

KNIGHTS OF THE BRITISH EMPIRE

Knobelritter geben sich am 11. Jänner sehr britisch! (S. 1)



351. Ausg. 05. Jan. '22
Auflage 100 Stück (!!!)
32. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Disney Fans,

ja, ich geb's zu, als Kind der 70er sieht für mich „**Robin von Locksley**“ als allererstes aus wie ein roter Fuchs. Daran haben weder Mel Brooks, Kevin Costner noch Russel Crowe etwas ändern können.

Da der Konzern ja gerade dabei ist, alle seine Klassiker als live action neu zu verfilmen und mit dem Dschungelbuch und König der Löwen schon viel Erfahrung in Sachen (e)motion capture gesammelt hat, ist es nur eine Frage der Zeit, bis die visuell modernisierte anthropomorphe Version der „**Abenteuer des Robin Hood**“ gestreamt werden kann.

England hat allerdings noch mehr zu bieten als den von Hollywood in Beschlag

genommenen Rächer der Ent-erbt. Ken Follett widmet sich ja mit Vorliebe den menschlichen Dramen rund um die Errichtung bedeutender Bauwerke. Diesmal ist in „**Kingsbridge**“ eine von Wikingern zerstörte Brücke im Fokus der Handlung.

Vom tiefen Mittelalter bis zur ersten Weltausstellung in London ist es zwar ein weiter Weg, aber ich bin mir sicher Ken Follett wird früher oder später auch dort landen und vom einfachen Arbeiter bis zu Queen Victoria schicksalhafte Ereignisse rund um den Bau des „**Crystal Palace**“ zu berichten wissen.

God save the dear old queen,

Yours truly
Oliver

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner
Spielekreis



Graf Ludo 2021

Gleichzeitig wurde in Leipzig auch der Sieger in der Kategorie „Beste Kinder-spielgrafik“ gekürt. Der Sieg geht dabei an das Spiel „**FABELWELTEN**“ (Lifestyle Boardgames bzw. Asmodée Spiele, Autoren: Marie & Wilfried Fort, Grafik: Irina Pechenkina, & Eugene Smolenceva).

ritter der knobelrunde

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 16. Jänner 2022.

It's Sauna-Time!

Jeden Donnerstag trifft sich die Saunarunde „Schweiß-perle“ ab ca. 19:00 Uhr zum gemeinsamen Schwitzen, Fußball-schauen und -zwischen den Aufgüssen - auch für das eine oder andere Spielchen. Gäste willkommen! Achtung: Es gilt natürlich aus Sicherheitsgründen die 2G-Regel!

Klubmeisterschaft

Nachdem der Gewinner des „Knobelpreis 2021“ feststeht - es ist „**Juicy Fruits**“ von Christian Stöhr (Pegasus Spiele) - können wir auch die Klubmeisterschaft fixieren: Samstag, der **22. Jänner 2022 ab 13:00 Uhr**, wie gewohnt im Traunerhof. Kommt recht zahlreich!

Jahresrückblick 2021

Es waren - Pandemiebedingt - insgesamt nur 6 punkterelevante Spieleabende im Jahr 2021, nämlich von Juni bis November. Somit ist die Krone heuer ein bisschen weniger wert. Hier die neue Hierarchie der Knobelrytter:

1. König Franky	107
2. Prinz Roland	89
3. Herzog Jakob	88
4. Herzog Reinhold	69
5. Baron Thomas L.	43,5
6. Graf Oliver K.	43
7. Königin Ute	34
8. Prinzessin Luise	32
9. Lady Nicole	31,5
10. Sir Christoph	20

Weitere Daten

Den höchsten Punkteschnitt erzielte Thomas L. (3,35 Punkte pro Spiel). Die meisten Siege teilten sich Franky und Jakob (je 18 Siege), allerdings hatte Franky auch die meisten Spiele (42), während Jakob die höchste Siegquote (53%) hat.

Game News - Spielekritik

Thema „England“ - da muss man nicht lange überlegen, wer wohl der bekannteste Volksheld des Landes ist. Weshalb das nachfolgend beschriebene Spiel auch wunderbar passt...



Titel: Die Abenteuer des Robin Hood
Art: Kooperationspiel
Autor: Michael Menzel
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 60 Minuten
Preis: ca. Euro 48,-

Einleitung

Die Legende von Robin Hood gehört - wie auch die Arthus-Sage - zu den bekanntesten Erzählungen. Obwohl in den ältesten schriftlichen Quellen noch als gefährlicher Wegelagerer einfacherer Herkunft geschildert, wandelte sich die Figur später zum geeigneten angelsächsischen Adligen und Vorkämpfer für soziale Gerechtigkeit.

Die Geschichte wurde ja schon unzählige Male geschrieben, verfilmt und "verspielt", sodass sich die Frage stellt, was ein kürzlich erschienenes Brettspiel mit dem Ti-



tel "Die Abenteuer des Robin Hood" wohl Neues zu bieten hätte. Lassen wir uns mal überraschen...

Spielbeschreibung

Wie nicht anders zu erwarten, zeigt der riesige Spielplan die Stadt Nottingham samt der Burg des Sheriffs, sowie den angrenzenden Sherwood Forest. Auffällig sind die vielen kleinen herausnehmbaren Felder, durch die sich Orte verändern und vor allem verschiedenste Personen auftauchen oder wieder verschwinden können.

Die Spieler übernehmen die Rollen von Robin Hood, Little John, Maid Marian und Will Scarlett und erhalten jeweils ihre dazugehörigen Spielfiguren, welche an ihren designierten Startplatz gestellt werden. Für jeden Spieler wird eine farblich passende Scheibe in den Stoffbeutel gegeben, dazu kommen noch eine weiße, eine graue, eine rote und eine violette Scheibe. Die beiden Letzteren stellen ihre Widersacher dar. Zusätzlich wird noch - je nach Szenario - eine bestimmte Anzahl an weißen und violetten Holzwürfeln in den Beutel gesteckt.

Der Stoffbeutel regelt auch die Spielerreihenfolge, denn nacheinander werden

daraus zufällig Scheiben gefischt. Wird die Scheibe eines Spielers gezogen, hat dieser einen Spielzug. Zuerst führt der Spieler eine Bewegung aus, indem er beliebig viele seiner Spielfiguren (maximal 5) aneinander reiht. Schließlich kann er am erreichten Ort eine Aktion durchführen, indem er mit einem Element des Spielplans, das er mit seiner Figur berührt, interagiert.

Viele Gegenstände, Personen, Orte sind mit einem "!" versehen, was bedeutet, dass sie erkundet werden können. Dafür wird im Buch auf der entsprechende Seite nachgeschlagen und an der richtigen Stelle vorgelesen. Dies bringt meist wichtige Hinweise, die für die Bewältigung der Hauptaufgabe hilfreich sind. Andere Spielelemente - vor allem Wachen und Adelige - können überwältigt werden. Dazu müssen Holzwürfel aus dem Beutel gezogen werden. Nur wenn es dabei gelingt, die erforderliche Anzahl an weißen Holzwürfeln zu ziehen (meistens 1 Würfel, bei schwierigeren Gegnern können es auch mehr sein), konnte der Gegner erfolgreich besiegt werden.

Einige Scheiben hingegen bewirken, dass der Gegner aktiv wird ("dunkle Ereignisse"). Bei einer violetten

Fortsetzung von „Die Abenteuer des Robin Hood“

Scheibe bewegt sich die Figur von Sir Guy von Gisbourne über den Spielplan, immer auf der Jagd nach dem ihm am nächsten Spieler. Eine rote Scheibe wiederum lässt die Hoffnung im Land sinken, einige Wachen und Adlige auftauchen bzw. wieder verschwinden, und lässt Wachen Spielfiguren gefangen nehmen, die gerade auf derselben Lichtung stehen. Vor allem aber bewirken rote Scheiben, dass die Zeit ver-rinnt, indem eine der anfangs auf den Plan vorbereiteten Sanduhren entfernt wird, und das Spielende somit näher rückt.

Gelingt es den Spielern rechtzeitig, die ihnen gestellte Aufgabe zu erledigen, haben sie gemeinsam gewonnen und können das nächste Kapitel der Geschichte in Angriff nehmen. Wurde allerdings vorher die letzte Sanduhr entfernt, sind sie gescheitert und müssen es nochmal versuchen.

Fazit

Und? Was bietet "Die Abenteuer des Robin Hood" nun Neues? Thematisch eher wenig. Es weicht in allen Kapiteln und Handlungsabläufen kaum von der uns heute bekannten Story ab. Nach wie vor werden die armen Dorfbewohner von der Obrigkeit ausgebeutet, werden reiche Adlige von den Geächteten ausge-

raubt, und schmiedet Prinz John und der Sheriff von Nottingham finstere Pläne. Das soll wohl so sein, trotzdem hätte man sich den einen oder anderen Twist, die eine oder andere überraschende Wendung gewünscht.



Dafür aber finden wir spielerisch erstaunlich viele Ideen vor. Michael Menzel übernimmt einige Mechanismen, einige Elemente aus anderen Spielen und kombiniert diese geschickt miteinander, sodass ein völlig neues Spielgefühl entsteht. Ich muss zugeben, ich bin beeindruckt. Sein Erstlingswerk "Die Legenden von Andor" war zwar nicht schlecht, ich war aber nie ein richtiger Anhänger dieses kooperativen Fantasy-Abenteuerspiels. Mit diesem Werk hingegen hat er bewiesen, welch guter Spieleautor in ihm steckt.

Zu den faszinierendsten Aspekten zählt für mich die Art und Weise, wie die Bewegung der Figuren gehandhabt wird. Der Spielplan weist keine Felder oder sonst irgendeine Einteilung auf. Will ein Spieler seine Figur bewegen, legt er nacheinander seine Bewegungs-Figuren an seine Standfigur an und bildet so eine

Kette, an deren Ende er seine zweite Standfigur stellt. Dabei muss er nur darauf achten, dass er nicht über Bäume, Häuser, Personen, Felsen oder sonstiges ziehen darf. In dieser Hinsicht erinnert das Spiel ein wenig an "Table Top"-Games, welche eine ebenso große Aktionsfreiheit auf dem Spielplan erlauben.

Die maximale Zugweite sind somit etwa 13 cm auf dem Spielplan. Es ist manchmal jedoch sinnvoller, kürzere Strecken zurückzulegen, denn wenn man auf die Verwendung seiner langen Figur verzichtet (man nennt dies "Kräfte sparen"), darf man einen weißen Würfel in den Beutel werfen, was sich in späteren Situationen positiv auswirkt.

Ein weiteres Element, das sich Menzel aus anderen Spielen entliehen hat, ist nämlich das sogenannte "Bag Building". In den Beutel kommt anfangs eine bestimmte Anzahl violetter und weißer Würfelchen. Im Zug von Guy von Gisbourne kommen weitere violette Würfelchen hinzu, während durch das Kräftesparen jeweils 1 weißer Würfel in den Beutel gelangt. Will man einen Gegner überwältigen, fischt man Würfel aus dem Beutel, und nur wenn man dabei auch einen weißen Würfel erwirbt, gilt der Kampf als gewonnen. Einige hartnäckigere, stärkere Gegner können das Ziehen von mehr weißen Würfeln erfordern. Dies sorgt für interessante taktische Entscheidungen.

Fortsetzung von „Die Abenteuer des Robin Hood“

Der Stoffbeutel erfüllt übrigens noch eine andere Funktion. Er regelt nämlich die **Spielerreihenfolge**. Die Spieler sind also nicht reihum an der Reihe, sondern agieren dann, wenn die Scheibe ihrer Spielerfarbe aus dem Beutel gezogen werden. Zwar keine neue Idee, passt aber hier sehr gut ins Gesamtkonzept, und sorgt zudem für ein paar knifflige Situationen. Im Beutel befinden sich noch zwei besondere Scheiben. Bei der grauen Scheibe ist ein beliebiger Spieler an der Reihe, bei der weißen Scheibe wiederum dürfen alle Spieler in der Reihenfolge ihrer Wahl drankommen.

Immer wieder kommt es im Spiel vor, dass ein Spieler einen **Gegenstand in Besitz** nimmt, meist nachdem er einen Adligen erfolgreich überfallen konnte. Dies wird nicht durch Plättchen, Karten oder sonstiges angezeigt. Vielmehr legt der Spieler einen Holzwürfel in seiner Farbe auf die entsprechende Abbildung des Spielplans. Die Spieler haben daher bis auf ihre zur Bewegung notwendigen Figuren keinerlei Spielmaterial vor sich liegen, eine - wie ich finde - recht gelungene Reduktion auf das Wesentliche. Die Gegenstände selbst haben zum Teil recht starke **Auswirkungen**, so erlaubt etwa ein Goldbeutel einem Spieler einen Extrazug, andere können recht wirksam im Kampf eingesetzt werden.

Das Geschehen spielt sich somit nur auf dem Spielplan und **im Buch** ab. Letzteres ist überhaupt das wichtigste Instrument, um die Geschichte voranzutreiben. Alle relevanten Personen und Gegenstände auf dem Spielplan sind deshalb mit Nummern versehen. Will man also beispielsweise den Schmied befragen, muss nur auf der entsprechenden Seite des Buchs nachgeschlagen werden. In den meisten Fällen verändert sich das Gespräch je nach Kapitel, oft muss der aktive Spieler auch zwischen mehreren Möglichkeiten wählen.



schichte, und wie man das Abenteuer gemeinsam bestehen kann. **Taktisch sind die Möglichkeiten eher begrenzt**, dennoch sollten sich die Spieler gut absprechen, wer sich wohin begibt, wer welche Aufgabe erledigen soll,

schließlich gilt es, die **limitierte Zeit** für ein Kapitel zu berücksichtigen.

Auch beim spielerisch interessantesten Aspekt, dem Bagbuilding, welches natürlich einen **hohen Glücksfaktor** mit sich bringt, sollten die Aktionen der Spieler gut aufeinander abgestimmt werden. Das richtige **Timing** kann helfen, zum richtigen Zeitpunkt die Chance auf einen erfolgreichen Kampf zu erhöhen. Insgesamt besticht die **dichte und immersive Atmosphäre**, die Michael Menzel geschaffen hat, und welche die Spieler tief ins Geschehen eintauchen lässt.

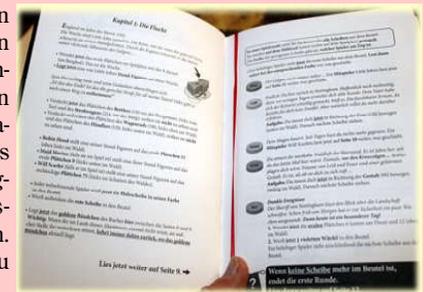
Und wenn ich schon so voll des Lobes bin, muss ich unbedingt auch noch die fast schon geniale Art und Weise würdigen, wie die Spieler in den ersten beiden Kapiteln an das Spiel **herangeführt** werden. Ab dem 3. Kapitel sind

Fortsetzung von „Die Abenteuer des Robin Hood“

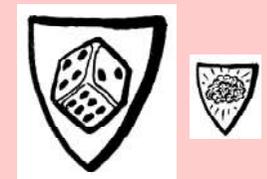
dann wirklich alle Regeln komplett erklärt. Da es **zwei Handlungsstränge** gibt - ab dem 5. Kapitel müssen sich die Spieler für eine von zwei Möglichkeiten entscheiden -, lässt sich die vollständige Kampagne auch noch ein zweites Mal durchspielen. Und auch für weitere Partien wurde vorgesorgt.

Das **Spielsystem ist aber so variabel**, dass wohl bald schon neue Abenteuer erscheinen werden. Alles was man dazu benötigt, ist ein Buch, eventuell noch ein zusätzlicher Spielplan mit neuen Figuren und weiteren Elementen. Ich rechne fix mit ein paar

Erweiterungen in den kommenden Jahren. "Die Abenteuer von Robin Hood" könnte damit für "Kosmos Spiele" eine langfristige Erfolgsgeschichte werden. Und wozu? Zu Recht!



Game News - Wertung



p.S.: Es sind tatsächlich schon die ersten kleinen Erweiterungen erschienen, erhältlich in größeren Umschlägen...



HALL OF GAME

Nachdem es - Corona-bedingt - im Dezember wieder keine Abstimmung gab, bleibt es bei der Wertung vom November, welche ich anschließend noch mal wiedergebe. Insgesamt hat es daher im Jahre 2021 bloß sechs punktrelevante Spieleabende, und daher auch nur ebenso viele Abstimmungen gegeben.

Es verwundert daher auch nicht, dass es letztes Jahr also nur drei (3!) Spiele in unsere „Hall of Games“ geschafft haben: FLÜGELSCHLAG, AZUL - DER SOMMERPAVILLON und erst kürzlich HILO. Wenigstens stehen zwei Spiele recht knapp davor, in unsere Ruhmeshalle aufzusteigen: TEOTIHUACAN (der Favorit der Spielexperten), sowie LETTERJAM (der Liebling der Gelegenheitsspieler).

Es bleibt zu wünschen, dass es bald einmal genug ist mit Lockdown und Ausgangsbeschränkungen, damit wir unserem liebsten Hobby endlich wieder mal ungestört nachgehen können. Es warten schließlich noch so viele Spiele darauf, getestet, ausprobiert und gespielt zu werden...

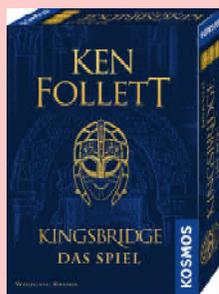
Die Wertung:

1. Letter Jam	6/+11/-1/16/ =
HILO	4/+13/-1/16/++
3. Die Crew - Mission Tiefsee	2/+13/-0/15/ +
4. Teotihuacan	3/+ 6/0/ 9/ -
Maracaibo	1/+ 8/0/ 9/ +
6. Dune Imperium	2/+ 5/0/ 7/ =
7. Die Ruinen von Arnak	1/+ 2/0/ 3/ =
Noch mal	0/+ 4/-1/ 3/ +
Paleo	*2/+ 1/0/ 3/ +
10. Hallertau	1/+ 1/0/ 2/ -
My Gold Mine	*1/+ 1/0/ 2/ +
12. MicroMacro Crime City	0/+ 1/-1/ 0/ -

Vorschläge: Kingsbridge (1 x), The Loop (1 x), Insel der Katzen (1 x)

Game News - Spielekritik

Auch die Handlung des nächsten Spiels stammt aus dem Reich der Phantasie, aber es spielt ebenfalls in England...



Titel: Kingsbridge
Art: Kartenablagenspiel
Autor: Wolfgang Kramer
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 1 bis 5 Spieler
Alter: ab 10 Jahren (?)
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: Euro 14,90

Einleitung

Ach, was habe ich mich penibel vorbereitet für diese Rezension. Habe mir den Roman "The Evening and the Morning" auf meinen e-Reader hochgeladen, in jeder freien Minute Kapitel für Kapitel des Prequels von Ken Follett's Bestseller "Die Säulen der Erde" verschlungen. Alles, um dem werten Leser ausreichend Hintergrundinformationen über die Geschehnisse um Dreng's Ferry und die Erlebnisse der Protagonisten Edgar, Wilwulf, Ragna, Wynstan, Aldred, usw. weitergeben zu können.

Doch dies alles war ziemlich umsonst, denn im Gegen-



satz zu den Spielen über die anderen Romane dieser Reihe gibt es im Spiel "Kingsbridge" fast keinen Bezug zur literarischen Vorlage. Wir müssen lediglich versuchen, unsere Handkarten so gut wie möglich in die ausliegenden Kartenreihen unterzubringen.

Spielbeschreibung

Es handelt sich also um ein **gewöhnliches Kartenspiel**. Wie in einem Rommé-Blatt kommen die **Werte von 1 bis 13 je acht Mal** vor, allerdings ohne irgendwelche Farben, wie Karo oder Pik aufzuweisen. Anfangs werden 6 Reihenfolge-Karten in die Tischmitte gelegt und diesen vom gut gemischten Stapel der **Story-Karten** zufällig je 1 Karte zugeteilt. Die restlichen Karten werden gleichmäßig unter uns Spielern verteilt, sodass sie unseren persönlichen Nachziehstapel bilden. Von diesem nehmen wir dann 6 Karten auf die Hand.

Unser **Spielzug** besteht darin, Karten aus unserer Hand in die Reihen abzulegen, wobei jede gelegte Karte genau um 1 höher sein muss als die vorherige. Außerdem dürfen wir beliebig Karten umschichten, solange dies nicht der beschriebenen **Legeregel** (aufsteigend und lückenlos!) widerspricht. Sobald in einer Reihe alle Karten von 1 bis 13

liegen, ist die Reihe vollendet, und diese Karten wandern auf den Ablagestapel. Jede leere Reihe - sei es durch Umsortieren oder durch Vollen - kann mit einer beliebigen Karte begonnen werden.

Auf diese Weise versuchen wir, so viele Handkarten loszuwerden wie möglich. Alternativ können wir aber auch - statt Handkarten anzulegen - beliebig viele Handkarten unter unseren eigenen Nachziehstapel legen. Abschließend ziehen wir wieder so viele Karten vom Nachziehstapel, bis wir wieder 6 Karten auf der Hand halten, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wenn es uns auf diese Weise gelingt, zuerst all unsere Karten loszuwerden, gewinnen wir die Partie.



Fazit

Ich kann förmlich den Protest des Lesers hören: "Das war schon alles?!" Ja, tatsächlich, das sind bereits alle Regeln für das Grundspiel. Im Prinzip spielen wir also eine **Patience im Mehrspielermodus**. Wie bei dieser belieb-

Fortsetzung von „Kingsbridge“

geschickte Handwerker Edgar, die französische Fürstentochter Ragna aus Cherbourg oder der machthungrige Bischof Wynstan.

Naturgemäß ist der **Glücksfaktor recht hoch**. Wer öfter geeignete Karten vorfindet, wird seine Karten automatisch los, sein Kartenstapel schrumpft schneller, während andere eventuell die suboptimale Alternative des Kartentauschens in Anspruch nehmen müssen, weil sie in ihrem Zug keine Karte ablegen können. Sicher, es gibt ein paar kleine Tricks und Raffinessen, um seine Chancen zu erhöhen, und man sollte wachsam den Überblick über alle Möglichkeiten bewahren, um nichts auszulassen. Der taktische Anspruch bleibt dennoch gering.

Dafür bleibt jede Partie **meist bis zum Schluss spannend**. Start-Ziel-Siege sind sehr selten. Selbst wenn man nur mehr wenige Karten hat, während die Mitspieler noch dicke Nachziehstapel besitzen, passiert es durch die nun reduzierten Möglichkeiten häufig, dass die Mitspieler noch näher rücken und einen manchmal sogar noch auf der Zielgerade überholen.

"Kingsbridge" bietet aber noch eine Variante, hier "**volles Spiel**" genannt. Dabei kommen 10 Personenkarten zum Einsatz. Diese stellen bekannte Charaktere aus dem Roman dar, wie der eingangs erwähnte Wilwulf, seines Zeichens Aldermann von Shiring, der

geschickte Handwerker Edgar, die französische Fürstentochter Ragna aus Cherbourg oder der machthungrige Bischof Wynstan.



Die **Personenkarten** werden anfangs ebenfalls gemischt und gleichmäßig verteilt, allerdings bilden sie dann einen offenen persönlichen Stapel. Während des eigenen Zugs kann man die Spezialfähigkeit seiner obersten Karte nutzen, welche daraufhin an den linken Nachbarn weitergereicht wird. Das Spiel erfährt dadurch zwar mehr Abwechslung, wird sogar etwas flotter, weil sie ja neue Möglichkeiten bieten, viel taktischer wird's aber nicht.

Und auch eine **Solo-Variante** wird angeboten, bei der es gilt, alle 104 Story-Karten in den Reihen anzulegen. Dabei darf in jedem Spielzug eine von 3 ausliegenden Personenkarten genutzt werden. Gelingt es dennoch nicht, mindestens 1 Handkarte anzulegen, muss 1 Handkarte auf den Minusstapel gelegt werden. Am Ende zählt jede Karte auf dem Minusstapel 5 Minuspunkte, während nicht genutzte Personenkarten (je 1) und leere Kartenreihen (je 2) Pluspunkte bringen. Um zu gewinnen braucht man am Schluss mindestens 1 Punkt.

Beim ersten Versuch habe ich ohne Probleme die Maximalpunktzahl (22 Punkte) erzielt, was mich etwas perplex zurückließ, in Folge bin ich aber auch ab und an gescheitert.

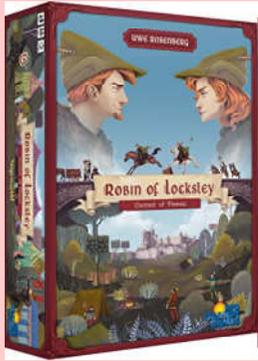
Abschließend noch mal zurück zum **Thema** des Spiels. Die Story-Karten sind einfach 13 Schlüsselereignisse des Romans, welche in chronologischer Reihenfolge die Werte von 1 bis 13 schmücken, beginnend vom Überfall der Stadt Combe durch die Wikinger (1) bis zum Beginn des Baus der Kathedrale durch Edgar (13). Ein sehr dürtiger thematischer Bezug, daran ändern auch die Personenkarten mit den Hauptcharakteren nicht viel. Hinsichtlich der Rezension hätte ich mir das Schmöckern also ersparen können. Da der Roman aber recht gut ist, habe ich es nicht bereut. Das Spiel selbst ist aber - im Gegensatz zu den ausgezeichneten Vorgängern - **für Vielspieler kaum geeignet**. Es richtet sich eher an den gelegentlichen Spieler, der dann aber dank der einfachen Mechanismen schnell Gefallen finden kann.

Game News - Wertung



Game News - Spielkritik

Wer noch einen Beweis benötigt, dass der „Rächer der Enterbten“ England größter Volksheld ist, hier ist er:



Titel: Robin von Locksley
Art: Set Collection Duell
Autor: Uwe Rosenberg
Verlag: Wyrmgold GmbH
Jahrgang: 2019
Spielerzahl: 2 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 30 bis 45 Minuten
Preis: ca. Euro 32,-

Einleitung

Die Geschwister Locksley versuchen mit schlaunen Beutezügen gegen die normannischen Lehensherren, das Lösegeld für König Richard Löwenherz aufzubringen. Welcher der beiden schafft das als Erster und wird zur Belohnung durch die Lieder der Barden unsterblich?

Spielbeschreibung

Ein Feld aus 5 x 5 Beuteplättchen wird ausgelegt, darum herum werden die so genannten Ruhmplättchen ver-

teilt, auf denen Texte zu lesen sind. Die beiden Barden werden auf den Startfeldern platziert, anschließend nimmt sich jeder Spieler ein Beuteplättchen aus einer Ecke, wobei sich die beiden Ecken gegenüberliegen müssen. Auf die entstandene Lücke werden die Robin-Figuren gestellt, und die Beuteplättchen werden umgedreht, so dass ihre Münzenseite zu sehen ist, so dass sie als Geld zählen.

Die Spieler kommen abwechselnd an die Reihe. Wer am Zug ist, muss seine Figur wie den Springer beim Schach versetzen, also zwei Felder in eine Richtung und ein Feld zur Seite. Dabei dürfen sie nie auf demselben Feld landen wie ihr Kontrahent. Das dort liegende Beuteplättchen legen sie anschließend sofort zu ihrem Vorrat (Achtung: nicht umdrehen!).

Zu beliebigen Zeitpunkten im eigenen Spielzug darf man seinen Barden vorwärts ziehen, sofern man die Aufgabe erfüllen kann, die auf dem Ruhmplättchen angezeigt wird, vor dem er steht. Alternativ kann man eine Goldmünze abgeben, um trotz nicht erfüllter Aufgabe ein Feld vorzuziehen. Es ist möglich, mehrere Schritte in einem Spielzug zu machen, sofern man genügend Aufgaben erfüllen bzw. Münzen abgeben kann.



Jederzeit während seines Spielzuges darf ein Spieler (s) eine Beutesammlung(en) auflösen. Beutesammlungen sind verschiedenfarbige Beuteplättchen, wobei man eine Sammlung erst verkaufen darf, wenn sie aus mindestens 3 Beutestücken besteht. Dafür erhält man eine Münze. Für die Abgabe jedes weiteren gleichfarbigen Beutestücks bekommt man eine weitere Münze.

Am Ende seines Zuges füllt ein Spieler immer den leer gewordenen Platz im Raster mit einem zufälligen neuen Plättchen auf.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler den Rundkurs zweimal absolviert hat. Vorzeit kann es zu Ende sein, wenn es einer der beiden Kontrahenten schafft, dem anderen eine Runde voraus zu sein und ihn auch noch zu überholen.

Fazit

Robin von Locksley besticht durch einfache Spielregeln. Abwechslungsreich wird



Fortsetzung von „Robin von Locksley“

das Spiel durch die Ruhmplättchen, von denen jedes andere Bedingungen aufweist. Nicht nur, dass es mehr davon gibt, als in einer Partie gebraucht werden, sondern auch ihre Anordnung am Rand des Plättchenrasters variiert von Partie zu Partie, so dass immer andere Vorgehensweisen notwendig sind, um vorwärts zu kommen. Sein Übriges tut die Plättchenauslage, die ebenfalls immer anders aussieht. So kann es vorkommen, dass eine der sechs Beutestück-Farben gar nicht oder recht häufig vertreten ist, oder aber die Farbverteilung ziemlich gleichmäßig ist. Dies alles beeinflusst das Spielgeschehen.

In der ersten Partie denkt man oft, dass ein Vorwärtskommen nur langsam möglich sein wird bei den vielen unterschiedlichen Bedingungen, welche die Ruhmplättchen vorgeben. Schnell merkt man aber, dass dem nicht so ist. Sicher kommt es vor, dass man in der ein oder anderen Runde seinen Barden gar nicht bewegen kann, dafür kann es aber durchaus passieren, dass er gleich sechs oder mehr Schritte auf einmal läuft, sofern man dafür sorgt, immer einige Münzen in der Hinterhand zu haben. Dies sorgt für ein schönes Spielgefühl, denn selbst wenn man mit dem eigenen Barden ziemlich hinten liegt, so besagt dies keines-

wegs, dass der Gegner gewinnen wird, denn die Verfolgung kann oft mit Riesenschritten aufgenommen werden.

Die Art der Aufgaben ist vielfältig. Mal muss man viele Münzen besitzen, ein anderes Mal dürfen es gar keine sein. Dasselbe gilt für die Anzahl der Beutestücke. Oder man benötigt bestimmte Sorten an Beutestücken, die eigene Figur



muss neben der gegnerischen stehen usw. Da die Aufgaben von Anfang an offen ausliegen, ist es wichtig, immer ein Auge auf die nächsten anstehenden Ruhmplättchen zu werfen, um planen zu können, denn aus dem Bauch heraus wird man eine Partie nicht gewinnen. Aus diesem Grund wäre es hilfreich gewesen, wenn die Texte der Ruhmplättchen ein bisschen größer ausgefallen wären. Nach einigen Partien hat man jedoch die Symbolik verinnerlicht und benötigt die geschriebenen Worte gar nicht mehr.

Schach mag ich persönlich überhaupt nicht, aber dieses Spiel, das sich des Rösselsprungs des Klassikers bedient, spricht mich sehr an, denn die Figuren nutzen immer nur ein- und dieselbe Bewegung, und es geht nicht

darum, Figuren des Gegners zu schlagen. Ab und zu wirft man zwar einen Blick auf die Beutesammlungen des Gegners, um zu sehen, was ihm zur Erfüllung der nächsten Aufgaben noch fehlt, um ihm vielleicht das entsprechende Beuteplättchen vor der Nase wegzuschnappen, aber meistens ist man damit beschäftigt, die Bedingungen zu erfüllen, welche vor dem eigenen Barden liegen.

Wer auf der Suche nach einem originalen Zwei-Personen-Spiel ist, das genügend Raum für Strategie und Taktik bietet, ohne in eine Grübelorgie auszuar-

ten, und sich nicht an der etwas seltsamen Hintergrundgeschichte stört, der sollte hier unbedingt zuschlagen!

Sandra Lemberger

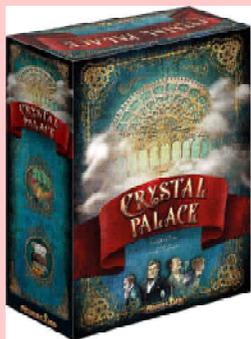
Game News -
Wertung



Danke für die vielen schönen Rezensionen. Wir werden dich nie vergessen.
R.I.P. Sandra

Game News - Spielkritik

Ich brauch' unbedingt noch ein Spiel zum Thema „England“. Ha, ich hab's! Auf „H@ll 9000“ hat doch Kollege Carsten Burak eine passende Rezension geschrieben! Sie ist zwar ungewöhnlich lange, aber so fülle ich wenigstens noch die 5 fehlenden Seiten...



Titel: Crystal Palace
Art: Worker Placement
Autor: Carsten Lauber
Verlag: Feuerland Spiele
Jahrgang: 2019
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 14 Jahren
Dauer: 90 - 150 Minuten
Preis: Euro 49,90

Einleitung

Im Jahr 1851 fand die erste Weltausstellung der Geschichte in London statt. Eine der hier der Weltöffentlichkeit präsentierten Neuheiten war der Telegraf. Vorgestellt wurde die Idee einer Industrieanstaltung dieser Größe zwei Jahre zuvor, 1849. In diesem Jahr begannen die Planungen.

Und über den Verlauf dieser drei Jahre spielen wir "Crystal Palace". Der Kristallpalast war ein eigens für diese



gewisse Mengen an Zeitungen belohnt werden, sind es bei den Briten in Westminster erhaltener Einfluss oder bei den Franzosen die Zahl der für ihre Sache gewonnenen Persönlichkeiten..

Gespielt wird über **fünf Runden**. Der Rundenfortschritt hat jeweils Einfluss auf erreichbare Siegpunkte für gebaute Prototypen sowie generierbare Aufmerksamkeit bei der London Times.

Zu Beginn einer Runde stellen wir parallel und geheim unsere **vier Startwürfel auf beliebige Augenzahlen** ein. Anschließend wird verglichen, wer hier den höchsten Gesamtwert eingestellt hat. Die niedrigste Gesamtaugenzahl bringt 1 Zeitung ein. Anschließend wird die eingestellte **Gesamtaugenzahl in Pfund bezahlt**.

Zeitungen können per Jederzeitaktion in unterschiedliche Dinge eingetauscht werden, seien es Zahnräder (werden für den Bau von Prototypen und das Anwerben von Persönlichkeiten benötigt), Bares, Schritte auf der Einkommensleiste oder ein weiterer Würfel.

Nachdem auf diese Weise der Startspieler für die ak

Veranstaltung gebautes Gebäude. 1936 fiel es vollständig einem Brand zum Opfer. Ein Londoner Stadtbezirk ist nach ihm benannt.

2-5 Spieler ab 14 Jahren vertreten hier je ein Land ihrer Wahl, um spektakuläre Erfindungen zu präsentieren, einflussreiche Persönlichkeiten jener Zeit für sich zu gewinnen und möglichst viel Aufmerksamkeit zu generieren.

Dieses 60 bis 150 Minuten dauernde Würfelspiel, erschienen bei Feuerland im Deutschen sowie Capstone Games im Englischen, ist Carsten Laubers Erstlingswerk. Würfel werden hier nicht gewürfelt, sondern beliebig eingestellt und mit diesen auf Aktionen geboten. Allerdings kostet jede Augenzahl Geld, und Geld ist stets knapp.

Spielbeschreibung

Jede Nation verfügt über eine auf dem **Spielertableau** abgebildete Besonderheit. Auf dessen linker Seite gibt es drei mit einem Assistenten erreichbare Fortschrittsfelder für eine bestimmte, nationenindividuelle Errungenschaft. Während die Niederländer für

Fortsetzung von „Crystal Palace“

tuelle Runde gekürt wurde, beginnt dieser mit dem Einsetzen des ersten Würfels auf einem der Gebotsfelder der Aktionstableaus. Er gibt mit der entsprechenden Augenzahl ein Gebot für eins der dortigen Aktionsfelder ab.

Reihum setzt nun jeder Spieler so lange je einen Würfel ein, bis entweder alle Würfel platziert wurden oder ein bzw. mehrere Spieler keine weiteren mehr einsetzen möchten.

Acht Aktionstableaus stehen uns in "Crystal Palace" zur Verfügung. Auf diesen gibt es stets **mehr Bietfelder** für unsere Würfel als Aktionsfelder. So kommt nicht jeder, der hier ein Würfelgebot abgibt, tatsächlich zum Zuge. Wer leer ausgeht, erhält 1 Trostpfund. Wer auf den jeweiligen Aktionstableaus das **Höchstgebot** abgegeben hat, darf dort seinen entsprechenden Würfel auf das freie, linke Aktionsfeld schieben und die Aktion ausführen. Dann ist an der Reihe, wer das zweithöchste Gebot abgegeben hat, usw. So werden die acht Tableaus nacheinander abgehandelt.

Die Aktionstableaus stellen Orte oder Institutionen dar, von der London Times über den Port of London, Waterloo Station, Westminster bis hin zum Reform Club oder dem Patent Office.

Im **Reform Club** werben wir Persönlichkeiten an,

im **Patent Office** erwerben wir Patente, die wir in Prototypen umwandeln können, bei der **London Times** erzeugen wir Aufmerksamkeit in Form von Schritten auf der Buzzleiste.



Am **Schwarzmarkt**, einem besonderen Ort, der über keinerlei Bietfelder verfügt, lassen sich Assistenten einsetzen oder bewegen, um dort Einkommenseffekte und Zahnräder zu erhalten. Wird hier das letzte, freie Feld besetzt, sagen die Bobbies Hallo und schicken alle bis auf den Neuzugang/Partycrasher nach Hause.

Wer Kosten nicht begleichen kann, muss **Kredite** aufnehmen. Diese drohen mit jeweils 8 - 10 Minussiegpunkten am Spielende, wer sie zurückzahlt, kann diese jedoch auf 5 reduzieren.

Wer nach Runde 5 die meisten Siegpunkte generiert hat, gewinnt das Spiel.

Fazit

Das Spiel kann man zu fünft spielen. Kann man. Wenn alle viel Zeit haben. Viel! Zeit!

60 bis 150 Minuten? Zu fünft? Dass ich nicht lache! Selbst mit vier Spielern sind drei Stunden schon sehr knapp kalkuliert. **Drei ist eine schöne Zahl!** Ein Trio mit zwölf Würfeln! Hier gibt es genügend

Wettbewerb um **begehrte** Aktionsfelder, und es bleibt noch Zeit für einen abschließenden Absacker. Alle Tableaus bieten jeweils eine der Spielerzahl entsprechende Seite mit mehr oder weniger verfügbaren Aktionsfeldern.

Spielprinzip und Ablauf sind schnell verinnerlicht, die Zahl der Entscheidungen ist jedoch riesig.

Phase 1: Würfel einstellen, vergleichen, bezahlen (Oh Gott, wie viele stelle ich ein? Wer soll das bezahlen?)

Phase 2: Würfelgebote platzieren, vergleichen (Oh Herr, was will ich machen? Ich will alles machen! Wenn bloß meine Würfel könnten, wie ich wollte, aber meine Finanzen mich nicht lassen!)

Phase 3: Aktionsphase abhandeln (Toll, jetzt ist nur noch das Aktionsfeld übrig, das zusätzlich Geld kostet...)

Phase 4: Saläre angeworbener Persönlichkeiten zahlen, deren Effekte nutzen (ich brauch schon wieder 'nen Kredit! Mimimimimi...!)

Fortsetzung von „Crystal Palace“

Phase 5: Patente in Prototypen umwandeln, deren Effekte nutzen (Ich bau den Klimawandler!)

Phase 6: Dem Einkommensleistenfortschritt entsprechend Einkommen nehmen, den dortigen Fortschritt um 3 reduzieren, weitere erspielte Einkommenseffekte abhandeln (Na klasse! Wenn ich gleich keine Einkommensschritte zustande bekomme, wird die nächste Einkommensphase eine tränenreiche ...)

Verwaltung: Neue Gesichter betreten den Reform Club! Oh, ist das nicht Dr. Watson? Und der da sieht aus wie Alexander von Humboldt! Wie? Neue Patente im Office? Oh! Dort! Ein Schallaufsauger! Oder hier! Dampfsaxophon! Oder da! Eine Späßbremse!

"Crystal Palace" bietet viele Strategien. Auch **Extremstrategien** - Stichwort Kredite!

Siegpunkte generell lassen sich generieren über Persönlichkeiten und Prototypen sowie Bonuspunkte für Synergien zwischen diesen. Beispielsweise erhalte ich, wenn ich aus dem Blitzdingsbums-Patent einen Prototypen baue und Herrn Bellachini bereits auf meiner Payroll habe, vier Bonuspunkte. Andersherum erhalte ich, wenn ich bereits den Pro-

totypen der Gelddruckmaschine gebaut habe und Herrn Bellachini einstelle, auch hier vier Bonuspunkte. Wann ich allerdings welchen Prototypen baue oder welche Person einstelle, hat Einfluss auf die Siegpunkte, die ich für diese erhalte. Diese fallen nämlich höher oder



niedriger aus, je nachdem, in welchem Jahr dies dann geschieht.

Auch gibt es **Persönlichkeiten**, die sowohl Soforteffekt UND wiederkehrend einmal pro Runde nutzbare Eigenschaft mitbringen, andere hingegen bieten entweder das eine oder das andere.

Prototypen ermöglichen auf sich selbst oder auf Mitspieler einmalig anwendbare positive oder negative oder Einkommenseffekte. Ja, klingt nach Interaktion! Kommt aber selten vor und ist in der Gesamtbetrachtung des Interaktionsgehalts dieses Spiels völlig vernachlässigbar. Da spielt das Wettbieten um die Aktionsfelder eine sehr viel größere Rolle.

Die **Buzzleiste**, auf der unterwegs insgesamt bis zu

zwei Marker pro Spieler an sechs möglichen Orten abgelegt werden können, um die dort abgebildeten Einkommenseffekte freizuschalten, belohnt die Spieler am Spielende mit Siegpunkten, je nachdem, wer hier die längste Strecke zurückgelegt hat. Wir haben uns allerdings gefragt, was es bringen soll, hier bis nach ganz oben zu latschen. Da oben gibt es einen Ort, an dem lege ich eins meiner zwei Scheibchen ab und ... bekomme in den Einkommensphasen 11 Siegpunkte. Bis ich da oben bin, kann es allerdings dau-

ern. Da kann ich genauso gut weiter unten Scheiben platzieren. Das sind weniger Siegpunkte, stimmt, dafür bin ich früher da und erhalte entsprechend häufiger den Effekt. Gut, wenn es mehr als einen Aufmerksamkeitssüchtigen gibt, und keiner von denen nachgeben will, wird es ein Wettlauf um die höchste Siegpunktzahl zum Spielende und entsprechend weiter läuft man. Aber so weit nach oben? Unserer Meinung nach die Mühe nicht wert!

Auf dem **Westminster-Tableau** können wir auf der Einflussleiste voranschreiten und dort Einmaleffekte auslösen. Unser dortiger Fortschritt wirkt sich auf die Gehaltsforderungen der eingestellten Persönlichkeiten aus. Je weiter ich hier komme, desto genügsamer werden sie. Wobei es hier auch Ausnahmen gibt.

Fortsetzung von „Crystal Palace“

Leute wie Camille Pissarro oder Levi Strauss denken, man könne mehr verlangen, je berühmter wir werden. Pff, die sollten froh sein, dass sie für uns arbeiten dürfen!!

Das Tableau der **Bank of England** bietet stets zwei Plättchen mit sehr wertvollen Soforteffekten an: Schritte auf der Einkommensleiste (erwähnte ich schon, dass Geld in "Crystal Palace" furchtbar knapp ist?) und Siegpunkte.

Der **Port of London** ist ein sehr vielseitiges Tableau. Ich bekomme hier zwei Assistentenaktionen (am Schwarzmarkt ist erstere sogar kostenlos durchführbar), zwei Zahnräder, zusätzliche Würfel oder eine ganz besondere Aktion: Ich kann einen Würfel opfern, um sofort eine jahresabhängig unterschiedlich hohe Siegpunktzahl zu erhalten plus Siegpunkte der Augenzahl entsprechend. Diese Aktion erfordert jedoch ein Ticket und von diesen gibt es nur drei im Spiel.

Auf unserem Spielertableau gibt es noch einen sehr wichtigen, **zentralen Bereich**, der aus zehn mit je zwei Minussiegpunkten verzierten Feldern besteht. Ich möchte diese während des Spiels mit Forschungsplättchen abdecken, die ich über das British Museum, Prototypen oder Persönlichkeiten erhalte. Diese Plättchen bieten mir Sofort- oder Einkommenseffekte. Je mehr dieser Felder ich am

Spielende nicht mehr sehen kann, desto weniger schmerzhaft fällt die Schlusswertung aus. Kredite, die ich aufnehme, platziere ich ebenfalls auf diesen Feldern. Praktisch!

Kredite! Wer glaubt, er könne fünf Runden "Crystal Palace" spielen, ohne einen Kredit aufzunehmen, ist entweder sehr, sehr, sehr mutig oder ein bisschen größenwahnsinnig. Was jetzt nicht heißen soll, dass es nicht doch ginge. Wenn man sich darauf konzentriert, das Rundeneinkommen hoch zu halten, kann das funktionieren. Dafür muss Fortuna jedoch dafür sorgen, dass die Mitspieler die dafür nötigen Felder nicht besetzen. Kredite sind ein **wichtiger Teil des Spielkonzepts**. Wie schon erwähnt, fallen alle Spieler auf der Einkommensleiste in jeder Runde um drei Felder. Wer auf den untersten Feldern ankommt, zahlt Strafe in Form von Minussiegpunkten, wer ganz unten anschlägt, zahlt in Pfund! Die Frage ist daher in aller Regel gar nicht, OB du Kredite aufnimmst, sondern vielmehr wie viele, und wie viele davon du zurückzahlst.

Das Spiel erzeugt diesen Twist zwischen "Ich will hoch bieten, weil ich viel vor habe" und "Wovon soll ich das bitte bezahlen? Ich will nicht schon wieder einen Kredit aufnehmen!" Kreditplättchen liegen verdeckt und werden dementsprechend gezogen. Sie sind,

wie eingangs erwähnt, zwischen acht und zehn Minussiegpunkte wert, wenn sie nicht zurückgezahlt werden. Beglichene Kredite schlagen netto nur noch mit drei Minussiegpunkten ins Kontor, da sie brutto zwar minus fünf wert sind, jedoch zwei auf dem Spielertableau abdecken. Nun ja, es sei denn, ich nehme mehr Kredite auf, als Platz für Plättchen auf meinem Tableau



vorhanden ist, aber dann, DANN ... bin ich wohl bereits in einen Zustand jenseits von Verrückt transzendiert ...

Ich kann jedoch auch darauf **spekulieren**, dass ich mit niedrigen Augenzahlen noch Zugang zu attraktiven Aktionsfeldern erhalte. Ich sehe ja, welche Würfelwerte die Mitspieler noch haben. Das wäre dann ein sehr günstiger Weg, eine Aktion zu ergattern.

Wer übrigens das Dampfzahnbohrer-Patent erwirbt und daraus einen Prototypen baut, wird auf der Rückseite der Karte mit einem Flavourtext belohnt, der jedem, der an Zahnarztphobie leidet, das Blut in den Adern gefrieren lässt. Die **Flavourtexte** sind jedenfalls sehr gelungen!

Fortsetzung von „Crystal Palace“

Auf den Spielertableaus lassen sich die einzelnen, übersichtlich gestalteten Phasen und was in ihnen passiert, gut



ablesen. Die **Ikongraphie** generell ist leicht verständlich. Hier wurde gute Arbeit abgeliefert. Jede Phase ist durch eine andersfarbige Gardine (ich nenne sie immer Gardinen, sorry, laut Anleitung sind es Banner) gekennzeichnet. Ein Beiblatt zur Anleitung bietet ein **übersichtliches Glossar**. Top!

Schön sind die **farbigen Schatztruhen** für die Spieler, in denen die Würfel und Tokens Platz finden. Diese Pappbehältnisse werden vor dem allerersten Spiel in Form geknickt und an den Ecken fixiert. Sie dienen auch dazu, die frisch eingestellten Würfel zunächst abzudecken, da das Einstellen der vieläugigen Kuben geheim geschieht.

Die **Spielanleitung** bietet wenig Grund zum Grübeln. Wir sind ziemlich gut klar gekommen. Die wichtigen Dinge sind hier gut mithilfe von Abbildungen erklärt.

Abschließend und zusammenfassend kann ich guten Gewissens konstatieren,

dass "Crystal Palace" ein **grandios gutes Würfeinsetzspiel mit einem tollen Bietmechanismus** ist. All meinen Mitspielern gefiel der Twist, die Würfel zwar selbst einstellen zu können, jedoch der Versuchung, hierbei möglichst hohe Augenzahlen zu wählen, stets knappe Finanzen und somit schmerzhaft

Kredite gegenüber stehen.

Auch die Zahl der sich auf den acht Tableaus bietenden Möglichkeiten, gepaart mit dem illustratorisch toll rübergebrachten Setting weiß sehr zu gefallen. Der in die Patentideen und Persönlichkeiten eingeflossene Humor rundet die Präsentation wundervoll ab.

Das **Spielmaterial** an sich bietet keinerlei Angriffsfläche. Die Tableaus sind sta-

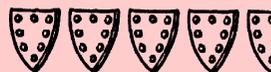
bil, wölben sich nicht, und die Karten sind von robuster Qualität.

Ich empfehle - wie bereits erwähnt - ausdrücklich, das Spiel am besten zu dritt, maximal zu viert zu spielen, es sei denn, Zeit spielt keine Rolle.

Carsten

Burak

Game News - Wertung



Zielgruppen-Wegweiser

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

Spielexperten, erfahrene Spieler
Strategen, Taktiker



Zwei Personen,
Partner, Paare



Familien,
Gelegenheitsspieler, Glücksspieler,
Anfänger



Funspieler,
Partyspieler,
größere Gruppen



Kinder,
jüngere Spieler



Scotland Yard
Agententhriller
Deutschland 1983
Regisseurengruppe
Ravensburger Filme
Dauer: ca. 45 min.
Oscar „Bester Film ‘83“

Impressum

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

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

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2022 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Es war die Blütezeit der Ravensburger Filmstudios. Sie sammelten ab der ersten Auszeichnung im Jahr 1979 einen Oscar nach dem anderen für den „Besten Film des Jahres“. Auch 1983, damals mit dem Agententhriller „Scotland Yard“. Die äußerst spannende Handlung: Ein Agent - nur kurz „Mr. X“ genannt - wird von mehreren Spionen quer durch London gejagt. Dabei benutzen Jäger und Gejagter gleichermaßen die Verkehrsmittel Taxi, Bus und U-Bahn. Da Mr. X ab und zu seinen Standort preisgeben muss,



zieht sich die Schlinge immer mehr zu. Wird es ihm gelingen, seine Verfolger auszu-tricksen und lange genug vor ihnen zu flüchten, oder stellen ihn die Verfolger doch noch an irgendeinem Ort in der Metropole? Einer der ganz großen Klassiker der Filmwelt und immer noch „top“!



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 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
 - * Spielebestellservice für die Mitglieder
 - * auch in **facebook** vertreten