

CHEVALLIERS DE KNOBEL À TRAUN

Frankophile Soirée am mercredi, le 28 juillet 2021! (S. 1)

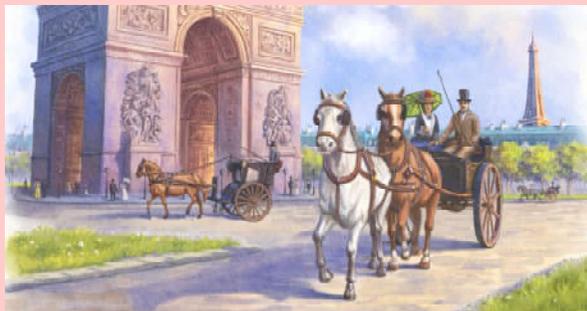


346. Ausg. 22. Juli '21
Auflage 100 Stück (!!!)
31. Jg., Abo 15 Euro



„MicroMacro - Crime City“ ist „Spiel des Jahres 2021“ !!!

Die Jury hat am 19. Juli in Berlin das „Spiel des Jahres 2021“ gekürt. Nominiert waren „Die Abenteuer des Robin Hood“, „MicroMacro - Crime City“ und „Zombie Teenz Evolution“. And the Award goes to... „MICRO MACRO - CRIME CITY“ (von Johannes Sich / Pegasus).



»Allons enfants de la Patrie,
Le jour de gloire est arrivé!«

Die Marseillaise wurde mit Sicherheit auch dieses Jahr am 14. Juli zur Fête Nationale nicht nur in „Paris“ mit Inbrunst gesungen. Die traditionelle Militärparade am Champs-Élysées konnte zwar mit Hygieneauflagen aber ohne Zuschauerbeschränkung stattfinden, aber auch zahlreiche Konzerte, Bälle und Parties machen auch heuer aus „Paris die Stadt der Lichter“.

Wir Knobelritter feiern unter Einhaltung unserer eigenen Beschränkungen mit der Grand Nation mit und nutzen die Gelegenheit unseren Blick auch etwas ausserhalb der Hauptstadt schweifen zu lassen. Schließlich haben auch andere Städte geschichtlich einiges zu bieten. Die Haupt-

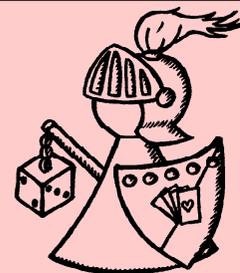
stadt des Departement Aube hat beispielsweise römische Wurzeln. Es ist allerdings nicht überliefert, ob auch „Troyes dice“ hatte, die ein römischer Feldherr fallen sah.

Auch darf aus heutiger Sicht bezweifelt werden, dass „Caylus 1303“ tatsächlich der Brennpunkt aristokratischer Bautätigkeiten war. Schließlich ist es auch heute noch ein Dorf, zugegeben mit viel mittelalterlichem Charme, aber eben keine Ansammlung von Schlössern und Burgen.

Liberté, égalité, fraternité,
votre Olivier



HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner
Spielekreis

„Spiel des Jahres“ 2021

Es fehlt noch die Begründung der Jury für Ihre (ausgezeichnete) Wahl:

„Eingroßes Schwarzweiß-Poster und ein paar Karten – mehr benötigt „MicroMacro: Crime City“ nicht, um in seinen Bann zu ziehen. Wenn sich die Spieler:innen über den Tisch beugen, um in der Szenerie zu versinken, dann herrscht knisternde Spannung im Raum. Alle Augen huschen über den Stadtplan, um ihm neue Informationen über die Verbrechen zu entlocken. Wenn sich in angeregter Diskussion über Motiv und Tathergang eins zum anderen fügt, erzeugt das Spiel unvergessliche Momente.“



Kennerspiel des Jahres

Zugleich wurde auch das „Kennerspiel des Jahres 2021“ gekürt. Nominiert waren hierfür „Die verlorenen Ruinen von Arnak“, „Fantastische Reiche“ und „Paleo“. And the winner is... „PALEO“ von Peter Rustemeyer (Hans im Glück Spiele). Die Begründung der Jury:

„„Paleo“ gelingt es auf außergewöhnliche Weise, dynamische Geschichten und Bilder in den Köpfen der Gruppe entstehen zu lassen, die noch lange nach Spielende nachhallen. Im harten Kampf ums Überleben lernen wir, dass

ritter der knobelrunde

wir nur zusammen als Gruppe stark sind. Die Vielzahl an unterschiedlichen Ereignissen hält unsere Neugier über viele Partien dauerhaft aufrecht und belohnt das Erkunden dieser packenden und unnachgiebigen Steinzeitwelt.“

Auf jeden Fall herzliche Gratulation an die Autoren und die Verlage für den großen Erfolg!

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 8. August 2021.

Zwischenstand

nach erst 2 Spieleabenden...

1. Herzog Jakob	45
2. König Franky	42
3. Prinz Roland	39
4. Lady Luise	15
5. Baron Thomas L.	14
6. Prinzessin Nicole	13
7. Herzog Reinhold	9

Game News - Spielkritik

Tut mir Leid, da muss wohl ein Fehler passiert sein. Das Thema des nächsten Spieleabends ist ja bekanntlich „Frankreich“, und wie dazu die folgende Rezension reinrutschen konnte, ist mir ein Rätsel...



Titel: Paris - Die Stadt der Lichter
Art des Spiels: Legespiel
von: José Antonio Abascal
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2020
Spielerzahl: 2 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 19,-

Einleitung

Paris - da oute ich mich hiermit gerne - ist die Stadt meiner Träume. Ah, wie gerne würde ich wieder in den Champs-Élysées flanieren, den Tour d'Eiffel besteigen, den Louvre besuchen. Arc de Triomphe, Montmartre, Cimetière Pierre Lachaise, Sacré-Coeur, Jardin de Plantes, Notre-Dame, Musée d'Orsay, Quartier Latin, Parc de Luxembourg, usw. - Ich habe jeden meiner bis jetzt 4 Auf-

enthaltene in der französischen Hauptstadt genossen und kann es kaum erwarten, erneut dorthin zu reisen.

Zumindest spielerisch kann ich in der Zwischenzeit die Stadt der Lichter wieder erleben, und zwar im Zweipersonenspiel "Paris", bei dem wir ins Jahr 1889 zurückversetzt werden und als Stadtbaumeister Gebäude errichten und mit dem Glanz der Lichter dank der neu erfundenen Macht der Elektrizität einzu-

Spielbeschreibung

Die **Spielvorbereitung** ist schnell erledigt. Mein Kontrahent und ich nehmen uns das Spielmaterial unserer Farbe, also sieben Schornstein-Figuren, 4 Aktionsmarker und 8 Straßenplättchen. Letztere mische ich und nehme anschließend die obersten beiden Plättchen meines so gebildeten Stapels auf die Hand. Der Spielplan ist gleich in die Schachtel integriert. Jetzt lege ich nur mehr 8 Aktionspostkarten um die Schachtel herum aus und platziere die Gebäude-Plättchen in Reichweite daneben. Dann kann's schon losgehen!

"Paris" wird in zwei unterschiedlichen Phasen ge-



spielt. In der **ersten Phase** führen wir unsere **Planung** durch. Bin ich an der Reihe, lege ich eines der beiden Straßenplättchen aus meiner Hand in beliebiger Ausrichtung auf ein leeres Feld des Spielplans und ziehe ein neues Plättchen nach. Jedes **Straßenplättchen** ist dabei in vier Abschnitte unterteilt, welche entweder meine Farbe, die Farbe meines Gegners, eine neutrale Farbe oder eine Straßenlaterne zeigt. Alternativ kann ich eines der **Gebäude-Plättchen** aus dem Vorrat an mich nehmen und vor mir auslegen.

Sobald alle Straßenplättchen gelegt wurden, endet die Phase 1 sofort. In der **Phase 2** werden schließlich die **Gebäude platziert**. Ich nehme eines meiner Gebäudeplättchen und lege es so, dass es nur Straßenabschnitte in meiner oder der neutralen Farbe belegt. Mit einem Schornstein meiner Farbe markiere ich das Gebäude als mir gehörend. Auch in dieser Phase habe ich eine zweite Aktionsmöglichkeit. Ich kann



Fortsetzung von „Paris - Die Stadt der Lichter“

eine der offen ausliegenden **Postkarten** aktivieren, indem ich einen meiner Aktionsmarker darauf lege. Damit erlange ich entweder einen Soforteffekt oder einen Vorteil in der Endwertung. Diese Phase endet, wenn alle 8 Aktionsmarker verwendet wurden und auch keiner von uns beiden mehr ein Gebäude bauen kann.

In einer **Endwertung** erhalte ich nun Siegpunkte für meine Gebäude. Zum einen wird jedes meiner **beleuchteten Gebäude** mit Punkten belohnt, indem seine Größe (Anzahl an belegten Straßenabschnitten) mit der Anzahl der daran grenzenden Straßenlaternen multipliziert wird. Daraus folgt, dass ein Gebäude ohne Straßenlaterne auch gar keine Punkte bringt. Zum anderen zählt auch mein größter **Gebäudekomplex** (die größte zusammenhängende Gruppe von eigenen Gebäuden) 1 Siegpunkt je Straßenabschnitt, egal ob beleuchtet oder nicht. Für jedes **unbebaute Gebäude**, das ich bis zum Schluss noch vor mir liegen habe, verliere ich hingegen 3 Siegpunkte. Und schließlich können mir einige meiner gesammelten Aktionspostkarten zusätzliche Siegpunkte einbringen. Ich gewinne selbstverständlich, wenn ich schlussendlich auf die **höchste Gesamtpunktezahl** komme.

Fazit

"Paris - Die Stadt der Lichter" präsentiert sich also als **klassisches Zweipersonenspiel**. Klassisch darum, weil es eine symmetrische Ausgangssituation für beide Spie-



ler bietet, für die Kontrahenten die gleichen Voraussetzungen gelten. Die Spieler müssen sich deswegen durch taktisch kluges Spiel durchsetzen, der Glücksfaktor ist dementsprechend gering.

In der ersten Phase versucht jeder, einerseits eine für ihn **vorteilhafte Einteilung der Straßenabschnitte** zu erzielen, also zusammenhängende Flächen, auf denen passende Gebäude Platz haben, andererseits aber für den Gegenspieler ungünstige, wenn möglich kleinere Parzellen zu bilden. Dies kann mitunter **ganz schön knifflig** sein, denn die neutralen Straßenabschnitte können ja später von beiden Parteien genutzt werden. Auch die Straßenlaternen müssen hierbei beachtet werden, sollen sie doch am Ende möglichst viele eigene und möglichst wenig fremde Gebäude beleuchten.

Ebenfalls sammelt man in dieser Phase **Gebäudeplättchen**. Je größer ein Plättchen, umso mehr Punkte lassen sich damit erzielen, allerdings sind diese auch umso schwerer unterzubringen. Idealerweise nimmt man solche Gebäude, für die man schon Straßenabschnitte in der notwendigen Konstellation gelegt hat. Hier kann es schon die ersten Berührungspunkte geben, so dass manchmal ein frühzeitiger und somit riskanter Zugriff gewählt wird. Jedenfalls werden bereits in dieser 1. Phase die Grundlagen für die 2. Phase gebildet.

In der zweiten Phase können die **Gebäude schließlich errichtet** und mit einem eigenen Schornstein versehen werden. Dabei müssen gleich **mehrere Aspekte berücksichtigt** werden: Es sollten möglichst alle Gebäude-Plättchen verbaut werden, um am Ende keine Minuspunkte zu kassieren. Die Gebäude sollten an möglichst viele Straßenlaternen grenzen, um einen höheren Multiplika-



tor zu erhalten. Und sie sollten - wegen der lukrativen Extrapunkte - einen möglichst großen Komplex bilden.

Fortsetzung von „Paris - Die Stadt der Lichter“

Auch in dieser zweiten Phase gibt es eine **alternative Aktionsmöglichkeit**. Durch das Platzieren eines Aktionsmarkers sichert man sich den Effekt der entsprechenden **Aktionspostkarte**. Nachdem es insgesamt 12 verschiedene gibt, von denen in jeder Partie bloß 8 zum Einsatz kommen, können die Effekte auch sehr unterschiedlicher Natur sein. Bei den meisten kommen gleichzeitig weitere Gebäudeplättchen (etwa der Botanische Garten), Straßenabschnitte (wie zusätzliche Straßenlaternen) oder sogar Spielfiguren (z. B. "Le peintre") ins Spiel, welche auf die eine oder andere Weise Extrapunkte versprechen. Je nach Spielsituation kann sich mal die eine, mal die andere Postkarte als lukrativer, begehrt herausstellen.

Und damit kommen wir schon zum wichtigsten Aspekt des Spiels: Der **Interaktion!** Diese richtet sich bei Zweipersonenspielen naturgemäß **gegen den Kontrahenten** und ist bei "Paris" sehr hoch. Es nutzt nichts, lediglich auf seinen eigenen Vorteil zu schauen, wenn dadurch der **Gegner unbehelligt** seine Vorhaben durchsetzen kann. Man sollte stets auch die Optionen seines Mitspielers in Betracht ziehen. Im Idealfall führt man Aktionen durch, die einem selbst weiterhelfen, sowie den anderen bestmöglich behindern. Diese direkte Einflussnahme auf den Gegner, diese

latente Gefahr, dass die eigenen Pläne vom Gegner vereitelt werden, muss man schon mögen. Nicht jeder findet Gefallen an so einer **konfrontativen Spielweise**.

Dazu kommt, dass es doch einen großen, meiner Meinung nach entscheidenden **Startspieler-vorteil** gibt. Der Startspieler kann früher Straßenabschnitte gruppieren und eher auf Gebäudeplättchen zugreifen. Auch in der 2. Phase kann er schneller Gebäude errichten und dabei sogar die Pläne des Mitspielers konterkarieren, sowie seine Aktionsmarker für vorteilhafte Postkarten vorher einsetzen.

Zwar könnte sich die Reihenfolge für die 2. Phase theoretisch umdrehen, dazu müsste der nachziehende Spieler jedoch früher passen, sich folglich mindestens 1 Gebäude weniger sichern. Ob sich dies lohnt, bezweifle ich stark, zumindest hat dies in unseren Partien selten jemand probiert. Am besten wäre es meiner Meinung nach, zwei Partien (Hin- und Rückspiel) mit wechselndem Startspieler durchzuführen, die **kurze Spieldauer** von höchstens 30 Minuten pro Partie ließe dies ohne weiteres zu.

So zwiespältig die Meinungen zum doch recht destruktiven Spielgefühl auch sind, das **Spielmaterial** ist hier über jede Kritik erhaben. Stabile Plättchen, im Falle der



Gebäudeplättchen sogar mehrlagig, eine praktische Schachtel, in der sofort losgespielt werden kann, Aktionspostkarten in richtiger Ansichtskartengröße mit alten Motiven, und vor allem alles in **tollen impressionistischen Illustrationen**, welche die Spieler atmosphärisch in die Zeit der "Belle Époque" zurückversetzen. Selbst das Deckblatt der Spielregel ist wie eine Zeitung aus der Jahrhundertwende ("Le Petit Parisien") gestaltet. Diese liebevollen Details heizen meine Sehnsucht nach Paris noch zusätzlich an...



Game News - Wertung





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

Die sehr großzügigen **Öffnungszeiten** (Montag bis Samstag von 10:00 Uhr bis 21:00 Uhr) erlauben es, auch abends nach der Arbeit ein paar schöne Stunden beim **Spielen im Geschäft** (übrigens in Österreich eine Novität) zu verbringen. Sollte irgendwas gerade nicht lagernd sein, kann es gerne bestellt

GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sachen
Gesellschaftsspiel

Vor 4 Jahren hat Daniel Wenger - nachdem er schon seit Längerem einen **Online-Spieleversand** mit Riesenauswahl unter www.dreamland-games.at betrieben hat, auch **einen Spielladen** eröffnet.

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

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





HALL OF GAME

Langsam, schön langsam kehrt etwas Normalität auch in unsere „Hall of Games“ zurück. Sicher: Sieben Monate lassen sich nicht einfach wegleugnen, sodass es keineswegs verwundert, dass einige Spiele nach diesem langen Zeitraum schon Abnutzungserscheinungen zeigen. So findet beispielsweise KUHLE KÜHE kaum mehr Anhänger und droht, bald herauszufallen. AZUL - DER SOMMERPAVILLON hingegen dürfte gerade genug Schwung mitnehmen, um noch dieses Jahr den Aufstieg zu schaffen. Für zwei noch vor dem Lockdown vorgeschlagene Spiele - LAST BASTION und TAPESTRY - kam indes das Aus, sie hatten einfach zu wenig Zeit, die Knobelritter zu erreichen. Überhaupt haben die Experten- und Kennerspiele ein kleines Problem: Es sind

schlicht und ergreifend einfach zu viele von ihnen in der Wertung. 5 Spiele - MARACAIBO, TEOTIHUACAN, UNDERWATER CITIES, WASSERKRAFT und nun auch DIE VERLORENEN RUINEN VON ARNAK teilen sich die Gunst der Kenner. Ganz vorne aber zwei eher lockere Spiele: HILO (zum wiederholten Male) und Neuvorschlag NOCH MAL!

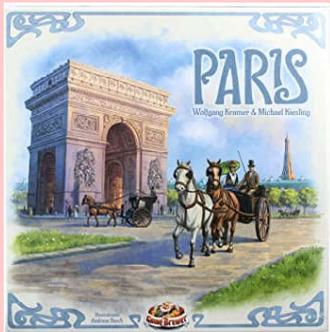
Die Wertung:

1. HiLo	8/+12/-0/20/ =
2. Noch mall	*1/+12/-0/13/ +
3. Azul - Sommerpavillon	8/+ 2/-0/10/ -
4. Maracaibo	3/+ 6/-0/ 9/+
Letter Jam	3/+ 6/-0/ 9/+
6. Teotihuacan	1/+ 5/-0/ 6/+
7. Underwater Cities	1/+ 2/-0/ 3/ =
Die Ruinen von Arnak	*2/+ 1/-0/ 3/+
9. Kuhle Kühe	5/+ 0/-3/ 2/-
10. Wasserkraft	1/+ 0/-0/ 1/-
11. Last Bastion	0/+ 0/-0/ 0/-
Tapestry	0/+ 0/-0/ 0/-

Vorschläge: Die Crew - Mission Tiefsee (4 x), MicroMacro: Crime City (2 x)

Game News - Spielkritik

Na, geht doch! Nach der völlig inadäquaten vorherigen Rezension nun endlich doch eine, welche zum Thema des nächsten Spieleabends - „Frankreich“ - passt...



Titel: Paris
Autoren: Michael Kiesling & Wolfgang Kramer
Verlag: Game Brewer
Jahrgang: 2020
Spielerzahl: 2 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 90 Minuten
Preis: Euro 41,90

Einleitung

Paris mon amour ... Eiffelturm, Seine und Boulevard Haussmann. Optisch macht die Stadt einfach was her. Und in Paris dürfen wir ein klein wenig in der Architektur der Stadt schwelgen.

Spielbeschreibung

Als Immobilieninvestor geht es in "Paris" darum, Gebäude in verschiedenen Distrikten der Stadt zu kaufen und durch geschicktes "Upgraden" bessere Häuser zu erlangen.



Das recht knappe Geld (Franc) erhält man nur, indem man einen Schlüssel auf einer **Bank** platziert. Jeder Distrikt hat genau eine Bank mit je einem Platz für die jeweilige Spielerfarbe. Die Banken geben unterschiedlich viele Francs aus: von 2 bis 7 Francs.

Mit dieser Aktion bekommt man seine Schlüssel, die später den Besitz eines Gebäudes oder Monuments kennzeichnen, auf den Spielplan. Allerdings dürfen mit der Aktion "**Schlüssel versetzen**" nur noch Schlüssel innerhalb eines Distrikts versetzt werden. Nur wer seinen Schlüssel beim Einsetzen auf den **Arc de Triomphe** setzt und dafür aber 0 Franc erhält, darf den Schlüssel in einen Distrikt seiner Wahl einsetzen.

Innerhalb eines Distrikts kostet das Versetzen eines Schlüssels auf ein anderes Gebäude die Differenz des Gebäudewerts, aber immer alle benötigten Ressourcen. Sobald 4 **Schlüssel** in einem Distrikt liegen, darf der aktive Spieler eines der offen ausliegenden Siegpunkte-Plättchen platzieren. So zeichnet sich ggf. ab, welche Strategie er verfolgt oder er nimmt sich einfach die wenigsten Siegpunkte heraus, um seine vorn

liegenden Gegner auszubremsen.

Außerdem erhält man durch den Kauf eines Gebäudes mit dem Wert 1, 2 oder 3 die Möglichkeit, auf der Leiste der **Bonusplättchen** voranzuschreiten. Diese Boni sind je nach Spieleranzahl einmal oder mehrfach vorhanden und bieten vielfältige Möglichkeiten, während des Spiels zusätzliche Ressourcen oder Spielzüge zu erhalten. Die Gebäude werden übrigens pro Spielzug verdeckt gezogen, man kennt nur den Namen des Distrikts und legt das Gebäude je nach aufgedecktem Wert hinein. Ob man es sich dann auch leisten kann, weiß man vorher aber nicht.

Für jedes **Gebäude**, welches man zuerst kauft, erhält man entweder **Ressourcen** oder **Prestigepunkte**. Letztere kann man beim Kauf eines Monuments in Siegpunkte umwandeln. Die Ressourcen sind bei Spielbeginn alle auf dem Spielbrett und kommen erst in den allgemeinen, kaufbaren Vorrat, wenn ein Spieler diese zum Kauf eines Gebäudes verwendet hat. Liegt also eine Ressource nicht im Vorrat, so kann man sie auch nicht kaufen. Sind die Gebäudeplättchen aufgebraucht, kann ein Spieler als weitere Aktion ein **Spielende-**

Fortsetzung von „Paris“

Plättchen nehmen, unter dem sich Geld, Ressourcen oder Prestigepunkte verbergen. Sobald diese alle sind, endet das Spiel. Gewertet werden dann nur Distrikte, die auch ein Siegpunkte-Plättchen haben.

Fazit

Die Regeln zu "Paris" sind wirklich recht einfach, und beim Lesen hatte ich zunächst etwas Angst, das Spiel könne etwas zu seicht für unsere Spielegruppe sein, aber weit gefehlt.

Die **Optik** des Spiels ist wirklich schön. Runder Spielplan inkl. einer Leiste für die Bonusplättchen und Siegpunkte, mittendrin der Arc de Triomphe und drumherum die verschiedenen Distrikte. Auch die Gebäude selbst sind ansprechend gestaltet. Dennoch hätte ich mir bei den Monumenten noch den Namen aufgedruckt gewünscht, nicht jeder kennt "Paris" so gut wie unsere Spielegruppe. Außerdem heißt es in der deutschen Regel Distrikte, aber es sind nun mal Quartiere, und das hätte man bei solch einem Spiel ruhig so beibehalten können, denn in Brettspielen soll man ja auch etwas lernen.

Apropos **Regel**, die ist einfach mal gut lektoriert. Man sollte allerdings nicht überlesen, dass man Schlüssel nicht

direkt auf Gebäude oder Wahrzeichen platzieren darf. Erst kommt die Bank oder der **Triumphbogen**! Letzterer ist **leider zu groß für die Spielbox** und so muss nach jeder Partie die Plattform, auf der er steht, entfernt werden. Ärgerlich, da er aus Pappe besteht

sowohl beim Bau von Gebäuden und Monumenten als auch auf der Bonusleiste. Erst dies ergibt einen belebenden Wettbewerb.

"Paris" ist ein kleines, aber feines Spiel. Es überzeugt durch seine Optik und die wenigen, aber **gut abgestimmten Mechanismen**. Hauptgefühl bei allen Partien ist bei einem Spiel mit 3 oder idealerweise 4 Spielern, dass man immer Angst hat, ein Mitspieler schnappt ein Bonusplättchen vor der Nase weg oder baut ein Gebäude in einem Distrikt,



und somit im Laufe der Zeit etwas leidet bzw. nicht verklebt werden kann.

Bei den Siegpunkten war ich erst stutzig: Punkte nur für Distrikte mit Siegpunkte-Plättchen?! Einfach, aber von großer Wirkung, denn so geht es in "Paris" um den **Wert der eigenen Gebäude in den einzelnen Distrikten**. Dies erzeugt den Druck, sich entweder in teure Gebäude und Monumente einzukaufen, oder möglichst viele kleinere Gebäude zu besetzen.

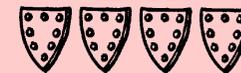
Dabei ist aber für **zwei Spieler** ausreichend Platz, und man kommt sich nicht wirklich in die Quere, so dass ich das Spiel tatsächlich in der **Maximalbesetzung am besten** finde. Hier ist der Druck, den Mitspielern zuvorkommen zu wollen, deutlich höher,

welches man selbst gern gebaut hätte. Dabei bleibt es ein Spiel, welches sicherlich nicht unter vielen anderen hervorsteicht, bei uns aber gerne für eine lockere Runde auf den Tisch kommt.

Nick

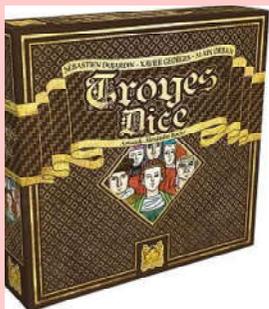
Bornschein

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Das folgende Spiel hat ebenfalls eine französische Stadt als Ort der Handlung. Auch wenn diese weit weniger bekannt ist als die französische Hauptstadt...



Titel: **Troyes Dice**
Art: **Würfelauswahlspiel**
Autoren: **Sébastien Dujardin, Alain Orban & Xavier Georges**
Verlag: **Pearl Games**
Jahrgang: **2020**
Spielerzahl: **1 - 10 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **Euro 23,90**

Einleitung

Troyes ist eine Stadt im Nordosten Frankreichs, Verwaltungssitz des Departement Aube, und zählt etwa 62.000 Einwohner. Warum bloß kommt mir das sooo bekannt vor? Aha, jetzt fällt's mir wieder ein! Diese Stadt war schon einmal Namensgeber für ein Spiel, und zwar 2011 für ein ziemlich komplexes Würfelauswahlspiel des Verlags "Pearl Games".

Das nun mir vorliegende Spiel trägt zusätzlich noch das



Das Spiel verläuft über **8 Tage**, die jeweils in zwei Tageszeiten - Vormittag und Nachmittag - untergliedert sind. Dies ergibt insgesamt 16 Spielrunden, welche folgendermaßen ablaufen:

1. Würfelwurf

Zuerst werden alle 4 Würfel geworfen, nach ihren Werten sortiert und - je nach Tageszeit - auf die hellen oder dunklen Bereiche verteilt. Die transparenten Würfel nehmen daraufhin die Farbe des Stadtplatzes an, auf dem sie liegen.

2. Ereignis

Der schwarze Würfel zerstört - aber erst ab dem dritten Tag - jenen Stadtplatz, auf dem er liegt. Zudem greift er auch ein Würfelfeld auf unserem Wertungszetteln an, wobei der Wert des schwarzen Würfels die Spalte bestimmt, die Farbe des Stadtplatzes wiederum die Farbe des attackierten Würfelfeldes. Wir müssen das betroffene Feld auf unserem Wertungszettel durchstreichen und dürfen dort kein neues Gebäude mehr bauen. Bereits bestehende Gebäude bleiben davon jedoch unbehelligt.

3. Aktion

Wir wählen einen transparenten Würfel, zahlen eventuelle Kosten und führen an

Fortsetzung von „Troyes Dice“

schließend eine Aktion mit ihm durch. Dabei stehen uns zwei Möglichkeiten zur Auswahl. Wir können entweder die entsprechenden **Ressourcen erhalten**, indem wir auf unserem Blatt so viele Ressourcen einkreisen, wie sie der Farbe und Augenzahl des gewählten Würfels entsprechen (rot für Einfluss, gelb für Denare und weiß für Wissen).

Oder wir bauen ein **Prestige- oder Nutzgebäude** der entsprechenden Farbe in die zur Augenzahl passenden Spalte, indem wir dessen Silhouette auf unserem Wertungszettel nachzeichnen. Während uns Nutzgebäude vor allem Gefolgsleute einbringen, welche ebenfalls eingezeichnet werden, verschaffen uns Prestigegebäude bestimmte Vorteile.

Am **Ende einer Tageszeit** wird die Scheibe des zerstörten Stadtplatzes umgedreht, woraufhin in den meisten Fällen eine andere Farbe zum Vorschein kommt. Nach jeweils zwei Tageszeiten drehen wir die obere Scheibe des Sonnenrades um eine Position im Uhrzeigersinn weiter, sodass die Zahl des nächsten Tages zu sehen ist.

Die Partie endet nach dem 8. Nachmittag. In einer **Schlusswertung** wird ermittelt, wie gut wir in den acht Tagen agiert haben. Neben den Siegpunkten für gesam-

melte Gefolgsleute (je 1) und übrigegelebene Ressourcen (1 Punkte für je 2 gleichfarbige) bekommen wir Punkte für alle Persönlichkeiten und deren zugehörigen Gebäude, die wir im Laufe des Spiels durch den Bau an der Kathedrale (weißes Prestigegebäude) einzeichnen konnten. Wir gewinnen *bien sûr*, wenn wir am Ende die **höchste Gesamtpunktzahl** auf unserem Wertungsblatt stehen haben.



Fazit

"Troyes Dice" - Der Titel ist ja eigentlich irreführend, denn bereits das Originalspiel war ja schon ein Würfelspiel. Im extra ausgewiesenen Würfelspiel sind zudem nun wesentlich weniger Sechsseiter vorhanden. Außerdem hat das Spiel bis auf den Einsatz von Würfeln und dem - wie in den meisten Fällen austauschbaren - Thema kaum Gemeinsamkeiten mit "Troyes". Werten wir den Titel also als **cleveren Marketing-Schachzug**, um vom Erfolg des Originals (immerhin 3. Platz beim Deutschen SpielePreis 2011) zu profitieren.

Während "Troyes" äußerst komplexe, miteinander verzahnte Handlungsoptionen

bietet, ist "Troyes Dice" **deutlich einfacher** gestrickt. Der **Spielablauf ist leicht verständlich** und ohne viel Schnick-Schnack. Es wird zuerst gewürfelt, dann ein Ereignis abgehandelt, und schließlich wählt jeder einen Würfel und führt damit eine Aktion aus. Punktum. Die **Altersangabe** könnte meiner Meinung nach deswegen ohne weiteres von "ab 12 Jahren" mindestens auf "ab 10 Jahren" gesenkt werden.

Auch die einzelnen Aktionen hat man schnell kapiert und verinnerlicht. Im Prinzip reduziert sich diese Phase auf **zwei Aktionsmöglichkeiten**. Entweder man sammelt Ressourcen oder man baut ein Gebäude.

Das **Sammeln von Ressourcen** empfinde ich als suboptimal, da man damit ja kaum Siegpunkte generiert (1 Siegpunkt je 2 gleicher Ressourcen ist nicht gerade üppig). Allerdings sind diese ab und zu notwendig, um entweder die Kosten für einen gewünschten Würfel bezahlen zu können, oder **flexibel beim Bau von Gebäuden** zu sein. Man kann mit Einfluss den Wert eines Würfels modifizieren, indem für jeden ausgegebenen Einflusspunkt der Wert des Würfels um +/- 1 verändert wird. Für je 2 Wissen wiederum kann die Farbe eines gewählten Würfels gewechselt werden. Aber für all das kann man Ressourcen auch auf andere Weise generieren.

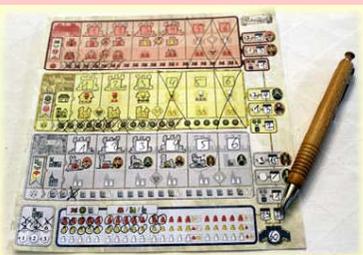
Fortsetzung von „Troyes Dice“

Das **Errichten von Gebäuden** bringt hingegen uneingeschränkt Vorteile. Sei es in Form von Gefolgsleuten, die man bei jedem **Nutzgebäude** in der entsprechenden Farbe auf seinem Wertungszettel einzeichnen darf. Oder sei es in einem anderen positiven Effekt, welche der Bau eines **Prestigegebäude** nach sich zieht. So schützt der Bau einer (roten) Festung fortan die ganze betroffene Spalte vor Zerstörung durch den schwarzen Würfel. Markthallen (gelb) wiederum bringen je nach Spalte entweder Ressourcen oder Gefolgsleute.

Besonders einträglich ist es aber, sich am Bau der **Kathedrale** (weiß) zu beteiligen. Man erhält nämlich sofort die Gunst einer Persönlichkeit, welche einem bei Spielende für einen bestimmten Gebäudetyp Siegpunkte gewährt. Je später man an der Kathedrale baut, umso größer der Multiplikator (anfangs 1, später bis zu 3). Kathedralen sind definitiv eine gute Option, will man eine hohe Gesamtpunktzahl erzielen.

Beim Eintragen ins Wertungsblatt fallen dort noch ein paar besondere Felder auf. Diese stellen bestimmte **Boni** (Ressourcen, Gefolgsleute oder Gebäude) dar, die man erhalten kann. Etwa für das Bauen gewisser benachbarter Gebäude (Kombinationsbonus), für das Einkreisen erreichter Gefolgsleute in je-

der Reihe (Verbundenen-Bonus) oder wenn die Gefolgsleute aller drei Farben bis zu einer bestimmten Spalte eingekreist werden konnten (Spalten-Bonus). Dies Boni sollte man unbedingt ebenfalls mit einplanen, um seine Aktionen zu optimieren.



Dennoch weist "Troyes Dice" noch immer recht wenig Fleisch, wenig Substanz auf. Dafür spielt es sich flott und flüssig, außerdem hat man stets das Gefühl, trotz des Würfelglücks noch **genügend Einfluss** auf das Geschehen zu haben, noch ausreichend das Geschick seiner eigenen mittelalterlichen Stadt lenken zu können. Und da es doch **interaktionsarm** ist, funktioniert es auch **in jeder Besetzung**, zu zweit genauso gut wie in größeren Gruppen. Um den Wiederspielreiz zu steigern, beinhaltet das Spiel noch eine **Variante** ("Bankette und Überfälle"), welche durch Plättchen für positive und später auch negative Effekte an bestimmten Stadtplätzen sorgt.

Als "Roll & Write"-Spiel ist bei "Troyes Dice" das **Spiel-**

material natürlich nicht allzu reichhaltig, spielt sich der Großteil doch auf einem Blatt Papier ab. Der Wertungsblock zählt immerhin 100 Blatt, sodass man - bei einer durchschnittlichen Besetzung zwischen 2 und 5 Spielern - schätzungsweise 30 bis 40

Partien spielen kann, genug für einen normalen Spielehaushalt. Ich hoffe jedoch, es gibt irgendwann mal die Möglichkeit, Wertungsblöcke nachzukaufen, denn wenn lockere, kurzweilige Spiele gesucht werden, ist "Troyes Dice" in unserem Spielklub momentan eine beliebte Option.

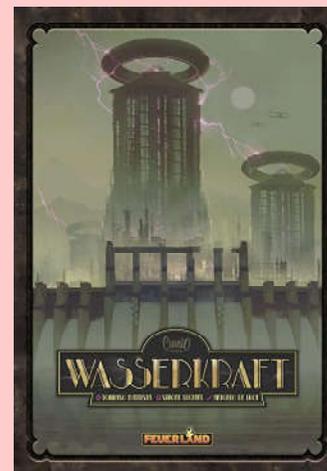
Troyes

Game News -
Wertung



Game News - Spielkritik

Sorry! An dieser Stelle hätte eigentlich eine Rezension zur französischen Stadt „Caylus“ stehen müssen. Mangels Rezensenten bringen wir stattdessen ein Spiel, dessen Handlung in den französischen Alpen spielt...



Titel: **Wasserkraft**
Autoren: **Simone Luciani & Tommaso Batista**
Verlag: **Feuerland Spiele**
Jahrgang: **2020**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren**
Dauer: **60 - 120 Minuten**
Preis: **Euro 66,90**

Einleitung

Strom aus Wasserkraft, womöglich eine Variante des Spieleklassikers "Funkenschlag"? Wohl kaum, denn sonst müsste es natürlich ein Spielname mit F sein, vielleicht Flusskraft oder so ähnlich. Thematisch ähnlich, aber spielerisch völlig anders produzieren wir hier zwar auch Strom, die Versorgung findet

aber nur abstrakt statt, Städte sind uns egal. Die spielerische Konzentration liegt auf der Produktion, mittels Wasser, das den Berg hinab fließt. Es klappert die Mühle am rauschenden Bach, sang man da wohl früher, und bei wem sie am lautesten klappert, der hat am Schluss die Nase vorn. Klappern gehört eben zum Handwerk.

Spielbeschreibung

Es beginnt alles mit einem kleinen **Wassertropfen**, der hoch oben von der Bergspitze hinab fließt, runter ins tiefe Tal. Doch nicht die Natur, der Mensch setzt diesem Tropfen ein kleines Hindernis entgegen, einen Staudamm. Und an dieser Stelle beginnt das Spiel.

An 3 **Staudämmen** haben sich zu Spielbeginn einige Wassertropfen gesammelt. Wir Spieler beginnen damit, das Wasser von dort zu unseren **Turbinenhäusern** zu leiten. An diesen nutzen wir die Kraft des Wassers, um damit **Strom zu produzieren**. Dabei fließt das Wasser von den Staudämmen durch Rohrleitungen in unsere Kraftwerke und dann weiter, zurück in den Fluss und das Tal hinab. Schnell sind die

anfänglichen Wasservorräte aufgebraucht.

Doch wir arbeiten an der **Effizienz** dieses Systems. Neue und höhere Staudämme werden gebaut, die mehr Wasser aufhalten können. Verzweigte Pumpsysteme leiten das Wasser von einem Flussbett zum anderen, und im Idealfall kann es dabei gleich mehrfach für die Stromproduktion eingesetzt werden, bis es endlich unten im Tal angekommen ist und Richtung Meer verschwindet.

Immer höher in die Berge werden die Staudämme gebaut, versuchen wir Spieler uns gegenseitig buchstäblich das Wasser abzugraben. **Spielreihenfolge** und **Timing** sind dabei von großer Wichtigkeit, damit die Produktion optimal läuft. Der Strombedarf (für die Siegpunkte) steigt von Runde zu Runde, und es wird immer schwieriger, die Nachfrage zu befriedigen. **Permanenter Mangel** herrscht an Geld, Ingenieuren und ganz besonders auch an Baumaterial. Je höher der Berg, desto aufwändiger ist es, dort zu bauen. Doch der frühe Zugriff aufs Wasser erweist sich oft als entscheidend, damit die Stromproduktion so verläuft, wie geplant.

Fortsetzung von „Wasserkraft“

Planen, vorausschauen, haushalten. Nur wer diesen Dreisatz optimal miteinander verknüpft, geht am Ende als erfolgreicher Energiekonzern in die Spielgeschichte ein. Bauchspieler bleiben meist vorher irgendwo auf der Strecke und verheddern sich in ihrem eigenen Netz aus wollen, müssen und nicht können.

Fazit

Staudämme, Kraftwerke und Pumpstationen, dazwischen noch etwas **Wasser.** Auf den ersten Blick besteht "Wasserkraft" nur aus recht wenigen Elementen. Doch wo und wie die Gebäude zueinander stehen, wo das Wasser langfließt und was sich daraus machen lässt, da steckt einiges an Optionen drin.

Entscheidend ist, von Beginn an den **Weg des Wassers** aus den Bergen **richtig einzuschätzen.** In welchem Fluss fließt wie viel Wasser, welcher Mitspieler leitet dieses Wasser wohin, wo muss man die eigenen Staudämme bauen, um von der Produktion der Mitspieler zu profitieren? Zu Anfang des Spiels mag man es kaum glauben, aber obwohl objektiv nur sehr wenig Wasser ins Spiel gelangt, reicht dies, durch die Möglichkeit es mehrfach zu nutzen, am Ende dann doch aus, um große Men-

gen Energie zu produzieren.

Der Clou an diesem Spiel, um den sich die meisten Aktionen drehen, ist auf jeden Fall das „**Bau-Rad**“. Eine runde Scheibe, die in 6 Abschnitte aufgeteilt ist. Eine Art zweites Workerplacement



im Spiel. Jedes Mal, wenn wir ein Bauwerk auf dem Spielplan erreichen wollen, müssen wir die entsprechende Bauaktion als Marker in dieses Rad legen und dazu die notwendigen Baumaschinen, Bagger und Zementmischer. Anschließend wird das Rad ein Segment weiter gedreht. Und erst, wenn dieses Rad 6-mal weiter gedreht wurde, bekommen wir die Bauaktion samt Maschinen wieder zurück, können sie also ein zweites Mal ausführen.

Dadurch sind wir im Spiel nicht nur durch einen Mangel an Baumaschinen limitiert, sondern auch durch die Aktion an sich. Diese **zusätzliche Einschränkung** macht jede Bauaktion noch entscheidender, da damit nicht nur das

Bauen an sich entscheidend ist, sondern auch noch die Reihenfolge der Bauten, da dies Auswirkungen hat, wann ich welche Aktion und welches Material wieder zurück bekomme und neu einsetzen kann.

Was bei einem Spiel dieser Art aber natürlich auch drinsteckt, ist die Option, sich durch gezieltes Missmanagement schon früh zu disqualifizieren. Gerade die ersten Bauteilscheide sind langfristig richtungsweisend. Als Anfänger kann man schon in der ersten Runde das Spiel verlieren, ohne dass man es groß merkt. Das kann dann zu einer rechten Frustration werden, wenn man von der Wasserversorgung nach und nach abgeschnitten wird, und statt immer mehr nur immer weniger machen kann. Ausgleichende Spielelemente, die hintenliegende Spieler bevorzugen, gibt es kaum.

Doch was ich bei einem Familienspiel kritisieren würde, finde ich **für ein Expertenspiel OK.** Schließlich soll es einem ja die Möglichkeit bieten, über mehrere Partien sein Spiel zu verbessern und die Möglichkeiten des Spiels zu erkunden. Und als Expertenspiel darf man "Wasserkraft" sicher einordnen. Sowohl Umfang der Regeln als auch Spieldauer stellen hohe Ansprüche an die Ausdauer der

Fortsetzung von „Wasserkraft“

Spieler. Eine **Partie zu dritt dauert gut und gern zwei Stunden,** zu viert werden es eher drei. Und diese Zeitvorgabe schafft man auch nur, wenn alle die Regeln halbwegs kennen und normal spielen. Auch das für ein solches Spiel OK, aber dann muss es einen auch recht packen.

Meine persönliche Spielempfehlung ist ganz klar zu dritt. Das liegt zum einen an der Spieldauer, die dritte Stunde mehr ist ja im Wesentlichen eine, in der der vierte Spieler agiert. Außerdem wird es zu dritt recht schnell eng auf dem Spielplan, für meinen Geschmack zu eng, was dummerweise eher den Zufällen Vorschub leistet, wer produziert zu erst, und läuft das Spiel in einem für mich passenden Rhythmus, oder genau dagegen?

Material: Nicht gerne lästere ich übers Spielmaterial, aber hier ist gut gemeint doch recht weit weg von gut gemacht. So schön all diese speziellen kleinen Holzteile auch sind, besonders praktisch sind sie nicht. Gerade die Teile, die man häufig braucht, sind zu klein und im Spiel zu viert auch einfach zu wenig. Ständig muss ein Spieler kleine Maschinen in große wechseln, damit genügend „Wechselbagger“ und Betonmischer da sind. Das nervt. **Ausreichend Materi-**

al für den Normalfall erwarte ich schon in einem Spiel.

Dass die Gebäude bei jedem Spieler anders aussehen, ist nett, **erhöht die Übersicht aber nicht.** Und die Krone des Unbrauchbaren sind schließlich die unsäglich kleinen Wassertropfen (der englischen Version!). Hübsch an-



zusehen, häufig zu verschleppen, aber kaum vom Spielplan zu greifen, empfinde ich sie als richtiges Ärgernis. Materialtechnisch würde ich daher nur 2 Punkte vergeben.

Aber auch **spieltechnisch verbleibe ich mit gemischten Gefühlen.** Obwohl das Spiel vieles hat, was ich gerne mag, kann es mich auf Dauer doch nicht so recht fesseln. Das mag daran liegen, dass ich häufig mit neuen Spielern gespielt habe, wodurch der Erklärtaufwand hoch und der Spielfluss eher zäh ist. Aber so empfinde ich den Spielverlauf auf Dauer als **relativ starr und repetitiv.** Die Überlegungen, die ich anstelle, sind von Partie zu Partie

immer ähnlich. Wenn der Spieler im Flussbett „über mir“ das Wasser nach rechts pumpt, muss ich meinen Staudamm auf diese Seite bauen. Es ist schlicht keine Option, auf die andere Seite zu bauen, um damit z. B. eine Extremstrategie zu verfolgen. Entsprechend baut der Spieler nach mir wieder dort, wo das Wasser nach meiner Pumpenaktion entlang fließen wird.

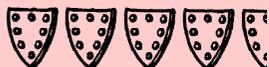
Ähnlich verhält es sich mit dem Wasser. Ich sehe, wann es kommt, allenfalls bin ich abhängig davon, wann der Spieler „über mir“ produziert. Aber Alternativen gibt es nicht. Spätestens wenn mein Staudamm voll ist, produziere ich Strom. Alles läuft in etwa wie ein Uhrwerk, immer gleichmäßig im Kreis. **Für meinen Geschmack gibt es etwas wenig Abzweigungen und Varianten.** Zwar kann ich viel machen, gleichzeitig aber nur wenig beeinflussen. Am Ende des Spiels haben alle Spieler etwa das Gleiche gemacht, gleich viel gebaut, und einer dabei 10 Energie mehr produziert als die Anderen. Aber keiner hat einen Brunnen gebaut und damit den anderen das Wasser abgegraben oder eine effizientere Pumpe entwickelt.

Soweit ich das bisher sehe, kann man das Spiel auf genau die eine Art spielen, wie der Autor sich das gedacht hat. Unbekannte Wanderwege oder überraschende Seitentä-

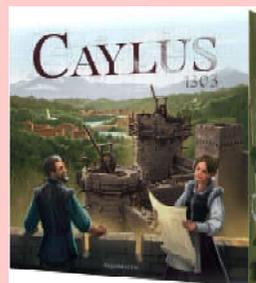
Fortsetzung von „Wasserkraft“

ler lassen sich in diesen Bergen nicht entdecken. Nur Optimierungen auf einem Weg. Das macht einige Runden Spaß, auf Dauer ist mir das aber zu wenig, daher fürchte ich, werden meine Flüsse schon recht schnell wieder austrocknen. Wenn. Ja wenn da nicht die **Erweiterung** wäre, aber das ist ein Thema für eine andere Rezension.

Game News -
Wertung



Michael
Timpe



Caylus 1303
Historienfilm
Frankreich 2020
Regie: William Attia
Space Cowboys Films
Dauer: ca. 90 min.

Der Film-Tipp des Monats

Der Streifen „Caylus“ hat im Jahre 2005 für viel Furore gesorgt. Es war zwar nicht der allererste Film, der zeigt, wie Arbeiter an verschiedenen Orten eingesetzt wurden, um dort ihre Arbeiten zu verrichten. Aber Regisseur William Attia gelang dies auf eine Weise, welche sowohl bei der Kritik als auch beim Publikum sehr gut ankam. Trotzdem scheint er noch Verbesserungspotential erkannt zu haben, denn letztes Jahr begann er mit den Dreharbeiten für ein Remake. Er hat darin die Handlung - der Bau eines mittel-



alterlichen Schlosses und des vorgelagerten Dorfes - etwas gestrafft, ohne den Reiz des Originals zu verlieren. Außerdem konnte er sich mit höherem Budget nun eine üppigere Ausstattung leisten. Prädikat nach wie vor sehenswert!



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.

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

Spielefest, ...)

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



Schreiberlinge gesucht !!!

„Connard d' Virus“, auf gut Deutsch: „Scheiß-Virus“, wie es der französische Sänger Renaud in einem (eher misslungenen) Song ausdrückt. Nicht nur, dass dieses „depperte“ Covid 19“ Spieleabende, Spielereffen, Spielmessen und Spieleabende verhinderte, und nun zu allem Überdruß sich zudem einbildet, mit Mutationen noch weiter unser soziales Leben zu stören und zu behindern. Die Beschränkungen haben auch

weitere Auswirkungen auf unser liebtes Hobby. Durch zu wenig Testmöglichkeiten fällt es Eurem Pöpperl - so wie anderen Rezensenten - zunehmend schwer, fundierte Spielkritiken zu verfassen. Die Game News mussten daher tatsächlich einmal aussetzen. Dies allein wäre ja vielleicht noch zu verschmerzen, aber Euer liebster Rezensent ist nämlich auch noch für ein Online-Spielmagazin tätig: „H@ll 9000“.

Leider haben einige Kollegen aufgehört oder zumindest ihre Schreibfähigkeit vorübergehend eingestellt, sodass der Fortbestand des Magazins gefährdet ist. Die verbliebenen Rezensenten können nicht alleine für den notwendigen Output sorgen, und eine weitere Reduzierung der Erscheinungen wirkt sich negativ auf die Besucher-

zahlen aus. So bleibt uns nichts anderes übrig, als neue Rezensenten zu rekrutieren.

Daher der inbrünstige Aufruf Eures besorgten Pöpperls: Besinnt Euch auf Eure Deutschkenntnisse, gebt Euren Drang nach, Eure Meinung, Eure persönlichen Anmerkungen, Eure Eindrücke zu Papier bzw. auf den Bildschirm zu bringen. Ihr könnt ja „klein“ anfangen, und Eure ersten Rezensionen für die „Game News“ schreiben. Und keine Angst, erstens ist die Redaktion nicht kleinlich, was Stilfehler u. ä. anbelangt, und zweitens würde sich Euer Pöpperl höchstpersönlich um das Lektorat kümmern.

Es wäre schön, wenn sich auf diese Weise der eine oder andere Rezensent finden lassen könnte, wünscht sich
Euer Pöpperl