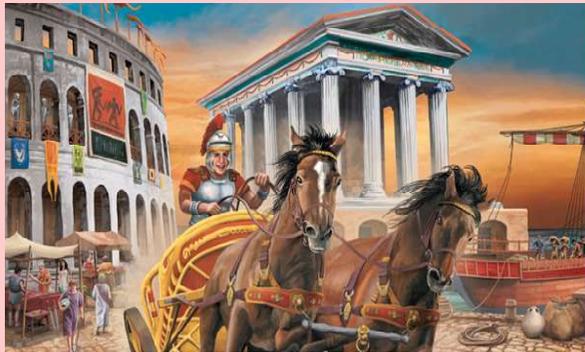


TRAUN: ROME SWEET ROME !

Roman(t)ischer Abend im Forum Traunanum am V.II.XX !



330. Ausg. 30. Jan. '20
Auflage 100 Stück (!!!)
30. Jg., Abo 15 Euro



„Die spinnen, die Römer!“

Wer jetzt befürchtet, die Ga..., die Gaga..., Gallier! kommen, den kann ich beruhigen. Vielmehr zeigen wir Knobelfritter uns mal wieder von unserer kulturellen Seite und feiern die Inszenierung von Stephen Sondheims Musical im Linzer Musiktheater.

Der Originaltitel hat zwar den Vorteil keine Verwechslungsmöglichkeiten mit dem Lieblingsausspruch eines gewissen Herrn Obelix zu bieten, ich muss aber zugeben, dass 'A funny thing happened on the way to the „Forum Romanum“' etwas sperriger daher kommt als der deutsche Titel.

Ob sich die „City of Rome“ den Beinamen als Ewi-

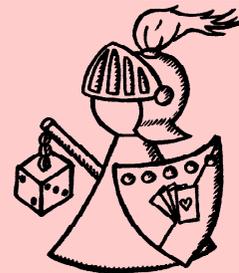
ge Stadt verdient hat, oder ob auch ganz ohne „Pandemic: der Untergang Roms“ nur noch eine Frage der Zeit ist, werden wir nicht vorhersagen können. Dafür gibt es aber jede Menge Geschichte, mit der wir uns beschäftigen werden.

Am 5. Februar heißt es jedenfalls „Carpe Diem“ im Forum Bavarium, wo uns unser Gastgeber Franciscus zum Anbruch der Vigilia I. zu Brot und Spielen willkommen heißt.



Salute,

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner
Spielekreis

Nürnberger Spiel-
warenmesse 2020

Auch dieses Jahr schaffe ich es persönlich nicht - zum bereits dritten Mal hintereinander! - auf die „International Toy Fair“, die größte Spielwarenmesse der Welt, welche vom 29. Jänner bis 2. Februar 2020 in Nürnberg stattfindet. Die Arbeit lässt es leider nicht zu, dass ich mich länger als ein paar Stunden vom Betrieb entferne. Aber keine Angst! Erstens sind genug Knobelfritter und befreundete Spieler auf der Messe unterwegs, sodass ich zumindestens Informationen aus zweiter Hand liefern kann. Und zweitens kann man sich im Zeitalter der Kommunikation

ritter der knobelrunde

ja auch wunderbar online über Neuheiten, Trends und Interessantes aus der Spielwelt informieren. In den nächsten Monaten werde ich deshalb so zuverlässig wie bisher über die besten Spiele dieses Jahrgangs berichten!

Jahres-Abo 2020

Trotz Inflation bleibt der Preis für das Jahres-Abonnement der Game News gleich: **Euro 15,-** für den Bezug der Papier-Ausgabe, lediglich **Euro 5,-** für die elektronische Ausgabe! Allerdings bin ich - nachdem ich bewusst auf ein Mahnwesen verzichte - auf die Ehrlichkeit und Eigeninitiative meiner Knobelfritter angewiesen. Der oben abgedruckte Hägar-Cartoon soll deshalb nur auf humorvolle Weise an die möglichst zeitgerechte Entrichtung des Jahres-Abo erinnern. Im Gegenzug verspreche ich, die Erscheinungstermine im Jahr 2020 besser einzuhalten.

Zwischenstand

Okay, sehr aussagekräftig ist die folgende Wertung noch nicht, schließlich fand ja erst ein einziger punktrelevanter Spieleabend statt. Aber die überraschende Abwesenheit des zweimaligen und aktuellen Regenten Jakob I. lässt hoffen, dass der Kampf um die Krone heuer etwas spannender wird.

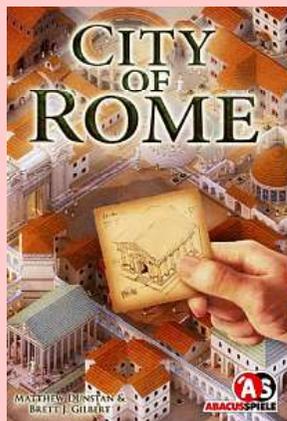
1. Herzog Franky	30
2. Prinz Roland	23,5
3. Sir Udo	23
4. Marquis Reinhold	18
5. Baron Johannes	15,5
6. Baron Thomas L.	15
Prinzessin Nicole	15
8. Graf Oliver K.	12
9. Königin Ute	8

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 9. Februar 2020 bis spätestens 12:00 Uhr.

Game News - Spielekritik

Oje, da ist mir ja ein schlimmer Fehler unterlaufen. Das Thema des nächsten Spieleabends ist das antike Rom und da passt das folgende Spiel nun mal überhaupt nicht dazu ;-)



Titel: City of Rome
Art des Spiels: Legespiel
Autoren: Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert
Verlag: Abacus Spiele
Jahrgang: 2018
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 60 Minuten
Preis: ca. Euro 24,90

Ein bekanntes Sprichwort lautet: "Rom wurde nicht an einem Tag erbaut."

Stimmt genau! Für unser eigenes Rom - mit möglichst prestige- und punketrächtigen Gebäuden - brauchen wir nämlich nicht einmal eine Stunde!

Obwohl: Von der Ewigen Stadt, dem Zentrum des römischen Imperiums, Mittelpunkt der antiken Welt um Christi Geburt kann hier wohl kaum



die Rede sein? Das kleine Städtchen, welches am Ende unserer kurzen Bautätigkeit aus **maximal 16 Gebäuden** bestehen wird, kann man höchstens als "Klein-Rom" bezeichnen.

Zu Beginn wirkt es ohnehin eher wie ein Dorf oder ein Weiler, denn unsere Siedlung besteht lediglich aus einem Gemüsehof und einem kleineren Wohnhaus. Für ein weiteres Gebäude halten wir den Bauplan bereits auf der Hand. Außerdem nennen wir anfangs 5 Münzen unser eigen. Dermaßen ausgestattet machen wir uns daran, in 14 Runden durch geschickte Planung eine möglichst wertvolle Stadt zu errichten.

Jede dieser 14 Runden besteht aus folgenden **drei Phasen**:

1. In der **Vorbereitungsphase** wird zuerst ein neuer Aktionsstreifen aufgedeckt. Danach bilden so viele neue Gebäude das aktuelle Angebot, wie Spieler mitmachen.
2. In der **Setzphase** stellen die Spieler in Spielerreihenfolge ihre Baumeister-Figur auf eines der fünf Felder des Aktionsstreifens.
3. In der **Aktionsphase**

schließlich kommen die Spieler in der damit festgelegten Reihenfolge dran. Wer weiter links steht, ist zwar früher an der Reihe, muss aber mit weniger Aktionspunkten (Baupunkte und Produktionspunkte) auskommen. Sind wir an der Reihe, wählen wir eine der Gebäudekarten aus dem Angebot und nehmen sie auf die Hand. Anschließend dürfen wir bis zu 2 Aktionen durchführen: 1 x Bauen und 1 x Produktion.

Die Aktion "**Produktion**" bringt uns die Erträge all unserer Produktionsgebäude. Je nach Gebäude können dies Geld, Einflussmarker oder Baupunktmarker sein. So liefert uns beispielsweise unser anfänglicher Gemüsehof 1 Geld. Mit der Aktion "**Bauen**" können wir genau 1 Gebäude bauen, wofür alle Gebäudekarten auf unserer Hand zur Auswahl stehen. Zum Bauen benötigen wir die notwendige Anzahl an Baupunkten (bis zu 3) und legen die Gebäude-



Fortsetzung von „City of Rome“

karte so in unsere Auslage, dass sie orthogonal an eine bereits ausliegende Karte angrenzt. Außerdem darf dabei ein Raster aus 4 x 4 Karten nicht überschritten werden.

Vier Mal im Spiel - nach der 3., 6., 10. und 14. Runde - kommt es zu einer **Einflusswertung**, bei der jener Spieler mit den aktuell meisten Einflussmarkern gegen Abgabe all dieser eine Einflusswertungskarte erhält, welche wertvolle Siegpunkte bringt.

Nach der 14. Runde endet das Spiel, und es erfolgt eine **Schlusswertung**. Bei dieser werden nacheinander alle Gebäude in unserer Stadt gewertet. Bei **Wohngebieten** - sie bestehen aus waagrecht und senkrecht zusammenhängenden Wohnhäusern mit dem gleichen Wert (2, 3 oder 4) - wird die Summe der Gebäudewerte mit der Anzahl an verschiedenfarbigen, angrenzenden **öffentlichen Gebäuden** - diese gewähren uns bereits beim Bau je nach Art verschiedene Vorteile - multipliziert.

Aquädukte bringen abhängig von ihrer Anzahl steigende Siegpunkte, wobei in jeder Spalte und in jeder Reihe nur genau 1 Aquädukt sein darf (maximal also 4 Stück). **Tempel** wiederum bringen entsprechend der auf der jeweiligen Karte angegebenen Wertungsfunktion Siegpunkte,

zum Beispiel bekommen wir für den "Tempel des Saturnus" nur dann 15 Siegpunkte, wenn wir mindestens 4 Produktionsgebäude in unserer Stadt haben.

Auch die verbliebenen Einflussmarker und Münzen können wir noch in Siegpunkte umwandeln (2:1 bzw. 1:1). Der Spieler mit den **meisten Siegpunkten** gewinnt das Spiel.



Das Schachtelcover zeigt im Hintergrund eine Ansicht Roms mit antiken Gebäuden, im Vordergrund eine Hand, die eine schöne Skizze eines Tempels hält. Dies weckt **Erwartungen** in ein Spiel, bei dem die Spieler am Aufbau der Ewigen Stadt mitwirken. Leider können die richtigen Gebäudekarten diese Erwartungen nicht erfüllen. Sie wirken so steril wie mit dem Photoshop gemacht und schaffen es nicht, die Spieler in die spannende Zeit der Antike zu versetzen.

Dies liegt auch daran, dass die verwendeten Symbole recht groß und deutlich abgebildet sind. Aber auch die

Farbgebung - besonders jene der "öffentlichen Gebäude" in knalligem Rot, Blau, Gelb oder Grün - ist **atmosphärisch nicht sehr gelungen**. Dafür punktet "City of Rome" aber in Sachen **Funktionalität**, da die Spieler rasch erkennen können, wozu welche Gebäude dienen.

Vom Spielerischen her muss sich das Spiel Vergleiche mit anderen **Städtebauspielen** gefallen lassen. Auch hier gilt es, die richtigen Gebäude nebeneinander zu platzieren, gute Kombinationen zu finden. Die beiden Autoren haben hierbei ein paar **interessante Abhängigkeiten** integriert. So ist es natürlich vorteilhaft, viele gleiche Wohngebäude zu einem einzigen, großen Wohngebiet zusammenzufassen, aber ohne angrenzende öffentliche Gebäude nützen auch die schönsten Wohngebiete nichts.

Bei **Aquädukten** hingegen kommt es - falls man überhaupt welche bauen will - darauf an, vorausplanend Plätze vorzusehen, da in jeder Reihe und Spalte ja lediglich 1 Aquädukt stehen darf. **Tempel** wiederum sorgen für Abwechslung und Würze, da jeder Tempel für eine Bedingung Siegpunkte bringt.

Die **öffentlichen Gebäude** haben je nach Farbe eine unterschiedliche Funktion, welche vom Spieler zum Zeitpunkt ihrer Errichtung genutzt werden kann. Grüne Ge

Fortsetzung von „City of Rome“

bäude (Markt, Forum Romanum) bringen für jede waagrecht und senkrecht angrenzende Gebäudekarte 1 Münze, gelbe Gebäude (Schule, Universität) neue Handkarten, blaue Gebäude (Therme, Kaisertherme) Siegpunkte und rote Gebäude (Arena, Kolosseum) Einflussmarker.

Was mit uneingeschränkt gut gefällt, ist der **Auswahlmechanismus** mit den Aktionsstreifen. Jeder Aktionsstreifen besteht aus 3 Baupunkten und 2 Produktionspunkten, ihre Anordnung variiert jedoch von Runde zu Runde.

Der jeweilige Startspieler darf sich ja zuerst eine Position auf dem Aktionsstreifen aussuchen, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Bei dieser Wahl steht man vor der Qual zwischen der frühen Wahl eines neuen Gebäudeplättchens und einer für die anschließende Bau- und Produktionsphase günstigeren Position. Das daraus resultierende **Dilemma ist ausgesprochen reizvoll**.

Bleibt unterm Strich ein gutes, wenn auch nicht außergewöhnliches Legespiel mit attraktivem Auswahlmechanismus, dessen funktionelle Gestaltung aber stimmungs-

noch reichlich Luft nach oben gehabt hätte.

Weekly

Game News -
Wertung



HALL OF GAME

Die erste Wertung des neuen Jahres, und schon haben wir den ersten Aufsteiger in unsere „Hall of Games“: JUST ONE schaffte mit dem 3. Platz die notwendigen letzten Pünktchen. Das frisch mit unserem „Knobelpreis“ ausgezeichnete AZUL - DIE BUNTGLASFENSTER VON SINTRA könnte theoretisch gleich nachziehen, aber der Rückfall auf den sechsten Platz schmerzt und lässt auf ein nachlassendes Interesse schließen. Oder doch nicht? Dafür hat sich TEXAS SHOWDOWN etwas erholt und feiert seine Rückkehr in die punktträchtigen „Top Five“, ex aequo mit TEOTIHUACAN. Von der Spitze lacht jedoch immer noch DIE CREW, welches zu einem eindeutigen Kandidaten für die Ruhmeshalle avanciert. Auf Platz 2 dahinter das Kennerspiel des Jahres FLÜGELSCHLAG, welches mit der Europa-Erweiterung immer mehr Anhänger findet.

Alle anderen Spiele tun sich schwer. Sowohl KUHLE KÜHE (6.), als auch HADARA (8.), KRASS KARIERT (9.), UNDERWATER CITIES (10.) und vor allem die drei Elftplatzierten NEWTON, DIE TAVERNEN IM TIEFEN THAL und SPACE BASE, welche eher um den Verbleib in der Wertung fighten. Rausgefallen ist diesmal keiner, was einerseits am Aufstieg von JUST ONE, andererseits aber auch an derzeit wenig Neuvorschlägen liegt. Dieses Mal gibt's nur einen einzigen Vorschlag: PANDA (2 x).

Wertung:

1. Die Crew	6/+10/-0/16/ =
2. Flügelschlag	4/+ 7/-0/11/ +
3. JUST ONE	5/+ 4/-0/ 9/ ++
4. Texas Showdown	1/+ 7/-0/ 8/ +
Teotihuacan	*1/+ 7/-0/ 8/ +
6. Kuhle Kühe	0/+ 6/-0/ 6/ +
Azul - Die Buntglasfenster	0/+ 6/-0/ 6/ +
8. Hadara	2/+ 2/-0/ 4/ -
9. Krass kariert	0/+ 3/-0/ 3/ +
10. Underwater Cities	2/+ 0/-0/ 2/ -
11. Newton	1/+ 0/-0/ 1/ -
Tavernen im Tiefen Thal	0/+ 1/-0/ 1/ =
Space Base	0/+ 1/-0/ 1/ =

Vorschlag: Panda (1 x)

Game News - Spielkritik

Die nächste Rezension -ausnahmsweise mal passend zu „Rom“ - wollte ich eigentlich selbst schreiben, aber jene von meinem „H@ll 9000“-Kollegen Nick ist sehr gut gelungen, sodass ich von mir nur die Einleitung übernommen habe...



Titel: **Forum Trajanum**
Art: **taktisches Bau- und Legespiel**
Spieleautor: **Stefan Feld**
Verlag: **Huch! & friends**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Min./Spieler**
Preis: **ca. Euro 49,-**

Einleitung

"Revolte in Rom!", "Arena", "Trajan", "Carpe Diem!" - die Liste von Stefan Felds Werken lässt eine gewisse Rom-Affinität vermuten. Nicht umsonst nennen einige den gebürtigen Karlsruher scherzweise "Stephanus Campus". Auch das neueste Spiel aus seiner Feder spielt im antiken Rom. In "Forum Trajanum" verwaltet jeder Spieler seine eigene Colonia, welches er bestmöglich zu entwickeln

trachtet, indem er Bauwerke errichtet. Um sich die Gunst des Kaisers Trajan zu sichern, müssen aber auch Gesandte an sein einzigartiges Prestigeprojekt - das nach ihm benannte Forum - entsendet werden.

Spielbeschreibung

"Forum Trajanum" spielt sich auf insgesamt **zwei Spielbrettern**: der individuellen **Colonia** und dem **Spielplan von Rom**, welcher eine Basilika, den Markt und die Bibliothek enthält, die sich um das Forum verteilen. Außerdem finden wir dort noch einen Platz für die dreiteilige Trajanssäule, welche die aktuelle Runde anzeigt, als auch Ablagen für die Straßen- und Trajankarten. Gespielt wird in drei Durchgängen (I bis III) zu je vier Runden.

Zu Beginn jeder Runde werden nach dem Errichten eines weiteren Teils der Trajanssäule **zwei Straßenkarten aufgedeckt**. Diese geben durch Symbole an, aus welcher Zeile und Spalte der eigenen Colonia man sich jeweils ein Colonia-Plättchen nehmen und anschauen darf. Eines der beiden Plättchen behält der Spie-

ler und legt es auf den dafür vorgesehenen Platz in seiner Colonia verdeckt ab, das andere gibt man ebenfalls verdeckt an den rechten Mitspieler weiter. Folglich bekommt man also vom linken Nachbarn ebenfalls ein Plättchen, das man zu dem bereits zurückgelegten platziert.

Aus den nun **zwei verfügbaren Colonia-Plättchen** wählt jeder Spieler nacheinander eines aus und bestimmt dadurch die Aktion des eigenen Zugs:

* Aufgedruckte Baumeister (grau), Arbeiter (grün, rot, blau, gelb), Assistenten (braun), Tribune (weiß) oder Geld werden sofort genommen.

* Durch eine Aufwertung darf man den Schieber auf der Prestigeleiste oberhalb der eigenen Colonia um ein Feld nach vorn versetzen, was später mehr Siegpunkte bei einer Wertung einbringt.



Fortsetzung von „Forum Trajanum“

* Außerdem befinden sich noch Bürger (Patrizier, Händler und Handwerker) unter den Plättchen, welche neben der eigenen Colonia auf die Bürgerplätze gesetzt werden können und dauerhafte Spezialfähigkeiten und Sofortboni bringen.

Benutzte fremde und eigene Plättchen, die einen Bürger zeigen, setzt man nach deren Verwendung in den Bürgerbereich der Colonia, unbenutzte eigene Plättchen kommen auf das Schiff unten rechts im Spielerplan, werden umgedreht und somit zu **Gesandten**, die nach Rom geschickt werden können.

Nach Erhalt der Ressourcen, Arbeiter oder anderer Figuren findet die eigentliche Aktion statt, in der ein **Bauplättchen** (einzelnes Gebäude oder Doppelgebäude) auf einen freien Platz der eigenen Colonia gebaut werden kann. Graue Baumeister bauen dann graue Gebäude und farbige Arbeiter farbige Gebäude. Zudem gibt es Kombinationen aus farbigen und grauen Gebäuden. Außerdem können zwei gleichfarbige Arbeiter in einen grauen Baumeister umgetauscht werden, falls man aktuell keinen besitzt. Der braune Assistent verändert - wenn gewünscht - die Farbe eines Arbeiters in eine beliebige andere Farbe, und gegen Abgabe eines weißen Tribuns kann eine der beiden Straßenkarten ignoriert und ein Colonia-Plättchen von einer beliebigen Stelle genommen

oder gegen Abgabe von zwei weißen Tribunen für diese Runde beide Colonia-Plättchen verwendet werden.

Für ein gebautes graues Gebäude rückt der Spieler auf dem Hauptspielplan entweder bei der Basilika, dem Markt oder der Bibliothek ein Feld



weiter und erhält dort Sofortboni (Ressourcen oder Siegpunkte). Pro gebautem farbigem Gebäude darf man einen Gesandten auf die zu Spielbeginn ausgelegte Mosaik im Forum Trajanum legen und so möglichst eine große Fläche zusammenhängender Gesandter schaffen bzw. ein Mosaik einer Farbe abschließen, um weitere Siegpunkte zu erhalten.

Nachdem ein Spieler fertig ist, geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis alle Spieler an der Reihe waren. Danach beginnt die nächste Runde. Ein Durchgang endet, wenn ein Straßenkartenstapel aufgebraucht wurde. Dann kommt es zur **Durchgangswertung**, welche verschiedenartige Punkte für die eigene Colonia sowie den Hauptspielplan vergibt.

Fazit

Ich würde gern und könnte noch, hätte ich nur. Dieser Satz beschreibt die missliche Lage für den **zentralen Aktionsmechanismus** im Spiel am besten. Die Spieler sind immer dem Druck ausgeliefert, kein allzu gutes Colo-

nia-Plättchen an den Mitspieler weiterzureichen und hoffen daher, selbst eines zu ziehen, welches weniger gut ist. Oftmals muss man leider zwischen zwei guten Plättchen entscheiden, aber immerhin mildert die Tatsache, dass es dem Nachbarn genauso geht, das Ganze etwas ab.

Erschwerend hinzu kommt dann leider noch, dass man nur Gesandte in eigener Farbe nach Rom schicken kann, so dass die Wahl zwischen dem eigenen und dem fremden Plättchen noch kniffliger wird. Der Spielplan von Rom wirkt dabei zunächst recht groß und vielschichtig, allerdings bewegt man sich letztlich auf drei Leisten entweder nur einen Schritt vorwärts und erhält dafür Boni; die zentrale Aufgabe ist das **Einsetzen der Gesandten** auf die farbigen

Fortsetzung von „Forum Trajanum“

Teile der Stadt. Hier muss man für die Zwischen- und Endwertung gut abwägen, welche Farbe man besetzt, was allerdings auch davon abhängt, welches Gebäude zuvor durch das verwendete Colonia-Plättchen und den eigenen Vorrat an Arbeitern gebaut werden konnte. Außerdem benötigt ein Gebäude in der eigenen Colonia auch Platz, und so ist bereits beim Nehmen der Plättchen etwas Weitsicht gefragt, was beim ersten Spiel evtl. noch nicht so gut gelingt.



Graphisch ist "Forum Trajanum" sicherlich rundum gelungen, alle Plättchen besitzen eine angenehme Größe und das Spielmaterial hat sowohl auf dem Hauptplan als auch der eigenen Colonia genügend Platz. Ein wenig ist es aber damit auch ein optischer Blender, denn die Mechanismen könnten dabei durch **jedes beliebige andere Thema** ersetzt werden, der Aufbau der eigenen Colonia und vor allem die Unterstützung am Bau Roms sind **Mechanismus pur**. Dabei macht es jedoch Spaß die bestmögliche Aktion anzuwenden, auch wenn damit ein wenig Glück

verbunden ist, denn die Colonia-Plättchen werden bis auf die vier Ausnahmen in den Ecken verdeckt gezogen.

Apropos Glück ...Hier könnten sich die Geister scheiden. Für den einen mag mit dem **verdeckten Ziehen** zu viel Grübelei (Verzeihung ... Strategie) aus dem Spiel genommen worden sein, andere könnten kritisieren, dass zu viel Glück jedwede Planung unmöglich macht. Für uns war am Ende der "Welche Plättchen nehme ich denn jetzt?"-Effekt doch stark positiv besetzt, vor allem da wir sicherlich keine ewig langen Grübeleien bevorzugen und dies definitiv mit offenen Plättchen der Fall wäre.

Braucht man "Forum Trajanum" im Meer römischer und nicht-römischer angehauchter Spiele denn nun? Meiner Meinung nach ist Rom als Thema nicht ungeeigneter als andere Themen und ein Spiel darf durchaus in dieser geschichtlich spannenden Zeit angelegt sein. Dem gegenüber steht dann der **Spielmechanismus**, der hier nicht außerordentlich, aber auf jeden Fall **spannend und sauber konzipiert** ist. Wer daher noch kein Rom-Brettspiel besitzt und zudem ebenso gern Arbeitereinsatzspiele mag, dem sei "Forum Trajanum" empfohlen, vor allem schon deshalb, weil der Austausch der Arbeiterfarben und die Möglichkeiten, durch den As-



sistenten sowie Tribune die Sache abwechslungsreicher zu gestalten, ein wenig mehr als bloßes Arbeiter einsetzen sind.

Nick

Bornschein

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

Das römische Imperium beherrschte fast ganz Europa und reichte bis Nordafrika und in den Nahen Osten. Im folgenden Spiel geht es aber nicht um seinen Aufstieg, sondern sein Ende...



Titel: Pandemic - Der Untergang Roms
Art: Kooperationspiel
Autoren: Matt Leacock & Paolo Mori
Verlag: Z-Man Games
Jahrgang: 2018
Spielerzahl: 1 bis 5 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 60 Minuten
Preis: ca. Euro 49,-

"Ihr seid im eigentlichen Sinne keine richtigen Säugtiere! Jedwede Art von Säuger auf diesem Planeten entwickelt instinktiv ein natürliches Gleichgewicht mit ihrer Umgebung. Ihr Menschen aber tut dies nicht. Ihr zieht in ein bestimmtes Gebiet, und vermehrt Euch und vermehrt Euch, bis alle natürlichen Ressourcen erschöpft sind. Und der einzige Weg zu überleben ist die Ausbreitung auf ein anderes Gebiet. Es gibt noch einen Organismus auf diesem Planeten, der genauso verfährt. Wissen Sie, welcher? Das



Territorium ein. Im weiteren Spielverlauf kommt es auch nicht zu Epidemien, sondern zu Aufständen, und selbstverständlich wird nicht nach Heilmitteln geforscht, sondern es werden Bündnisse mit den einzelnen Stämmen angestrebt.

Die **Grundregeln** von "Pandemie" sind **annähernd gleich geblieben**. Der werte Leser kann diese zwar in der entsprechenden Rezension des Originalspiels nachlesen, ich werde aber trotzdem hier die Regeln - mit entsprechend abgewandelten Begriffen - erwähnen.

Jeder Spieler übernimmt eine **Rolle**, welche ihm einen gewissen Vorteil verschafft, und erhält - abhängig von der Spielerzahl - ein paar **Spielerkarten** auf die Hand. Die meisten davon zeigen Städte des Reiches in einer der fünf Farben der Barbarenstämme, einige wenige sind Ereigniskarten. In die restlichen Karten werden "Aufstand!"-Karten eingemischt, und zwar derart, dass sie in einigermaßen regelmäßigen Abständen auftauchen.

Die **Barbarenkarten** bilden einen verdeckten Stapel. Neun Karten werden zu Beginn aufgedeckt, in die angegebenen Städte werden als anfängliche Bedrohung bereits

Fortsetzung von „Pandemic: Der Untergang Roms“

ein paar farblich passende Würfel - sie stellen die Barbaren dar - gestellt. Die verbliebenen Würfel kommen auf die entsprechenden Vorratsfelder, die beiden Marker "Aggressionsstufe" und "Niedergang" auf die jeweils ersten Felder der zugehörigen Leisten.

Der **Spielzug eines Spielers** besteht aus 3 Schritten:

Zuerst führt der Spieler **4 Aktionen** durch. Dabei kann er zwischen mehreren Aktionen wählen, die er auch öfters in seinem Zug machen darf. Einige Aktionen dienen dazu, die eigene Spielfigur auf dem Plan zu bewegen (Marschieren von Feld zu Feld, Segeln von Hafen zu Hafen), oder gegen die Barbaren vorzugehen (ein Kastell errichten, dort Armeen ausheben und schließlich mit den Legionen und mit Hilfe der Kampf Würfel zu kämpfen, um - hoffentlich - Barbaren zu beseitigen).

Um der Barbaren aber endgültig Herr zu werden, müssen sie entweder ganz vertrieben, oder mit ihnen ein Bündnis geschlossen werden, wofür der Spieler - je nach Stamm - 3 bis 5 farblich passende Stadtkarten abgeben muss. Um dies zu erreichen, kann er vorher mit einem Mitspieler handeln, also 1 Stadtkarte in der entsprechenden Stadt weiterreichen (von einem

Spieler bekommen oder an einen Spieler geben).

Im 2. Schritt zieht der Spieler **zwei Karten vom Stapel** nach. Taucht dabei eine "Aufstand!"-Karte auf, muss diese sofort abgehandelt werden. Dadurch steigt die Aggressionsstufe (um 1 Feld nach links), kommt es zu einem Aufstand (in die unterste Stadt



des Barbarenstapels kommen 3 farblich passende Würfel) und abschließend zu einer Verschärfung, indem alle Karten des Barbaren-Ablagestapels gemischt und wieder auf den Nachziehstapel gelegt werden.

Im 3. Schritt kommt es schließlich zu **Barbareneinfällen**. Es werden so viele Karten vom Barbarenstapel aufgedeckt, wie die aktuelle Aggressionsstufe vorgibt. In jede dieser Städte wird üblicherweise 1 Barbarenwürfel gelegt. Immer dann, wenn von einem Stamm ein vierter Würfel in eine Stadt käme, wird stattdessen diese **Stadt geplündert**. Der Niedergangsmarker wird auf der Leiste ein Feld nach unten geschoben, außerdem wird in jeder benachbarten

Stadt 1 Barbar des entsprechenden Stammes hinzugefügt. Dadurch kann es sogar zu Kettenreaktionen und infolgedessen zu weiteren Plünderungen kommen.

Rom kann auf viererlei Art untergehen. Die Spieler haben **gemeinsam verloren**, wenn Barbarenwürfel hinzugefügt werden müssten, aber nicht mehr genügend vorhanden sind, wenn ein Spieler keine 2 Spielerkarten mehr nachziehen kann, wenn der Niedergangsmarker das unterste Feld der Niedergangisleiste erreicht, oder wenn Rom geplündert wird.

Stellt jedoch zu irgendeinem Zeitpunkt keiner der 5 Barbarenstämme eine Bedrohung dar - entweder weil mit ihm ein Bündnis geschlossen wurde, oder weil alle Barbaren dieses Stammes aus dem Reich vertrieben wurden - haben die Spieler als Team gewonnen und **Rom vor dem Untergang gerettet**.

Das beliebteste Kooperationspiel der letzten Jahre **in neuem Gewand** und mit anderem Thema - das klingt schon auf jeden Fall interessant. Einmal nicht als Forscher, Ärztin, Dispatcher oder Krisenmanager den Ausbruch von Viren und damit eine globale Pandemie zu verhindern versuchen, sondern gegen einfallende Barbarenhorden zu kämpfen, finde ich grundsätzlich sehr reizvoll.

Fortsetzung von „Pandemic: Der Untergang Roms“

Um dem geschichtlichen Hintergrund jedoch gerecht zu werden, mussten von den beiden Autoren - "Pandemie"-Autor Matt Leacock zusammen mit dem Italiener Paolo Mori **ein paar Adaptionen** vorgenommen werden. Leacock und Mori betonten dabei allerdings, dass es nicht ihre Absicht war, eine historische Simulation zu schaffen, sondern dass sie vielmehr Wert auf den Spielspaß legten.

Der Spielplan zeigt deshalb auch nicht die gesamte Weltkarte, sondern lediglich das **Römische Reich**. Die Städte sind farblich jenen Barbarenstämmen zugeordnet, welche sie auch tatsächlich mal geplündert oder erobert haben. Viele Städte weisen daher auch zwei oder drei Farben auf, Roma sogar alle fünf, da es im Laufe der Geschichte von allen fünf Stämmen geplündert wurde. Spielmechanisch passt dies auch ganz gut, immerhin weist der Spielplan doch deutlich weniger Städte auf als bei "Pandemie".

Eine weitere Besonderheit sind die **Völkerwanderungsrouten**. Kommt es zu Barbareneinfällen, wird nicht einfach bloß ein Würfel auf die gerade gezogene Stadt gelegt. Vielmehr wird zuerst kontrolliert, ob bereits ein Würfel dort liegt. Wenn nicht, wird rückwärts entlang der Völkerwanderungsrouten des entsprechenden Stammes die nächste

Stadt gesucht, welche eine Verbindung zu einem bereits vorhandenen Würfel aufweist. Dieser Kniff sorgt dafür, dass die Stämme **einigermaßen vorhersehbar** ins Reich eindringen, und man seine Verteidigung dementsprechend darauf einstellen kann. Andererseits können Aufstände



dadurch umso unberechenbarer, sprich: gefährlicher ausfallen.

Den größten Unterschied machen jedoch die **Legionen** aus. Die Spieler haben zwar ebenfalls verschiedene Rollen mit unterschiedlichen Funktionen, werden als "Consul", "Mercator" oder "Magister Militum" im Kampf gegen die Barbaren aber von Legionen - eigenen Spielfiguren - unterstützt. Als aktive Aktion kann man mit Legionen kämpfen, wobei für jede beteiligte Legion (bis zu 3) ein **Kampfwürfel** geworfen wird, welcher das Ergebnis (Entfernung von Legionen und/oder Barbaren) bestimmt. Passiv dienen Legionen allein durch ihre Anwesenheit als Schutz, denn befindet sich (mindestens) eine Legion in einer Stadt, wird im Falle eines Barbareneinfalls dort kein neuer Würfel platziert, sondern stattdessen 1 Legion entfernt. Dies

bringt interessante taktische Überlegungen mit sich.

Der Untergang Roms ist historisch gesehen aber nicht nur eine Folge des ständig ansteigenden Drucks von außen, sondern beruht auch auf dem inneren Zerfall des Reiches, zum Beispiel durch Korruption. Im Spiel wurde dem dahingehend Rechnung getragen, dass jede Ereigniskarte neben ihren normalen Effekt noch eine **"korrupte" Option** bietet, welche wesentlich stärker ist. Allerdings muss dafür auch der Niedergangsmarker um 1 Feld nach unten geschoben werden.

Und schließlich unterscheiden sich noch die **Siegbedingungen** von jenem des Originals. Musste man bei "Pandemie" noch unbedingt alle vier Gegenmittel gefunden haben, gilt hier ein Barbarenstamm auch als besiegt, wenn sich kein entsprechender Würfel mehr in einer Stadt des Reiches befindet. Um zu gewinnen, muss jeder Barbarenstamm jedoch zum selben Zeitpunkt entweder verbündet oder gänzlich vertrieben sein.

Bei allen Änderungen ist "Pandemic - Untergang Roms" aber eines geblieben: Ein **tolles kooperatives Spiel**, bei dem die Spieler ihre Aktionen absprechen und gut aufeinander abstimmen, ihre Bewegungen koordinieren und ihre speziellen Eigenschaften best

Fortsetzung von „Pandemic: Der Untergang Roms“

möglich einsetzen müssen. Nach wie vor spielen sie **gegen das Spiel selbst**, welches ihnen durch das zufällige Auftauchen sowohl der Barbarenkarten als auch der Spielerkarten oft genug einen Strich durch die Rechnung macht. Kaum glaubt man, eine Region im Griff zu haben, fallen dort plötzlich verstärkt die Horden ein. Der **Glücksanteil** ist zugegebenermaßen hoch, aber es macht Spaß, durch gemeinsames Vorgehen dem Schicksal Herr zu werden, oder es zumindest zu versuchen. Mir gefällt das neue Setting wirklich ausgezeichnet, und das gelungene Spielmaterial trägt ebenfalls zum Spielvergnügen bei.

Dem beigegeführten **Solitärspiel** kann ich hingegen nicht viel abgewinnen. Ich spiele "Pandemic - Untergang Roms" - wie auch das Originalspiel - am liebsten im Viel-Spielermodus, denn da entwickelt es durch Diskussionen über die gemeinsame Vorgehensweise seinen besonderen Reiz. Und wenn ich mich mal ausnahmsweise alleine an die Herausforderung wage, kann ich problemlos die Rollen von 3 oder 4 Personen übernehmen und kontrollieren.

Game News - Wertung



Wesely



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

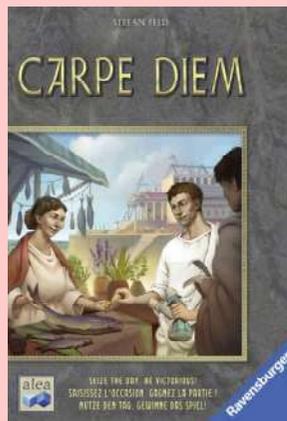
werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exoten und seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

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

Wesely

Game News - Spielkritik

Wenn ein Spieletitel in Latein verfasst ist, dann ist dies ein Indiz dafür, dass es sich dabei um ein Spiel handeln könnte, welches das Römische Reich zum Thema hat...



Titel: **Carpe Diem**
Art des Spiels: **Sammel- und Legespiel**
Spieleautor: **Stefan Feld**
Verlag: **alea Spiele**
Vertrieb: **Heidelberger Jahrgang: 2018**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 60 Minuten**
Preis: **Euro 33,90**

Einleitung

Bei „Carpe Diem“ ist alles wie im alten Rom. Wir fischen, ernten Wein, Fleisch und Kräuter, sammeln und/oder verkaufen alles und wollen immer noch mehr haben. Mehr Punkte, mehr Villen, mehr, mehr, mehr. Hier ist haben besser als brauchen, weil man damit den doofen Mitspielern die Punktessuppe vielleicht ordentlich verwürzen kann.



Spielbeschreibung

An sich hat „Carpe Diem“ einen Hauch von „Carcassonne“ für Experten. Wir bauen uns aus Plättchen eine Stadt mit Umgebung zusammen, aber hier arbeiten nicht alle an einer Auslage, sondern jeder für sich an seiner eigenen. Wir ziehen auch nicht einfach ein Plättchen vom Stapel, sondern bewegen unsere **Figur** durch den Abschnitt mit **Bauplättchen**, um eines zu nehmen und das auch sofort einzubauen, falls es passt. Dadurch entstehen Weinberge, Hühnergehege, Kräutergärten und Fischteiche und sollte so etwas abgeschlossen werden, gibt's **Einnahmen**. Ein Teil weniger, als es Plättchen groß ist.

Bauen kann man auch Villen, deren Größe durch die Schornsteine auf den Dächern gemessen wird. Oder Gebäude, die immer genau aus zwei Teilen bestehen und bei Fertigstellung etwas einbringen. Der Bäcker zwei Brot, beim Kaufmann darf man seine Ernterzeugnisse verkaufen, beim Baumeister ein Plättchen zusätzlich einbauen und beim Schreiber auf der Banderolenteile vorrücken. Diese Leiste ist nicht ganz unwichtig, gibt sie am Ende Siegpunkte entsprechend der Position des eigenen Steines. Dazu bestimmt

sie die Reihenfolge, in der am Rundenende (wenn alle Plättchen verbaut sind) gewertet wird.

Vier Mal passiert das im Spiel und vier Mal muss jeder Spieler einen **Wertungsstein einsetzen**, zwischen zwei benachbarten Wertungskarten. Die geben ihm jetzt Punkte, sollte er die Bedingungen der Karte(n) erfüllen, einfach oder mehrfach - oder Minuspunkte, sollte was nicht da sein oder fehlen. Zur Wertung kommen können eine Kombination aus Erntezug, das man abgeben muss. Oder man muss fertige Erntefelder auf seinem Plan haben. Oder viele Schornsteine. Oder, oder, oder. Nur ein Bruchteil der Wertungskarten kommt ins Spiel. Geld kann beim Werten Wein, Kräuter, Fisch oder Huhn ersetzen, also ein Joker. Auch die Gebäude, die nur ein Plättchen groß sind (Backstube, kleiner Markt, Brunnen) können bei der Wertung eine Rolle spielen und bringen im Laufe des Spiels beim Legen ebenfalls einen Vorteil, nämlich ein Brot, ein Geld oder eine Wertungskarte, die bei Spielende Punkte bringt.

Zwei Gebäude, die Brot bringen? Wofür ist das denn gut? Ganz einfach: Es herrscht **Bewegungszwang**, man muss

Fortsetzung von „Carpe Diem“

also seine Figur bewegen. Mit einem Brot darf man allerdings stehen bleiben oder sie beliebig bewegen. Außerdem darf man mit drei Broten die Bedingung einer Wertungskarte erfüllen und wird nicht mit Minuspunkten abgestraft. Sind nach der vierten Runde alle Plättchen verbaut, gibt es noch Punkte für übriggebliebenes Erntezug, Geld, sogar für nicht verbaubare Plättchen. Außerdem für die Brunnenkarten und für Villen, abhängig von der Anzahl der Schornsteine. Ach ja: Und dann gibt es noch Punkte für die Rahmenteile, mit denen man seine Baufläche eingezäunt hat. Befinden sich in den Reihen/Spalten die passenden Gebäude oder Flächen? Ein wahrer Punkteregen. Wer die meisten Punkte hat, darf jetzt den Tag nutzen, sich zurücklehnen und den anderen beim Einpacken zuzucken.

Fazit

Bei „Carpe Diem“ wird kein Rad neu erfunden. Noch nicht mal ein Ersatzrad. Alles kennt man irgendwie. Aber trotzdem übt es einen starken Reiz für noch eine Partie aus. Und dann noch eine und so weiter. Nach genauen Beobachtungen meiner Mitspieler (und auch meiner selbst) liegt das an zwei Dingen: „Carpe Diem“ hat einen sehr **flotten**

und eingängigen Spielfluss und dazu noch ein sehr interessantes Wertungssystem. Das ist ein richtiger Hingucker hier, denn das bestimmt von Anfang an, wie man spielen muss (wenn man verstanden hat, worum es geht) und es bestimmt, worauf man bei den Gegnern achtet.



Die größte Interaktion hier ist sicherlich das Wegnehmen von Plättchen und Wertungen, aber trotzdem ist „Carpe Diem“ **interaktiver als man meint**. Eben weil man (wenn man das Spiel durchschaut hat) permanent auf die Auslage der Gegner achtet. Das ist essentiell, denn man muss erraten, auf welche Wertungskarten sie spielen könnten und muss abschätzen, ob man vor ihnen werten kann oder sich dann doch lieber auf zwei andere Karten konzentriert. Dazu muss man auch die Auslage an Bauplättchen lesen lernen. Was ist diese Runde überhaupt machbar, sollte alles glatt gehen? Was kann ich machen, wenn nicht alles glatt geht? Bin ich dann schon am Arsch oder kann ich noch was reißen? Fragen, Fragen, Fragen, auf die es aber eine Antwort geben kann.

Auch die Rahmenteile können ordentlich Punkte einbringen, hat man die richtigen Sachen in den Reihen/Spalten gesammelt. Villen können bei Spielende ebenfalls Punkte bringen ... also Punkte, wohin man schaut. Das ist aber nicht verwirrend oder entmutigend. Das ist alles in einem schönen, fluffigen Fluss, bei dem die Zeit selbst mit Grübeln am Tisch schnell vergeht (außer zu viert, da kann es sich ziehen). Auch die Fähigkeiten der Gebäude hat man schnell drin, hilfreich dabei ist die gute Spielübersicht, die auch die Endpunktvergabe mit drauf hat. Löblich, löblich.

Allerdings hat folgender Punkt meine Mitspieler (und mich) dann doch gestört:

Die **Gestaltung**: Das fängt schon beim Cover an. Das hab ich meinen Mitspielern mal gezeigt und gefragt, was sie für ein Spiel erwarten. Die häufigste Antwort: ein Spiel, bei dem es ums Handeln geht und das eine Tag- und Nachtphase hat. Weiter weg-liegen kann man fast nicht mehr. Auch der Rest des Spieles ist irgendwie ... dröge gestaltet. Sicher, Rom und so, ne Stadt bauen. Aber alles sieht so ... bieder aus. Dazu spiegeln die Plättchen das Licht und alle wippen am Tisch mit ihren Oberkörpern herum, als wären sie hospitalisierende Tiere im Zoo. Besonders Gold- und Brauntöne sind oft

Fortsetzung von „Carpe Diem“

schwer auseinander zu halten. Würde mir der Name "alea" und "Stefan Feld" nichts sagen, ich würde es nicht kaufen. Im Spieladen lägen um „Carpe Diem“ wahrscheinlich Dutzende Spiele, die eine interessantere Gestaltung und Rückseite hätten.

Da muss man sich natürlich fragen: Hat "alea" das jetzt für den Durchschnittskunden gemacht oder tatsächlich für die Feld/alea-Fans? Denen es, wenn es ein neues Spiel gibt, egal ist, wie es aussieht? Könnte sein, man weiß es nicht. Abschreckend ist bei „Carpe Diem“ Gott sei Dank nichts, aber man sieht permanent **verschenkte Möglichkeiten** und das ist sehr schade. Spannung und Spaß verbreitet es trotzdem am Spieltisch. Ein guter Einsteiger, eine

gute Spannungskurve, gute Regeln - wenn man nicht so doof ist, wie ich. Deshalb: In der letzten Runde kommen nur Plättchen ins Spiel, auf denen lediglich eine Sache ist. Ein

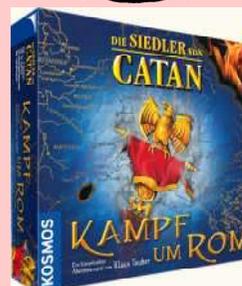
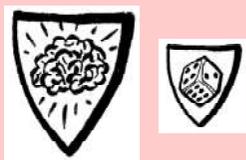
Umstand, auf den man dringend hinweisen muss, sollten sich Mitspieler eine fette Villa oder Landschaften bauen, die dadurch in der letzten Runde nicht mehr fertiggestellt werden können (sorry noch mal, Volli). Ich weiß jetzt schon, dass „Carpe Diem“ mindestens ein Jahr lang auf unseren Spieltischen leben wird. Vielleicht sogar noch länger. Und bei der Masse an Neuheiten befindet es sich damit schon im oberen Bereich. Angucken und spielen lohnt sich deshalb unbedingt.

Also: Flora et Labora!!!



Maely

Game News -
Wertung



Kampf um Rom
Historienfilm
Deutschland 2006
Regie: Klaus Teuber
Kosmos Movies
Dauer: ca. 75 min.

Der Film-Tipp des Monats

„Die Siedler von Catan“ aus dem Jahre 1995 ist ja unbestritten das „Chef D'Oeuvre“ von Kultregisseur Klaus Teuber und wurde mit zahlreichen Filmprämien ausgezeichnet, darunter auch jene zum „Film des Jahrhunderts“. Teuber drehte daraufhin und dreht immer noch erfolgreich Variationen dieses Themas. In diesem „Sequel“ beschäftigt er sich mit dem Untergang des Römischen Reichs. Er zeigt in beeindruckenden Bildern, wie verschiedene Barbarenstämme (Wandalen, Goten, Sweben und Langobarden) im 4./5.



Jahrhundert n. Chr. von Norden her ins das Imperium eindringen, Städte plündern und erobern, was schließlich den Niedergang und Zerfall des einstigen Weltreichs zur Folge hatte. Ein schöner, sehenswerter Film, auch wenn er nicht ganz an die Qualität des Originals herankommt.



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.

© 2020 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

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 Spieltournieren
* 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 Essen, Wiener

Spielefest, ...)
* Entwicklung neuer Spielideen
* Eigene Homepage im Internet: www.knobleritter.at
* Spielebestellservice für die Mitglieder
* auch in **facebook** vertreten



Sind wir übersättigt?

Nein, die Schlagzeile betrifft einmal nicht die wahnsinnige Neuheitenflut, die jedes Jahr über uns Spieler hereinbricht. Dies hatte Ihr Pöperl bereits in der Vergangenheit thematisiert. So unglaublich es klingen mag, passt diese enor-

me Output der Verlage zur momentanen Entwicklung in der Spieleszene, zumindest in jenen des oberösterreichischen Zentralraums. Es wird nämlich mehr gespielt als je zuvor. Die Spieleklubs, -treffs und -feste schießen wie Schwammerl aus dem Boden.

Gut so, meint Ihr Pöperl. Aber es hat auch einen Haken. Ihr Pöperl merkt es am nachlassenden Besuch der Knobleritter-Spieleabende. Freunde des gepflegten Brettspiels finden halt schon fast überall und jederzeit Möglichkeiten, ihrem liebsten Hobby zu frönen worunter die einzelnen Spieleabende leiden.

Was Ihrem Pöperl aber am meisten stört, ist das Desinteresse der „Ritter der Knoblerunde“ an ihrer eigenen Klubmeisterschaft. Bereits zum 2. Mal hintereinander konnte nicht die erforderliche (eh schon geringe) Teilnehmerzahl erreicht werden. Eine Schande eigentlich!

Ihr Pöperl hat nun eine Idee! Nachdem an den Traun CON am verlängerten Wochenende um Christi Himmelfahrt kein Turnier mehr stattfindet, wäre dieses Treffen gut geeignet, wenigstens die Klubmeisterschaft durchzuführen. Hofft zumindest
Euer Pöperl