch um einiges direkter, geradliniger, **konfrontativer**. Noch immer spielt das Kartenglück - auch wegen der offenen Kartenauslage des Marktes - eine dominante Rolle. Wer häufiger passende (z. B. zu seiner Fraktion gehörende) Karten vorfindet, oder zum richtigen Zeitpunkt das für eine besonders starke Karte notwendige Gold auf seiner Hand hat, wird wohl kaum aufzuhalten sein. Da aber eine Partie - vor allem zu zweit -

Fortsetzung von „Hero Realms“

selten länger als eine Viertelstunde dauert, ist dieser **Glücksfaktor** durchaus akzeptabel.

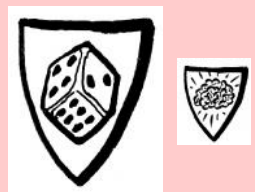
Ein weiterer Vorteil des Fantasy-Settings ist übrigens die Möglichkeit von **Erweiterungen**, für die es sich noch besser als "Star Realms" eignet. So gibt es jetzt schon diverse Charakterpacks, in denen man mit speziellen Startdecks in die Rolle eines Kriegers, eines Zauberers oder eines Diebs schlüpft. Ebenso sind bereits interessante Kampagnen erschienen, in denen die Spieler kooperativ in mehreren Teilen eine Aufgabe zu lösen haben. Dabei ist sogar das Upgraden des gewählten Charakter erlaubt.

Ich kann daher - wie schon seinem Vorgänger - einen **hohen Spielreiz** attestieren. Die kurze Spieldauer, die praktische Größe, sowie die schnelle Erlernbarkeit machen "Hero Realms" zu einem idealen Spiel für unterwegs oder für den Urlaub. Aber auch in unserem Spieleklub wird es gut und gerne ausgepackt, wenn mal auf weitere Mitspieler gewartet wird, oder zum lockeren Abschluss eines anstrengenden Spieleabends.

Wengler



Game News - Wertung



GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sachen
Gesellschaftsspiel

Im 1. Mai 2017 hat Daniel Wenger - nachdem er schon seit längerem einen **Online-Spieleversand** mit Riesenauswahl unter www.dreamland-games.at betrieben hat, auch **einen Spielereisen** 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 irgendwas gerade nicht lagernd sein, kann es gerne bestellt

werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exoten und seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

Die Spieleszene in Oberösterreich ist stark am Wachsen, wie auch die neu gegründeten Spielvereine und zahlreichen Spielesfestbeweisen, an denen sich auch Daniel mit seinem Team engagiert beteiligt. Mit dem neuen Laden hat das spielerische Angebot im Zentralraum eine absolute Bereicherung empfangen.

Wengler

Game News - Spielekritik

Wichtel gehören nicht zu den durch natürliche Evolution auf unserer Erde entstandenen Lebewesen. Folglich müssen sie dem Reich der „Fantasy“ zugeordnet werden...



Spielidee

Da die Bürger von Rappeltal ziemlich faul sind, steht die Arbeit still. Eines Tages kommen Zauberer ins Dorf. Diese schütten nun fleißige Wichtel über dem Dorf aus, die die Arbeit erledigen und den Zauberern gute Einnahmen verschaffen.

1. Der Schüttelzauber: Man schüttelt schwungvoll in einer Bewegung Wichtel aus dem Becher in den Wichtelfänger. Die Anzahl der Wichtel bestimmt die Nummer des Feldes, an dem man die Wichtelaktion anschließend durchführt.

2. Die Wichtelaktion: Wenn die Anzahl deiner Wichtel der Nummer eines Handwerkshauses entspricht, musst du eine der folgenden Handlungen ausführen:

Spielbeschreibung

Das Spiel besteht aus einem **Spielplan**, auf dem das Dorf mit den verschiedenen Handwerkshäusern, dem Gasthaus, dem Marktplatz, dem Pranger und der Schweinegrube abgebildet ist. Der Spielplan hat 2 Seiten, um der Spieleranzahl gerecht zu werden. Eine Seite ist für 2-3 Spieler geeignet, die zweite für 4-6. Außerdem gibt es noch jede Menge Rappeltaler, die es zu verdienen gilt und einen Schüttelbecher, 15 Wichtel und einen Wichtelfänger und für jeden Spieler Waren in einer Farbe.

- Eine **Ware einsetzen**: Du darfst eine eigene Ware auf den Warenplatz mit dem geringsten Wert platzieren und schiebst dabei die dort stehenden Waren auf den nächsthöheren Platz. Wird dabei eine Ware über den höchsten Platz hinaus geschoben, kommt sie auf den Lagerplatz.

- **Waren verkaufen**: Du darfst eine oder mehrere deiner Waren verkaufen, indem du



Titel: **Schüttel's**

Art des Spiels: **Geschicklichkeitsspiel**

Autoren: **Bernhard Lach & Uwe Rapp**

Verlag: **Zoch Verlag**

Vertrieb: **Noris Spiele**

Jahrgang: **2017**

Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**

Alter: **ab 8 Jahren**

Dauer: **ca. 30 Minuten**

Preis: **ca. Euro 25,-**

Einleitung

Bernhard Lach und Uwe Rapp haben sich im Schachverein kennengelernt und beschlossen, als Ausgleich zum vergrübelten Schachspiel in ihren eigenen Spielen nach einfachen, aber doch pfiffigen Spielmechanismen mit Glückselementen zu suchen, bei denen der Spielspaß im Vordergrund steht. Dabei entwickeln sie ihre Spiele immer gemeinsam.

Zu Beginn erhält man 10 Waren und 400 Rappeltaler. Dann kann das Spiel schon losgehen. Jeder Spieler führt 2 Aktionen durch, wenn er an der Reihe ist:

Fortsetzung von „Schüttel’s“

sie auf den Lagerplatz stellst und dir die entsprechende Anzahl Rappeltaler nimmst. Entstehen dabei leere Plätze werden alle noch vorhandenen Waren nach unten verschoben.

Gelangst du allerdings auf die **Pechwichtel-Felder**, musst du je nach Feld 40 Rappeltaler zahlen oder eine Ware von einem Haus entfernen. Gelangst du auf ein **Glückswichtelfeld**, erhältst du hingegen Rappeltaler oder kannst eine Ware zu einem beliebigen Haus stellen.

Das Spiel endet, sobald zwei Spieler keine Waren mehr besitzen oder der Lagerplatz voll ist. Gewonnen hat derjenige, der die meisten Rappeltaler besitzt.

Fazit

Das **Spielmaterial** ist schön und ansprechend gestaltet. Der zweiseitige Spielplan wird der Spieleranzahl wirklich gerecht und verschafft dadurch dem Spiel sowohl in kleiner als auch in größerer Besetzung den versprochenen Spaß. Die gut strukturierten Spielregeln sind leicht zu lesen und ebenso einfach zu verstehen, das heißt man kann sehr schnell zu spielen beginnen.

Das **Glücksmoment** ist durch die Wichtel gegeben, denn auch wenn man sich noch so bemüht, man schafft es nicht, die gewünschte Wichtelzahl auszuschütten! Ein bisschen



haben! In größerer Runde ist dies alles trotzdem noch wesentlich unberechenbarer und daher auch um einiges lustiger. "Schüttel's" ist **für Familien uneingeschränkt empfehlenswert**, da es kurzweilig ist und die Erwachsenen beim Schütteln keinerlei Vorteile haben!

Angie Staudinger

Game News - Wertung



Zielgruppen-Wegweiser

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

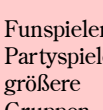
Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker



Zwei Personen, Paare



Familien, Gelegenheitsspieler, Glücksspieler, Anfänger



Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Kinder, jüngere Spieler



Kinder, jüngere Spieler

Kinder, jüngere Spieler



Roll Player
Fantasy Film
Deutschland 2018
Regie: Keith Matejka
Pegasus Movies
Dauer: ca. 75 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 Knoblerunde".
Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2019 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

~~In Fantasy Filmen~~ wie „Hero Quest“, „Dungeons & Dragons“ u. ä. tauchen die verschiedensten Wesen auf: Elfen, Magier, Orks, Zwerge, Halblinge, etc. Aber wie kommen diese Rassen zu ihren unterschiedlichen Fähigkeiten und Eigenschaften? Regisseur Keith Matejka geht dieser Frage in seinem „Prequel“ nach. Er durchleuchtet die Hintergrundgeschichte der Charaktere und ihre Gesinnungen, und wie sie die für ihre Klasse notwendigen Attribute erwerben, um schließlich als Helden zu gelten.



Diese spannende „Wie alles begann...“-Geschichte besticht schließlich durch seinen Abwechslungsreichtum und seine Detailverliebtheit, und macht Lust auf nachfolgende Filme, in denen wir die so erschaffenen Helden durch Abenteuer begleiten...



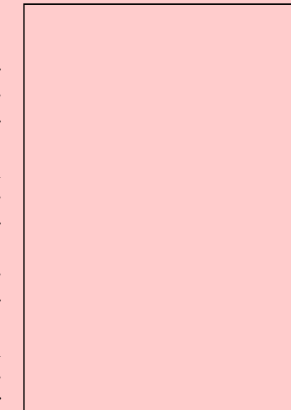
Ritter der Knoblerunde

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

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

Spielefest, ...)

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



P.b.b. - Erscheinungsort Traun - Verlagspostamt 4050