

# KNOBELRITTER TAUCHEN AB !!

Scuba-Ritter gehen bis 8. Dez. 2020 auf Tauchstation! (S. 1)



340. Ausg. 25. Nov. '20  
Auflage 100 Stück (!!!)  
30. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Tiefseeforscher,

spätestens seit Plato sind der Fantasie keine Grenzen mehr gesetzt, wenn es darum geht, zu spekulieren, was sich unter der Meeresoberfläche abspielt. Die Anzahl der „Atlantica“, die nach der versunkenen Stadt suchen ist zwar heutzutage überschaubar, das macht aber nichts, die tatsächlichen Entdeckungen übertreffen die wildesten Fantasien.

Uns kommt halt wie so oft die Aufgabe zu, die populären Missverständnisse in der allgemeinen Bevölkerung zu zerstreuen. Und zwar nicht nur was „Underwater Cities“ angeht, auch „der weisse Hai“ ist nicht so gefährlich, wie ihn der gleichnamige Film erscheinen lässt.

Und wir wollen auch auf die akuten Probleme hinweisen. Durch bleaching „Coralia“ verschwindet jährlich Lebensraum für eine Vielfalt von Meerestieren. Es gibt allerdings vielsprechende Projekte, die den Wohnungsnotstand unter „Aqua lin“ dern.

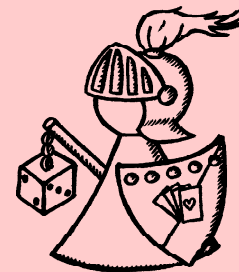
Wann? Irgendwann im Dezember, wenn das andere weltweite Problem uns wieder lässt, treffen wir uns in Franky's Trauerhafen und machen unsere Forschungs-U-Boote startklar.

Bis dahin wünsche ich uns eine ruhige See,

Euer  
Smutje  
Oliver



HÄGAR  
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner  
Spielekreis



Klubmeisterschaft 2020

Eigentlich sollte jedes Jahr im Jänner ein kleines Turnier stattfinden, bei dem der Klubmeister eruiert wird. Drei Gründe sprechen diesmal dagegen: Die momentane Situation um CoViD-19, das permanente Desinteresse unserer „Ritter der Knobelprunde“ an so einem Turnier und vielleicht nun auch das Spiel, denn sollte „Die Crew“-Reist zum 9. Plane-

## Ritter der Knobelprunde

ten“ tatsächlich den Knobelpreis erhalten, ist es schwierig, bei einem kooperativen Kartenspiel einen Sieger zu ermitteln.

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter [traunerhof@traunerhof.at](mailto:traunerhof@traunerhof.at) ist Sonntag, der 13. Dez. 2020.

International Gamers Award 2020

Der Preisträger für den diesjährigen International Gamers Awards 2020 steht fest: „Barrage“ / „Wasserkraft“ von Tommaso Battista und Simone Luciane (Craneo Creations/ Feuerland). Im Vergleich zu den Vorjahren wurden lediglich fünf Spiele in der Kategorie GENERAL STRATEGY-MULTI-PLAYER CATEGORY nominiert. Es sind dies neben dem Preisträger die folgenden Spiele: „Azul: Der Sommerpavillon“ von Michael Kiesling (Next Move Games), „Imperial Struggle“ von Anada Gupta / Jason Matthews (GMT Games), „Maracaibo“ von Alexander Pfister (dlp games) und „Die Crew“ von Thomas Sing (Kosmos Spiele).

It's Sauna-Time!

Nach dem Lockdown startet wir wieder die Sauna-Saison. Jeden Donnerstag trifft sich die Saunarunde „Schweißperle“ ab ca. 19:00 Uhr zum gemeinsamen Schwitzen, Fußball schauen und -zwischen den Aufgüssen - auch für das eine oder andere Spielchen. Gäste willkommen!

Zwischenstand

Hier eine kurze Wiederholung der Rangfolge:

- |                     |       |
|---------------------|-------|
| 1. Herzog Franky    | 174   |
| 2. Prinz Roland     | 138,5 |
| 3. Marquis Reinhold | 134   |
| 4. König Jakob      | 90    |
| 5. Graf Oliver K.   | 73    |
| 6. Baron Johannes   | 63,5  |
| 7. Baron Thomas L.  | 62,5  |
| 8. Königin Ute      | 57,5  |

# Game News - Spielekritik

Unter dem Meer ist nicht alles bunt, farbenfroh und idyllisch. Oft lauern dort große Gefahren, wie auch das nachfolgend beschriebene Spiel - passend zum Thema - beweist...



**Titel:** Der weiße Hai  
**Spieler:** 2 bis 4 Spieler  
**Verlag:** Ravensburger  
**Jahrgang:** 2020  
**Spielerzahl:** 2 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 12 Jahren  
**Dauer:** ca. 60 Minuten  
**Preis:** ca. Euro 39,-

## Einleitung

"Der weiße Hai" (Originaltitel: "Jaws") ist ein US-amerikanischer Thriller von 1975, der unter der Regie von Steven Spielberg gedreht wurde. Zusammen mit dem zwei Jahre später erschienenen "Krieg der Sterne" läutete der Film die Ära des Blockbuster-Kinos in Hollywood ein und gilt bis heute als einer der besten Thriller. Er sorgte zudem für einen Boom des Tierhorror-Genres und hatte neben den offiziellen Fortsetzungen zahlreiche weitere Haifilmproduktionen zur Folge.

So steht's auf Wikipedia. 45 Jahre sind seit der Premie-



chen der Hai als sein persönliches Jagdrevier auserkoren hat. **Chief Brody**, der Chef der lokalen Polizei, **Quint**, ein erfahrener Haifänger und der Meeresbiologe **Hooper** versuchen daher, die Schwimmer zu retten und den Hai zu jagen. Diese 3 Rollen werden unter den anderen Spielern aufgeteilt.

Das Duell wird - inspiriert vom Originalfilm - **in zwei Akten ausgefochten**. Der erste Akt findet auf Amity statt, der zweite Akt schließlich auf Quints Bott - der "Orca" - auf hoher See.

## 1. Akt: Amity

Dieser Akt spielt auf Amity Island. Der **Spielplan** zeigt die Stadt unterteilt in ein paar Stadtteile und vier Strände, sowie das die Insel umgebende Meer unterteilt in ein paar Zonen. In jeder Runde bestimmt zuerst eine **Ereigniskarte** (Phase 1), wie viele Schwimmer an welchen Stränden neu hinzukommen. Außerdem gibt die Karte Anweisungen, die entweder sofort befolgt werden müssen, oder sich auf spätere Phasen der Runde beziehen.

Danach (in Phase 2) darf der **Hai** bis zu 3 Aktionen (Bewegung, Schwimmer fressen) und eine Zusatzfähigkeit ausführen. Dies macht der Spie-

## Fortsetzung von „Der weiße Hai“

ler geheim und notiert dies auf seinem Bewegungsplan. Anschließend verkündet er bloß, welche Schwimmer er gefressen hat, und ob bzw. welche Bewegungsmelder er ausgelöst hat. Nutzte er eine seiner 4 einmalig einsetzbaren Zusatzfähigkeiten, muss er dies zwar melden, aber nicht welche davon ("Fressrausch", "Ausweichmanöver", "Turbo" oder "Außer Sicht") er gespielt hat.

In Phase 3 ist schließlich die **Besatzung** in beliebiger Reihenfolge dran. Jeder darf bis zu 4 Aktionen ausführen, wobei jedem Besatzungsmitglied unterschiedliche Aktionen sowie anderes Spielmaterial zur Verfügung stehen. **Brody** bewegt sich über die Insel Amity, um Schwimmer aus dem Wasser zu holen, Fässer an die Docks zu liefern, bei der Suche nach dem Hai zu helfen und Strände zu schließen. **Quint** steuert sein Boot durchs Meer, um Schwimmer zu retten und Fässer ins Wasser zu werfen, mit denen er den Hai aufzuspüren oder zu treffen hofft. Und **Hooper** fährt mit seinem Schnellboot, um bei der Suche nach dem Hai zu helfen (vor allem mit seinem Fischfinder-Radar), Quint Fässer zu liefern und ebenfalls Schwimmer zu bergen.

Der erste Akt endet sofort, wenn entweder der Hai **9 Schwimmer** fressen konnte, oder die Besatzung es

schafft, ein **zweites Fass** am Hai zu befestigen. Die Anzahl der vom Hai gefressenen Schwimmer bestimmt sowohl, wie viele Spezialfähigkeiten dem Hai, als auch wie viele zusätzliche Ausrüstungskarten der Besatzung für den 2. Akt zur Verfügung stehen.



## 2. Akt: Die Orca

Der ultimative Show-down findet auf der Orca statt, wozu der Spielplan umgedreht, und das **Boot** aus 8 Bootskärtchen auf den vorgegebenen Feldern aufgebaut wird. Die Besatzungsmitglieder bekommen ihre eigene Grundausrüstung, ansonsten wird das Ergebnis des 1. Aktes für die zusätzlich zur Verfügung stehenden Mittel für beide Parteien herangezogen.

Jede Runde besteht nun aus **6 Phasen**. Zuerst bieten dem Hai drei zufällig aufgedeckte Karten 3 Auftauchoptionen, welche mit den Buchstaben A, B und C gekennzeichnet werden. Der Hai entscheidet sich mit einem Chip verdeckt für eine der 3 **Auftauchkarten**. Danach bereitet sich die Besatzung durch Bewegung, Wahl einer Waffe oder eines Zubehörs, sowie der Platzierung des entsprechenden Zielchips auf den bevorstehenden Angriff vor.

Nachdem der Hai dann seinen Chip offenbart hat und so das gewählte Feld angreift, kann die Besatzung den Hai attackieren, sofern das Zielplättchen tatsächlich auf dem Feld liegt, auf dem der Hai auftaucht. Die **Angriffe werden mit Spezialwürfeln durchgeführt**, wobei der Hai so viele Verwundungen erleidet wie die Summe der Treffer (inklusive des Waffenbonus) abzüglich des Ausweichwertes der Auftauchkarte. Abschließend greift der Hai ebenfalls mit Würfeln an, wobei er sich eventuell zwischen dem Boot oder einem im Wasser befindlichen Besatzungsmitglied entscheiden muss. Während die Verwundungen von Hai und Besatzung auf den Charaktertafeln festgehalten werden, werden Bootsplättchen bei ausreichend vielen Treffern zuerst auf die kaputte Seite umgedreht und bei erneutem Angriff ganz entfernt.

Der Hai gewinnt sofort, wenn es ihm gelingt, das **Boot vollkommen zu zerstören** oder **alle Besatzungsmitglieder zu eliminieren**. Die Besatzung gewinnt wiederum augenblicklich, wenn sie es schafft, **dem Hai ausreichend viele Verwundungen zuzufügen**.

## Fazit

"Der weiße Hai" - das sind **eigentlich zwei separate Spiele**, denn die beiden Akte

**Fortsetzung von  
„Der weiße Hai“**

unterscheiden sich doch einigermaßen. Dies ist auch der Grund für die relativ lange Spielbeschreibung, schließlich musste ich ja beide Spielabläufe erklären. Aus diesem Grund werde ich auch hier im Fazit die beiden Akte getrennt voneinander beurteilen.

**Der 1. Akt erinnert an "Scotland Yard" -**

immerhin "Spiel des Jahres 1983" und noch immer Dauerbrenner im Ravensburger-Sortiment. Auch dieses ist ein **asymmetrisches Spiel** mit klar verteilten Rollen. Ein Spieler bewegt sich verborgen auf einem Spielplan, und die anderen müssen ihn fangen, wobei die Jäger den Hinweisen folgen, die der Gejagte von Zeit zu Zeit hinterlassen muss. Sie versuchen dabei, die möglichen Aufenthaltsorte zu erraten und den Gejagten immer mehr in die Enge zu treiben.

Dieses hochpsychologische Spielchen sorgt für ein **intensives Spielerlebnis**, gefällt mir ausgesprochen gut und ist für sich alleine schon eine Kaufempfehlung wert. Der Wermutstropfen: Der Ausgang dieses Aktes bestimmt noch keinen Sieger, sondern bereitet nur die Ausgangssituation für den 2. Akt vor.

Die **Asymmetrie bleibt auch im 2. Akt erhalten**, denn wieder haben beide Parteien vollkommen unterschiedliche Mittel, um ihre individuellen Ziele zu erreichen. Beide wollen ihre Gegner eliminieren, wobei der Hai naturgemäß widerstandsfähiger ist und mehr Treffer einstecken kann als die drei Jäger. Die Summe an **Verwundungen**,

die jede Partei seinem(n) Kontrahenten zufügen muss, ist jedoch ident, denn die 3 Besatzungsmitglieder geben bereits mit der sechsten Verwundung den Löffel ab, der Hai mit der achtzehnten. Darüber hinaus ist der Hai aber auch siegreich, wenn es ihm gelingt, das **Boot völlig zu zerstören**.



der jede Partei seinem(n) Kontrahenten zufügen muss, ist jedoch ident, denn die 3 Besatzungsmitglieder geben bereits mit der sechsten Verwundung den Löffel ab, der Hai mit der achtzehnten. Darüber hinaus ist der Hai aber auch siegreich, wenn es ihm gelingt, das **Boot völlig zu zerstören**.

Der Hai ist im Gegensatz zum 1. Akt zwar nicht topographisch in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt, dafür hat er allerdings **bloß 3 mögliche Auftauchoptionen**. Für welche der drei ausliegenden Auftauchkarten er sich entscheidet, hängt weniger davon ab, wo er am meisten Schaden anrichten kann, sondern vielmehr, wo er glaubt, den Waffen der Besatzung am besten aus dem Weg zu gehen. Während der Hai ja automatisch einen Angriff macht und auch gerne das Boot attackiert, müssen Quint, Hooper und Brody die **Intentionen des Hais erraten**, um ihre Waffen überhaupt einsetzen zu können. Meist müssen sie sich entscheiden, ob sie sich auf jenes Feld konzentrieren, in dem sie mit dem Angriff rechnen, oder sich lieber verteilen, um mehrere Felder abzudecken.

Die Optionen nehmen im Laufe des Spiels ab, wenn die Orca zusehends zerstört wird, wodurch die Bewegung der Besatzungsmitglieder immer mehr eingeschränkt wird. Für die Treffer werden

glaubt, den Waffen der Besatzung am besten aus dem Weg zu gehen. Während der Hai ja automatisch einen Angriff macht und auch gerne das Boot attackiert, müssen Quint, Hooper und Brody die **Intentionen des Hais erraten**, um ihre Waffen überhaupt einsetzen zu können. Meist müssen sie sich entscheiden, ob sie sich auf jenes Feld konzentrieren, in dem sie mit dem Angriff rechnen, oder sich lieber verteilen, um mehrere Felder abzudecken.

Die Optionen nehmen im Laufe des Spiels ab, wenn die Orca zusehends zerstört wird, wodurch die Bewegung der Besatzungsmitglieder immer mehr eingeschränkt wird. Für die Treffer werden

**Fortsetzung von  
„Der weiße Hai“**

übrigens **Würfel** herangezogen. Auch wenn die Waffen der Besatzung einen bestimmten Grundwert geben, ist hier doch ein **relativ hoher Glücksfaktor** gegeben. Dies sehe ich aber nicht unbedingt als Nachteil, er sorgt vielmehr für eine gewisse Unsicherheit bei Begegnungen und damit für Nervenkitzel.

Obwohl es hier - im Gegensatz zum 1. Akt - einen eindeutigen Sieger des Duells gibt, konnte uns der fortgesetzte Kampf auf der Orca nicht wirklich überzeugen. Ich finde es **dramaturgisch unbefriedigend**, wenn durch den Ausgang im 1. Akt ungleiche Voraussetzungen geschaffen werden. Wenn dadurch eine Seite stark benachteiligt ist, muss sie sich dennoch mit nur geringen Aussichten auf Erfolg dennoch durch den 2. Akt quälen. Vielleicht hätte man die

sem Problem begegnen können, man nicht die zur Verfügung stehenden Mittel an den Ausgang des 1. Aktes anpasst, sondern die "Lebenspunkte" des Hais und der Jäger. Die Ungleichheit bestünde dann zwar ebenfalls, das "Leiden" des Unterlegenen wäre aber dementsprechend kürzer.

Ich empfehle eher, die **beiden Teile einzeln** zu spielen, was auch in der Spielregel als Variante angeboten wird. Spielerisch sagt mir das Katz-und-Maus-Spiel auf Amity eindeutig mehr zu, nur leider könnte der Sieger bei einem Einzelspiel nur so in etwa anhand der gefressenen Schwimmer ermittelt werden (mehr als 7 gefressene Schwimmer = Erfolg des Hais). Die **Verknüpfung beider Akte ist meiner Meinung nach nicht so recht gelungen**, was dem Spiel einen fahlen Beigeschmack verleiht.

Das **Spielmaterial** ist hingegen recht ansprechend gestaltet, auch wenn es sich in der zu großen Schachtel recht verloren fühlen muss. Viele Originalzitate aus dem Film auf den Karten sorgen für viel **prickelnde Atmosphäre**. "Der weiße Hai" wird sicher noch das eine oder andere Mal auf unserem Spieltisch landen, aber ich fürchte, dass nur der 1. Akt davon auch noch tatsächlich gespielt wird.



**HALL OF GAMES**

War ja irgendwie vorhersehbar, dass wieder ein Spieleabend ausfällt. Es grenzt ja fast an ein Wunder, dass es trotz der vielen Ausfälle in diesem verfluchten Jahr dennoch vier Spiele in unsere „Hall of Games“ geschafft haben. Ein fünftes wäre auch noch möglich, so wir uns nochmal treffen könnten, denn **FLÜGELSCHLAG** steht nur einen einzigen Flügelschlag (na ja, 2 Pünktchen halt) davor, ebenfalls in unsere Ruhmeshalle aufzusteigen. Ich habe auf jeden Fall rechts noch mal die Wertung des Vormonats angegeben.

Hier noch mal die genaue Wertung des letzten Monats:

1. DIE CREW	3/+ 9/0/12/ ++
Azul - Sommerpavillon	3/+ 9/0/12/ +
HiLo	2/+10/0/12/ +
4. Flügelschlag	4/+ 7/0/11/ -
5. TEXAS SHOWDOWN	2/+ 7/-0/ 9/ ++
6. Maracaibo	3/+ 3/-0/ 6/ -
7. Teotihuacan	2/+ 3/-0/ 5/ -
Wasserkraft	*2/+ 3/-0/ 5/ +
9. Kuhle Kühe	0/+ 5/-1/ 4/ +
10. Underwater Cities	1/+ 1/-0/ 2/ -
Letter Jam	0/+ 2/-0/ 2/ +
12. Tiny Towns	1/+ 1/-1/ 1/ -
13. Villagers	0/+ 0/-0/ 0/ -

Vorschläge: Last Bastion (2 x), Tapestry (2 x)

# Game News - Spielekritik

Jetzt widmen wir uns aber nicht den Gefahren, die unter der Wasseroberfläche lauern, sondern den schönen Dingen: Korallenriffe, bunte Fische, Schildkröten, Kraken, Schätzen...



**Titel:** Coralia  
**Art:** Würfeleinsetzspiel  
**Autor:** Michael Rieneck  
**Verlag:** Huch! & friends  
**Jahrgang:** 2019  
**Spielerzahl:** 2 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 30 Minuten  
**Preis:** Euro 31,90

## Einleitung

Es liegt nun auch schon wieder eine Ewigkeit zurück, dass ich bei einer vor Oahu (Hawaii) vorgelagerten Insel ein paar Tauchgänge machen durfte. Auch wenn diese in nicht allzu tiefem Wasser stattfanden (ich hatte ja vorher keinen einzigen Tauchkurs absolviert!), war es dennoch eine faszinierende Erfahrung, mit bunten Korallenriffen, einer Vielfalt an Fischen, ein paar kleineren Katzenhaien und sogar einer Meeresschildkröte.

Das war aber nichts gegen das, was uns bei "Coralia"



werfen wir die vier Würfel und wählen dann einen davon aus, den wir auf ein passendes, freies Feld platzieren. Je nach Symbol dürfen wir anschließend die entsprechende Aktion durchführen:

- \* **Perle:** Wir ziehen 2 Karten von Perlen-Stapel
- \* **Fisch:** Wir ziehen 2 Karten vom Fisch-Stapel, behalten eine davon und schieben die andere unter den Stapel zurück.
- \* **Seestern:** Wir ziehen 3 Karten vom Seestern-Stapel, behalten eine davon und schieben die beiden anderen unter den Stapel zurück.
- \* **Krake:** Wir setzen eine unserer beiden Kraken-Figuren ein und erhalten sofort 1 Siegpunkt pro auf diesem Riff eingesetzten Würfel.
- \* **Taucher:** Setzen wir unseren Taucher erstmals ein, passiert vorläufig nichts. Versetzen wir ihn später auf ein anderes Riff, dürfen wir den Schatz des soeben verlassenen Riffs bergen, was uns einen Sofortbonus einbringt.
- \* **Schildkröte:** Eine Schildkröte bringt uns den angegebenen Bonus.

Besonders im fortgeschrittenen Spielverlauf kann es passieren, dass alle möglichen Felder bereits **blockiert** sind. In diesem Fall dürfen wir 2 Karten vom Inselstapel zie-

## Fortsetzung von „Coralia“

hen. Wenn der Würfelpool schließlich aufgebraucht ist, sodass auf der Forschungsstation keine vier Würfel mehr zur Auswahl stehen, endet das Spiel.

Bei der anschließenden **Schlusswertung** werden zuerst die **Sternkarten** gewertet. Diese bringen uns diverse Boni, also beispielsweise Extrapunkte für Schatztruhen, Schildkröten, u. ä. Danach sind die **Taucher** dran. Wir erhalten für unseren Taucher (sofern wir ihn überhaupt eingesetzt haben) Punkte für die mit Würfeln besetzten Felder am entsprechenden Riff (bei Vollbesetzung maximal 15 Punkte). **Fische** wiederum werden in Sets abgerechnet. Je mehr unterschiedliche Fische, umso mehr Punkte erhalten wir.

Und schließlich werden noch die **Perlen** gewertet. Wir berechnen die Summe aus unseren wertvollsten 4 Perlenkarten. Der Spieler mit dem höchsten Wert darf sich den gesamten Wert gutschreiben, jener mit dem zweithöchsten Wert muss sich auf 2 Perlenkarten beschränken, alle anderen dürfen überhaupt nur 1 Perlenkarte werten.

Alle Punkte halten wir mit unserem Schiff auf der Zählleiste fest. Konnten wir schlussendlich die **höchste Gesamtsumme** erzielen, haben wir gewonnen.

## Fazit

"Coralia" ist - wie der Leser bestimmt schon bemerkt hat - ein lupenreines **Würfel-drafting- und -einsetzspiel**. Allerdings doch mit gewissen Einschränkungen. Einerseits besteht die jeweils zur Verfügung stehende Auswahl stets aus **genau 4 Würfeln**, wobei sich der aktive Spieler wenigstens die Farbe des vierten Würfels aus dem verbliebenen Würfelvorrat aussuchen kann.



Andererseits müssen die Würfel im Normalfall erst neu gewürfelt werden. Durch ihre Farbe und das gewürfelte Symbol geben sie **exakt definierte Einsetzmöglichkeiten** vor. Besonders im fortgeschrittenen Stadium können dann zudem schon ein oder mehrere der Felder blockiert sein, sodass man manchmal gar keine richtige Auswahl hat und nehmen muss, was übrig bleibt. Im Extremfall muss man einen beliebigen Würfel auf die Insel legen, was wegen des geringen Nutzens (2 zufällige Karten vom Inselstapel) nur eine Notlösung darstellt.

All dies sorgt für recht viel Zufälligkeit. "Coralia" spielt sich doch **relativ glücksbhängig**. Das einzige Mittel,

dem Zufall ein wenig entgegenzusteuern, sind die **Schildkröten**. Nachdem man ihren Bonus kassiert hat, dreht man das Schildkröten-Plättchen nämlich auf die Rückseite, wo sie in Folge Platz für einen Würfel bietet. Wenn man später an der Reihe ist, darf man pro Schildkröte einen der 3 vom Vorgänger erhaltenen Würfel darauf vor dem erneuten Würfeln **"zwischen speichern"**, d. h. diese Würfel werden nicht mit geworfen.

Dies erhöht die Chancen, passende Würfel zu bekommen, doch beträchtlich.

Trotz des vorhandenen Glücksfaktors ist es notwendig, sich **auf wenige Elemente zu konzentrieren**, um viele Punkte sammeln zu können. Es bringt nichts, sich zu verzetteln und bei den entsprechenden Wertungen nur vereinzelt Punkte zu erhalten. Deshalb ist es oft besser, sich frühzeitig auf eine "Strategie" festzulegen, vor allem da die Anzahl der zur Verfügung stehenden Symbole limitiert ist (es gibt ja nur 6 Riffe).

Es gibt **drei wichtige Punktequellen**. Ein einzelner Fisch ist zwar nur 3 Siegpunkte wert, gelingt es aber, verschiedene **Fische** zu sammeln, steigt deren Wert deutlich. So bringen 5 verschiedene Fische sogar 25 Punkte ein. Bei den **Perlen** hingegen kommt es darauf an, mit seiner Sammlung (aus maximal 4 Perlenkarten) auf die höchste Summe zu kommen, um sich alle Punkte

## Fortsetzung von „Coralia“

gutschreiben zu können. Mit etwas Glück und hohen Werten lässt sich aber auch mit bloß 2 Karten (das entspricht einem einzigen Spielzug) eine stattliche Anzahl von 8 bis 10 Punkten erreichen. **Taucher** wie-derum sollten sich am Ende an möglichst voll besetzten Riffen befinden, dann sind bis zu 15 Siegpunkte drin.



Bei den **Kraken** hängt die zu erzielende Punktezahl stark davon ab, wann sie ins Spiel kommen und ob später noch weitere Kraken eingesetzt werden. Setzt man einen Kraken früh ein, gibt es zwar wenig Sofortpunkte, aber die Chance auf weitere Punkte bei jedem danach ins Spiel gebrachten Kraken. **Schildkröten** und **Schatztruhen** bringen einen Sofortbonus, bei Letzteren sogar verdeckt, also die Katze aus dem Sack. Bleiben nur noch die **Seesterne**, die sich überhaupt als Wundertüte herausstellen. Man kann zwar aus 3 Karten wählen, allerdings ist dies keine Garantie, eine passende oder sonst gut brauchbare Karte zu erhalten. In unseren Partien hat es sich eingebürgert, recht früh auf Seesterne zu gehen und seine weitere Vorgehensweise

nach der gewählten Karte zu richten.

Angenehme Spieldauer (ca. 1 Stunde) und ein doch recht hoher Glücksfaktor - all dies macht "Coralia" zu einem **Familienpiel**. Und da auch das **Spielmaterial wirklich toll** ist, mit einer Menge schöner, bunter, hochwertiger Würfel und einer attraktiven grafischen Gestaltung, müsste ich dem Spiel ja eigentlich eine klare Empfehlung aussprechen.

Die Verwendung des Konjunktivs verrät's bereits: Dem ist leider nicht so, denn die **Spielregel ist ziemlich misslungen**. Sie ist unnötig kompliziert und schafft es nicht, den Spielablauf verständlich zu vermitteln. Die schlechte Gliederung sorgt dafür, dass man ständig nachschlagen muss, und selbst nach einem halben Dutzend Partien muss ich immer noch drin herumblättern, um etwaige Einzelheiten oder genaue Abläufe zu klären.

Aber auch das Spiel selbst empfinde ich als etwas überladen, vollgestopft mit unzähligen Details und nicht intuitiv erfassbaren Regeln. Dies mag für ein Kenner- oder Expertenspiel noch in Ordnung gehen, erfahrene Spieler sind schließlich komplexe Spielre-

geln gewohnt. Von einem Familienspiel erwartet man sich jedoch, schneller ins Spiel zu finden und nicht so viel Zeit für lästige Regelfragen zu verplempern. Dies schreckt ab und **stört den ansonsten positiven Eindruck**. Hier wurde leider eine Chance veran.

Mit besserer redaktioneller Arbeit, einer gewissen Reduzierung auf wesentliche Elemente hätte es mit diesem so attraktiven Spielmaterial ein richtig gutes Spiel für Familien und Gelegenheitsspieler werden können. Schade.

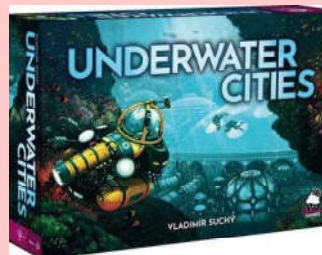
Weekly

## Game News - Wertung



## Game News - Spielekritik

### Kurze Tauchgänge unter Wasser? Lächerlich. Warum nicht gleich ganze submarine Städte bauen?!



Titel: **Underwater Cities**  
Art : **Arbeitereinsatz- und Aufbauspiel**  
Spieleautor: **Vladimir Súčy**  
Verlag: **Delicious Games**  
Jahrgang: **2019**  
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 14 Jahren**  
Dauer: **ca. 40 Min./Spieler**  
Preis: **ca. Euro 40,-**

### Einleitung

Was sollen wir mal machen, wenn wir - in hoffentlich noch ferner Zukunft - jedes Fleckchen unseres schönen Planeten besiedelt oder kultiviert, jeden Quadratmeter Boden verbraucht, ausgebeutet oder unwiederbringlich verschmutzt haben? Science Fiction-Filme oder -Romane haben die Lösung parat: "Macht nichts, suchen wir halt einen neuen Planeten!" Ich hege jedoch Zweifel, ob wir so schnell in der Lage sein werden, interstellare Reisen unternehmen zu können.

Hey, ich hab's! Wird die Erde nicht auch "Blauer Planet" genannt? Rund 70 % der Erdoberfläche sind ja mit Was-

ser bedeckt, und wenn der Meeresspiegel weiterhin so rasant ansteigt, werden's bald noch mehr sein. Statt Milliarden in die Raumfahrt zu investieren, sollten wir viel lieber die Möglichkeiten nutzen, welche uns die Ozeane bieten. Schaffen wir doch einfach neuen Lebensraum auf dem Meeresboden und bauen riesige Unterwasserstädte! Wie dies gehen könnte, wird im Spiel "Underwater Cities" demonstriert.

### Spielbeschreibung

Jeder Spieler leitet darin eine Unterwassernation und beginnt mit einem **eigenen submarinen Areal**, in dem er im Laufe des Spiels - ausgehend von einer einzelnen Stadt - sein eigenes Archipel aus Unterseestädten erbaut, welches er mit einem Netzwerk aus Transporttunnels verbindet und mit Tangfarmen, Entsalzungsanlagen und Laboren versorgt. Die ihm anfangs zugeordneten Ressourcen reichen allerdings bei weitem nicht für die Fertigstellung aller Projekte aus, aber zumindest besitzt er bereits ein paar Karten, welche zur Verfügung stehendes Personal darstellen.

Mehrere **Aktionsplätze** stehen ihm in seinem Spielzug zur Auswahl. Er wählt einen freien Aktionsplatz aus und

besetzt diesen mit einem seiner Aktionsplättchen. Zusätzlich spielt er eine seiner Handkarten aus. Danach führt er die auf dem Aktionsplatz beschriebene Aktion aus. Die Aktion der ausgespielten Handkarte darf er hingegen nur dann tatsächlich nutzen, wenn diese tatsächlich mit dem gewählten Aktionsplatz übereinstimmt. Am Ende seines Zuges zieht er eine neue Karte vom Nachziehstapel nach.

Die **Aktionsplätze** bieten hauptsächlich folgende Aktionen: Nachschub an Ressourcen, Errichtung von Städten, Tunnels und Strukturen (Farmen, Entsalzungsanlagen, Labore) gegen Abgabe der erforderlichen Ressourcen, Aufwertung der Tunnels und Strukturen, Nachschub an Karten (darunter auch Spezialkarten), sowie Aktivierung von Personal.

Die **Karten** wiederum können sofortige Effekte, dauerhafte Effekte oder Effekte bringen, welche erst durch eine Aktion aktiviert werden können. Andere sorgen für



## Fortsetzung von „Underwater Cities“

eine Verbesserung der Produktion oder verleihen am Ende des Spiels Extrapunkte.

Nachdem alle Spieler ihre 3 Aktionsplättchen eingesetzt haben, endet eine Spielrunde, und alle Spieler erhalten wieder ihre Plättchen zurück. Danach wird der Ära-Anzeiger vorgeückt. Am Ende jeder Ära findet eine **Produktionsphase** statt, bei der die Spieler entsprechend ihrer Investitionen Ressourcen produzieren. Dabei gelten nur jene Städte, Tunneln und Strukturen, welche vollständig in ihr Netzwerk eingegliedert sind. Anschließend muss die Ernährung aller angeschlossenen Städte (durch ausreichend Tang) gewährleistet sein. Für die nächste Ära werden neue, meist etwas bessere Karten ausgeteilt.

Am Ende der dritten und letzten Ära gibt es noch eine **Schlusswertung**, bei der die Spieler noch Punkte für ihre gesammelten Schlusswertungskarten, für ihr errichtetes Netzwerk, sowie für übriggebliebene Ressourcen erhalten.

## **Fazit**

Der Kernmechanismus von "Underwater Cities" liegt im **Worker Placement**. Dies ist nur deshalb nicht gleich offensichtlich, weil es keine richtigen "Arbeiter"-Figuren sind, die wir auf diverse Aktionsplätze einsetzen, sondern bloß

Plättchen. Ich empfinde das im Übrigen als suboptimal, denn dreidimensionale Spielfiguren wären für die Übersichtlichkeit viel förderlicher als diese flachen Plättchen, die man schnell übersieht.



Der entscheidende Unterschied zu normalen Arbeitereinsatzspielen liegt darin, dass **gleichzeitig Karten gespielt** werden. Während die Aktion des Aktionsplatzes aber auf jeden Fall genutzt werden kann, kommt die Aktion der Karte nur dann zum Tragen, wenn diese farblich mit dem gewählten Aktionsplatz übereinstimmt. Die **Farben wirken dabei gegenläufig**. Während die gelben Aktionsplätze die effektivsten Aktionen bieten, sind die Aktionen der gelben Karten eher schwach. Im Gegensatz dazu sind die grünen Aktionsplätze nicht sonderlich aufregend, dafür bieten die grünen Karten meist sehr starke, dauerhafte oder nachhaltige Effekte. Dies beschert uns dann doch ein ungewohntes Spielgefühl mit kniffligen Entscheidungen, da man bestrebt ist, möglichst beide Aktionen zu nutzen.

Die **Aktionsplätze bieten fixe Aktionen**, die es vor allem erlauben, die eigene Unterwasserstadt auszubauen.

Neben Feldern, welche Ressourcen (Tang, Stahlplastik, Wissenschaft) beschaffen, gibt es Felder, welche den Bau von Städten, Gebäuden und Tunneln gegen Abgabe der erforderlichen Rohstoffe ermöglichen. Andere gestatten das Aufwerten von Strukturen (für gesteigerte Produktion und/oder Siegpunkte). Die weiteren Möglichkeiten sind das Nutzen von Aktionskarten (A), das Ziehen von Spezialkarten und das Vorschreiten auf der Staatenbundeiste (für die Spielreihenfolge entscheidend). Wie bei fast allen Arbeitereinsatzspielen finden wir auch hier ein "Notfeld", das stets verwendet werden kann, dafür aber nur eine recht schwache Aktion bringt (Ziehen von 2 Karten, sowie Erhalt von 2 Credits, der hier gültigen Währung).

Die **Karten sorgen hingegen für viel Variation**. Neben einmaligen Soforteffekten, welche in den meisten Fällen irgendwelche Ressourcen bringen, gibt es noch welche mit dauerhaften Effekten (Vorteile oder Ermäßigungen, wenn eine bestimmte Aktion durchgeführt wird oder ein Ereignis eintritt), Produktionskarten, welche in der Produktionsphase direkt Ressourcen erzeugen, sowie Aktionskarten, welche (1 x pro Ära) zusätzliche Aktionen liefern, wenn sie durch einen Aktionsplatz oder einen Karteneffekt (erkenntlich durch das A) aktiviert werden. Schließlich sind da noch Schlusswertungskarten, wel-

## Fortsetzung von „Underwater Cities“

che am Ende des Spiels noch - abhängig von bestimmten Aspekten (Netzwerk, Rohstoffbesitz) - zusätzliche Siegpunkte verleihen können.



Abgesehen von diesem Aktionsmechanismus haben wir es mit einem typischen **Aufbauspiel mit Ressourcenmanagement** zu tun, bei dem man möglichst geschickt Rohstoffe generiert, um die Entwicklung seiner Unterwasserstadt voranzutreiben. Am Ende bringen vor allem an das eigene Netzwerk angeschlossene Städte Punkte, umso mehr, je mehr unterschiedliche Gebäude sie aufweisen. Daher sollte jeder in Hinblick auf die Schlusswertung bereits frühzeitig nicht nur auf Expansion, sondern auch auf Diversifikation seiner Strukturen achten.

Dass dennoch mehrere Wege zum Sieg führen, liegt einerseits an den **Metropolen**, welche zufällig verteilt werden und - sofern man sie an sein Netzwerk anschließen konnte - den Spielern auf individuelle Weise Zusatzpunkte bringen können, andererseits an den **Spezialkarten**, welche sich die Spieler im Laufe des Spiels

sichern können und sie am Ende für gesammelte Rohstoffe, errichtete Strukturen oder andere Aspekte belohnen. Besonders Letztere können viele wertvolle Siegpunkte bringen, sodass es sich aus eigener Erfahrung lohnt, frühzeitig drauf zu achten, Spezialkarten zu erhalten und seine Strategie danach auszurichten.

Eine interessante Kombination aus kartengesteuertem Arbeitereinsatz zusammen mit ressourcenintensivem Aufbauspiel: Haben wir hier das Spiele-Highlight des Jahres gefunden? Leider nein, denn trotz dieser attraktiven Verbindung weist "Underwater Cities" doch **einige Schwächen** auf. Meiner Meinung nach wurde viel zu viel in das Spiel hinein gestopft, wodurch es extrem grübellastig ist, und daher in Vollbesetzung einfach zu lange dauert. Es wäre besser gewesen, auf den einen oder anderen Mechanismus zu verzichten, einige der unzähligen Details einfach wegzulassen.

Vor allem mit den vielen unterschiedlichen Karten wurde dem Spiel **kein guter Dienst erwiesen**. Im späteren Spielverlauf sammeln sich bei den Spielern die Karten mit dauerhaften und aktivierbaren Effekten, sodass man schnell den Überblick über die eigenen Möglichkeiten und jene der Mitspieler verliert. Es ist insgesamt alles viel zu

kleinteilig, wodurch die eigentliche Eleganz des Grundmechanismus verwässert wird. Damit teilt "Underwater Cities" das Schicksal von "Blackout: Hongkong", welches ebenfalls wunderbar konstruiert ist, aber durch zu viele Einzelheiten an Fokus verliert.

Sicher: "Underwater Cities" will ein **richtiges Expertenspiel** sein. Es wurde deshalb auch geachtet, den Spielern viel Abwechslung zu bieten, um einen hohen Wiederspielreiz zu erzielen. Mit individuellen Rückseiten der Spielertableaus, sowie Bonuskarten, welche den jeweils ersten Spieler, der bestimmte Strukturen erbaut, mit Siegpunkten und anderem belohnt, gelingt dies auch ganz gut. Aber wie gesagt: Etwas weniger wäre in diesem Spiel eindeutig besser gewesen. Und so kann ich es nur beinhalten Optimierern, ausdauernden Grüblern und gedulden Strategen empfehlen, am besten zu zweit oder höchstens zu dritt. Schade eigentlich, denn mit dem richtigen Maß an Regeln hätte "Underwater Cities" nicht bloß ein gutes, sondern ein exzellentes Spiel sein können.

## **Game News - Wertung**



# Game News - Spielekritik

Die folgende Rezension habe ich - pssst! - aus „brettspielblog.ch“ geklaut. Ich hoffe, Patrick Jerg verzeiht mir, wenn ich im Gegenzug seinen hervorragenden Blog wärmstens empfehle...



**Titel:** Aqualin  
**Art:** Zweipersonenspiel  
**Autor:** Marcello Bertocchi  
**Verlag:** Kosmos Spiele  
**Jahrgang:** 2020  
**Spielerzahl:** 2 Spieler  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 20 Minuten  
**Preis:** ca. Euro 20,-

## Einleitung

Immer mehr Meeresbewohner tauchen bei "Aqualin" am Riff auf. Da ist Schwarmbildung gefragt. Im direkten Duell bildet der eine Spieler Schwärme derselben Farbe, der andere Schwärme der gleichen Tierart. Und Spielstein für Spielstein wird es enger am Riff.

## Spielbeschreibung

"Aqualin" ist ein 2-Personen-Spiel mit **36 Spielsteinen** und einer gemeinsamen Spielfläche. Auf den 36 Feldern platzieren die Spieler ihre

gewählten Steine mit den Tieren. Am Ende ist das Riff voll und es wird abgerechnet. Unter den Meeresbewohnern gibt es Fische, Krebse, Quallen, Scepferdchen, Seesterne und Schildkröten. Die suchen alle ihr Plätzchen – am liebsten unter Bekannten, in Farbe oder Art.

Die Spieler einigen sich auf ihre Ziel (**Farbe oder Tierart**) und versuchen, möglichst viele **Schwärme** zu bilden. 6 Spielsteine liegen offen auf dem Tisch, die restlichen liegen verdeckt und kommen nach und nach ins Spiel. Gespielt wird der Reihe nach, ein Spielzug besteht aus zwei Aktionen: Erst darf man einen Meeresbewohner verschieben, danach setzt man einen der sechs ausliegenden Spielsteine ins Riff.

Das **Verschieben der Tiere** ist ein schönes Element, um festgefahrene Situation zu entflechten, um Tiere oder gleiche Farben zu trennen. Ein Spielstein darf waagrecht oder senkrecht so weit verschoben werden, bis er auf einen anderen Stein trifft oder am Rand des Riffs ankommt. Das **Legen eines neuen Steines** ist Pflicht. Aus der kleinen Auswahl findet man häufig ein nützliches Tier für die eigene Aufgabe. Erst gegen Ende spitzt sich die Situation zu. Der



Platzmangel lässt dann oft nur wenig Spielraum.

Die **Abrechnung am Ende** findet auf allen Ebenen statt. Das bedeutet, der Spieler mit den Farben rechnet sämtliche Spielfarben durch. Je mehr Steine derselben Farbe aneinander liegen, desto mehr Punkte gibt es. Da es jeden Stein nur ein Mal im Spiel gibt, sind höchstens 6 Spielsteine möglich. Der Spieler mit den Tieren rechnet ebenfalls. Wer mehr und größere Schwärme bilden konnte, gewinnt "Aqualin".



## Fazit

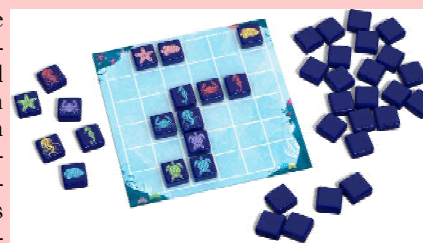
Die **Rahmenbedingungen** von "Aqualin" sind schnell erzählt: Einfache Regeln, Spiel für zwei, kurze Spieldauer und kleine taktische Elemente. Die Spielsteine sind hochwertig, das Spielbrett rutscht ein wenig schnell auf dem Tisch. **Spielerisch funktioniert alles einwandfrei.** Zu Beginn fühlt man sich im Riff ein wenig verloren, da die Tiere häufig die Position

## Fortsetzung von „Aqualin“

wechseln und man noch wenig berechnen kann. Im Laufe der Partie werden die Plätze enger, aus einer kompletten Reihe lassen sich Steine nur noch seitwärts verschieben. Langsam zeigt sich, wie gut man sein Ziel vorbereitet hat und ob es am Ende zu größeren Schwärmen reicht.

"Aqualin" hat **durchaus taktische Elemente**, die man mit der Zeit entdeckt, die Verteidigung darf man nicht vernachlässigen. Zu verkopft sollte man die Sache dennoch nicht angehen. Durch das **zufällige Erscheinen der Meeresbewohner** ändert sich die Situa-

tion auch ohne eigenen Einfluss. Das Spiel mit den Farben empfinde ich persönlich einfacher und übersichtlicher, als mit den Tierarten. Da bietet es sich an, zwei Runden zu spielen und jede Rolle einmal einzunehmen. "Aqualin" ist schönes Generationenspiel, unauferregt, spielt sich still und leise, dann aber gedanklich intensiv.



Patrick Jerg



## Game News - Wertung



# Game News - Spielekritik

Auch diese zum Thema passende Rezi stammt nicht aus meiner Feder, sondern aus jener meiner Landsfrau, Jury-Mitglied und „H@ll 9000“-Rezensentin (und -lektorin) Sandra Lemberger.



## Einleitung

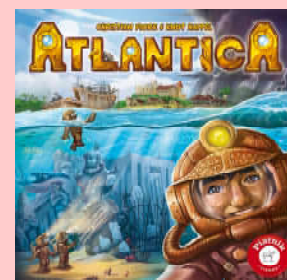
Als Forscherteams bergen die Spieler die Geheimnisse von Atlantica. Dazu müssen sie Taucher für das Unterwasserabenteuer anheuern und sich Boote reservieren, um die geborgenen Schätze abtransportieren zu können.

## Spielbeschreibung

Jeder Spieler wird mit fünf Taucherkarten ausgestattet. Diese Karten sind nichts anderes als Farbkarten, mit deren Hilfe man alle Aktionen im Spiel steuert, als da sind:

- \* Tauchernachschub (= neue Farbkarten)
- \* Tauchen und Schätze bergen (für Siegpunkte am Spielende)
- \* Schiffe chartern (zum Abtransport der geborgenen Schätze)
- \* Forschungsstation aufsuchen (die dortigen Karten bringen Siegpunkte oder werten Schätze bzw. Schiffe auf)
- \* Alternativ darf man auch passen und fünf Taucherkarten vom Stapel ziehen.

In den unteren Teil des Schatzkartenstapels wird zu Spielbeginn die Hurrikankarte gemischt. Sobald diese aufge-



**Titel:** Atlantica  
**Art:** Kartensammelspiel  
**Autoren:** Christian Fiore & Knut Happel  
**Verlag:** Platnik Spiele  
**Jahrgang:** 2018  
**Spielerzahl:** 2 bis 5 Spieler  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Dauer:** ca. 35 Minuten  
**Preis:** ca. Euro 22,-

## Fortsetzung von „Atlantica“

deckt wird, ist jeder noch einmal an der Reihe, danach endet das Spiel, und alle Karten werden ausgewertet.

Zuerst wird überprüft, ob man über ausreichend Schiffs-ladekapazität für seine Schatzkarten verfügt. Überzählige Schatzkarten kommen nicht in die Wertung. Die Schatzkarten sind so konzipiert, dass Gruppen aus unterschiedlichen Farben umso mehr Punkte bringen, je mehr man davon besitzt. Zu den Punkten durch Schatzkarten werden noch jene der Forschungskarten addiert, und es gewinnt, wer die meisten Punkte sammeln konnte.

## Fazit

Das Besondere bei Atlantica ist die Tatsache, dass man maximal drei Taucherkarten ausspielen darf. Gibt man diese bereits an einem einzigen Ort aus, weil man mehr erreichen oder mehr Auswahl haben möchte, so besteht der Spielerzug in diesem Fall aus genau einer Aktion.



Es ist sicherlich nicht zielführend, allzu oft solche Züge auszuführen, ohne sie geht es aber auch nicht - bedeutend ist vor allem die Erkenntnis, wann sich diese Vorgehensweise lohnt.

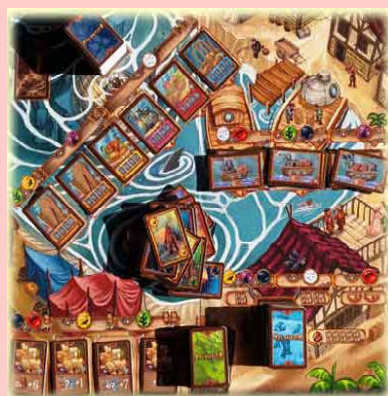
Ebenso wichtig ist es, öfter mal eine Karte auszugeben, um drei neue Taucher ziehen zu dürfen, sonst kommt man zu oft in die Situation, passen zu müssen.

Zwar kommt man mit drei von insgesamt sechs verschiedenen Farben an neue Taucherkarten, wer diese Farben aber öfters nicht auf der Hand hat, ist schon benachteiligt, vor allem, wenn ihm das gleich zu Beginn des Spiels passiert.

Die Autoren haben diesen Glücksfaktor durch die Regel etwas abgeschwächt, dass man auch zwei gleichfarbige Karten gegen eine beliebige einsetzen kann, aber diese beiden gleichfarbigen muss man natürlich auch erst einmal auf der Hand haben.

Wer aufgrund Neues in diesem Spiel entdecken will, wird enttäuscht werden, denn Atlantica ist ein gut funktionierendes Kartensammelspiel, nicht mehr und nicht weniger.

Thematisch ist es im Bereich einer Meereswelt angesiedelt und sein Material besteht (abgesehen vom Spielplan) ausschließlich aus soli-



de und ansprechend illustrierten Karten.

Mit seinem leicht verständlichen Regelwerk spricht das Spiel vor allem Gelegenheitsspieler und Familien an und gefällt mir am besten zu dritt oder viert (zu fünft gibt es ziemlich viel Downtime und zu zweit entsteht einfach zu wenig Konkurrenzkampf um die unterschiedlichen Schatzarten).

*Sandra Lemberger*

Game News -  
Wertung



**Oceanos**  
**Abenteuerfilm**  
**Frankreich 2016**  
**Regie: Antoine Bauza**  
**iello Movies**  
**Dauer: ca. 60 min.**

## Impressum

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

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muß aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knoblerunde".

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2020 by Game News  
Alle Rechte vorbehalten.

## Der Film-Tipp des Monats

Dreharbeiten unter Wasser sind natürlich eine Herausforderung, aber dafür können die Bilder richtig spektakulär sein. Auch bei Starregisseur Antoine Bauza's „Oceanos“ verdient die tolle Kameraführung von Jeremy Fleury eine besondere Erwähnung. Der Film selbst ist zwar auch gelungen, richtet sich aber hauptsächlich an Familien. Die Story: Mehrere Uboote sind unter Wasser unterwegs, um mFische und andere Meeresbewohner zu fangen, Korallenriffe zu sammeln und auch nach Schätzen zu tauchen.



Ohne seinem „Submarine“ das eine oder andere Update zu verpassen, geht aber gar nichts, um im beinhalten Konkurrenzkampf die Flosse vorn zu haben. Wie gesagt ein wunderschöner Streifen für die gesamte Familie.

Prädikat: Sehenswert!



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

ner Spielefest, ...)  
\* Entwicklung neuer Spielideen  
\* Eigene Homepage im Internet: [www.knobelritter.at](http://www.knobelritter.at)  
\* Spielebestellservice für die Mitglieder  
\* auch in **facebook** vertreten