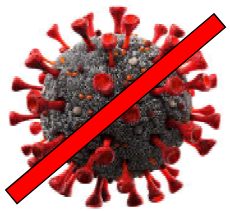


KNOBELRITTER FREIE FAHRT !!

Ab Anfang Juni ist endlich wieder alles auf Schiene! (S. 1)

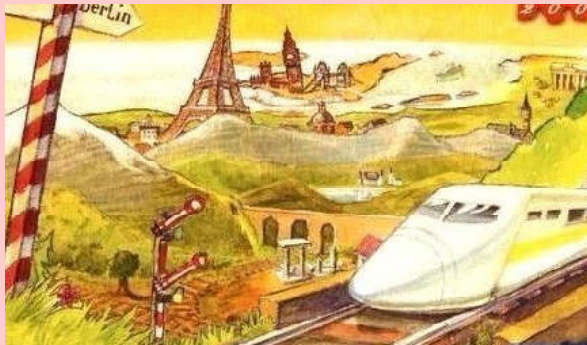


344. Ausg. 27. Mai '21
Auflage 100 Stück (!!!)
31. Jg., Abo 15 Euro



Freie Fahrt für Spieleabende!

Nach 6 1/2 Monaten endet endlich der Lockdown, und wir können uns wieder wie gewohnt an den Mittwochen zu unseren beliebten Spieleabenden treffen. Es gibt allerdings noch ein paar Beschränkungen, welche auf Seite 2 detailliert festgehalten werden. Wir bitten die Knobelfritter, sich daran zu halten, damit das Virus keine Chance auf ein Comeback erhält!



Liebe Freunde des schlechten Aprielscherzes,

es war der 1. April 1979 als zum letzten Mal der „TEE90/91 Blauer Enzian“ im Hauptbahnhof Klagenfurt einlief und Österreich sich somit unrühmlich aus den Trans Europe Express Netzwerk zurückzog. Zur Ehrenrettung muss aber gesagt sein, dass sich die ÖBB später dann doch mit Rail, Euro und Night Jet wieder im Europäischen Schienennetz engagiert haben.

Wir Knobelfritter sehen diese Entwicklung mit Freude und wollen in der kommenden Zeit der fallenden Reisebeschränkungen das umweltgerechte Reisen „Trans Europa“ mit besten

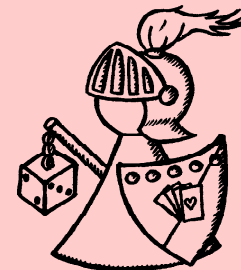
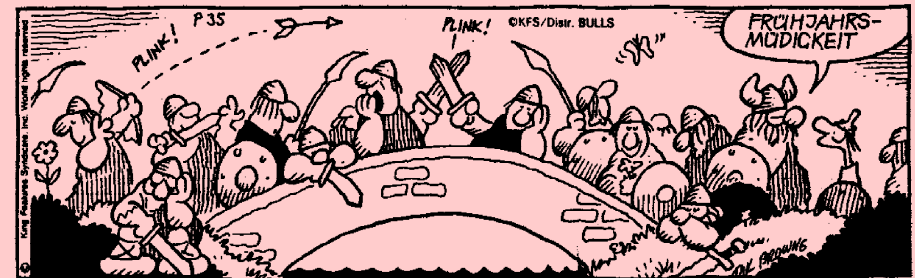
werden wir jeden „Switch & Signal“ auf freie Fahrt durch Europa stellen und hoffen auf eine baldige Erholung des Tourismus, wenn auch bevorzugt etwas grüner und weniger auf Masse ausgerichtet.

Bevor ihr schon nach kanadischem Vorbild eure „Grand Trunk Journey“ plant, seid gewarnt: Es bedarf noch eines großen Planungsaufwands, um den Hochfahren der Kapazitäten im Personenverkehr auch reibungslos gestemmt zu bekommen.

Also werden wir im Vorfeld einige Planspiele in „Railroad Ink“ auf dem Papier absolvieren, um den Ansturm der Reiselustigen auch zu bewältigen.

Achs- und Schienenbruch,
Oliver

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis



Knobelpreis 2021

Tja, der Knobelpreis konnte bis jetzt ja noch nicht vergeben werden. Am nächsten Spieleabend küren wir in einem letzten Wahlgang das unserer Meinung nach beste taktische Spiel des (Vor-)Jahres. Hier noch mal die drei Nominierten:

Azul - Der Sommerpavillon
Die Crew
Maracaibo

Ritter der Knobelrunde

Klubmeisterschaft 2020

Wenn dann endlich mal der Gewinner des „Knobelpreises 2020“ feststeht, können wir auch die Klubmeisterschaft durchführen, welche ja traditionell in einem Turnier mit dem frisch gekürten Preisträger ausgetragen wird.

COVID-19 Regeln

*Zutritt für 3 G: getestet, geimpft oder genesen (es gibt bei uns Testkits für den einmaligen Besuch)
*Maskenpflicht am Tisch (drinnen)

*Gästeregistrierung in Formular (28 Tage Aufbewahrungspflicht)

*Tischabstand 2 Meter

*Maximale Tischbesetzung: drinnen max. 4 Personen (verschiedene Haushalte) plus max. 6 Kinder: draußen max. 10 Erwachsene/Minderjährige oder generell gemeinsamer Haushalt

Bitte genaue um Einhaltung dieser Bestimmungen!

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist Sonntag, der 13. Juni 2021.

It's Sauna-Time!

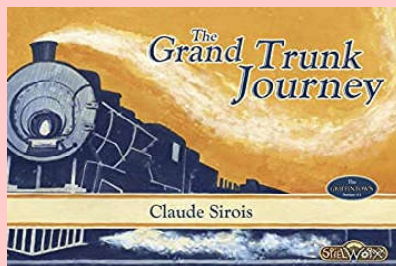
Nach dem Lockdown startet wir wieder die Sauna-Saison. Jeden Donnerstag trifft sich die Saunarunde „Schweißperle“ ab ca. 19:00 Uhr zum gemeinsamen Schwitzen, Fußballschauen und -zwischen den Aufgüssen - auch für das eine oder andere Spielchen. Gäste willkommen!

Endstand

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
9. Prinzessin Nicole	50
10. Sir Udo	47
11. Lady Luise	32

Game News - Spielekritik

Nicht bei jedem Eisenbahnspiel muss die Strecke erst zwischen den Städten, über Berg und Tal, über Flüsse und durch Ebenen, gebaut werden. Bei einigen dient ein bereits fix fertiges Schienennetz zum Transport von Gütern und Passagieren. So wie auch bei...



The Grand Trunk Journey
Art des Spiels: **Eisenbahn-Deckbauspil**

Spieleautor: **Claude Sirois**
Verlag: **Spielworxx Verlag**
Jahrgang: **2020**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **60 - 120 Minuten**
Preis: **Euro 89,90**

Eisenbahnspiel? - Check!
Mag ich.

Deckbauspil? - Check!
Gefällt mir.

Eisenbahnspiel + Deckbauspil = The Grand Trunk Journey? - Sollte prinzipiell eigentlich auch passen, muss ich aber vorher noch checken...

So, was braucht es als allererstes für ein Eisenbahnspiel? Einen **Spielplan** natürlich, schließlich geht es ja um den Transport von Waren und/oder Passagieren zwischen voneinander entfernten Städ-



entsprechende Startkarte legt er links neben seiner Lokomotive-Karte vor sich ab. Ebenso darf er eine passende Startwaggonkarte an seine Lokomotive anhängen (rechts davon anlegen) und einen entsprechenden Güterwürfel darauf platzieren. Die acht restlichen Startkarten mischt er und nimmt 5 Karten auf die Hand. Alle anderen Stadtkarten kommen vorläufig beiseite.

Wer an der Reihe ist, führt einen kompletten **Spielzug** aus. Zuerst legt er eine neue Stadtkarte aus seiner Hand aus und fährt mit seinem Zug dorthin. Dabei wird für jede genutzte Schienenverbindung 1 Tag Zeit "verbraucht", indem der Zeitmarker auf der Zeitleiste vorgezogen wird. Am Zielort kann er dort benötigte Güter abladen, dann Waggonkarten aus seiner Hand ausspielen und passende Güter, die in der Stadt angeboten werden, darauflegen (höchstens 1 Güterwürfel pro Waggon).

Außerdem darf er während seines Zuges beliebig viele **Aktionskarten** ausspielen und - gegen "Bezahlung" der angegebenen Zeitkosten - deren Effekt nutzen. Aktionskarten erlauben die Entwicklung seiner Lokomotive (Erhöhung der Antriebskraft oder

Fortsetzung von „The Grand Trunk Journey“

der Geschwindigkeit), den Bau eines neuen Güterbahnhofs, den Erwerb einer Fortschrittskarte, und vieles mehr. Am Ende seines Zuges muss er allerdings leere Waggonkarten von der Lok entfernen und abwerfen. Schließlich ergänzt er seine Kartenhand vom eigenen Nachziehstapel wieder auf 5 Karten.

Das Spiel endet, sobald alle Spieler ihr Zeitguthaben von 36 Tagen erreicht oder überschritten haben. Im Laufe des Spiels erhalten die Spieler ja schon **Siegpunkte** für Stahllieferungen (je 3 Punkte), die Erfüllung von Sonderaufträgen (2 bis 7 Punkte), den Bau neuer Güterbahnhöfe (je 2 Punkte), die Endstufen bei der Entwicklung ihrer Lokomotive, Erstlieferungen in Städte und durch bestimmte Fortschrittskarten.

Am Spielende kommen weitere Siegpunkte hinzu. Die Spieler werden dann noch mit Punkten für ausgeglichene Güterlieferungen (3 Punkte pro Satz an gesammelten Kohle-Holz-Eisen-Würfeln) und die erworbenen Fortschrittskarten (abhängig von der Anzahl an Holz-Würfeln) belohnt. Wer insgesamt die meisten Siegpunkte erzielen konnte, hat sich schlussendlich als würdig erwiesen, der neue CEO der Gesellschaft zu werden.

Wie ich in der Einleitung beschrieben habe, ist "The Grand Trunk Journey" eine Kombination aus Eisenbahnspiel und Deckbauspil. Deshalb will ich auf die beiden Elemente getrennt eingehen. Eigentlich ist es ja kein richtiges Eisenbahnspiel, denn es werden keine Gleise gebaut, keine Strecken geplant, keine Schienen verlegt, sondern nur Güter hin- und hertransportiert. Deshalb spielt die Topographie des Geländes keine Rolle. Man könnte es also in Wirklichkeit eher als ein "**Pick & Deliver Game**" bezeichnen.

Man bringt Güter - in diesem Fall Kohle, Holz, Eisen



und Stahl - von Orten, an denen sie angeboten werden, zu Orten, wo ein Bedarf daran besteht, um in irgendeiner Weise davon zu profitieren. Hier wird kein Geld verdient, es geht vielmehr um **Siegpunkte**. Direkte Siegpunkte gibt es für Stahllieferungen, wofür die Stahlwürfel nach dem Abladen in einem Hafen auch wieder in den allgemeinen Vorrat zurückwandern. Alle anderen Güter sorgen für



indirekte Siegpunkte, denn sie werden gesammelt und bringen am Spielende Punkte für komplette Sets, bzw. dienen im Falle von Holz als Multiplikator für die Punkte aus Forschungskarten.

Eine Ausnahme bilden die **Sonderlieferungen**. Diese werden zu Spielbeginn festgelegt, indem zufällig gezogene Plättchen auf bestimmte Felder an der Zeitleiste gelegt werden. Sie geben an, in welchem Zeitraum welche Ware wo nachgefragt wird. Nur wer die entsprechende Ware dort zuerst abliefern erhält die damit verbundenen Siegpunkte, welche - je nachdem, wie lange das "Zeitfenster" offen ist - zwischen 2 und 7 betragen. Dies bringt einen gewissen **Wettlaufcharakter** mit sich.

Einen Aspekt, der in vielen Eisenbahnspielen vorkommt, finden wir auch hier vor: Die Möglichkeit, seinen Zug zu verbessern. Mit speziellen Entwicklungsaktionen kann man seine **Lokomotive "upgraden"**. So kann entweder die Antriebskraft der Lokomotive erhöht werden, um immer mehr, schlussendlich

Fortsetzung von „The Grand Trunk Journey“

bis zu 4 Waggon anhängen zu dürfen. Oder die Geschwindigkeit, wodurch für die Bewegung des Zuges jedes Mal 1 Tag weniger "verbraucht" wird.



Beide Entwicklungen kosten jedoch Zeit (je 1 Tag) und sind zudem an gewisse Bedingungen (Mindestlieferungen an Stahl bzw. Kohle) geknüpft.

Wir haben es hier also einerseits mit **Warenmanagement** zu tun, schließlich kann man die Güter ja nicht so einfach aufladen, sondern benötigt passende Waggon. Nachdem leere Waggon am Ende des Spielzuges abgeworfen werden **müssen**, sollte man darauf achten, sie entweder sofort wieder beladen zu können, was vor allem mit jenen Waggon möglich ist, welche zwei unterschiedliche Güter (Kohle oder Eisen) erlauben. Oder man spielt entsprechende neue Waggonkarten aus seiner Hand aus.

Andererseits geht es auch um **Zeitmanagement**. Es gilt, möglichst wenig Zeit für die einzelnen Aktionen zu "verbrauchen", um ein Optimum an Spielzügen durchführen zu

können. Daher ist man bestrebt, unnötige Wege zu vermeiden und den potentiellen Nutzen einer Aktion mit den damit verbundenen "Kosten" in Relation zu setzen. Vor allem sollte vermieden werden, einmal gar keine Aktion durchführen zu können oder leere Lokomotiven durch die Gegend zu schicken.

Um all dies zu bewerkstelligen, hat jeder Spieler sein **eigenes Kartendeck**. Das Startdeck beinhaltet ein paar

Waggonkarten, sowie die Stadtkarten der vier Startorte. Alle anderen Karten kommen erst dann ins Spiel, wenn eine neue Stadt angeschlossen wird. Und damit unterscheidet sich der **Deckbau** bei "The Grand Trunk Journey" grundsätzlich von allen anderen Deck Building Games!

Es gibt weder eine für die ganze Partie geltende offene Auslage, wie etwa bei "Dominion", noch ständig wechselnde Karten von einem Nachziehstapel, wie sie beispielsweise bei "Klong!" vorkommen. Unabhängig davon, wer einen neuen Güterbahnhof baut, darf anschließend **jeder Spieler** die entsprechende Karte in sein Deck geben, der aktive Spieler auf seinen Nachziehstapel, alle anderen auf ihren Ablagestapel.

Allerdings sind die meisten Karten ja **multifunktional**. Der auf einer Stadtkarte angegebene Effekt unterscheidet sich bei jedem Spieler, sodass jeder für eine bestimmte Aktion eine andere Stadt freischalten müsste. Jede **Streckenerweiterung** will deshalb gut überlegt, und der damit einhergehende Zugriff auf eine neue Aktion sowohl für sich selbst als auch für die Mitspieler in der Planung berücksichtigt sein. Mit zunehmender Spielerfahrung lernt man, die Besonderheiten der unterschiedlichen Gesellschaften besser zu beurteilen und für seine Zwecke zu nutzen. "The Grand Trunk Journey" bewegt sich somit eindeutig auf Kenner-, wenn nicht sogar **Expertenniveau**.

Für Abwechslung sorgen die **Fortschrittskarten**. In jeder Partie kommen von den insgesamt 16 Karten bloß



3 Karten pro Spieler ins Spiel. Diese werden zufällig gezogen und bilden eine offene Auslage. Einmal erworben (Kosten: je 2 Tage) bleiben sie offen vor dem Spieler liegen und bieten entweder permanente Vorteile (z. B. mehr Handkarten), Soforteffekte (zusätzliche Güterwürfel) oder Akti-

Fortsetzung von „The Grand Trunk Journey“

onen, die sie - eventuell gegen Bezahlung von "Zeitkosten" - einmal pro Zug durchführen können.



Die Fortschrittskarten, die Erstlieferungen, sowie die Sonderlieferungen sind übrigens die wenigen Elemente, bei denen sich die Spieler ein bisschen in die Quere kommen. Ansonsten gibt es bloß indirekte **Interaktion** beim Bau eines Güterbahnhofs, wodurch für alle eine neue Karte ins Deck kommt. Hauptsächlich ist man also mit seiner eigenen Planung beschäftigt, mit der **Optimierung seiner Spielzüge**. Dies merkt man auch daran, dass die Spieler nicht reihum dran sind, sondern jeweils jener Spieler den nächsten Zug macht, der auf der Zeitleiste am weitesten zurück liegt.

Dennoch gefällt mir "The Grand Trunk Journey" ausgesprochen gut. Ich erachte den **Wiederspielreiz** ebenfalls sehr hoch, denn durch die vier Gesellschaften hat man ausreichend **Variabilität**. Es dauert ein paar Partien, bis man die Stärken und Schwächen jeder Gesellschaft kennenlernt, und

sich darauf einstellt, auf welche Weise man sie am besten spielt.

Wer trotzdem noch mehr Abwechslung braucht, für den bietet die Spielregel noch **weitere Varianten**. Erfahrene Spieler können dann **Aufgabenkarten** zum Spiel fügen, die zusätzliche Herausforderungen bieten. Drei der 10 Karten kommen in einer Partie zum Einsatz. Eine Auf-

gabenkarte erhält man durch eine beliebige Entwicklungsaktionskarte, sie bringt am Ende des Spiels die angegebenen Bonuspunkte, beispielsweise 1 Siegpunkt pro geliefertem Holz. Es ist aber auch möglich, mit **unterschiedlichen Startstädten** zu beginnen. In einer Tabelle werden ein paar Szenarien mit den empfohlenen Besetzungen und Schwierigkeitsstufen aufgelistet.

Um auf die Formel in der Einleitung zurückzukommen: Ja, das Spiel ist definitiv was für mich. Mir gefällt diese Mischung aus logistischer Planung und Deckbau wirklich gut. Dass ich trotzdem keine unbedingte Empfehlung aussprechen will, liegt am **Spielmaterial**. Dieses ist zwar funktionell und mit klarer Symbolik versehen, aber doch recht nüchtern und bieder gestaltet. Vor allem jedoch ist es für das Gebotene **einfach zu teuer**, denn es findet sich in der Schachtel nichts, was einen so

hohen Preis rechtfertigte. So muss halt jeder potentielle Spieler selbst für sich entscheiden, ob ihm die zweifellos gelungenen Spielmechanik auch wirklich 80 bis 90 Euro wert ist.

Wally

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

Auch das folgende Eisenbahnspiel - ein „Pick & Deliver“-Spiel der besonderen Art - verwendet ein fix fertiges Schienennetz, das allerdings auf andere Weise manipuliert werden muss...



Titel: **Switch & Signal**
Art des Spiels: **kooperatives Eisenbahnspiel**
Autor: **David Thompson**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2020**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 45 Minuten**
Preis: **ca. Euro 30,-**

Einleitung

Wer mich kennt, weiß dass ich ein Faible für Eisenbahnspiele habe. "Empire Builder", "Dampfross", "Union Pacific", "Rail Barons", "Santa Fé", ja sogar ein nicht allzu langes "18XX" ab und an, das mag ich. Ich habe sogar schon selbst ein eigenes "Railroad Game" bei einem amerikanischen Kleinverlag herausgebracht. In all diesen Fällen versucht man, sich durch geschickten Streckenbau und schnellem Transport von Gütern und Passagieren gegen seine Konkurrenz durchzusetzen.

Aber ein kooperatives Eisenbahnspiel? Dies passt rein gefühlsmäßig so ganz und gar nicht zusammen. So prangt es jedoch in nicht zu übersehenden Lettern ("Gemeinsam ans Ziel") auf der Schachtel von "Switch & Signal". Na, da bin ich aber gespannt! Ich lasse mich mal gerne überraschen...

Spielbeschreibung

Der **Spielplan** zeigt West- und Mitteleuropa mit ein paar wichtigen Städten und einem bereits bestehenden Streckennetz. Bei den Städten unterscheidet man zwischen **Warenstädten** (Paris, Amsterdam, Nürnberg und Berlin), in welche je zwei farblich passende Würfelchen, welche Waren darstellen, gelegt werden, der **Hafenstadt** Marseille, in die diese Waren transportiert werden müssen, und einigen durchnummerierten **Startorten**, welche die Anfangsorte der Züge repräsentieren.

Auf den Strecken wiederum finden sich **Knotenpunkte**, an denen drei oder vier Gleise zusammenlaufen. Schwarze **Weichenscheiben** geben auf diesen Kreuzungspunkten vor, wie die Weichen gestellt sind, auf wel-



chen Gleisen sich die Züge also durch diese Stadt bewegen. Jede Ein- und Ausfahrt der Warenstädte und Marseille, sowie manche längere Strecken verfügen zudem über ein **Signalfeld**. Nur wenn sich eine grüne **Signalscheibe** auf einem Signalfeld befindet, ist der Weg frei, und ein Zug kann daran vorbeiziehen.

Von den **Zügen in drei Farben** werden je drei Stück ins Depot gestellt, die Bewegungs- und Einsetzwürfel werden bereitgelegt und 7 Zeitplättchen auf das entsprechende Feld (Bahnhofsuhr) platziert. Zum Abschluss der Vorbereitungsarbeiten kommen noch die **Fahrplanweisungen** sowie die **Aktionskarten** als Stapel auf den Spielplan. Nachdem jeder Spieler 5 Aktionskarten gezogen und auf die Hand genommen hat, kann's losgehen.

Ein **Spielzug gliedert sich in 2 Phasen**. Zuerst deckt der Spieler an der Reihe die oberste **Fahrplanweisung** auf. Diese bestimmt, ob neue



Fortsetzung von „Switch & Signal“

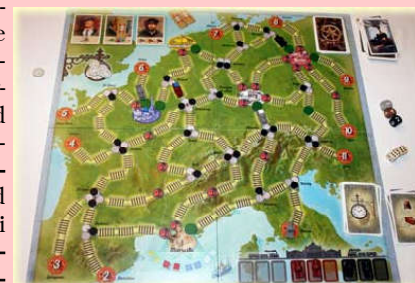
Züge ins Spiel gebracht werden und/oder welche Züge sich automatisch bewegen. Kommt ein Zug ins Spiel, dürfen die Spieler - mit Ausnahme der allerersten Fahrplanweisung - gemeinsam wählen, welche Farbe dieser haben soll. Danach entscheidet ein Wurf mit den beiden **Einsetzwürfeln**, auf welchen Startort dieser Zug gestellt wird.

Werden Züge bewegt, müssen stets alle Züge der entsprechenden Farbe gezogen werden. Für jeden Zug wird einzeln der farblich passende **Bewegungswürfel** geworfen und dann gezogen. Die drei Farben bedeuten **unterschiedliche Geschwindigkeit**, denn während der graue Würfel vorwiegend niedrige Zahlen zeigt (1 bis höchstens 3), kann ein brauner Zug bis zu 4 Feldern weit ziehen, und ein schwarzer Zug sogar zwischen 2 und 5 Feldern vorwärts gezogen werden.

Danach darf der aktive Spieler beliebig viele **Aktionskarten** aus seiner Hand ausspielen. Je nach Symbol kann er **Signale setzen** (eine grüne Aktionskarte auf ein rotes Signalfeld versetzen), **Weichen stellen** (die schwarzen Scheiben an einem Knotenpunkt versetzen, um die Strecke in die gewünschte Richtung zu lenken) oder einen **Zug bewegen** (mit dem entsprechenden Würfel). Eine

beliebige Karte kann verwendet werden, um eine Ware in einer Warenstadt auf einen Zug zu laden. Zwei beliebige Karten können als Joker dienen und so für jede gewünschte Aktion herangezogen werden. Am Ende seines Zuges darf der Spieler **5 Karten nachziehen**.

Das Ziel ist es, die Waren nach Marseille zu transportieren. Alle Spieler haben gemeinsam gewonnen, wenn sie



rechtzeitig **alle acht Waren abliefern** konnten. Dafür haben sie allerdings nur eine **beschränkte Anzahl an Runden**. Die Spieler haben als Team verloren, wenn die letzte Fahrplanweisung gezogen wurde, und es auch in diesem letzten Spielzug nicht gelingt, die Aufgabe zu erfüllen.

Fazit

In "Switch & Signal" kommen zwar Gleise und Züge vor, ein richtiges Eisenbahnspiel ist es dennoch nicht. Die Spieler sind darin ja weder Schienenbauer, noch Lokführer, Aktionäre oder Transporteure. Vielmehr übernehmen sie die Rolle eines **Fahrdienstleiters**, welcher - laut

Aufgabenkatalog der Deutschen Bundesbahn - "für den pünktlichen, reibungslosen und sicheren Zugbetrieb sorgt. Er arbeitet auf einem Stellwerk, wo er Weichen und Signale stellt und so die Züge durch Europas größtes Schienennetz navigiert."

Nachdem es gilt, Waren von Ort A nach Ort B zu bringen, kommt der **Bewegung der Züge** eine große Bedeutung zu. Diese passiert zum Teil automatisch, wenn aufgedeckte Fahrplanweisungen bestimmen, welche Züge bewegt werden **müssen**. Durch das Ausspielen entsprechender Aktionskarten haben die Spieler selbst aber noch ausreichend Möglichkeit zu beeinflussen, welche spezifischen Lokomotiven sie wann und wohin ziehen wollen.

Die **Zeit ist jedoch der entscheidende Faktor** für Sieg oder Niederlage in "Switch & Signal". Den Spielern steht ja nur eine limitierte Anzahl an Runden zur Verfügung, um alle Waren zum Zielort zu bringen. Darum gilt es, mit den Ressourcen umsichtig umzugehen, sprich: die Aktionskarten geschickt und planvoll einzusetzen. Das bedeutet, möglichst selten 2 Karten als Joker verbrauchen, mit den Zügen direkte Verbindungen nehmen und Umwege vermeiden, nach Möglichkeit rechtzeitig freie Fahrt schaffen.

Es ist auch vorteilhaft, von allen Farben mehrere Zug

Fortsetzung von „Switch & Signal“

garnituren im Spiel zu haben, um die automatische Bewegung durch Fahrplanweisungen bestmöglich auszunutzen. Auch das **Kartenmanagement** sollte beachtet werden. Es dürfen ja in einem Spielzug beliebig viele, also auch alle oder gar keine Karten ausgespielt werden. Letzteres ist aber nur dann sinnvoll, wenn man dadurch das Kartenlimit nicht überschreitet und Karten ungenutzt abwerfen muss.



Das Wichtigste aber ist, keine oder nur wenige Fehler zu begehen. Jede falsch oder zu spät gestellte Weiche, jedes nicht rechtzeitig grün geschaltete Signal und jeder zu falschen Zeit bewegte Zug kann Zeit kosten. Für jedes Feld, welches ein Zug mangels freier Fahrt nicht gezogen werden kann, muss ein **Zeitplättchen** abgegeben werden. Wird ein Zug versehentlich auf einen Startort bewegt oder kann ein Zug aufgrund eines besetzten Startorts gar nicht eingesetzt werden, kostet dies gleich 2 Zeitplättchen. Und von einem Frontalzusammenstoß zweier Züge will ich gar nicht reden.

Jedes Mal, wenn das letzte der 7 Zeitplättchen vom Spielplan entfernt wurde, muss die oberste, noch ver-

deckte liegende Fahrplanweisung unbenutzt in die Schachtel zurückgelegt werden, womit den Spielern **eine Runde weniger Zeit** zur Erfüllung ihrer Aufgabe bleibt. Dies gilt es also mit allen Mitteln zu vermeiden, und die Spieler sollten sich in ihren Spielzügen gut untereinander beraten und ihre Aktionen abstimmen. Auch der Einsatz der 3 **Helfer**, welche den Spielern einmalig in einer Partie zur Verfügung stehen und kleine Vorteile bringen, will wohl überlegt sein.

Dass aber auch das Glück eine Rolle spielt, liegt gleich an **zwei Zufallselementen**: Karten und Würfel.

Während man sich bei unpassenden Aktionskarten noch mit (teuren) Jockern aushelfen kann, ist man den Fahrplanweisungen fast zur Gänze ausgeliefert. Bei den Einsetzwürfeln kann man zwar Wahrscheinlichkeiten berücksichtigen, schließlich wird ein Startort ja durch die Summe zweier normaler Sechseier (also zwischen 2 und 12) bestimmt, trotzdem kann es passieren, dass ein Zug an einem ungünstigen Ort starten muss, und im schlechtesten Fall ein bereits besetzter Startort ausgewürfelt wird. Und auch bei den Bewegungswürfeln existiert eine gewisse Unsicherheit.

"Switch & Signal" stellt damit eine reizvolle, und gar nicht mal so einfache Aufgabe dar. Der **Schwierigkeitsgrad**

kann nach Belieben an mehreren Stellschrauben (Anzahl der Signalscheiben, der Zeitplättchen und/oder der Fahrplanweisungen) nach oben oder unten korrigiert werden. Für mehr **Varianz und Abwechslung** kann zudem auch die - meiner Meinung nach etwas schwierigere - Rückseite mit dem Nordamerika-Plan verwendet werden. Beiliegende Ortsplättchen können genutzt werden, um die Zahlen der Startorte zufällig zu verteilen oder um die Einsetzwürfel vollständig zu ersetzen.

Insgesamt gefällt mir "Switch & Signal" ausgesprochen gut. Das Spielmaterial ist gut durchdacht, die Spieldauer moderat und der Spielverlauf über die gesamten 45 Minuten äußerst spannend. Ich hätte mir anfangs nicht gedacht, dass ein kooperatives Eisenbahnspiel funktionieren kann, aber "Switch & Signal" hat mich tatsächlich eines Besseren belehrt!

Willy

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Das nächste Spiel ist nicht gerade neu. Es ist vor fast 20 Jahren erschienen, und selbst die neue Ausgabe von Ravensburger ist mittlerweile schon drei Jahre alt...



Einleitung

Eisenbahnspiele?
Pffff, gäh, schnarch.

Stundenlanges Bauen von Gleisen, um irgendwelche Aufträge zu erfüllen, oder die Aktionäre anderer Gesellschaften zu schädigen. Urfaaad.

Nicht dass der Leser jetzt glaubt, mir gefielen Eisenbahnspiele nicht. Ganz im Gegenteil, aber die eingangs erwähnten Behauptungen stellen halt die allgemeine Meinung über Eisenbahnspiele dar, und nur wenige Spieler können mit der langen Spieldauer und den verwendeten Mechanismen wirklich etwas anfangen.

Aber halt, es geht auch anders! Vor mir liegt "Trans Europa", ein Spiel von Franz-Benno Delonge, erschienen bei Ravensburger. Obwohl es dabei um die Erstellung eines Schienennetzes auf unserem Erdteil geht, von der Atlantikküste bis Osteuropa, vom Mittelmeer bis Südkandinavien, spielt sich das Spiel so flott, dass man gerade mal eine halbe Stunde für 3 bis 4 Runden braucht.

Spielbeschreibung

Das **Spielmaterial** besteht aus einem Spielplan, ein-

gen Stadtkarten, je einem Startfeldstein und einem Prestigepunktmarker in sechs Farben, sowie vielen Gleisteilen. Der Plan zeigt einen Großteil Europas und ist mit einem Liniennetz aus lauter Dreiecken überzogen. An einigen Kreuzungspunkten sind die wichtigsten Städte Europas hervorgehoben. Außerdem besitzen die Städte noch eine **farbige Markierung**. Alle sieben Städte in Westeuropa (Großbritannien und Westfrankreich) sind rosa. Die 7 Städte im Norden sind blau gekennzeichnet, die Städte im Süden hingegen braun, die osteuropäischen Städte orange, und die Städte im Zentrum sind weiß markiert. Diese insgesamt 35 Städte finden wir auch auf Stadtkarten wieder, eingeteilt in die fünf Farbgruppen.

Jeder Spieler erhält nun verdeckt **von jeder Farbgruppe eine Stadtkarte**. Die Aufgabe ist simpel: Alle darauf angegebenen Städte mit Schienen zu verbinden. Nachdem man die Lage aller Orte gefunden hat, steht schon die erste schwierige Entscheidung aus: Wo fängt man am besten sein Streckennetz an? Vom Startspieler beginnend setzt jeder reihum seinen entsprechenden **Startstein** auf einen Kreuzungspunkt seiner Wahl, das muss keine Stadt sein.

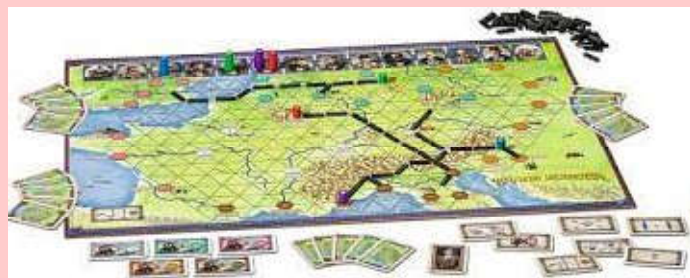
Titel: **Trans Europa**
Art: **Eisenbahnspiel**
von **Franz-Benno Delonge**
Verlag: **Ravensburger**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **30 bis 40 Minuten**
Preis: **ca. Euro 29,-**

Vorwort

Was für ein Glücksfall! Für das neueste Spiel aus dem Hause Ravensburger muss ich ausnahmsweise keine völlig neue Rezension schreiben, und mir nicht irgendwelche Gedanken über Einleitung, Gliederung und Fazit machen. "Trans Europa" ist nichts anderes als eine auf unseren Kontinent umgemünzte Version von Franz-Benno Delonges, im Jahre 2002 bei "Winning Moves" erschienenen "Trans America", für das ich damals schon eine - wie ich finde - gelungene Spielkritik verfasste. Daher nun in nur in wesentlichen Punkten abgeänderten Worten, was ich vor 17 Jahren zu Papier brachte:

Fortsetzung von „Trans Europa“

Danach geht's "zügig" voran: Wer an der Reihe ist, darf **bis zu zwei Schienen legen**. In ebenem Gelände sind zwei Schienen möglich. Ist jedoch ein Gebirge zu überwinden oder ein Fluss zu überqueren (gekennzeichnet durch Doppellinien!), darf man lediglich eine Schiene legen.



Einen Tunnel bzw. eine Brücke zu errichten verursacht schließlich einen größeren Aufwand als ebene Gleise.

Normalerweise braucht man alleine je nach Ausgangssituation - zwischen 20 und 30 Schienen, um seine Aufgabe zu erfüllen. Aber glücklicherweise gibt es ein einfaches Mittel, um Kosten und Zeit zu sparen: Sobald man sein Schienennetz an das eines Mitspielers anschließt, darf man dessen Schienenstränge wie seine eigenen nutzen! Es kann dann von einem beliebigen Punkt des nun **gemeinsamen Schienennetzes** weitergebaut werden. Natürlich wachsen so mit der Zeit die Netze aller Spieler zusammen, und es dauert selten mehr als 10 Minuten, bis dann ein Spieler triumphierend verkündet: "Fertig!"

Die anderen Spieler zählen zähneknirschend, wie viele Schienen sie noch - virtuell - zur Vollendung ihrer Aufgabe gebraucht hätten, auch hier werden Tunnel und Brücken doppelt berechnet. Diese Anzahl bestimmt, wie viele Punkte man mit seinem **Marker auf der Prestigeleiste vorrücken** darf. Der Sieger bekommt auf

diese Weise 4 Punkte, fehlen hingegen 5 oder mehr Schienen, geht man leer aus.

Da das Ganze - wie erwähnt - recht schnell zu Ende ist, wird das Spiel über **mehrere Durchgänge** gespielt. Alle Schienen werden vom Plan geräumt, die Karten werden neu gemischt und wie gehabt verteilt, der Startspieler wechselt im Uhrzeigersinn. Sobald ein Spieler nach einem Durchgang das Ende der Prestigepunkteleiste erreicht, endet das Spiel. Gewonnen hat dann der Spieler mit den meisten Prestigepunkten.

Fazit

"Trans Europa" spielt sich wirklich **superschnell**. Schon die Erklärung des Spiels nimmt keine zwei Minuten in An-

spruch, es kann praktisch sofort losgespielt werden. Das Spiel selber geht ebenfalls flott, ganz ohne Wartezeiten. Und nach ungefähr einer halben Stunde steht auch schon der Sieger fest.

Bei einer derart kurzen Spieldauer kommt natürlich die Frage auf, ob "Trans Europa" nicht nur auf Zufall beruht.

Immer wieder hört man Spieler jammern, dass "ihre" Orte unmöglich weit auseinander liegen, und man auf diese Weise nicht gewinnen könne. Das mag im Einzelfall schon stimmen, da man jedoch über mehrere Runden spielt, wird das **Glück etwas relativiert**.

Ich bin sogar der Meinung, dass die Anfangsverteilung der Karten nur einen **geringen Anteil** am Spiel hat. Wichtiger sind vielmehr die geschickte Platzierung des Startsteines sowie taktische Überlegungen, wie die Mitspieler einzuschätzen sind. Denn eines ist klar: Je mehr die anderen am Bau des eigenen Netzes mithelfen, umso schneller kommt man ans Ziel. Andererseits ist allzu frühzeitiger Anschluss an fremde Netze manchmal nicht klug, da man damit ja auch den betreffenden Mitspieler hilft. Und wenn die eigenen Karten mal wirklich ausgesprochen miserabel sind, dann sollte man eben versuchen, für diesen Durchgang den Schaden so gut es geht zu minimieren.

Fortsetzung von „Trans Europa“

Insgesamt ein Spiel, in dem viel drin steckt. Es bietet **viel Spielspaß in kurzer Zeit**, reizt zum Immer-wieder-Spielen an, und ist endlich mal ein Eisenbahnspiel, welches mit alten Vorurteilen aufräumt.

Nachwort

Es handelt sich bei "Trans Europa" also um ein Remake. Und dies sogar gleich doppelt, denn die 2002 bei "Winning Moves" erschienene Fassung ist ebenfalls nur eine Neuauflage eines ursprünglich vom amerikanischen Eisenbahnspielspezialisten "Winsome Games" herausgebrachten Spiels. Redakteur Stefan Brück hat das Spiel aber ein wenig aufgearbeitet. So hat er beide bei "Winning Moves" erschienenen Spiele in eine Schachtel gepackt, indem er auf die Rückseite des Spielplans den **USA-**

Plan drucken ließ und die entsprechenden Städtkarten beifügte, um so auch das Originalspiel "Trans Amerika" spielen zu können

Dazu finden sich noch ein paar **Sonderkarten** für eine Variante, welche für jeden Durchgang die Regeln geringfügig ändern und auf diese Weise für etwas Abwechslung sorgen. Die wichtigste Änderung betrifft aber die **Wertung**. Nun werden nicht mehr für noch fehlende Schienen Minuspunkte vergeben, sondern Prestigepunkte abhängig vom Erfolg des Streckenbaus verteilt. Bei der alten Fassung konnte es passieren, dass das Spiel bereits nach nur zwei oder sogar nur einer Runde beendet war, wenn ein Spieler viele Minuspunkte kassierte.

Nachdem sich "Winning Moves" jetzt hauptsächlich auf spezielle "Monopoly"-Varianten und andere Lizenzprodukte

konzentriert und keine originären Spiele mehr herausbringt, finde ich es schön, dass dieses flotte und einfache Eisenbahnspiel nun endlich wieder erhältlich ist, noch dazu in einer qualitativ so gelungenen Version.

Wally

Game News - Wertung



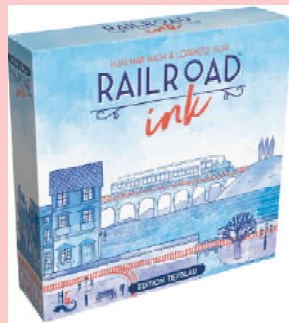
Hier noch mal die genaue Wertung des letzten Monats:

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 Küche	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

Das nächste Eisenbahnspiel ist eigentlich ein lupenreines „Roll & Write“. Aber wer sagt denn, dass in dieser Gattung nur wirkliche Strategiespiele erlaubt wären...



Titel: Railroad Ink
Art: Roll & Write Game
Autoren: Lorenzo Silva & Hjalmar Hach
Verlag: Horrible Games
Jahrgang: 2018
Spielerzahl: 1 bis 6 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 20 bis 30 Minuten
Preis: ca. Euro ??,-

Einleitung

In einer Partie Railroad Ink versuchen die Spieler, auf ihren Tableaus möglichst viele Ausfahrten miteinander zu verbinden, indem sie Eisenbahn- und Straßenstrecken eintragen. Was sie einzeichnen müssen, wird durch Würfel festgelegt, deren Ergebnisse für alle gleichermaßen gelten.

Spielbeschreibung

Alles sollte jedoch so eingetragen werden, dass es am Ende damit viele Plus- und

möglichst wenig Minuspunkte gibt. Einen Minuspunkt bringt jedes lose Ende der Strecke(n). Pluspunkte gibt es dagegen für:

- * Jede auf dem Spielplan eingezeichnete Ausfahrt, die mit Straßen bzw. Schienen ans Netz angeschlossen wird – je mehr, umso besser.
- * Das längste Straßennetz bringt einen Punkt pro Feld, über das sie führt.
- * Dasselbe gilt für das Schienennetz.
- * Die neun Mittelfelder bringen auch jeweils einen Punkt, sofern auf ihnen etwas gezeichnet wurde.

Am Ende der Runde trägt jeder in seinen vier neu belegten Feldern die Rundenzahl ein, um damit noch einmal zu überprüfen, ob auch wirklich alle vier Würfelergebnisse verwendet wurden. Außerdem darf einmal pro Runde (aber höchstens dreimal im Spiel) eine von sechs Spezialstrecken eingezeichnet werden, die allesamt Kreuzungen zeigen. Diese sind am oberen Spielfeldrand abgebildet und werden bei Nutzung einfach durchgestrichen.

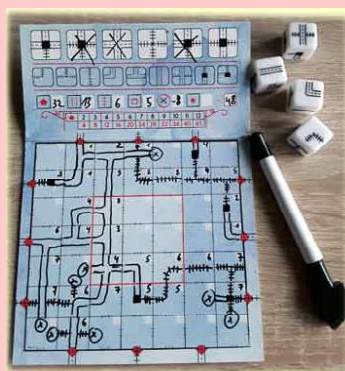
Das Spiel endet nach sieben Runden, die nach dem oben beschrie-



benen Schema abgerechnet werden.

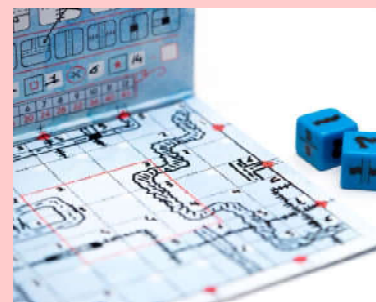
Fazit

Die Idee mit den abwischbaren Tafeln, auf denen immer wieder andere Schienen- und Straßennetze entstehen, finde ich sehr schön. Allerdings gefällt mir die Kombination Stift/Zeichenkästchen zu dick oder die Zeichenkästchen zu klein, und darunter leidet die Übersicht. Ganz schlimm wirkt sich das bei den Minikästchen zum Eintragen der Rundenzahlen aus. Da man die Würfelergebnisse nicht von links nach rechts ins Spielfeldraster einträgt, sondern dabei komplett frei vorgehen kann, ist auf alle Fälle Vorsicht geboten, dass man mit seinem Ärmel nichts verschmiert. In meinen Runden ist das aber sehr selten pass-



Fortsetzung von „Railroad Ink“

siert, und wenn, dann konnte man immer noch nachvollziehen, wo was eingezeichnet war.



Gegen Ende hin fiebern alle Mitspieler den letzten Würfelergebnissen entgegen, weil es in jeder Partie offene Streckenenden gibt, die man unbedingt noch miteinander verbinden möchte. Dann ist Fortuna dem einen mehr gesonnen als dem anderen. Ansonsten müssen aber alle mit denselben Würfelvorgaben klarkommen, und es ist schon interessant, wie unterschiedlich die Spieler damit ihre Streckennetze aufbauen.

Das Spiel enthält zwei Module für Fortgeschrittene. In der Fluss-Erweiterung ist dann nicht nur auf die Schienen- und Straßennetze zu achten, sondern es kommen zwei blaue Würfel mit Flusselementen dazu. Mit den eingezeichneten Flüssen kann man genauso punkten wie mit Straßen und Schienen, außerdem erhält man Zusatzpunkte, wenn der Fluss von einem Tafelrand zu einem anderen führt. Damit es nicht zu kompliziert wird, darf man Flusswürfel aber im Gegensatz zu

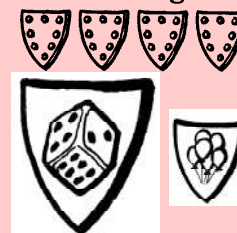
den weißen Würfeln einfach ignorieren, wenn sie gerade nicht ins Konzept passen.

Im zweiten Modul geht es um Seen. Die Würfel darauf enthalten neben unterschiedlichen Seeformen auch Anlegestellen, mit denen man Straßen und Schienen mit dem Wasser verbinden kann. Macht man dies zusätzlich an einer anderen Stelle des Sees, so sind diese beiden Streckenteile automatisch miteinander verbunden. Gut gefällt mir hier, dass ein Feld sofort mit Wasserwellen gefüllt wird, wenn es an drei Seiten an offene Seeteile grenzt. Damit zieht es sich nicht ewig hin, bis ein See fertiggestellt werden kann. Außerdem bringen unvollendete Seen am Spielende keine Minuspunkte, so dass man hier nicht so unter Druck steht wie bei ins Nichts führenden Streckenteilen.

Beiden Modulen ist gemein, dass sie das Spiel grüblerischer machen. Das muss man mögen, denn Railroad Ink ist grundsätzlich schon kein kommunikatives oder interaktives Spiel. Wer aber gerne vor sich hinknodelt und es schafft, mit den Stiften nur leicht über den Plan zu zeichnen oder evtl. dünnere Stifte zu Hause hat, wird an diesem kleinen Zeichenspiel, das auch wunderbar zu sechst spielbar ist, sicher seine Freude haben!

Pandra Lemberger

Game News -
Wertung



Zielgruppen-Wegweiser

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



Familien, Gelegenheitspieler, Glücksspieler, Anfänger



Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker

Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Zwei Personen, Partner, Paare



Kinder, jüngere Spieler



Zurück zur Normalität!

Och nein! Jetzt hat sich Euer Pöpperl so daran gewöhnt, Solo-Szenarien von Spielen auszuprobieren, in minimalster Besetzung (zu zweit) zu spielen, und dann diese Schreckensnachricht: Die Gastronomie öffnet ab 19. Mai, und auch private Treffen, wie eben auch Spieleabende

sind wieder möglich. Wie bitte soll das funktionieren? Euer Pöpperl kann das einfach nicht mehr mit der „Interaktion“, vielleicht auch mit der „Koope-ration“, und solchen Dingen. Diese Begriffe sind in den letzten Monaten zu richtigen Fremdwörtern mutiert. Ja, das Virus hat sich breit gemacht und unser aller Leben nachhaltig verändert.

Aber Spaß beiseite: Euer Pöpperl hofft schon, dass sich die Knobelritter wieder aufrufen, die wiedergewonnene Freiheit genießen und - alles natürlich im erlaubten Rahmen, damit das Virus schön brav im Zaum gehalten werden kann - verstärkt unsere Spieleabende besuchen. Trotz der

Pandemie sind nämlich jede Menge Neuheiten eingetroffen, die alle darauf warten, von interessierten Spielern ausprobiert zu werden. So gut manche Solo-Spiele auch funktionieren, wirklich Spaß macht es erst, wenn man mit mehreren Gleichgesinnten am Tisch sitzt, taktiert, probiert, verhandelt, sich ärgert oder freut, und sich in lockerer Gesellschaft einfach gut unterhält. Dies wäre mal der erste Schritt zurück zur Normalität.

Und vielleicht, wenn alles klappt, können wir dann auch bald wieder Spielefest genießen, Messen besuchen oder unsere Klubmeisterschaft spielen.

Euer Pöpperl



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.

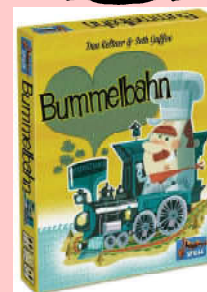
In **Linz-Ebelsberg** (Wiener Straße 499) gibt es nun das Geschäft „**Games, Toys & More**“, wo fast alle Artikel des Online-Handels auch in den Regalen zu finden sind. Und nicht nur das: **Viele Spieltische** laden zum Ausprobieren ein, denn von sehr vielen Spielen gibt es Demo-exemplare.

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

Trainerhof



**Wirtschaftsfilm
Deutschland 2011
Regie: Dan Keltner
& Seth Jaffee
Lookout Movies
Dauer: ca. 45 min.**

Impressum

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

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

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2021 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Eisenbahnfilme können ja abendfüllend sein, manchmal sogar noch länger dauern, und zudem eine Unmenge an Komparsen und technischer Ausstattung benötigen. Die beiden Regisseure Dan Keltner & Seth Jaffee beweisen mit ihrem Streifen, dass es auch anders geht. Mit nur wenigen finanziellen Mitteln gelingt es ihnen, den Wettstreit mehrerer Lokführer auf einer kleinen Insel auf unterhaltsame Weise darzustellen. Die Lokführer ritteln um die besten Lieferaufträge, die wertvollsten Gebäude und um passende Waggons



und Frachten. Schließlich geht es darum zu ermitteln, wer von ihnen wohl der beste Lokführer sei.

Ein angenehmer lockerer Film für die ganze Familie, der auch gerne unterwegs (zum Beispiel während einer Zugfahrt) angesehen wird.

Prädikat: **Schenswert!**



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

Wiener Spielereisen, ...)

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