

TREFFEN DER PALÄONTOLOGEN

Am 6. Juli dreht sich in Traun alles um die Steinzeit! (S. 1)



357. Ausg. 30. Juni '22
 Auflage 100 Stück (!!)
 32. Jg., Abo 15 Euro



„Zauberberg“ ist das Kinderspiel des Jahres

Am Montag, den 20. Juni 2022 hat die Jury das „Kinderspiel des Jahres“ gekürt. Nominiert waren „Auch schon clever“, „Mit Quacks & Co. nach Quedlinburg“ und „Zauberberg“. And the blue Pöppel goes to... „Zauberberg“ von Jens-Peter Schliemann und Bernhard Weber (Amigo Spiele). Gratulation an die beiden Autoren und den Verlag!



Liebe Paläontologen,

bevor wir uns als Forscher allen „alt seienden“ (aus dem Griechischen) mit den Sagern erstaunlich junger Altkanzler befassen, denen zufolge der Klimawandel nur durch eine Rückkehr zur Steinzeit aufzuhalten wäre, wenden wir uns lieber unterhaltsameren Themen zu, die tatsächlich ein gewisses Alter erreicht haben.

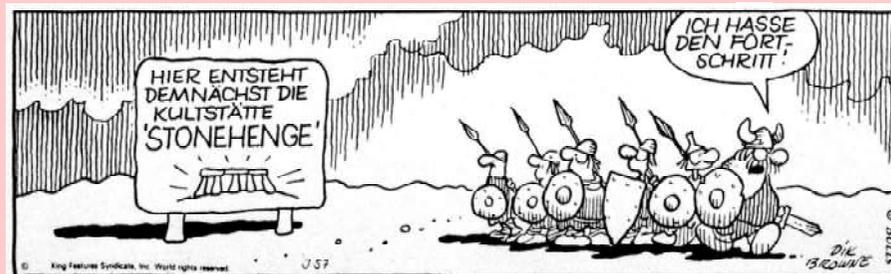
Ab 1. Juli 1966 war es im deutschen Bildungsfernsehen möglich, die Lebensumstände einer Zeit kennen zu lernen, in der es nur „Fire & Stone“ gab. Gut, die von den Familien Feuerstein und Geröllheimer erreichten „Milestones“ dürfen nicht allesamt vollständig wissenschaftlich korrekt sein, kurzweilig war die Serie allemal und galt lange Zeit als die erfolgreichste Zeichentrickserie.

Ziemlich auf den Punkt getroffen war allerdings die Darstellung der damaligen Ernährung (von den verdrückten Mengen mal abgesehen). Ob die kindliche Prägung einen Einfluss darauf hat, dass heutzutage die „Paleo“-Diät so beliebt ist, wäre ein Forschungsthema für eine andere Disziplin.

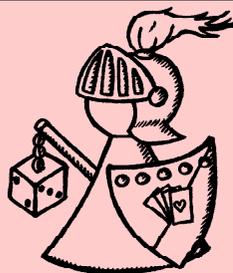
In die selbe Disziplin fällt wohl auch die Frage, warum wir Menschen so gerne das Vergangene verklären und verehren. Der Steinkult inklusive aufwändiger Bauwerke ist ja durchaus ein weltweites Phänomen, nicht nur rein „Celtic“.

Wir werden am 6. Juli wieder ein paar (Spiel-)Steine verehren. Ich freue mich auf angeregten wissenschaftlichen Austausch,

Euer Dr. arch. Oliver



ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner Spielekreis



Linzer Spielertreff

Neben den Mittwoch-Spieleabenden im Traunerhof finden im Zentralraum noch andere Spielertreffen statt. Ich habe hier die Termine von „Kultur & Spiel“, welche mit Ewald Wolfsgruber zukommen hat lassen. Für weitere Spielertreffs (Oftring, Marchtrenk, Kirchberg-Thening, etc.) bitte um rechtzeitige Mitteilung.

DORNACH:
 Samstag, 2. Juli 2022
 13:00 bis 21:00 Uhr

KEFERFELD:
 Freitag, 8. Juli 2022
 17:00 bis 21:00 Uhr

AUWIESEN:
 Freitag, 22. Juli 2022
 16:00 bis 22:00 Uhr

PICHLING:
 Samstag, 23. Juli 2022
 14:00 bis 19:00 (21:00) Uhr

Errata zu GN 356
 Bei der letzten Ausgabe der Game News (Nr. 356 vom 25. Mai 2022) zum Thema „Bauen“ ist mir ein peinlicher Fehler unterlaufen. Zum Artikel von „AZUL - DER SOMMERPAVILLON“ (Seiten 6 - 8) habe ich fälschlicherweise nur Bilder zum erst kürzlich erschienenen Spiel „AZUL - DIE GÄRTNERKÖNIGIN“ hinzugefügt. Bitte den Fehler zu entschuldigen.

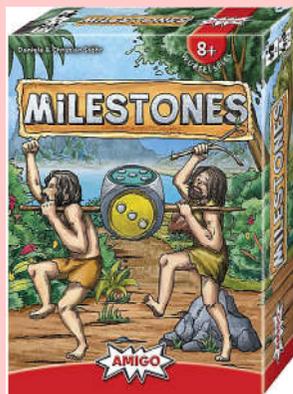
Hall of Games
 Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist Sonntag, der 17. Juli 2022 um 12:00 Uhr. Es ist neuerdings auch möglich, über die WhatsApp-Gruppe der Knobellritter abzustimmen! Wer nicht zum Spieleabend kommen kann, bitte diese Möglichkeit nutzen.

Wertung
 Recht karger Besuch beim letzten (punkterelevanten) Spieleabends, deshalb ändert sich zur Hälfte des Jahres nur wenig an der Wertung:

1. Herzog Jakob	103,5
2. König Franky	93
3. Herzog Reinhold	62
5. Prinz Roland	54,5
6. Knappe Martin	36,5
7. Knappe Luca	27,5
8. Baron Thomas L.	26
9. Baron Johannes	23,5
10. Graf Oliver	21
11. Prinzessin Nicole	20
12. Sir Christoph	18

Game News - Spielekritik

Das Thema des nächsten Spieleabends ist die „Steinzeit“. Da passt doch ein Spiel, das nicht nur das Wort „Stein“ im Titel trägt, sondern bei dem es auch um Meilensteine in der Menschheitsgeschichte geht, ganz gut, oder?



Titel: **Milestones**
Art des Spiels: **kooperatives Würfelspiel**
Autoren: **Daniela & Christian Stöhr**
Verlag: **Amigo Spiele**
Jahrgang: **2021**
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **3 Minuten**
Preis: **ca. Euro 20,-**

Einleitung

Das kooperative Würfelspiel "Milestones" entführt in die Steinzeit. Dort sollen frühzeitliche Meilensteine erwürfelt werden, indem man bestimmte Zahlen- und Farbkombinationen, die von Aufgabenkarten vorgegeben werden, erfüllt. Dazu müssen die Würfel von allen Spielern gemeinsam genutzt werden. Jeder erhält eine geheime Auf-

gabe, die unter Zeitdruck nur gemeinschaftlich erwürfelt und somit gelöst werden kann.

Spielbeschreibung

Das Spielmaterial besteht aus **sechs Würfeln**, Aufgabenkarten in drei Schwierigkeitsstufen sowie einer Sanduhr. Die Würfelseiten tragen nicht nur jeweils die Ziffern von 1 bis 6, sondern die sechs Seiten haben auch unterschiedliche Farben. Es gibt **drei Stapel mit Aufgabentypen unterschiedlicher Schwierigkeitsstufen**. Die einfachsten Aufgaben finden sich im Stapel Typ I, z. B. zwei verschiedene Paschs oder einen 3er Pasch würfeln. Beim Aufgabentyp II wird beispielsweise gefordert, nur gerade oder ungerade Zahlen oder bestimmte Zahl- und Farbkombinationen zu würfeln. Aufgabentyp III bietet anspruchsvollere Aufgaben; hier müssen z. B. drei unterschiedliche 2er Paschs oder sechs unterschiedliche Farben erwürfelt werden.

Jeder Spieler nimmt eine Aufgabenkarte von einem der drei Stapel auf die Hand, die Sanduhr wird umge-

dreht, und nun bleiben **drei Minuten**, um Aufgaben zu lösen und Punkte zu erwirtschaften. Es wird reihum gewürfelt. Beim ersten Wurf müssen alle sechs Würfel geworfen werden, bei den nachfolgenden Würfeln kann der jeweilige Spieler entscheiden, ob alle oder nur einige Würfel neu geworfen werden. Die eigene Aufgabe kennt man nur selbst, und sie darf anderen auch nicht mitgeteilt werden.

Die Aufgabe kann durch den Wurf jedes Mitspielers erfüllt werden, nicht nur durch den eigenen. Ist dies der Fall, wird die Handkarte gezeigt, auf den gemeinsamen Punkte-stapel abgelegt und sofort eine beliebige neue Karte nachgezogen. Die Partie endet, wenn die Sanduhr durchgelaufen ist. Es werden die **Siegpunkte** auf den Karten des Punkte-stapels gezählt, und man kann anschließend mit Hilfe einer kleinen Tabelle der Milestones-Erfolg der Spielergruppe einordnen.



Fortsetzung von „Milestones“ Fazit

Die **Spielkarten** von "Milestones" sind von guter Qualität und ansprechend illustriert. Mit ihren unter den Aufgabenstellungen dargestellten Höhlenzeichnungen greifen sie das steinzeitliche Thema des Titels auf. Lediglich die **Würfel** machen keinen wertigen Eindruck, da gibt es schöneres Material. Auch lassen sich weiße Punkte auf gelbem Hintergrund zum Teil nur schlecht erkennen.

Die **Spielregeln** sind gut erklärt und enthalten viele Beispiele, so dass keine Fragen offen bleiben. Hat man die Aufgaben-decks gemischt, kann sofort eine Handkarte genommen, die Sanduhr gedreht und losgewürfelt werden. Und **dann wird es etwas hektisch**. In 3 Minuten wollen so viele Aufgaben wie möglich gelöst werden. Da heißt es würfeln, den Wurf mit der eigenen Handkarte vergleichen, die Würfel der Mitspielenden begutachten, entscheiden, welche Würfel neu geworfen werden, wieder vergleichen, die Handkarte mit der erfüllten Aufgabe kurz vorzeigen, neue Karte nachziehen, beobachten, für welche Würfel sich die Mitspielenden interessieren, eventuell anderen mithelfen, eine Aufgabe zu erfüllen, die Sanduhr im Auge behalten... Puuh, drei Minuten sind nicht lang.

Eigentlich hört sich das alles ganz einfach an. Ist es aber nicht. Denn, wenn alle Mitspielenden Einzelkämpfer sind, wird das Endergebnis nicht so super ausfallen. Richtig **Erfolg hat man nur, wenn man zusammenarbeitet**. Das bedeutet auch, auf die Entscheidungen der Mitspieler zu achten. Würfelt mein rechter Nachbar zum Beispiel nur einen Würfel neu, bedeutet das, dass alle anderen Würfel, seine Aufgabe erfüllen. Klappt es nun nicht mit diesem



Wurf, die Aufgabe vollständig zu erfüllen, kann es Sinn machen, wenn ich beim folgenden Wurf auch nur diesen einzelnen Würfel noch einmal würfeln. Auch wenn dies nicht zu meiner Aufgabenkarte passt, erhöht sich trotzdem die Chance, die Aufgabe meines Mitspielers zu erfüllen. Denn es kann schon mal passieren, dass man entgegengesetzte Aufgaben hat: der eine will nur gerade Zahlen werfen, der andere nur ungerade. Werden jedesmal alle Würfel neu geworfen, bringt es nicht so viel.

Es ist auch gut, sich im

Vorfeld mit den **verschiedenen Aufgabentypen** vertraut zu machen und zu schauen, wie viele Siegpunkte sie jeweils generieren. Beim Aufgabentyp III sind häufig Kombinationen aus fünf oder sechs Würfeln gefordert und es gibt jeweils 5 Siegpunkte. Bei Aufgabentyp II sind in der Mehrzahl Kombinationen aus vier Würfeln erforderlich, um 3 Siegpunkte zu bekommen. Mit Kombinationen aus oftmals nur 2 oder 3 Würfeln kann man bei Aufgabentyp I jeweils 1 Punkt machen.

Bei jüngeren oder ungeübteren Spielern ist es eventuell sinnvoll, ein paar Runden mit offenen Karten und ohne Zeitdruck zu spielen, da man sich so mit Ablauf und Kartentypen am besten vertraut machen kann. Es erfordert schon etwas Konzentration, seine Handkarte, die Würfel, seine Mitspieler und die ablaufende Sanduhr im Blick zu haben. Um den Stress zu minimieren, haben wir teilweise auch eine **akustische Stoppuhr** genutzt, dann entfiel der Blick zur Sanduhr.

Wem diese Aufgaben jedoch nicht reichen, dem bietet die Spielanleitung noch **drei weitere Varianten**. Die erste sieht vor, alle Aufgabenkarten zu einem großen Nachziehstapel zu mischen, von dem alle ihre Handkarten ziehen. Die Besonderheit, Handkarten können abgeworfen und neu

Fortsetzung von „Milestones“

gezogen werden. Diese Variante hat uns in unseren Spielerunden sehr gut gefallen. Variante Nummer 2 besteht aus 1-3 Spezialaufgaben, die zusätzlich zu den üblichen Aufgabekarten gelöst werden müssen. Sind die Sonderaufgaben nicht gelöst, gelten alle Aufgaben als nicht gelöst. Das ist schon ziemlich Hardcore. Die letzte Variante besteht aus einer Aufgabe mit zusätzlich abgebildeter Sanduhr. Wirft man diese Würfelkombination, darf man die Sanduhr umdrehen. Auch wenn das Umdrehen der Sanduhr sich erst nach über 1,5 Minuten lohnt, kam diese Variante in unseren Runden auch sehr gut an. Weitere Varianten und Missionen finden sich auf der [Homepage](#) von AMIGO.



HALL OF GAME

Schön langsam kehrt so was wie Normalität in unsere Spieleabende ein. Zwar könnten am ersten Mittwoch jedes Monats - der traditionelle Spieleabend mit Wertung und Voting - etwas mehr Besucher kommen, aber ich will da nicht unzufrieden sein.

Wenn man sich die aktuelle Wertung ansieht, fällt das Überangebot an anspruchsvollen Spielen auf. Die Punkte jener, die sich für diese Art von Spielen begeistern, verteilen sich daher recht gleichmäßig. Ganz vorne daher mit Abstand NOCH MAL!, welches DIE CREW - MISSION TIEFSEE von der Spitze ablöste. An dritter Stelle bleibt ARCHE NOVA, diesmal gleichauf mit PALEO. Neu in den „Top Five“ ist der Neuvorschlag EVERDELL.

Auch wenn sich mir der thematische Zusammenhang zwischen Steinzeit, Meilensteinen und Würfeln nicht erschließt, ist "Milestones" ein **temporeiches und kurzweiliges Würfelspiel**, das sowohl Gelegenheits- als auch Vielspieler an den Spieletisch bringt. Die Altersangabe ist auch zutreffend, insbesondere, da die Zeitvorgabe auch an die jeweilige Spielgruppe angepasst werden kann. Die besten Ergebnisse erwürfelten wir in Spielerunden zu viert oder zu fünf.



Game News - Wertung



Renate Gerling-H.

In der unteren Hälfte befinden sich dann hauptsächlich Kenner- und Expertenspiele, wie MARACAIBO, DUNE IMPERIUM, DIE RUINEN VON ARNAK und HALLERTAU. Ganz rausgefallen ist DIE INSEL DER KATZEN. Von den diesmal zahlreichen Neuvorschlägen hat nur eines mehr als 1 Stimme erhalten: DIE WANDELNDEN TÜRME.

Die Wertung:

1. Noch mall	7/+10/-0/17/ +
2. Die Crew - Mission Tiefsee	7/+ 7/-0/14/ -
3. Arche Nova	5/+ 6/-0/11/ =
Paleo	4/+ 7/-0/11/ +
5. Everdell	*2/+ 7/-0/ 9/ +
6. Imperium Klassik	4/+ 3/-0/ 7/ -
So Kleever!	3/+ 4/-0/ 7/ =
8. Maracaibo	2/+ 3/-0/ 5/ -
Dune Imperium	2/+ 3/-0/ 5/ -
Die Ruinen von Arnak	2/+ 3/-0/ 5/ -
11. Hallertau	1/+ 3/-0/ 4/ -
12. My Gold Mine	1/+ 2/-0/ 3/ -
13. Die Insel der Katzen	1/+ 0/-0/ 1/ -

Vorschlag: Die wandelnden Türme (2 x)

Game News - Spielkritik

Die späte Steinzeit war sicher eine sehr harte Epoche. Nicht, dass ich damals schon dabei war, so alt bin ich dann doch noch nicht. Der tägliche Kampf ums Überleben wird in folgendem, zum Thema passenden Spiel glaubhaft vermittelt...



Titel: Paleo
Art des Spiels: kooperatives Abenteuerspiel
Autor: Peter Rustemeyer
Verlag: Hans im Glück
Jahrgang: 2020
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 60 - 90 Minuten
Auszeichnung: Kennerspiel des Jahres 2021
Preis: Euro 43,90

Einleitung

"Paleo" - dieser Spielertitel irritiert mich einigermaßen. Mit diesem Begriff assoziiere ich nämlich "Paläozoikum", das Erdaltertum, welches den Zeitraum von ca. 541 Millionen Jahre bis ca. 251,9 Millionen Jahre vor heute umfasste. Also sogar noch deutlich bevor die uns aus "Jurassic Park" bekannten Dinosaurier auftraten. Das gleichnamige

Spiel von "Hans im Glück" hingegen versetzt uns in die wesentlich später stattfindende Steinzeit, das "Neolithikum", wo wir als Menschen um unser tägliches Überleben kämpfen.

Spielbeschreibung

Wir führen im Spiel eine **Gruppe von Menschen**, welche unterschiedliche Lebenskraft und individuelle Fähigkeiten aufweisen und manch-mal auch schon gewisses Werkzeug mitbringen. Während einer Tagphase führen wir Aktionen aus, sammeln beispielsweise Rohstoffe, erstellen Werkzeuge und bewältigen verschiedene Herausforderungen. In der Nachtphase müssen wir alle Menschen ernähren und bestimmte Aufgaben erledigt haben.

Das Spiel wird über Karten gesteuert, welche zu Beginn entsprechend sortiert und vorbereitet werden müssen. Wichtig ist vor allem der **Abenteuerstapel**, der aus den Basiskarten und den aus den gewählten Modulen stammenden Karten gebildet wird. Alle Abenteuerkarten werden gemischt und gleichmäßig unter uns Spielern aufgeteilt.

In unserem Spielzug wählen wir zuerst alle gleichzeitig **eine der obersten 3 Karten unseres Abenteuerkartenstapels** aus. Deren Rückseite gibt einen ungefähren Aufschluss über mögliche Konsequenzen, aber erst das gemeinsame Aufdecken der gewählten Karten offenbart, was uns erwartet. Anschließend führen wir in beliebiger Reihenfolge unsere Aktionen aus.

Manche Aktionen verlangen von uns gewisse **Voraussetzungen**, um sie zu erfüllen oder durchführen zu können. So brauchen wir meistens Fähigkeiten, also ein bestimmtes Maß an Geschick (dargestellt durch Werkzeuge), Stärke (Waffen) oder Wahrnehmung (Auge). Manchmal benötigen wir ein bestimmtes Werkzeug, wie eine Fackel oder ein Seil. Erfüllen wir die geforderten Bedingungen, sind für die Durchführung der Aktion fast immer Kosten zu entrichten, indem wir die angegebene Anzahl an Karten von unserem eigenen Kartenstapel abgeben, was sozusagen den damit verbundenen Zeitaufwand widerspiegelt.

Viele Aufgaben können wir jedoch alleine mit unseren eigenen Fähigkeiten nicht bewältigen. Aber wozu haben wir

Fortsetzung von „Paleo“

unsere Mitmenschen? Gemeinsam können wir auch größere Tiere erlegen und schwierige Aufgaben meistern. Dies geschieht durch die **Aktion "helfen"**, welche wir auf den meisten Abenteuerkarten finden und die es gestattet, einem anderen Spieler beizustehen.

Eine Ausnahme bilden hier die **"Gefahren"**. Decken wir so eine Karte auf, dürfen wir anderen nicht zu Hilfe eilen, sondern müssen diese Gefahr selbst bestehen und gegebenenfalls auf Unterstützung unserer Mitspieler hoffen. Gefahren sind auch dafür verantwortlich, dass wir allmählich Schaden nehmen,

was durch entsprechende Marker dargestellt wird. Übrigens erleiden wir ebenfalls Schaden, wenn wir Karten, die auf ihrer Rückseite als "Gefahrenkarten" gekennzeichnet sind, von unserem Kartentapel abwerfen. Verlieren wir dadurch den letzten Lebenspunkt eines Menschen, stirbt dieser, was uns als Strafe einen Totenkopf einbringt.

Haben wir alle unsere Abenteuerstapel aufgebraucht, endet die Tagphase. In der **Nachtphase** gilt es, alle Menschen zu ernähren, indem wir für jeden 1 Nahrung abgeben. Für jeden Menschen, den wir auf diese Weise nicht verpflegen konnten, erhalten wir 1

Totenkopf. Ebenso müssen wir in dieser Phase eine bestimmte Aufgabe erledigen. Schaffen wir dies nicht, kostet dies uns ebenfalls 1 Totenkopf.

Mussten wir auf die eine oder andere Weise den 5. Totenkopf auf unser Tableau "Nacht" legen, haben wir sofort gemeinsam verloren. Die Erfüllung bestimmter Aufgaben bzw. Abenteuerkarten bringt



uns hingegen Siegpunkte in Form von Höhlenmalereiplättchen ein. Konnten wir die gesamte **Höhlenmalerei** (aus 5 Teilen) vollenden, haben wir als Stamm augenblicklich gewonnen.

Fazit

In "Paleo" treffen wir auf **viel bereits Bekanntes**. Besonders der Einsatz von individuellen Fähigkeiten, sowie die Handhabung von Lebens- und Schadenspunkten sind Elemente, auf die wir in vielen Rollenspielen treffen. Das Ganze passiert zudem im Kooperationsmodus, was uns ebenfalls bereits sehr vertraut

ist. Dazu kommt noch das Sammeln und Verarbeiten von Rohstoffen, welche wir auch schon auf ähnliche Weise aus etlichen Brettspielen kennen.

Aufgrund der großteils bekannten Mechanismen könnte man nun behaupten, es bräuchte absolut nichts Neues und wäre demnach entbehrlich. Dem muss ich aber **vehement widersprechen**.

Schließlich kommt es bei Spielen ja nicht darauf an, immer wieder Originäres, noch nie Dagewesenes zu bringen. Ich möchte daher hier die Hauptargumente anführen, die für "Paleo" sprechen.

Da ist zuallererst einmal die **großartige thematische Einbindung** der

Spieler ins Spielgeschehen. Mit einfachen Mitteln werden wir in die Altsteinzeit versetzt, mit all ihren Gefahren und Bedrohungen, die wir nur gemeinsam bewältigen können. Die Kooperation wird hier nicht künstlich erzwungen, sondern ergibt sich ganz automatisch aus der Notwendigkeit, die Kräfte und Fähigkeiten zu bündeln, um als Team die Schwierigkeiten zu meistern. Hier wird im vorneher ein besprochen, wer am besten welche Aktion durchführen sollte, wer für welche Aufgabe am geeignetsten wäre, usw. Die Entscheidungen sind dabei beileibe nicht trivial, denn es erfordert doch einigermaßen gezieltes Vorgehen,

Fortsetzung von „Paleo“

um zu überleben und zu bestehen.

Die einzelnen Elemente - Ressourcenmanagement, Rollenspielaspekte, etc. - mögen ja für sich gesehen schon alte Hüte sein. Ihre **gelungene Kombination** macht "Paleo" aber erst zu einem einzigartigen Erlebnis. Vor allem die Idee mit den Rückseiten der Karten, welche den Spielern einen ungefähren Hinweis liefern, was sich wohl dahinter verbirgt, betrachte ich persönlich als einen **wahren Geniestreich**. So wird der Zufall, wenn auch noch immer vorhanden, doch in gewisse Schranken gelenkt, und den Spielern bleibt ausreichend Einfluss auf das Spielgeschehen. Das verbliebene Restrisiko passt meiner Meinung nach ausgezeichnet zu den Unabwägbarkeiten des harten Lebens in der Steinzeit.

Und dieser graue Alltag in grauer Vorzeit wird den Spielern durch **verschiedene Module** nähergebracht. "Paleo" enthält gleich 10 solcher Module, von denen



üblicherweise zwei pro Partie zum Einsatz kommen. Da bringt etwa eine Herde Mammut besonders fette Beute, oder verfolgt ein hungriges Rudel Wölfe die Menschen. Ein Schneesturm macht der Gruppe ganz besonders zu schaffen, ein seltsames Fieber rafft den ganzen Stamm dahin, ein weiter Strom will erforscht werden oder vier mächtige Wanderer tauchen im Lager auf und äußern Wünsche.

Die Module bringen neue Karten - darunter auf jeden Fall eine neue Missionskarte - ins Spiel und weisen **unterschiedliche Schwierigkeitsstufen** auf, von leicht bis tödlich. So kann das Spiel allmählich entdeckt werden und der Schwierigkeitsgrad beliebig gewählt werden. Diese **Variabilität** ist eine der großen Stärken des Spiels, und ich erwarte mir auch in Zukunft Erweiterungen mit neuen Herausforderungen und kniffligeren Aufgaben, sodass genug Abwechslung vorhanden ist und nie Langeweile aufkommt.

Auch **Material und die künstlerische Gestaltung** gefallen mir ausgesprochen gut. Dabei ist die Symbolik ebenfalls gelungen und leicht zu verstehen. Lediglich die überdimensionale Werkbank hätte es nicht gebraucht, denn sie ist unpraktisch, versperrt den Blick passt auch fertig zusammengebaut nicht ganz in die Schachtel. Ein einfaches Tableau zur Ablage der erfundenen Werkzeugplättchen hätte einen besseren Dienst entrichtet. Und wenn wir schon bei der Kritik sind: Die "1" auf den Basiskarten lässt sich kaum vom "I" der entsprechenden Modulkarten unterscheiden, was das Sortieren nach einer Partie unnötig erschwert.

Leider vermag die zweiteilige **Spielregel** nicht alles unmissverständlich zu vermitteln. So finden sich einige Regeldetails nicht an der vermuteten Stelle, weshalb manchmal mühsam gesucht und geblättert werden muss. Mit Hausverstand lässt sich schließlich zwar alles selbst klären, was aber nichts daran ändert, dass das Regelheft unbedingt besser gestaltet, übersichtlicher gegliedert und überhaupt besser aufgebaut sein müsste.

Fortsetzung von „Paleo“

Dies ändert jedoch nichts daran, dass "Paleo" trotz vieler bereits bekannter Elemente ein wirklich ausgezeichnetes, atmosphärisch recht dichtes, kooperatives Spiel ist, welches immer wieder gerne - und mit zukünftigen Erweiterungen wahrscheinlich noch für lange, lange Zeit - bei uns gespielt werden wird.

Game News - Wertung



Es war ja logisch, dass es nicht beim Grundspiel bleiben würde, schließlich ist es ja Tradition (und auch aus kaufmännischer Sicht verständlich, wenn nicht sogar notwendig), dass es nach einer Prämierung (hier zum „Kennerspiel des Jahres 2021“) Erweiterungen geben wird. So gab es sogleich ein paar Promo-Packs, wie „Der Initiationsritus“ und „Die Terrorvögel“, welche für Abwechslung sorgten.

Heuer ist dann auch schon die erste große Erweiterung erschienen: „Paleo - Ein neuer Anfang“, welche das Geschehen ein paar tausend Jahre später ansiedelt. Die Menschen sind sesshaft geworden und sind nicht mehr nur Jäger und Sammler, sondern betreiben nun Ackerbau und Viehzucht. Dies bringt auch neue Herausforderungen mit sich. Eine gelungene Erweiterung, welche das Spielgefühl des ursprünglichen „Paleo“ fortsetzt, und den Wiederspielreiz zusätzlich erhöht.

Truly

Game News - Spielekritik

Auch das nächste Spiel passt gut zum Thema „Steinzeit“, kommt doch sogar das Wort „Stein“ im Titel vor...



Titel: **Fire & Stone**
Art: **Sammel- und Area Control Spiel**
Autor: **Klaus-Jürgen Wrede**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2021**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **20 bis 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 35,-**

Einleitung

"Fire & Stone"? - Also irgendwie habe ich bei diesem Titel Lust auf eine Steinofenpizza. Dabei gab es zu jener Zeit, in der das neueste Werk von "Carcassonne"-Autor Klaus-Jürgen Wrede spielt, noch gar keine Pizza. Höchstens ein paar Mammutsteaks oder Säbelzahn-Koteletts. Natürlich schön gegrillt über der neuesten Erfindung: dem offenen Feuer!

"Fire & Stone" versetzt uns also in die Anfänge der Menschheit, wo wir unsere Stämme von Frühmenschen



aus der afrikanischen Heimat in die ganze Welt führen, um Gebiete zu entdecken, nützliche Erfindungen zu machen und Siedlungen zu gründen.

Spielbeschreibung

Der **Spielplan** zeigt eine Weltkarte mit allen Kontinenten, allerdings sind die Landmassen etwas anders angeordnet als wir es gewohnt sind. Das liegt einerseits daran, dass es die Kontinente vor mehreren hunderttausend Jahren abbildet (so war Australien damals noch ein Anhängsel von Asien), andererseits wurde der amerikanische Doppelkontinent aus spieltechnischen Gründen ganz in den Osten, also die rechte Seite des Plans gesetzt.

Alles Land ist in **3 Regionen** eingeteilt, welche in etwa die zeitliche Ausbreitung des Homo sapiens über den Erdball widerspiegelt. Zu Region I gehören somit Afrika als die Wiege der Menschheit, sowie das angrenzende Europa. Region II besteht aus Asien und Australien, Region III schließlich aus Nord- und Südamerika. Jede Region ist wiederum in mehrere **Gebiete** unterteilt, insgesamt mehr als 60 Gebiete.

Als Vorbereitung wird in jedes Gebiet verdeckt ein zufälliges **Entdeckungsplättchen** mit passender Rücksei-

te platziert. Zusätzlich werden noch verdeckte Stapel an Tierplättchen und ein Stapel von Erfindungskarten bereitgelegt. Von Letzterem werden 3 Karten offen ausgelegt. Wir erhalten jeder ein **Stammestableau** zur Ablage von Sammelplättchen und Nahrungsmarkern, eine **Späher-Figur**, die wir in den Süden Afrikas stellen, sowie eine geheime Aufgabenkarte.

Unser Spielzug besteht aus 2 Phasen:

- 1. Bewegung:** Zuerst ziehen wir unseren Späher 1 bis 2 Gebiete weit.
- 2. Aktion:** Welche Aktion wir anschließend durchführen, hängt davon ab, was sich in dem Gebiet befindet.

Befindet sich in dem Gebiet ein **verdecktes Plättchen**, wird es aufgedeckt. Bei einem **Waldplättchen** nehmen wir einen Tierplättchenstapel der entsprechenden Region und platzieren ihn in dem Gebiet, anschließend dürfen wir eines der 3 Tierplättchen nehmen und auf unser Stammestableau legen. Bei einem **Feuerplättchen** erhalten wir einen Siegpunkt und dürfen beliebige viele unserer zuvor erlegten Tiere zubereiten, was uns Nahrungsmarker und/oder Beutel (als zusätzliche Lagermöglichkeit) bringen kann.



GAMES, TOYS & MORE Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

Im 1. Mai 2017 hat Daniel Wenger - nachdem er schon seit längerem einen **Online-Spieleversand** mit Riesenauswahl unter www.dreamland-games.at betrieben hat, auch **einen Spielereisen** eröffnet.

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

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

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

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

Truly

Fortsetzung von „Fire & Stone“

Ein **Sammelplättchen** dürfen wir - sortenrein - in eines der beiden Sammlager unseres Tableaus legen. Decken wir dabei ein Kartensymbol ab, dürfen wir wahlweise eine Erfindungskarte oder eine Punktekarte aus der Auslage nehmen. Lassen wir das Plättchen hingegen liegen, erhalten wir 2 Nahrungsmarker, wenn wir genug Platz in unserem Nahrungsvorrat haben. Ein **Hüttenplättchen** schließlich wird auf die Hüttenleiste gelegt, und wir dürfen kostenlos eine Hütte in dieses Gebiet stellen.

Betreten wir ein Gebiet mit einem **offenen Plättchen**, dürfen wir gezielt die damit verbundene Aktion nutzen, also ein Sammelplättchen wie beschrieben auflösen, ein Tierplättchen in einem Wald nehmen, Tiere bei einem Feuerplättchen zubereiten. Steht in einem Gebiet bereits eine Hütte, dürfen wir dieser **Siedlung** eine neue Hütte hinzufügen, wenn wir die Kosten dafür aufwenden. So kostet die zweite Hütte in einem Gebiet 1 Nahrungsmarker, die dritte schon 2 Marker, etc. Aber auch ein völlig leeres Gebiet hat noch einen Nutzen in Form eines einzelnen Nahrungsmarkers.

Die Plättchen auf der Hüttenleiste **symbolisieren den Fortschritt**. Erst wenn eine bestimmte Anzahl an Hüttenplättchen ausliegt, wer-

den weitere Regionen freigeschaltet. So darf die Region II erst dann betreten werden, wenn bereits 3 Hüttenplättchen aufgedeckt wurden. Beim 5. Hüttenplättchen erhalten wir eine zweite Späher-Figur, was dem Spielverlauf etwas beschleunigt. Ab dem 9. Hüttenplättchen dürfen wir uns in Region III hinein bewegen, und das 11. (und letzte) Hüttenplättchen läutet schließlich das Spielende ein.



Nach einer kurzen Endphase kommt es zur allerentscheidenden **Wertung**. Bei dieser bringt uns jede Hütte auf dem Spielplan 1 Punkt, ebenso wie jede relative Mehrheit in einer Siedlung. Zusätzlich erhalten wir noch Punkte für unsere Punktekarten, sowie für unsere anfangs zugeeilte Aufgabenkarte. Wer insgesamt die **meisten Punkte** sammeln konnte, erweist sich als erfolgreichster Stammesführer dieser frühzeitlichen Epoche.

Fazit

Der Schwerpunkt beim neuesten Spiel aus dem Hause "Pegasus Spiele" liegt eindeutig beim **Entdecken**. Nicht umsonst heißen die Plättchen,

die wir allmählich abgrasen und einsammeln, auch "Entdeckungsplättchen". Es überwiegen darin die Vorteile - vor allem der bei vielen Plättchen inkludierte "Entdeckungsbonus" - gegenüber dem Nutzen bereits erforschter Gebiete.

Es liegt aber in der Natur der Sache, dass wir nicht genau wissen, was wir so entdecken. Es ist zwar auf dem Spielplan anhand der Regionenmarkierung exakt angegeben, was sich insgesamt unter allen Plättchen einer bestimmten Region befinden kann, so sind es etwa in Region II total 12 Sammelplättchen (3 jeder Sorte), 4 x Wald, 5 x Hütten, 3 x Feuer und 1 x Höhle, aber was wir dann tatsächlich vorfinden, unterliegt **größtenteils dem Zufall**. Nicht jeder Fund ist gleich gut, manches ist begehrt, anderes wiederum nur bedingt hilfreich.

Über das Aufdecken von Feuerplättchen haben wir in unseren Runden - trotz eines Siegpunkts - nicht gerade jubelt. Sammelplättchen sind uns nur dann von Nutzen, wenn die Art des darauf abgebildeten Nahrungsmittels (Pilze, Wurzeln, Nüsse oder Früchte) mit Plättchen in unserem Sammlager übereinstimmt, denn dann dürfen wir eine Erfindungskarte oder eine Punktekarte nehmen.

Hingegen sind Wälder recht beliebt, haben wir damit doch zuerst Zugriff auf die besseren Tierplättchen. Zwar brau-

Fortsetzung von „Fire & Stone“

chen wir eine Feuerstelle, um die darauf abgebildeten Sachen wirklich zu erhalten, aber vor allem Beutel brauchen wir anfangs dringend, um mehr Nahrungsmarker lagern zu können. Ebenfalls positiv ist das Aufdecken einer Siedlung, denn die kostenlose Hütte alleine ist uns schon einen Siegpunkt wert und kann durch Mehrheiten und/oder die passende Aufgabenkarte noch mehr Punkte bringen.



Doch nicht nur bei den Entdeckungsplättchen spielt das Glück eine Rolle. Auch bei den **Erfindungen** gibt es sinnvolle und weniger brauchbare. Die vier begehrtesten Erfindungen sind Schiffbau und Transportschlitten, da sie uns mehr Bewegungsfreiheit auf dem Spielplan bringen, sowie Beutel und Pflanzenkunde, da sie uns zusätzliche Lagermöglichkeiten für Nahrung bzw. Sammelplättchen bieten. Die anderen sind hingegen weniger hilfreich. Trotzdem können wir diese auch recht gut gebrauchen, denn das Nehmen wertvoller **Punktekarten** ist zwingend an den Besitz von Erfindungskarten gebunden, deren Effekt wir damit abdecken können.

Neben dem Entdecken ist das **Bilden von Mehrheiten** ein zweiter wesentlicher Aspekt von "Fire & Stone". Einzelne Hütten bringen uns ja bloß 1 Siegpunkt. Relative Mehrheiten in Siedlungen sind indes ebenfalls einen Siegpunkt wert, sodass es für uns erstrebenswert ist, Hütten dort zu errichten, wo sie uns auch tatsächlich die Mehrheit bringen. Nachdem jeder von uns noch eine geheime Aufgabenkarte besitzt, welche Mehrheiten in bestimmten Gebieten

mit einem Zusatzpunkt belohnen, sollten wir unseren Schwerpunkt auf solche Gebiete verlagern.

Leider haben wir gar keinen Einfluss darauf, wo Siedlungen entstehen, sodass wir hoffen müssen, dass Hüttenplättchen in für uns geeigneten Gebieten aufgedeckt werden. Und selbst dann kann es sein, dass ein Gebiet **gemeinsame Schnittmengen** aufweist, also für mehrere Aufgabenkarten passt, wodurch dort ein größerer Konkurrenzkampf, manchmal ein zähes Hin und Her entsteht.

Es ist natürlich alles sehr glücksabhängig, was man wo findet. Sicher gibt es ein paar taktische Kniffe, ein paar Entscheidungen hier, ein raffinierter Spielzug da, aber insgesamt fühlen wir uns fast ein bisschen "gespielt!". **Thematisch ist das Ganze aber recht schlüssig**, denn die

Steinzeitmenschen mussten damals ja auch mit dem zu-rechtkommen, was sie so vorfanden. Klaus-Jürgen Wrede hat sich auch bemüht, viele entsprechende Elemente einzufügen und dem Geschehen einen guten Rahmen zu verleihen. Das Resultat ist für ein **Familienpiel** - die beabsichtigte Zielgruppe - absolut passend.

Vielspieler bekritteln hingegen die Zufälligkeit, den flachen Spannungsbogen und die mangelnde taktische Tiefe. "Fire & Stone" ist deshalb in einigen meiner Spielrunden eher nicht so gut angekommen.

Aber ich wiederhole noch mal: Die Zielgruppe stellen Gelegenheitsspieler und die Familie dar, und für diese passt "Fire & Stone" doch recht gut, auch wenn es in diesem Genre zweifellos Besseres gibt, und auch Klaus-Jürgen Wrede mit Sicherheit schon bessere Werke abgeliefert hat

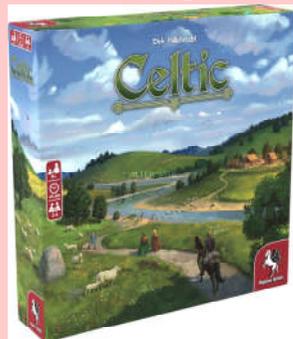
Wredy

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Beim nächsten Spiel habe ich etwas geschummelt, denn es gehört nicht zum Thema „Steinzeit“, sondern handelt in der jüngeren Eisenzeit, „Latène-Zeit“ genannt...



Titel: Celtic

Art des Spiels: **Sammelspiel**

Autor: **Dirk Hillebrecht**

Verlag: **Pegasus Spiele**

Jahrgang: **2020**

Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**

Alter: **ab 8 Jahren**

Dauer: **45 bis 60 Minuten**

Preis: **Euro 29,90**

Einleitung

Die Kelten - recht viel wissen wir ja nicht über dieses Volk, das so um die späte Eisenzeit in Europa lebte. Erbschwert wird dies durch den Umstand, dass es keine schriftlichen Nachweise gibt, wie etwa bei den Griechen oder Römern. So sind wir allein auf indirekte Berichte anderer Völker und auf archäologische Ausgrabungen angewiesen.

Wie etwa die erst 1987 am Südhang des Glaubergs (im hessischen Kreis Wetterau) entdeckten Grabhügel aus der Latène-Zeit im 5. Jahrhundert



Die Spieler erhalten je **8 Spielsteine** einer Farbe ihrer Wahl. Diese Steine stapeln sie anfangs im etwas größer hervorgehobenen Keltendorf. Außerdem bekommen sie bereits **2 Zielkarten** vom gemischten Stapel. Diese sind in 2 Schwierigkeitsstufen und zeigen entweder 2 (leicht) oder 3 (schwer) bestimmte Orte.

Der **Spielablauf ist recht eingängig**. Wer die Figur des Keltenfürsten besitzt, führt den Schritt "Spielsteine bewegen" aus. Davor und/oder danach kann er auch noch Zielkarten erfüllen und Handelswaren sammeln. Abschließend reicht er die Keltenfürst-Figur im Uhrzeigersinn weiter.

Beim Schritt "**Spielsteine bewegen**" nimmt der Spieler beliebig viele eigene Spielsteine eines Feldes und zieht sie entlang der Wege **1 oder 2 Orte weiter**. Danach können sich die anderen Spieler im Uhrzeigersinn entscheiden, ob und wie viele ihrer Spielsteine mitreisen wollen. Dieses "**Gemeinsame Reisen**" ist aber nur dann möglich, wenn sowohl Ausgangs- als auch Zielort dieselben sind.

Der Spieler kann in seinem Zug beliebig viele **Zielkarten erfüllen**. Dazu muss sich an jedem Ort, der auf einer Zielkarte abgebildet ist,

Fortsetzung von „Celtic“

mindestens 1 seiner Spielsteine befinden. Nachdem er von jedem dieser Orte 1 Stein zurück ins Keltendorf gesetzt hat, deckt er die Zielkarte auf und zieht eine neue Karte vom Stapel.

Außerdem kann er in seinem Zug **Handelswaren sammeln**. Befinden sich Spielsteine an Handelsorten, kann er für jeden Spielstein, den er ins Keltendorf zurücksetzt, eine Handelsware vom entsprechenden Stapel nehmen.

Das **Spiel endet sofort**, wenn ein Spieler entweder seine 5. Zielkarte erfüllt oder von jeder Handelsware mindestens 1 Karte besitzt. Jeder Spieler kann dann noch seine Zielkarten erfüllen und Handelswaren sammeln, wenn er Spielsteine auf den entsprechenden Feldern hat. Danach kommt es zur **Wertung**.

Erfüllte Zielkarten bringen den aufgedruckten Wert (15 oder 20 Punkte). Die Handelswaren sortiert der Spieler nach ihrer Anzahl. Jede Handelsware, von der er die meisten Karten besitzt, ist lediglich 1 Punkt wert, für die zweitmeisten gibt es je 2 Punkte, etc. Der Spieler mit der **höchsten Gesamtsumme** erweist sich als einflussreichstes Familienoberhaupt und wird zum nächsten Keltenfürsten ernannt.

Fazit

Einige Leser werden beim Lesen der Spielbeschreibung schon die Stirn gerunzelt haben. Dieser Mechanismus des Mitreisens kommt ihnen wohl verdächtig bekannt vor. Tatsächlich finden wir ihn bereits bei einem früheren Spiel aus dem Hause Pegasus, nämlich bei "Wunderland". "Celtic" ist sozu-



gen eine **Neuaufgabe** dieses Spiels, denn auch der Name des Spieleautors ist derselbe.

Wobei das **Thema nach meinem Geschmack nun etwas attraktiver**, realistischer ist, denn nun müssen wir uns nicht mehr auf der Suche nach Fotomotiven durch die weltbekannte Hamburger Modelleisenbahnwelt bewegen, sondern reisen als Oberhaupt einer keltischen Familie durch die Gegend um Glauburg. Unterschiede zwischen den beiden Spielen gibt es zudem in der Anordnung der Orte und des Wegenetzes, sowie bei den Zielkarten, welche im Gegensatz zu jenen aus "Wunderland" höchstens 3 Orte aufweisen.

Interessant finde ich übrigens die Tatsache, dass

beide Themenwelten - sowohl die Keltenwelt von Glauburg als auch die Modellbahnausstellung - heute wichtige deutsche **Touristenattraktionen** sind. Daher liegt auch beiden Spielen ein Prospekt bei. Im Falle vom Hamburger Wunderland stammt dieser allerdings aus dem Jahre 2013, so dass ich bezweifle, dass Öffnungszeiten und Preise auf dem neuesten Stand sind. Der Prospekt in "Celtic" hingegen liefert viele **Hintergrundinformationen** über die Entdeckung der Ausgrabungsstätte und die interessante Welt der Kelten, und macht auf diese Weise Lust auf einen Besuch.

Spielerisch gehört Celtic natürlich eindeutig zu den **Familienspielen**. Die Entscheidungen, die getroffen werden müssen, sind beileibe nicht so komplex, dass sie nur erfahrene und anspruchsvolle Spieler machen könnten. Ein Spielzug geht auch ziemlich rasch, allerdings müssen alle Mitspieler, welche gegebenenfalls am Ausgangsort ebenfalls Spielsteine haben, reihum nach ihrer Mitreisebereitschaft befragt werden. Hier erweist sich die - von mir anfangs als überflüssig erachtete - Figur des Keltenfürsten, welche als Anzeiger für den aktiven Spieler dient, doch als recht sinnvoll, um daran zu erinnern, wer gerade am Zug ist.

Überhaupt ist dieser **Mechanismus des "gemeinsamen Reisens"** das **Um und Auf des Spiels**. Natürlich verfolgt jeder Spieler sein persönliches Ziel, aber auf sich allein

Fortsetzung von „Celtic“

gestellt, dauert es viel zu lange, die Orte selbst abzuklappern. Will man erfolgreich sein, ist man unbedingt auf die **Hilfe der Mitspieler** angewiesen. Wer sich dabei immer geschickt einklinkt, das Trittbrettfahren am besten beherrscht und sich als der gewiefere Schnorrer erweist, ist besser dran und erreicht schneller die Felder, die er braucht.

Da die Zielkarten allerdings verdeckt auf der Hand gehalten werden, machen dies die Mitspieler nicht bewusst, sondern eher unbeabsichtigt. Somit ist da durch die zufällige Verteilung der Karten auch ein **Glücksfaktor** vorhanden. Wessen Aufträge besser zu jenen der anderen passen, der hat schon mal einen Vorteil. Sicher ist es möglich, sich "auf Verdacht" in entfernte Regionen mitschleppen zu lassen in der Hoffnung, später passende Zielkarten nachzuziehen, dies kann aber genauso gut schiefgehen.

Somit ist "Celtic" am ehesten mit den Eisenbahnspielen "Trans America" bzw. "Trans Europa" zu vergleichen, bei denen man ebenfalls versucht, von der Arbeit der Mitspieler beim Aufbau seines Streckennetzes zu profitieren, indem man große Teile davon von den anderen bauen lässt. Mit diesen Spielen hat "Celtic" auch die **moderate Spieldauer** gemein, allerdings nicht

die mögliche **Teilnehmerzahl**. Es verblüfft mich, dass gerade ein so interaktives Spiel bloß für maximal 4 Spieler geeignet sein soll. Mit nur wenigen Adaptionen hätte man sicher die Spielerzahl auf 5 oder



sogar 6 erhöhen können. Dies hatte sich meines Erachtens positiv ausgewirkt, während Partien zu zweit eigentlich recht langweilig verlaufen.

Die **Handelswaren** halte ich für einen passenden **Gegenpol zu den verdeckten Zielkarten**, da sie ja offen sind und von jedem Spieler genommen werden können, wenn er Spielsteine vom entsprechenden Feld zurück ins Keltendorf setzt. Damit dies nicht ausartet und nicht einfach nur Waren *en masse* gehortet werden, ist die Anzahl jener Waren, die gewertet werden dürfen, **an die Anzahl der Zielkarten gekoppelt**. So darf von jeder Handelsware nur um eine Karte mehr für die Wertung herangezogen werden wie Zielkarten erfüllt werden konnten. Wie sehr die Spieler auf Handelswaren gehen, hängt stark vom Verhalten aller Mitspieler ab. Gefühlsmäßig erscheint

mir das **Erfüllen von Zielkarten etwas wichtiger und punkteträchtiger**, und das finde ich persönlich auch gut so.

Etwas gewöhnungsbedürftig ist die Regel, dass das Spiel sofort zu Ende ist, sobald ein Spieler eine der beiden Spielendebedingungen erfüllt. Das klingt ein wenig nach Startspielervorteil. In der Praxis entscheiden dann aber doch andere Aspekte, wie die Verteilung der Zielorte, das geschickte Trittbrettfahren, etc. Außerdem will "Celtic" ja gar kein hochtaktisches Spiel sein, sondern ein **recht gefälliges, etwas glücklastiges, dafür aber interaktives Wettrennen und -sammeln**. Und diese Absicht vermittelt das Spiel auf jeden Fall.

Game News -
Wertung



Stone Age Junior
Kinderfilm
Deutschland 2016
Regie: Marco Teubner
Hans im Glück Movies
Dauer: ca. 20 Minuten

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.

© 2022 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Der Abenteuerfilm „Stone Age“ von Regisseur Michael Tummelhofer (ein Pseudonym für den Filmemacher Bernd Brunnhofer) war ja einer der Blockbuster des Jahres 2008, welcher sogar den 2. Platz beim Deutschen Filmpreis erhielt. Kein Wunder, dass das Filmstudio eine Sequels folgen ließ. Unter anderem diesen Streifen, der sich an die jüngeren Zuschauer richtet.

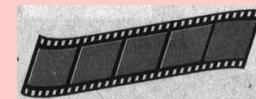
Die Story: Steinzeitkinder sammeln Waren (Zähne, Beeren, Krüge, Fische und Pfeilspitzen, um beim Bau der



Hütten zu helfen.

Der Animationsfilm erwies sich als sogar noch erfolgreicher als die Urfassung, erhielt er doch 2016 sowohl den Oscar für den besten Kinderfilm des Jahres, als auch die Essener Feder für das beste Drehbuch.

Unbedingt sehenswert!



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 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