

ANIMAL FARM IM TRAUNERHOF !!!

Tierischer Abend bei den Knobelritten am 4. Sept.! (S. 1)

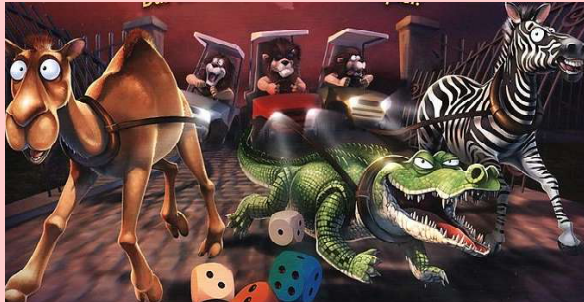


325. Ausg. 29. Aug. '19
Auflage 100 Stück (!!!)
29. Jg., Abo 15 Euro



Knobelpreis 2019

Die meisten Spielepreise sind vergeben, fehlt nur mehr der wichtigste überhaupt: Der **Knobelpreis**, mit welchem die „Ritter der Knobelrunde“ das - ihrer Meinung nach - beste taktische Spiel des Jahres auszeichnen. Der Sieger wird wie immer in zwei Wahlgängen ermittelt. Am kommenden Spieleabend sollen schon mal 3 bis 5 Nominierte gewählt werden. Auf Seite 2 stellen wir ein paar Kandidaten vor...



Traun - Game News - Eigenreportage

Liebe Klimaschützer,

mein ganzes Leben habe ich auf einer Welt verbracht, in der die Menschen mehr Rohstoffe verbrauchen, als nachwachsen können. Einen kleinen Hoffnungsschimmer bietet die Tatsache, dass Kyoto Protokoll und Pariser Klimaabkommen den Trend zu immer mehr Verbrauch einzubremsen konnten. Die viel zitierte Klimawende ist aber auch dieses Jahr noch nicht in Sicht.

Die Herren Bolsonaro und Trump sind auch gerade nicht recht hilfreich in der Sache und versuchen den Verlust von Biodiversität ausschließlich im Great Barrier „Reef“ zu verorten, Hauptsache weit weg.

Dabei hat zweiter viele Indikatoren des von ihm so vehement gelegneten Klimawandels vor der eigenen Haustür: nach dem Motto „**Go Gecko Go!**“ wandern viele Reptilien in seinem Land immer weiter nach Norden. Besagter Gecko ist schon lang nicht mehr nur im Australischen „**Outback**“ oder in Mexiko zu finden, da wird ihm auch seine Mauer nichts nützen.

Wir Knobelritter hoffen mit einem unserer beliebten Infoabende in Zeiten des Klimawandels „**kuhle Kühe**“ zu bewahren, immerhin ist die Erde der einzige „**Planet**“ den wir zur Verfügung haben.

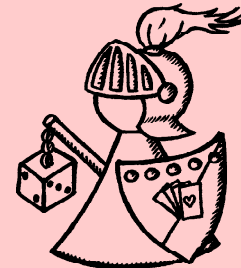
Also seid sparsam, fliegt nicht in die Tropen, sondern stattdessen am 4. September ab 18:00 Uhr dem Traunerhof einen Besuch ab.

Euer Oliver

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner Spielekreis



Knobelpreis 2019

Hier nun eine Auswahl an taktisch orientierten Spielen des Jahrgangs 2018/19 (ohne Anspruch auf Vollständigkeit), welche für unsere Nominierungsliste zum Knobelpreis 2019 in Frage kommen. Der zweite Wahlgang aus den 3 bis 5 ermittelten Nominierungen findet dann am Spieleabend am Mittwoch, den 2. Oktober 2019 statt.

Architekten des Westfrankenreichs, Azul-Die Buntglasfenster von Sintra, Brass-Birmingham, Copenhagen, Detective, Die Kräuterhexen, Die Tavernen im Tiefen Thal, Doppelt so clever, Flamme Rouge, Flügelschlag, Forum Trajanum, Fuji, Hadara, Hexenhaus, Kensington, Lift Off, Lisboa, Mountains, Newton, Outback, Pioneers, Root, Saboteur - The Lost Mines, Teotihuacan, Villainous, Underwater Cities.

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 8. September 2019 bis 12:00 Uhr.

Zwischenwertung:

Jetzt konnte sich zwar König Jakob um 10 Punkte von seinem härtesten Konkurrenten absetzen, aber das Duell scheint sich tatsächlich zu einem Dreikampf um die Krone zu entwickeln.

It's Sauna-Time!

Wie jedes Jahr bedeutet das Ende des heißen Sommers auch den Start in die neue Saunaison. Jeden Donnerstag trifft sich die Saunarunde „Schweißperle“ ab ca. 19:00 Uhr im Traunerhof zum gemeinsamen Schwitzen, Fußballschauen (Europa-Liga) und - zwischen den Aufgüssen - auch für das eine oder andere lockere Spielchen. Gäste sind jederzeit herzlich willkommen!

1. König Jakob	177,5
2. Prinz Franky	167,5
3. Earl Roland	163
4. Marquis Reinhold	84,5
5. Graf Oliver K.	57,5
6. Prinzessin Ute	53,5
7. Baron Thomas L.	51
8. Lady Michaela	44,5
9. Graf Johannes	42
10. Prinzessin Nicole	41,5
11. Sir Udo	39
12. Prinzessin Luise	33
13. Marquis Oliver T.	24
14. Knappe Alex	22

Game News - Kinderspiel

Das folgende Spiel passt ausgezeichnet zum Thema „Tiere“, auch wenn darin eigentlich bloß Viecher einer bestimmten Gattung - nämlich der Reptilien - vorkommen...



Titel: Go Gecko Go!
Art: Würfel-Laufspiel
Autor: Jürgen Adams
Verlag: Zoch Verlag
Jahrgang: 2019
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 6 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: ca. Euro 29,-

Einleitung

Das klingt so wie die Olympischen Sommerspiele der Reptilien: Sein Team - bestehend aus Krokodil, Schildkröte, Frosch und Gecko - vom Startstein den Fluss entlang zuerst bis zum Baumstamm, dem Ziel des Rennens zu bringen. Na dann: Auf die Plätze, fertig, ... Los!

Spielbeschreibung

Motor des Spiels sind 3 Würfel: zwei Farbwürfel und ein Wetterwürfel. Wer an der Reihe ist, würfelt mit allen

3 Würfeln, sucht sich üblicherweise dann eine gewürfelte Farbe aus und bewegt seinen entsprechenden Spielstein - das rote Krokodil, die blaue Schildkröte, den grünen Frosch oder das gelbe Gecko - entsprechend auf den Wasserplättchen vorwärts.

Auf die Teilnehmer des Rennens wartet jedoch ein paar Hindernisse. So überqueren an 2 Stellen **Brücken** den Fluss. Diese können nicht einfach so überwunden werden. Die Reptilien können mit Würfeln nur bis knapp vor eine Brücke gezogen werden, aber nie darüber hinaus. Will man ein Tier darüber hinaus bewegen, muss es darunter durch tauchen. Befindet sich ein Tier auf dem Wasserplättchen genau vor einer Brücke, darf man alternativ statt zu würfeln auch "**schieben**", indem man ein Wasserplättchen über den Startstein in seinen Flusslauf hineinschiebt. Dadurch bewegt sich nicht nur das ausschlaggebende Tier unter der Brücke durch, sondern meist alle eigenen Tiere um eine Position nach vorne.

Die vier Reptilien sind ja - wie ein Blick in "Grzimecks Tierleben" eindeutig beweist - unterschiedlich groß. Aus diesem Grund kön-



nen die größeren Tiere - Krokodile etwa werden mehrere Hundert Kilo schwer - kleinere **auf ihrem Rücken mit-schleppen**. So kann beispielsweise das titelgebende Gecko - mit seinem Gewicht von gerade mal 50 g - mühelos von jedem anderen Tier "huckepack" genommen und mittransportiert werden. Umgekehrt funktioniert dies aber nicht. Im Gegenteil: Befindet sich auf einem Tier ein größeres, kann das kleinere überhaupt nicht bewegt werden.

Der bereits erwähnte **Wetterwürfel** sorgt für Abwechslung im Spielgeschehen. Zeigt der Wetterwürfel die Seite "**Sonnenschein**", dürfen alle Reptilien, die sich auf blau gekennzeichneten - Schattenfeldern befinden, ein Feld in Richtung Sonne vorwärtsziehen. Reptilien sind als Kaltblüter schließlich auf die wärmenden Sonnenstrahlen angewiesen. Der "**Blitz**" er-



Fortsetzung von „Go Gecko Go!“

laubt es, statt die Farbwürfel zu nutzen ein Tier seiner Wahl bis hinter das davor platzierte Tier aufzurücken. Der "Regenbogen" wiederum darf zu den Farbwürfeln als beliebige Farbe mit genutzt werden.

Wem es schlussendlich gelingt, als Erster alle seine vier Tiere (egal in welcher Reihenfolge) auf den rettenden Baumstamm am Ende des Flusslaufs zu ziehen, gewinnt das spannende Wettrennen.

Fazit

"Ein **Farbwürfelspiel** - das ist doch nur was für Kleinkinder!" - wird sich jetzt so mancher Leser denken. Ohne die drei genannten Sonderregeln besäße "Go Gecko Go!" tatsächlich babyleichte Regeln und könnte locker schon von Vierjährigen gespielt werden. Die Altersangabe lautet jedoch "ab 6 Jahren", und dies ist durchaus gerechtfertigt, denn die Brücken, der Huckepack-Transport und der Wetterwürfel bringen doch nicht nur Abwechslung, sondern auch die eine oder andere taktische Überlegung ins Spiel.

Die **Brücken bilden schon mal äußerst interessante Hindernisse**. Sie sind nämlich nicht gleich hoch. Für die beiden Brücken stehen insgesamt vier verschiedene

Brückenbalken zur Auswahl, die nach Belieben auf die stabilen Brückenpfeiler gesteckt werden. Während unter dem niedrigsten Balken das große Krokodil gerade noch durch passt und allerhöchstens zwei Tiere drunter tauchen können, bietet der höchste Balken unterhalb genug Platz für bis zu 3 Tiere. Was oben ansteht, bleibt beim Schieben einfach an Ort und Stelle und fällt anschließend herunter, entweder auf ein leeres Wasserplättchen oder auf andere Tiere, welche sich dahinter befanden.



Aus taktischer Hinsicht lohnt sich Schieben auf jeden Fall, können dabei doch alle Tiere des eigenen Flusslaufs um 1 Feld vorwärtsbewegt werden. Anderenfalls ist man hingegen doch ein wenig vom Würfelglück abhängig. Doch auch hier ist man nicht auf Verderb und Gedeih dem Zufall ausgeliefert. Zwar sind die Farben der vier Reptilien zwar gleichmäßig auf die beiden Farbwürfel verteilt, dafür bietet allerdings der **Wetterwürfel** zwei weitere Möglichkeiten, das Schicksal

zu seinen Gunsten zu beeinflussen.

Insbesondere die 2 Seiten mit dem "**Regenbogen**" bieten den Spielern **mehrere Optionen**. Da kann man dann schön abwägen, welches Tier man ziehen sollte, welches wohl die taktisch günstigere Möglichkeit ist. Hierbei alle Wahrscheinlichkeiten, alle Konsequenzen zu bedenken, übersteigt die geistigen Fähigkeiten der Jüngsten, da sind schon Sechsjährige voll gefordert, ohne sie allerdings zu überfordern.

Ähnlich verhält es sich mit dem "**Blitz**", der ja die Gelegenheit bietet, mit einer Figur bis hinter das davor platzierte Tier aufzurücken. Wer es geschickt anstellt, und beispielsweise eine Figur bewussten am Start zurücklässt, kann auf diese Weise eine Menge Felder zurücklegen. Allerdings bilden auch hier die Brücken natürliche Hindernisse, vor welcher auf jeden Fall angehalten werden muss.

Alles in allem bietet "Go Gecko Go!" genau das **richtige Maß an Regeln**. Eine überschaubare Anzahl, logisch aufgebaut, weder einschränkend noch unübersichtlich. Auch der Anteil an **Glück und Taktik ist ausgewogen** und erlaubt spannende Partien für Jung und Alt. Genau so soll es auch bei einem guten Kinder- und Familienspiel sein!

Fortsetzung von „Go Gecko Go!“

Das **Spielmaterial verdient noch eine besondere Erwähnung**. Der Spielplan ist aus stabilem Karton, mit schönen Vertiefungen, um ein seitliches Verrutschen der Wasserplättchen zu verhindern. Die Brückenpfeiler, die Würfel und die Spielfiguren sind aus Holz. Letztere sind eigentlich Holzquader in vier verschiedenen Größen und Farben, die gut aufeinander gestapelt werden können. Die Gestaltung stammt von der gebürtigen Portugiesin Gabriela Silveira, deren farbenfroher Stil die Kinder sofort

Wally

Game News - Wertung



HALL OF GAME



ALTIPLANO hat es geschafft! Der vierte Platz in der Wertung reicht, um als heuer drittes Spiele (nach YOKOHAMA und COIMBRA) in unsere „Hall of Games“ aufzusteigen. Bereits nächsten Monat könnte dies auch LORENZO DER PRÄCHTIGE gelingen, dazu ist aber eine kleine Verbesserung vom momentan 5. Platz auf den vierten Platz notwendig. Gut schaut es auch für AZUL - DIE BUNTGLASFENSTER VON SINTRA (diesmal 3.) aus, denn ihm fehlen auch nur mehr 8 Punkte. Dies könnte sich auch heuer noch - in 2 oder 3 Monaten - ausgeben.

Jetzt fehlen aber noch die beiden Spitzenreiter der Wertung, und diese sind eher eine Überraschung. Zum einen der Neuvorschlag KUHLE KÜHE an der 1. Stelle, welcher die Hoffnung der Gelegenheitsspieler trägt. Zum anderen „Veteran“ TERRAFORMING MARS - immerhin seit August 2017 dabei!, das sich an die 2. Stelle hieven konnte.

zum Losspielen anregt. Mich wundert es daher keinesfalls, dass "Go Gecko Go!" von der Jury zum "Kinderspiel des Jahres 2019" nominiert wurde.



p.S.: „Go Gecko Go!“ wurde heuer zum Kinderspiel des Jahres nominiert, musste sich aber schließlich dem Spiel „Tal der Wikinger“ geschlagen geben.



Unter den Anwärtern auf die „Hall of Games“ befinden sich 3 Spiele für eher lockere Runden: JUST ONE, TEXAS SHOWDOWN und L.A.M.A. Alle drei konnten schon mal von der Spitze der Wertung lachen, befinden sich nun aber außerhalb der „Top Five“ und damit außerhalb der Punkteränge. Ob das eine oder andere ein Comeback feiern kann?

Von einem Spiel - HANAMIKOJI - müssen wir uns verabschieden, dafür wurde DIE TAVERNEN IM TIEFEN THAL neu vorgeschlagen.

Wertung:

1. Kuhle Kühe	*3/+12/-0/15/ +
2. Terraforming Mars	1/+12/-0/13/ +
3. Azul - Die Buntglasfenster	2/+ 8/-0/10/ +
4. ALTIPLANO	3/+ 6/-0/ 9/ ++
5. Lorenzo der Prachtige	3/+ 5/-0/ 8/ -
6. Just One	3/+ 2/-0/ 5/ -
7. Texas Showdown	3/+ 0/-0/ 3/ -
L.A.M.A.	3/+ 3/-3/ 3/ -
Lift Off	1/+ 2/-0/ 3/ +
10. Newton	0/+ 2/-0/ 2/ =
Werwörter	0/+ 5/-3/ 2/ =
Hadara	*2/+ 0/-0/ 2/ +
13. Hanamikoji	0/+ 0/-0/ 0/ -

Vorschlag: Die Tavernen im Tiefen Thal (1 x)

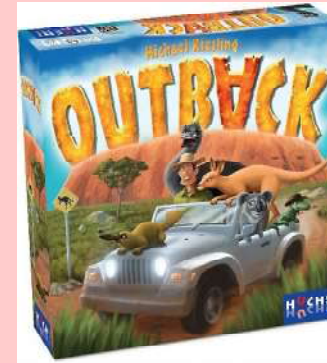
Game News - Spielekritik

Jene Tiere, die im folgenden Spiel vorkommen, findet man ausschließlich auf einem einzigen Kontinent, nämlich Australien. Und da vor allem im...



Spielbeschreibung

Bei der einzigartigen Fauna Australiens handelt es sich bei den Tieren natürlich nicht um Hund, Katze oder Schwein, sondern um Emus, Koalas, Schnabeltiers, Warane und Kängurus. Die 90 **Tierplättchen** - jedes Tier gibt es 18 x - kommen in einen Stoffbeutel (eh klar: Beuteltiere, haha!), aus dem dann 5 Plättchen gezogen und offen auf den Jeep gelegt werden.



Titel: **Outback**
 Art: **Würfel-Legespiel**
 Autor: **Michael Kiesling**
 Verlag: **Huch! & friends**
 Jahrgang: **2018**
 Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
 Alter: **ab 8 Jahren**
 Dauer: **30 bis 40 Minuten**
 Preis: **ca. Euro 30,-**

Einleitung

Als "Outback" werden australische Regionen bezeichnet, die fernab der Zivilisation liegen. Es umfasst beinahe drei Viertel der Fläche Australiens und erstreckt sich hauptsächlich über das Northern Territory und Western Australia sowie Teile von Queensland, New South Wales und South Australia. Und genau dorthin versetzt uns das gleichnamige Spiel aus dem Hause "Huch! & friends), wo wir den Rangern helfen sollen, neue Tiere anzusiedeln.

Dieselben 5 Tiere finden wir ebenfalls auf den **Spezialwürfeln**. Die sechste Seite jedes Würfels zeigt einen "Joker", der für jede der 5 Tiere verwendet werden kann. Wer an der Reihe ist, nimmt sechs Würfel und darf bis zu 3 Mal würfeln, wobei er bei jedem Wurf beliebig viele Würfel herauslegen, sowie bereits herausgelegte Würfel erneut mitwürfeln darf.

Mit dem erzielten Würfelergebnis darf man sich Tierplättchen vom Jeep nehmen und in die eigene **Outback-Landschaft** ablegen. Dabei ist jedoch zu beachten, dass ein Plättchen nur dann in eine Reihe gelegt werden darf, wenn **mindestens so viele passende Symbole** erwürfelt wurden, wie die Zahl in der

entsprechenden Zeile vorgibt. Hat man nichts Passendes gewürfelt, muss ein beliebiges Tierplättchen mit der Rückseite auf ein beliebiges Feld gelegt werden, was am Ende des Spiels 2 Minuspunkte bringt.

Für jedes neu angesiedelte Tier erhält man **Punkte**, und zwar 1 Punkt für das soeben gelegte Tier, einen weiteren Punkt für jedes Tier, das sich in der gleichen Tiergruppe befindet. Je mehr gleiche Tiere man also nebeneinander legt, umso mehr Punkte bekommt man dafür. Die erhaltenen Punkte rückt man mit dem **Punkteanzeiger derselben Tierart** auf der Punkteleiste vor. Schafft man es, 3 gleiche Tiere in sein Territorium zu legen, darf man sich das **Bonusplättchen** der betreffenden Tierart nehmen und auf ein Bonusfeld ableben, was bis zu 5 Bonuspunkte einbringt.

Die bereits erwähnte **Punkteleiste** bietet eine Besonderheit. Jeder Punkte-marker, der sich noch auf dem



Fortsetzung von „Outback“

Startfeld befindet, bringt 3 Minuspunkte. Dann steigen die Punkte auf der linken Seite von 1 bis 9 Punkte an. Wird ein Marker weitergezogen, beginnt der obere Teil wieder mit 1. Man sollte sich davon aber nicht abschrecken lassen, denn am Ende des Spiels gibt es auf der linken Punkteleiste nur Punkte für die letzten 3 Tiere. Es lohnt sich also, 2 Tiere auf den obersten Teil der Punkteleiste zu haben. Am Ende, wenn mindestens ein Spieler alle Felder seiner Outback-Landschaft belegen konnte, gewinnt der Spieler, der die **höchste Gesamtpunktzahl** erreicht.

Fazit

Jede Landschaftstafel besteht bei "Outback" aus 15 Feldern. Rein theoretisch kann ein Spieler seine Tafel aber bereits in 10 Runden komplett aufgefüllt haben, weil ja mit einem passenden Würfelergebnis gleich mehrere Tierplättchen vom Jeep genommen werden. In der Praxis dauert es aber **12 bis 14 Runden**, bis ein Spieler das Spiel beendet.

Quantität ist aber bei weitem nicht alles. Viel wichtiger ist es da schon, die richtigen Tiere zu sammeln, größere Tiergruppen zu bilden, um auf diese Weise mehr Punkte zu erhalten. Und nicht zuletzt sorgt die **raffinierte Punkte-**

wertung dafür, dass man sehr wohl ein, besser noch: 2 Punkteanzeiger von der linken auf die obere Punkteleiste bringt, um höhere Punkte zu erzielen.

Zu alledem ist aber eine **gehörige Portion Glück not-**



wendig. Und dies betrifft nicht nur Würfelglück, das man klarerweise braucht, um mit drei Würfelversuchen auf ein gutes Ergebnis zu kommen. Man benötigt gleichzeitig auch das passende Angebot von Tierplättchen auf dem Jeep. Dieser doppelte Glücksanteil - Würfeln und zufällig gezogenes Angebot - sorgt bei manchen Spielern für Unverständnis und Kritik. Sicher ist es ärgerlich, wenn man beispielsweise ein Känguru braucht, tatsächlich auch viele Kängurus würfelt, dann aber keines zur Verfügung steht. Ich persönlich finde dies für ein Spiel, das sich ja ohnehin nicht an Experten und Strategen richtet, durchaus in Ordnung.

Wer's trotzdem etwas taktischer haben will, sollte die **Variante "Outback plus"** spielen. Hierbei wird die Rückseite der Outback-Landschaft

ten verwendet, welche 21 Felder aufweist, außerdem kommt ein siebenter Würfel zum Einsatz. Die längere Spieldauer (ungefähr eine Viertelstunde mehr) reduziert schon ein bisschen den Glücksfaktor. Noch mehr verändern jedoch die neuen Bonusplättchen den Charakter des Spiels.

Man erhält nun Bonuspunkte dafür, etwas als erster zu schaffen, zum Beispiel zuerst 5 Emus in seiner Landschaft anzusiedeln oder die oberste Reihe komplett mit Tieren zu belegen. Dies hat **mehr Wettbewerb**

zur Folge und bietet ein reizvolles Wettrennen um die Belohnungen. Und schließlich bietet diese Variante noch alternative Wertungen für die verlorenen Felder, bei denen die Minuspunkte keinen fixen Wert haben, sondern sich je nach Wertungsplättchen nach anderen Kriterien richten, beispielsweise von angrenzenden Tieren oder der entsprechenden Reihe abhängen.

Noch ein paar Bemerkungen zur Aufmachung. Die Landschaftstafeln und die Plättchen sind stabil, der Jeep zwar nicht notwendig, aber ein schöner optischer Aufputz. Soweit alles in Ordnung. Nur die etwas fummelig geratene Punkteanzeiger für die fünf Tiere fallen funktionell stark ab, da sie leicht verrutschen können. Außerdem vermisste ich in der Spielregel in diesem Zusammenhang eine Klar-

Fortsetzung von „Outback“

stellung, ob sich mehrere Punkteanzeiger auf derselben Position der Punkteleiste befinden dürfen oder nicht.

"Outback" kommt zwar bei weitem nicht an "Azul" - Michael Kiesling's bestes Spiel dieses Jahrgangs - heran, aber mir gefüllt es trotzdem ganz gut. Für Einsteiger und für ein kürzeres Spiel empfiehlt sich das Originalspiel. Ein spannenderes, abwechslungsreicheres und auch taktisch etwas anspruchsvolleres Spiel bietet jedoch die gelungene Variante.



Wendy

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Nachdem 70 % der Erdoberfläche mit Wasser bedeckt sind, müssen wir uns bei Thema „Tiere“ wohl auch jenen in unseren Weltmeeren widmen. Wie zum Beispiel den Korallen...



Titel: Reef
Art des Spiels: **Legespiel**
Autor: **Emerson Matsuushi**
Verlag: **Next Move Games**
Vertrieb: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **30 bis 45 Minuten**
Preis: **Euro 39,90**

Das Great Barrier Reef. Hier offenbart sich die Schönheit der Ozeane. Wir tauchen ein in eine wundersame Farbenpracht unter dem Meer. Die Korallenriffe bieten unserem erstaunten Blick eine faszinierende Vielfalt an Farben und Formen. Ein solch beeindruckendes Spektrum an saten, bunten Farben findet man in der Natur sonst nur in blühenden Blumenwiesen oder in herbsthlichen Wäldern. Ob wir es bei einem Versuch, unser eigenes Korallenriff zu erschaffen, mit der Schöpfung aufnehmen könnten?

Wir können's ja mal probieren, wenn auch in stark reduzierten Maße. Jeder erhält



sein **eigenes kleines Riff**, das 16 Korallen (in einem 4 x 4 Raster) Platz bietet. Die **Korallen** gibt es - der Einfachheit halber - auch nur in vier Farben: gelb, rot, grün und violett. Je eine platzieren wir in beliebiger Ausrichtung auf die vier zentralen Felder unseres persönlichen Riffs. Allein schon aufgrund dieser Simplifizierung kann unser kläglicher Versuch, die Natur zu imitieren, von vorneherein nur zum Scheitern verurteilt sein.

Wie bringen wir unser Riff nun zum Wachsen? Verantwortlich dafür sind **Spielkarten**, von denen wir anfangs 2

Fortsetzung von „Reef“

Stück vom gemischten Stapel auf die Hand bekommen. Anschließend bilden wir aus den obersten 3 Karten des Stapels eine offene Kartenauslage. Wenn wir an der Reihe sind, dürfen wir **(A)** entweder eine Karte aus der Auslage oder vom Stapel auf die Hand nehmen (bis zu einem Limit von 4 Handkarten). Oder **(B)** wir spielen eine Handkarte aus, um unser Korallenriff zu erweitern.

Die Karten sind zweigeteilt. Die obere Hälfte jeder Karte zeigt an, welche beiden Korallen wir unserem Riff hinzufügen können. Dabei dürfen wir die **Korallen beliebig platzieren**: auf freie Felder ebenso wie auf andere Korallen, selbst wenn diese eine andere Farbe aufweisen. Die einzige Einschränkung besteht darin, dass kein Korallenstapel aus mehr als 4 Korallen aufgebaut sein darf.

Auf der unteren Hälfte jeder Karte ist wiederum angegeben, welches **Muster** wir sofort werten dürfen. Zuerst prüfen wir, wie oft das Muster in unserem Korallenriff vorkommt. In allen Fällen ist dafür die **Draufsicht ausschlaggebend**. Für das Muster zählt stets bloß die jeweils oberste Koralle. Sind hingegen Zahlen in einem Muster abgebildet, ist sehr wohl auch die jeweilige Höhe der Korallenstapel relevant. Dann zählen für das Muster nur die jeweils obersten

Korallen, welche sowohl die **richtige Farbe** als auch die **richtige Höhe** haben.

Kommt das Muster in unserem Riff gar nicht vor, geschieht gar nichts, ansonsten erhalten wir die rechts unten angegebenen Punkte in Form von entsprechenden **Punkte-markern** genau so oft, wie das Muster auftritt.



Das **Spiel endet** nach der Runde, in der der Vorrat mindestens einer Korallenfarbe komplett leer geworden ist. Im Anschluss dürfen wir noch unsere verbliebenen Handkarten werten. Allerdings erhalten wir für jedes Muster nur mehr den einfachen Punktwert, auch wenn das Muster in unserem Korallenriff mehrmals vorkommt. Können wir nun in unserem persönlichen Punktevorrat die **meisten Punkte** sammeln, haben wir gewonnen.

Selbst wenn wir den Sieg davon tragen konnten, bleibt das Resultat im Vergleich zum Vorbild der Natur weit, weit zurück. Aber wir treten ja nicht gegen den Schöpfer höchstpersönlich an, son-

dern lediglich gegen menschliche Kontrahenten, also Vertreter einer Gattung, die sich ja schon in der Vergangenheit als sehr fehleranfällig erwiesen hat.

Emerson Mat-suushi, der Spieleautor, macht es uns auch hier nicht leicht, an die begehrten Siegpunkte zu gelangen. Das Ausspielen einer Karte erlaubt zwar, sowohl zwei Korallen zu setzen, als auch das angegebene Muster zu werten. Leider **stimmen aber die Farben der beiden Hälften überhaupt nicht überein**, sieht man einmal von den (seltenen) Karten ab, auf denen für das Muster eine vierfarbige Jokerkoralle abgebildet ist. So darf man beispielsweise mit einer Karte eine grüne sowie eine violette Koralle platzieren, erhält aber für diese Karte nur Punkte für jede Reihe bestehend aus 3 gelben Korallen.

Es ist daher nicht möglich, einfach auf den kurzfristigen Erfolg abzu zielen. Die



Kunst besteht also darin, **Karten geschickt miteinander zu kombinieren**. Im Idealfall folgt man einem Rhythmus,

Fortsetzung von „Reef“

bei dem man mit dem Ausspielen einer Karte die untere Hälfte wertet und mit den beiden Korallen der oberen Hälfte bereits die nächste(n) Wer-



tung(en) vorbereitet. Natürlich muss dafür ebenfalls die Glücksgöttin Fortuna mitspielen (oder ist es in diesem Fall eher der Meeresherr Neptun?), um die passenden Karten zu bekommen.

Trotz des einfachen Spielablaufs steckt daher mehr in "Reef" als es anfangs den Anschein hat. Es erfordert doch **einiges an Planung** - sowohl mittel- als auch längerfristig - und sogar ein wenig strategisches Denken, um gute Kombos zu finden und zu nutzen. Es kommt diesbezüglich zwar nicht an Matsuushis Meisterwerk "Century - Die Gewürzstraße" heran, als Familienspiel ist es dennoch uneingeschränkt zu empfehlen.

Dazu trägt auch das **attraktive Spielmaterial** bei. Die Korallen aus Hartplastik sind schön gestaltet - jede Farbe weist auch eine andere Form auf -, liegen gut in der Hand und lassen sich stabil aufeinander stapeln. Die Illus-

trationen sind sowohl hübsch anzusehen als auch funktional. Die Spielregeln lassen ebenfalls keine Frage offen.

Abschließend möchte ich noch mal auf den Vergleich menschlichen Schaffens mit der Natur zurückkommen. Dass wir mit der schöpferischen Kraft der Evolution nicht mithalten können, dürfte schon klar geworden sein. Dafür sind wir viel, viel besser im Zerstören, im sinnlosen Kaputtmachen. Und wenn wir so weitermachen wie bisher, brauchen wir in ein paar Jahren für eine naturgetreue Neuauflage dieses Spiels aufgrund der Korallenbleiche bald nur mehr weiße Spielsteine, die sich dann bloß in ihrer Form unterscheiden müssen...



Game News - Wertung



p.S.: Es ist bereits eine Minierweiterung erschienen: „**Könige der Korallen**“, bei denen Fische (8 schöne Figuren) angelockt werden können, welche Extrapunkte bringen.

Zielgruppen-Wegweiser

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



Familien, Gelegenheits-spieler, Glückss-ritter, Anfänger



Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker

Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



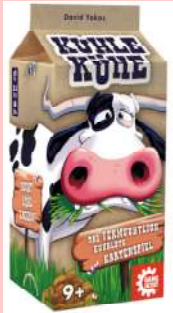
Zwei Personen, Paare



Kinder, jüngere Spieler

Game News - Spielekritik

Kühe gehören - da bin ich mir ziemlich sicher - ebenfalls zur Tierwelt. Und außerdem muss ich das Spiel ja auch hier bringen, nachdem ich es - aufgrund einer Preview-Rezension - schon ziemlich als erster Österreicher besaß...



Titel: **Kuhle Kühe**
Art: **Karten-Sammelspiel**
Autor: **David Yakos**
Verlag: **Game Factory**
Jahrgang: **2019**
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 20 Minuten**
Preis: **ca. Euro 22,-**

"Eine Kuh macht Muh, viele Kühe machen Mühe!"

Dieser Kalauer verdeutlicht die Leiden jedes Viehhalters. Als Rinderbaron musst du nicht nur auf das Wohl deiner Wiederkäufer schauen, auf deren Gesundheit, Wachstum und Gedeihen, um wirtschaftlich erfolgreich zu sein, sondern auch mit Neid und Missgunst der lästigen Mitbewerber kämpfen, welche es nicht ertragen können, wenn du besser bist als sie. Zeig diesen Mächtgern-Ranchern, dass du die meisten, die längsten, oder einfach die "kuhlsten Kühe" besitzt!



"Kuhle Kühe" ist ein **Kartenspiel**. Bis auf drei "Auszeichnung"-Plättchen, die Spielregel und eine Muhdose findest du alles auf den insgesamt 90 Spielkarten. Mehr als die Hälfte davon sind Kühe. Oder genauer gesagt: **Kuhteile**. Denn jede Kuh besteht bekanntlich - du kannst ruhig in Grzimecks Tierleben nachchecken - aus einem **Vorderteil** mit Kopf und Vorderhufen, sowie einem **Hinterteil** mit Hinterhufen und Schwanz. Dazwischen kann eine Kuh noch beliebig viele **Mittelteile** vorweisen. Es gibt halt kürzere Viecher, lange und sogar extrem laaaaaange Rinder.

Die anderen Karten haben Effekte, welche dem Spielgeschehen mehr Pepp verleihen: **Angriffskarten** (rot), um deiner Konkurrenz zu schaden; **Verteidigungskarten** (orangefarben), um dich gegen Attacken der anderen zu wehren; **Futterkarten** (grün), um deinen Kühen nachträglich einen längeren Bauch zu verschaffen; **Kälber**, welche deine Herde auf einfache Weise anwachsen lassen, sowie einige **Spezialkarten**.

Zu Beginn hältst du bereits sechs Karten auf der Hand. Wenn du an der Reihe bist, gliedert sich dein **Spielzug in zwei Phasen**. Zuerst

bekommst du **neue Karten (Phase 1)**, wobei du zwischen 3 Möglichkeiten wählen kannst: 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen, eine beliebige Kuhkarte (Kopf, Mitte oder Hinterteil) vom offenen Ablagestapel nehmen, oder einen Kuhhandel auslösen, bei dem jeder Spieler seinem linken Nachbarn zwei beliebige Karten aus seiner Hand gibt.

In **Phase 2** kann du dann **Karten ausspielen**. Willst du eine Kuh auslegen, muss sie mindestens aus einem Kopf und einem Hinterteil bestehen, dazwischen können sich beliebig viele Mittelteile befinden. Allerdings müssen deine Kühe in der Regel reinrassig sein, also entweder schwarz-weiße Holstein-Rinder, zottelige Hochland-Rinder oder gefleckte Longhorns. Nur "Joker"-Teile dürfen ohne Probleme dazu verwendet werden, sie vermindern jedoch den Wert der Kuh.

Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist, endet das Spiel und du berechnest den Wert deiner Herde. Jede völlig reinrassige Kuh (also auch ohne Joker!) bringt dir 2 Punkte pro Teil, jede andere, irgendwie gemischte Kuh lediglich 1 Punkt je Teil, genauso wie jedes Kalb in deiner Herde. Zusätzlich werden

Fortsetzung von „Kuhle Kühe“

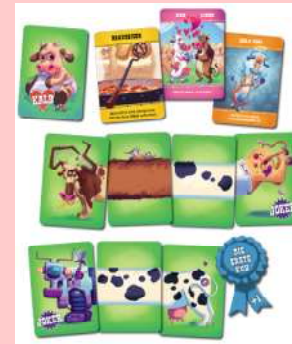
Auszeichnungen für besondere Leistungen verteilt. So kannst du Extrapunkte für die längste Kuh (3), die größte Herde (2) oder die erste Kuh (1 Punkt) erhalten. Konntest du mit deiner Herde **die meisten Punkte** erzielen, hast du gewonnen.

Das Auffälligste an "Kuhle Kühe" ist das **originelle Spielmaterial**. Das fängt schon bei der Verpackung an, denn das Spiel wird in einer - überdimensionalen - Milchpackung (Tetrapack) präsentiert. Die Informationen auf der Rückseite der Verpackung sind absichtlich verkehrt abgedruckt, denn beim Umdrehen ertönt ein lautes "MUUUHHH!" aus dem Schachtelinneren. Allein dies macht schon neugierig, was einen wohl drin erwartet.

Die Karten sind ebenfalls **überaus witzig gestaltet**. Obwohl einige Karten dieselbe Funktion aufweisen (Futterkarten, einige Angriffskarten, sowie die Kuhteile derselben Rasse), hat der Grafiker Steve Downer jede einzelne Karte anders illustriert. Besonders die Muster der Flecken einiger Kühe regen die Phantasie an, sodass man manchmal meint, Umrisse von Kontinenten, Flugzeugen oder ähnliches zu erkennen. Auch die Aktionskarten wurden humorvoll gezeichnet und mit liebevollen Details versehen. Die ausgezeichnet gestaltete und reich bebilderte Spielregel, welche keine Fragen offen

lässt, rundet das überaus **positive Erscheinungsbild** ab.

Wir sind hier aber nicht bei Stiftung Warentest. Unsere Leser interessiert vor allem die spielerische Qualität von "Kuhle Kühe". Da sieht das Ganze schon differenzierter aus. So originell und innovativ das Äußere auch sein mag, das



Spielprinzip bleibt im Grunde genommen **ziemlich herkömmlich**. Es ist prinzipiell ein **Kartensammelspiel**, bei dem die Spieler möglichst viele Kühe auszuspüren trachten, um Punkte zu erzielen. Durch die drei verschiedenen Rassen sind die Spieler aber in ihren Aktionen etwas eingeschränkt. Lediglich die Jokerkarten, sowie einige spezielle, rosafarbene Aktionskarten ("Franken-Kuh", "Verrückter Professor" und "Kuhliebe") erlauben das Kreuzen mehrerer Rassen.

Diesbezüglich erweist sich der **Kuhhandel als geschickte Maßnahme**, um festgefahrene Situationen aufzulösen. Mein erster Eindruck war, dass man die Muuhdose bloß als Gimmick beigefügt hatte, mit dem einzigen Zweck, die

Aufmerksamkeit potentieller Käufer zu erregen. Die damit ausgelöste Aktion des Kartentauschens hat sich im Praxistest jedoch als sehr wirkungsvoll herausgestellt, wenn sich bei manchen Spielern die Kopfteile ansammelten, bei anderen Spielern hingegen die Hinterteile. Der Kuhhandel wirbelt die Karten ausreichend durcheinander, damit das Spiel wieder Fahrt aufnehmen kann.

Die anderen **Aktionskarten beleben das Geschehen** und sorgen für etwas Turbulenz und Stimmung am Spieltisch. Da können mit grünen "Futterkarten" eigene Kühe passend verlängert werden. Die roten Angriffskarten dienen zum Ärgern der Mitspieler, indem man ihre Herden attackiert. Schützen kann man sich vor solch lästigen Übergriffen permanent mit gelben Schutzkarten ("Stall", "Brandeisen") oder einmalig mit orangefarbenen Verteidigungskarten ("Holy Cow", "Herdenhund", etc.). Letztere sollte man sich aber gut einteilen, denn 3 bestimmte Angriffskarten sind doch recht mächtig, und gegen diese sollte man nach Möglichkeit im >Falle eines Falles noch etwas in der Hand haben.

Dies alles haben wir bereits in vielen Spielen so oder ähnlich gehabt, ist alles schon mal da gewesen. In einigen meiner Spielgruppen, nämlich jenen mit anspruchsvollen und erfahrenen Spielern, kam "Kuhle Kühe" daher nicht so gut an. Diese sind aber

Fortsetzung von „Kuhle Kühe“

ganz klar nicht die beabsichtigte Zielgruppe. "Kuhle Kühe" richtet sich **vornehmlich an lockere Spielrunden**, an Familien und Gelegenheitsspieler, und kann dort - wie ich in solchen Gruppen feststellen konnte - durchaus punkten. Wenn man den natürlich vorhandenen Glücksanteil akzeptiert, macht es enormen Spaß und sorgt für kurzweilige Unterhaltung.

In diesem Zusammenhang erscheint mir die Altersangabe "ab 9 Jahren" als etwas zu hoch gegriffen. Es können schon Siebenjährige locker mitmachen, weil der Frustrationsfaktor nicht wirklich hoch ist. Die Spieldauer ist mit unter einer halben Stunde -

unabhängig von der Spielerzahl - ebenfalls im angenehmen Bereich und lässt die eine oder andere Revanchepartie zu. Obwohl sich "Kuhle Kühe" zu zweit spielbar ist, würde ich das Spiel in möglichst voller Besetzung empfehlen, wo es doch mehr zugeht.

Es ist auf jeden Fall schön, dass unserem Hausrind aus der Familie der Bovidae (Hornträger) am **"Internationalen Tag der Kuh"** auch spielerisch die ihm gebührende Ehre erwiesen wird, noch dazu mit einer solch hochwertigen Aufmachung. Immerhin hat das Rind durch seine Domestizierung einen wichtigen Beitrag zur Sesshaftigkeit und damit zur Entwicklung der Menschheit geleistet. Auch heute noch erfreut es uns mit

leckeren, frischen Milchprodukten, hochwertigem Fleisch und dem einen oder anderen lauten "Muuuh!" auf unseren Wiesen und Almen.



Game News -
Wertung



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 Spielesfestebeweisen, an denen sich auch Daniel mit seinem Team engagiert beteiligt. Mit dem neuen Laden hat das spielerische Angebot im Zentralraum eine absolute Bereicherung empfangen.

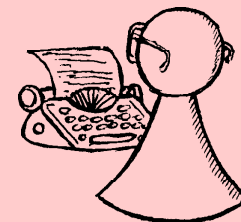


GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sachen
Gesellschaftsspiel

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 Spieleladen** eröffnet.

Game News - Spielekritik

Auf unserer schönen blauen Erde haben sich die verschiedensten Tierarten entwickelt, womit auch das folgende Spiel sehr gut dazu passt...



Titel: **Planet**
Art: **3D-Legespiel**
Autor: **Urtis Sulinskas**
Verlag: **Blue Orange Editions**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **30 bis 40 Minuten**
Preis: **ca. Euro 36,-**

Der deutsche Astronom und Mathematiker Johannes Kepler (1571 - 1630) berechnete ja die Gesetzmäßigkeit der Bewegung der Planeten um die Sonne und veröffentlichte seine Ergebnisse als die 3 Keplerschen Gesetze. Aber wie schaut es mit der Entstehung der Landschaften und der Entwicklung der Fauna auf einem Planeten aus? Vielleicht gibt uns das neueste Spiel aus dem Hause Blue Orange Aufschluss darüber, wie die verschiedenen Landschaften entstanden sind, und wie diese mit Tieren bevölkert wurden.

Der litauische Autor Urtis Sulinskas stellt seine ei-

gene Evolutionsthese ebenfalls in 3 Gesetzen dar:

1. Ein Planet weist die Form eines **Dodekaeders** auf. Das heißt, dass jeder Planet aus 12 gleichseitigen Fünfecken besteht. Ich weiß, dies klingt jetzt etwas unglaublich, aber zum Beweis liegen in der Schachtel vier entsprechende Modelle bei, sodass sich vier Personen in einem anschließenden Experiment vom Wahrheitsgehalt dieses Gesetzes überzeugen können.

2. Die Entwicklung eines Planeten geht über **12 Epochen** (hier Runden genannt), in denen jeweils 1 Fünfeck mit Landschaften bedeckt wird. Dazu dienen **Kontinentplättchen**, die jeweils aus fünf Landschaften bestehen. Jedes Plättchen weist dabei zwei oder drei verschiedene von folgenden möglichen Lebensräumen auf: Ozeane, Wälder, Wüsten, Gletscher und Gebirge. In Zugreihenfolge nehmen sich die Spieler je eines von fünf offen ausliegenden Kontinentplättchen und platzieren dieses auf einen freien Platz ihres Planeten.

3. Die Natur sorgt dafür, dass die **Tiere** anschließend jenen Planeten bevölkern, der ihnen den **besten Lebensraum** bietet. Ab der dritten Runde liegen **Tierkarten** aus, welche bestimmte Voraussetzun-

gen erfordern. So siedelt sich beispielsweise der Panda nur auf jenem Planeten an, der die meisten Waldgebiete - Ansammlungen von miteinander verbundenen Landschaften - besitzt. Andere Tierarten verlangen das größte Gebiet eines bestimmten Lebensraums, das an einen bestimmten anderen Lebensraum angrenzt, wieder andere im Gegenteil das größte Gebiet, das **nicht** an einen bestimmten Lebensraum angrenzt. Wer die geforderten Bedingungen am besten erfüllt, darf sich die entsprechende Tierkarte nehmen.

Nach der 12. Epoche ist das Experiment vorbei. Nun wird verglichen, welcher Spieler am besten abgeschnitten hat. Dabei werden zuerst die anfangs verdeckt zugeteilten **Zielkarten** gewertet. Je mehr entsprechende Landschaftsfelder ein Spieler auf seinem Planeten aufweist, umso mehr Punkte bekommt er dafür. Anschließend werden die **gesammelten Tierkarten** abgerechnet. Jede Tierkarte in derselben Farbe wie die eigene Zielkarte ist lediglich 1 Punkt wert, jede andere Tierkarte 2 Punkte. Wer auf die **höchste Gesamtsumme** kommt, hat den artenreichsten und vielfältigsten Planeten erschaffen und gewinnt.

Fortsetzung von „Planet“

Das Auffälligste an "Planet" sind die Dodekaeder. Die Kantenlänge der 12 Fünfecke misst 3,5 cm, womit der gesamte Körper immerhin rund 9 cm Durchmesser aufweist. Der Würfel liegt daher sehr gut in der Hand, kann problemlos gedreht werden und sorgt somit für haptisches Vergnügen.

Die Kontinentplättchen sind sehr stabil ausgefallen und weisen eine leicht magnetische Rückseite auf, wodurch sie tatsächlich auf dem Planeten kleben, dessen Felder mit dünnen Eisenscheiben versehen sind. Selbst wenn man ihn umdreht, können die Plättchen nicht herunterfallen. Der Verlag hat sogar ein paar Eisenscheiben in Reserve beigelegt, sollte im Laufe der Zeit mal das eine oder andere verloren gehen. Rein **materialtechnisch ist dies absolut gelungen und funktioniert reibungslos.** Ein großes Lob dafür an die Arbeit der Redaktion.

Da dieser Artikel aber keine Arbeit für die "Stiftung Warentest" oder den "TÜV" darstellt, wollen wir nicht bloß die materielle Verarbeitung von "Planet" beurteilen, sondern vor allem seine spielerische Qualität. Im Grunde genommen handelt es sich um eine Art **dreidimensionales Legespiel mit einfachem Auswahlmechanismus**, bei dem die Spieler ausliegende Karten (= Punkte) durch **Mehrheiten** in den angege-

benen Lebensräumen erobern.

Bei jedem Spiel, bei dem man aus einer begrenzten Auslage auswählen darf, haben natürlich jene Spieler einen Vorteil, die früher zugreifen können. Nachdem hier in jeder Runde 5 Kontinentplättchen zur Verfügung ste-



hen, wirkt sich der **Startspielervorteil** umso stärker aus, je größer die Spielerzahl ist. Obwohl der Startspieler von Runde zu Runde im Uhrzeigersinn wechselt, bleibt dennoch ein **gewisser Glücksfaktor** bestehen, was das momentane Angebot betrifft.

Bei der Merheitenermittlung kommt es automatisch zu einem Konkurrenzkampf, somit zu einer **Interaktion zwischen den Spielern**. Sicher ist es möglich, vorausschauend zu agieren und die gesamte Auslage an Tierkarten in seine Überlegungen einzubeziehen. Trotzdem ist es wichtig, für die aktuell zu erobernden Tierkarten den Status Quo zu kennen, also wie die eigene Ausgangslage im Vergleich zu jener der Mitspieler ist.

Genau dafür jedoch stellen sich die dreidimensionalen

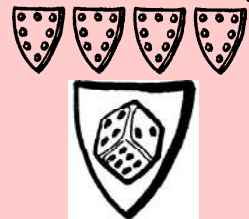
Planeten als **größtes Hindernis** heraus. Es ist schon mit seinem eigenen Planeten schwierig genug zu erkennen, wie viele Gebiete bzw. Landschaftsfelder man von einem bestimmten Lebensraum besitzt, besonders weil es ja in den meisten Fällen noch eine zweite Bedingung zu überprüfen gilt. Den Überblick über die Situation bei allen Mitspielern zu haben, ist praktisch unmöglich. Der **Dodekaeder steht sich hierbei selbst im Weg, weil er die notwendige Übersicht verhindert.**

"Außen Hui - innen Pfui!" - soweit würde ich dann doch nicht gehen.

Trotzdem bleibt für mich der Eindruck, dass der spielerische Gehalt bei weitem nicht an die Qualität des Materials herankommt. "Planet" ist insgesamt gesehen ein originelles 3D-Legespiel mit Top-Ausstattung, das sicher **im Familienkreis und unter Wenigspielern** Anklang findet, welches bei erfahrenen Spielern aber aufgrund der mangelnden Übersicht weniger gut ankommt.

Tracy

Game News - Wertung



Flügelschlag
Naturfilm
Deutschland 2019
Regie: Elizabeth Hargrave
Feuerland Movies
Dauer: ca. 60 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.

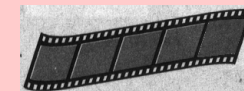
© 2019 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tip des Monats

„... an the Oscar goes to: FLÜGELSCHLAG!“ Es war eine große Überraschung, dass ausgerechnet eine Naturdokumentation, ein Tierfilm heuer zum besten Kennerfilm gekürt wurde. Die Auszeichnung geht aber absolut in Ordnung, wenn man sich die akribische Arbeit ansieht, mit der Regisseurin Elizabeth Hargrave sich mit Vögeln auseinandergesetzt hat. Über 170 verschiedene Vogelarten, alle im nordamerikanischen Raum beheimatet, hat sie genauestens beleuchtet, von ihrem Lebensraum, ihre Fressgewohnheiten, ihre



derheiten, etc. Herausgekommen ist ein wunderschöner Film, den man sich immer wieder gerne ansieht. Und vielleicht beschäftigt sie sich ja bald auch in einem Sequel mit den europäischen Vogelarten. Prädikat: Sehr Sehenswert!



Ritter der Knobelrunde

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

- * Monatliche Spieletreffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. und 3. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden 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 Spielefest, ...) * Entwicklung neuer Spielideen * Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at * Spielebestellservice für die Mitglieder * auch in **facebook** vertreten