

# KNOBELRITTER: JA, NATÜRLICH !

Am 5. Okt. steht in Traun die Natur im Mittelpunkt! (S. 1)



360. Ausg. 29. Sept. '22  
Auflage 100 Stück (!!!)  
32. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Naturfreunde,

Fridays for Future legt eine kleine Herbstpause ein, das Wetter lädt auch nicht mehr dazu ein, viel Zeit im Freien zu verbringen und damit stellt sich die Frage: Wohin mit all den Energien, die man im Sommer gut in Schutz und Genuss der Natur investieren konnte?

Glücklicherweise hat unser großer Naturforscher Franky eine Reihe an lehrreichen Beiträgen zum Thema gesammelt, die ab 5. Oktober im Forschungszentrum Traunerhof zur Einsicht aufliegen.

Die Palette reicht dabei von sehr konkreten Problemstellungen, wie der idealen Ansiedlung von Wildtieren in „Cascadia“, der Bioregion im Pazifischen Nordwesten der

USA, bis hin zu mythischen Naturgeistern, die ihren „Living Forest“ vor Feuern beschützen.

Natürlich könnt ihr euch auch trotz des Regenwetters raus ins Freie wagen. In dem Fall immer schön brav auf den „TRAILS“ bleiben und keinen Müll hinterlassen. Wir wollen ja die „Sagani“, die Elementargeister, nicht verstimmen und damit das Gleichgewicht der Elemente stören.

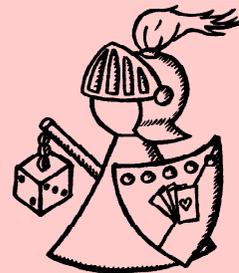
Make earth cool again,



HÄGAR  
DER SCHRECKLICHE



## ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner  
Spielekreis



**Knobelpreis 2022**

Hier nun eine Auswahl der besten taktischen Spiele des Jahrgangs 2021/22, in alphabetischer Reihenfolge, aber ganz ohne Anspruch auf Vollständigkeit:

Aetherya, Ankh, Arche Nova, Beyond the Sun, Canvas, Carnegie, Cascadia, Chakra, Clash of Cultures, Codex Naturalis, Cryptid, Der perfekte Moment, Dice Cup, Die Chro-

niken von Avel, Die Insel der Katzen - Explore & Draw, Die Rückkehr zur Isla Nublar, Die wandelnden Türme, Dungeons, Dice & Danger, Ein wundervolles Königreich, Explorers, Fire & Stone, Framework, Fyfe, Golem, Gutenberg, Hippocrates, Imperium Klassik, Katharina, Kemet, Libertia, Living Forest, Merchants Cove, Messina 1347, Mille Fiori, My City Roll & Write, Neville, Old London Bridge, ProjektL, Raise, Sagani, Schichtwechsel, Stichtag, Stroganov, The Hunger, Trails, Ultimate Railroads, Wonder Book

**Hall of Games**

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter [traunerhof@traunerhof.at](mailto:traunerhof@traunerhof.at) ist Sonntag, der 16. Okt. 2022 um 12:00 Uhr. Es ist neuerdings auch möglich, über die Whats App-Gruppe de Knobelritter abzustimmen! Wer nicht zum Spieleabend kommen kann, bitte diese Möglichkeit nutzen.

**Deutscher Spielepreis**

Auch der Deutsche Spiele-Preis wurde heuer wieder vergeben, genau wie für das beste Kinderspiel. Die Ergebnisse der diesjährigen Abstimmung von Fachjournalisten, Fachhändlern, Spielern und Spielklubs gibt's auf Seite 15.

**Wertung**

Wir befinden uns schon mitten in der zweiten Jahreshälfte, und es wird gegen Ende hin doch noch mal knapp an der Spitze:

1. Herzog Jakob	157,5
2. König Franky	153
3. Herzog Reinhold	118
4. Prinz Roland	94,5
5. Knappe Martin	57,5
6. Baron Thomas L.	43
7. Sir Udo	42,5
8. Graf Oliver	41
9. Knappe Luca	37,5
10. Prinzessin Nicole	34
11. Sir Christoph	30
12. Königin Ute	26,5
13. Baron Johannes	23,5

# Game News - Spielkritik

Wenn das Thema „Natur“ lautet, ist es nicht weit zu Naturgöttern, zu Naturgeistern und zu Naturwesen. Na, da passt das folgende Spiel ausgezeichnet, ja es wurde sogar letztlich ausgezeichnet, als „**Kennerpiel des Jahres**“...



**Titel:** Living Forest  
**Art des Spiels:** taktisches Deckbauspil  
**Autor:** Aske Christiansen  
**Verlag:** Pegasus Spiele  
**Jahrgang:** 2022  
**Spielerzahl:** 2 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Dauer:** 30 bis 60 Minuten  
**Preis:** Euro 32,90  
**Auszeichnung:** **Kennerpiel des Jahres 2022**

## Einleitung

"Living Forest" - was für ein unnötiger Titel! Natürlich lebt ein Wald, besteht er doch hauptsächlich aus Bäumen, welche ja bekanntlich Lebewesen sind, als solche wachsen und gedeihen, sich vermehren, etc. Zudem ist der Wald die Heimat von weiteren Pflanzen und ebenfalls von Tieren.

Allerdings ist jener mystische Wald, um den es in die-

sem Spiel geht, von verheerenden Flammen bedroht. Es ist daher unsere Aufgabe als Naturgeister, den Wald zu beschützen und mit Hilfe der Tiere des Waldes die Brände zu löschen, schützende Bäume zu pflanzen und Heilige Blumen zu sammeln, um den altherwürdigen Wächter des Waldes zu erwecken.

## Spielbeschreibung

Diese Aufgaben könnte man pragmatischer als "**Siegebedingungen**" bezeichnen. Wenn wir es schaffen, 12 Flammen zu löschen, 12 (unterschiedliche) Bäume zu pflanzen oder 12 Heilige Blumen zu sammeln, bevor dies unseren konkurrierenden Naturgeistern gelingt, werden wir durch die Rettung des Waldes zur Legende.

Davon sind wir zu Beginn natürlich noch weit entfernt. Ein einsamer Baum steht inmitten unseres persönlichen **Wald-Spielplans**, und mit dem Löschen und Blumen-Sammeln haben wir ja noch gar nicht angefangen. Aber zumindest haben wir uns bereits die Unterstützung einer Handvoll Tiere gesichert. Jede **Tierkarte** weist auf ihrer linken Seite ein paar Symbol-Elemente



te und Werte auf, welche angeben, in welcher Weise uns das entsprechende Tier helfen kann.

Jede Runde besteht aus 3 unterschiedlichen Phasen. In **Phase A - Tierphase** decken wir einzeln und nacheinander das oberste Tier unseres Nachziehstapels auf. Wir dürfen frei entscheiden, wann wir mit dem Aufdecken aufhören, allerdings endet die Phase für uns auf jeden Fall, sobald sich in der aufgedeckten Reihe 3 Einzelgänger-Symbole mehr als Geselligkeitssymbole befinden.

In der anschließenden **Phase B - Aktionsphase** sind wir nacheinander an der Reihe. Wir dürfen in dieser Phase zwei unterschiedliche reguläre Aktionen ausführen. Befinden sich in unserer Tierreihe allerdings 3 Einzelgänger-Symbole mehr als Geselligkeitssymbole, dürfen wir bloß eine einzige reguläre Aktion ausführen.

Es gibt **fünf verschiedene Aktionsmöglichkeiten**. Bei den meisten entscheidet die Anzahl der Elemente auf unseren Tierkarten, wie stark die gewählte Aktion ausfällt. Mit "Sonnen" können wir neue, bessere Tierkarten aus einer offenen Auslage auf-

## Fortsetzung von „Living Forest“

nehmen. Mit "Wasser" können wir bestehende Brände löschen. "Wind"-Symbole dienen dazu, unsere Figur auf dem Steinkreis zu bewegen. Und "Pflanzentriebe" wiederum erlauben uns, einen neuen Baum auf unserem Wald-Tableau zu pflanzen. Die fünfte Aktionsmöglichkeit - das Nehmen eines "Magie-Fragments" - benötigt hingegen keine Elemente.

Am Ende der Runde müssen wir noch Flammen abwehren, welche in dieser Runde nicht gelöscht wurden. Weisen wir dabei nicht ausreichend Wasser-Symbole auf, müssen wir lästige Feuer-Warane - Tiere ohne Elemente, aber mit Einzelgänger-Symbol - auf unseren Ablagestapel legen. Erst danach werden neue Flammen nachgelegt, deren Anzahl davon abhängt, wie viele neue Tiere insgesamt angelockt wurden. Der Tier-Vorrat wird daraufhin aufgefüllt, wir legen unsere ausgespielte Tier-Reihe ab, und der "Geweihete Baum" wird als Zeichen des neuen Startspielers an den nächsten Spieler weitergereicht.

Erfüllen wir am Ende einer Runde **eine der drei Siegebedingungen**, haben wir gewonnen. Schaffen dies mehrere Spieler zur selben Zeit, wird der Sieger unter diesen Anwärtern aus der Summe ihrer

Flammen, unterschiedlichen Bäume und Heiligen Blumen ermittelt.

## Fazit

Kommt jemandem das **Spielprinzip bekannt** vor? Ja, tatsächlich stammt es aus "Mystic Vale", einem Deckbauspil aus dem Jahre 2016, ebenfalls bei Pegasus erschienen. Besser gesagt war dies

auf den Ablagestapel zu verfrachten, oder einen Feuer-Waran ganz aus dem Deck zu entfernen.

Ging es bei "Mystic Vale" hingegen bloß um Siegpunkte, finden wir hier nun **drei völlig unterschiedliche Aspekte** vor, welche den Sieg bringen können. Betrachten wir deshalb mal etwas näher die einzelnen Siegebedingungen.

**Flammen** werden durch die Aktion "Löschen" (mit Wassersymbolen) gesammelt. Da bereits gesammelte Flammen auf keinen Fall verloren gehen können, nähert man sich mit jeder "Löschen"-Aktion dem Spielziel. Dabei können in einem einzigen Zug recht viele

ein sogenanntes "Card Drafting Games", weil das anfangs schwache Kartendeck zwar von der Stückzahl gleich blieb, durch Einschübe in Klarsicht-hüllen aber qualitativ stetig verbessert werden konnte.

Die "**Can't Stop**"-ähnliche Art und Weise, wie die Karten ausgespielt werden, wurde hingegen direkt übernommen. Auch bei "Living Forest" ist es von Vorteil, viele Karten aufzudecken, um stärkere Aktionen durchführen zu können, allerdings mit einem steigenden Risiko, den Bogen zu überspannen und so weniger Aktionen zur Verfügung zu haben. **Magie-Fragmente** können helfen, eine aufgedeckte Karte ungespielt

Flammen gelöscht werden, vor allem wenn in der Vorrunde viele Tierkarten aus der Auslage erworben wurden. Neulinge und unerfahrene Spieler überschätzen diese Siegebedingung deshalb gerne, sie wird von vielen daher als die leichteste empfunden, als jene mit den größten Erfolgchancen.

In Wirklichkeit ist die Flammen-Strategie von den Mitspielern **relativ einfach zu sabotieren**, indem sie entweder selbst Flammen löschen oder weniger Tierkarten erwerben. Konnte ein Spieler bereits viele Flammen sammeln, findet er so in Folge - besonders wenn die Mitspieler dann aufpassen und ge-



**Fortsetzung von „Living Forest“**

meinsam vorgehen - weiniger Möglichkeiten vor, seine Sammlung zu vergrößern.

Auch der Bestand an **Bäumen** nimmt durch das Anpflanzen kontinuierlich zu und kann ebenfalls nicht von den Mitspielern boykottiert werden. Allerdings kann ein Spieler im Normalfall bloß einen einzigen neuen Baum pro Runde kaufen, und für diese Siegbedingung werden immerhin 12 unterschiedliche Bäume benötigt. Somit stellt die Aktion "Pflanzen" eine beharrliche, über mehrere Runden aufgebaute Strategie dar und wird von Spielern bevorzugt, welche "Living Forest" bereits ein wenig kennen. Spe-



ziell weil bestimmte Felder willkommene Zusatzaktionen, sowie gefüllte Reihen und Spalten weitere Vorteile bringen.

Die **Heiligen Blumen** sind eindeutig die schwierigste, weil von langer Hand vorbereitende Vorgehensweise. Die Blumen erhält man nämlich nicht durch eine bestimmte Aktion, sondern hauptsächlich durch die entsprechenden Symbole auf ausgespielten Karten, ergänzt

durch passende Bäume, die komplett gefüllte Mittelreihe seines Waldspielplans und durch Bonusplättchen (dazu später). Mit alledem müssen in einer einzigen Runde 12 Heilige Blumen vorgezeigt werden.

Dies ist naturgemäß auch mit Glück verbunden, mit geschickter Planung können aber die Chancen erhöht werden. Essentiell dafür sind nicht nur Tierkarten mit Blumen-Symbolen, sondern auch solche mit **Geselligkeitssymbolen**, damit man mehr Karten aufdecken kann. Magie-Fragmente können ebenfalls recht hilfreich sein, um eine unliebsame, gerade aufgedeckte Karte ablegen zu dürfen. All dies ist nicht ganz leicht, daher wird diese Strategie meist nur von fortgeschrittenen Spielern wahrgenommen.

Routinierte "Living Forest"-Veteranen wissen jedoch, dass es in Wirklichkeit keine bestimmte Vorgehensweise gibt, welche von vorneherein klappt. Es ist nicht einmal erfolgsversprechend, sich von Anfang an auf eine bestimmte Taktik zu konzentrieren. Das Credo lautet: Flexibel bleiben und vor allem **auf die Aktionen der Mitspieler entsprechend zu reagieren** und ihre Pläne zu konterkarieren, bis man selbst irgendeine Siegbedingung erfüllt.

Das Spiel ist somit in der Tat ein "lebendiger Wald". Nichts existiert nur für sich allein, alles hängt irgendwie zusammen und wirkt sich stets auch auf die anderen aus. Auf



jede Aktion erfolgt eine Reaktion. "Living Forest" ist **auf eine erfrischende, äußerst gelungene Weise sehr interaktiv** und erfordert permanentes Beobachten der Mitspieler und deren Optionen. Es bringt absolut nichts, nur alleine auf seine Vorteile zu achten, immer gilt es nebenbei, auch die Möglichkeiten der anderen zu berücksichtigen.

In diesem Zusammenhang fällt mir auf, dass ich die Aktion **"Auf dem Steinkreis bewegen"** (Wind-Symbole) noch nicht ausreichend erklärt habe. Diese Aktion wird oft vernachlässigt. Wenn man es aber geschickt anstellt, kann man trotzdem die Aktion des Feldes durchführen, auf dem die eigene Figur landet. Zusätzlich kann man durch das Überholen anderer Figuren den betroffenen Spielern ein beliebiges **Bonusplättchen** wegschnappen. Von diesen besitzt jeder Spieler anfangs 3 Stück, mit je einem Symbol der 3 Siegbedingungen. Auf diese Weise kann man ebenfalls Sym-

**Fortsetzung von „Living Forest“**

bole sammeln und nimmt gleichzeitig den Mitspielern welche weg, ein nicht zu unterschätzender Vorteil.

Nachdem auch das **Spielmaterial** keine Wünsche offen lässt (stabile Plättchen, schöne Grafiken, sinnvolle Symbolik), kann ich "Living Forest" somit wirklich uneingeschränkt empfehlen. Wer es das erste Mal ausprobiert, sollte nicht vorschnell urteilen, sondern ihm mindestens noch eine zweite oder dritte Chance geben. Er wird es nicht bereuen. Die Auszeichnung zum "Kennerspiel des Jahres 2022" hat sich "Living Forest"



meiner Meinung nach hundertprozentig verdient!



**HALL OF GAME**

Jetzt ist tatsächlich ein Spiel in unsere „Hall of Games“ aufgestiegen, allerdings nicht ARCHE NOVA, welches erwartet wurde (es file auf den 2. Platz zurück und wird den Aufstieg mit 99,9%-iger Sicherheit beim nächsten Mal schaffen), sondern DIE CREW - MISSION TIEFSEE, welches dies mit einem Paukenschlag (Spitzenplatz) erledigte. Sollte dann kein anderes Spiel NOCH MAL!, welches den dritten Platz halten konnte, überholen, kommt dieses ebenfalls bereits nächsten Monat in unsere Ruhmeshalle.

Somit richtet sich unser Blick schon auf die möglichen Kandidaten, die den drei Aufsteigern mal folgen könnten. Momentan drängt sich nur MARACAIBO auf, das schon etliche Punkte sammeln konnte. Allerdings fiel es aus den punkteträchtigen „Top Five“ auf den 8. Platz zurück. Keine guten Voraussetzungen also.

Von den anderen Spielen in der Wertung hebt sich keines hervor, aber das kann sich nach dem Triple-Aufstieg ja schnell ändern. Ob dies EVERDELL oder SCOUT (ex aequo Vierte) ausnützen können. Oder schaffen PALEO, DUNE IMPERIUM und DIE RUINEN VON ARNAK ein Comeback? Und wie ergeht es den beiden interessanten Neuvorschlägen BEYOND THE SUN und CASCADIA?

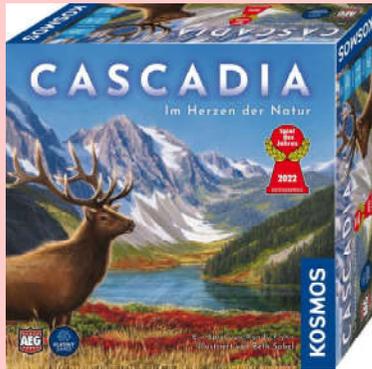
**Die Wertung:**

1. DIE CREW Mission Tiefsee	2/+	12/-0/14/++
2. Arche Nova	5/+	6/-0/11/-
3. Noch mall	3/+	7/-0/10/-
4. Everdell	4/+	5/-0/9/-
Scout	2/+	7/-0/9/+
6. Die wandelnden Türme	2/+	6/-0/8/-
Die Ruinen von Arnak	2/+	6/-0/8/-
8. Maracaibo	2/+	4/-0/6/-
So Kleever!	2/+	4/-0/6/-
Dune Imperium	1/+	5/-0/8/+
11. Paleo	1/+	3/-0/4/-
Handrian's Wall	*1/+	3/-0/4/+
13. Hallertau	1/+	2/-0/3/-
Freie Fahrt	*1/+	2/-0/3/-

Vorschläge: Beyond the Sun (2x), Cascadia (2x)

# Game News - Spielkritik

Auch beim nächsten Spiel steht wieder die Natur im Vordergrund, speziell die nordamerikanische...



**Titel:** Cascadia  
**Art des Spiels:** Legespiel  
**Spielauteur:** Randy Flynn  
**Verlag:** Kosmos Spiele  
**Jahrgang:** 2022  
**Spielerzahl:** 1 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Dauer:** 30 bis 60 Minuten  
**Preis:** Euro 35,90  
**Auszeichnung:** „Spiel des Jahres 2022“

## Einleitung

Quizfrage: Wo liegt "Cascadia"?

Wenn du die Antwort kennst, gratuliere ich recht herzlich. Wenn nicht, bist du in guter und zahlreicher Gesellschaft, denn in keiner meiner Spielrunden wusste es jemand (einschließlich mir). Cascadia, oder auf deutsch Kaskadien, ist eine Region im Pazifischen Nordwesten des nordamerikanischen Kontinents und umfasst hauptsächlich die USA-Staaten Washington, Oregon und Idaho, sowie die kanadi-

sche Provinz British Columbia.

Eine sehr idyllische Naturlandschaft mit zerklüfteten Gebirgen, ausgedehnten Wäldern, Feuchtgebieten, wilden Flüssen und weiter Prärie, bevölkert von Bären, Füchsen, Hirschen, Lachsen und Bussarden. Genau diese Wildnisarten und Tiere wollen im Legespiel "Cascadia" so geschickt platziert werden, dass sie dir möglichst viele Siegpunkte einbringen.

## Spielbeschreibung

Die eingangs genannten Wildnisarten (Gebirge, Wald, Feuchtgebiet, Fluss und Prärie) findest du auf sechseckigen **Wildnisplättchen**, auf denen entweder eine oder zwei verschiedene Wildnisarten abgebildet sind. Die Plättchen bilden auch den Lebensraum für Tiere, von denen auf jedem Plättchen 1 bis 3 unterschiedliche angegeben sind. Die Wildnisplättchen werden gemischt und als verdeckte Stapel bereitgelegt, von denen dann vier aufgedeckt werden. Du erhältst eine **Startlandschaft**, welche aus 3 zusammenhängenden Sechsecken besteht.

Die erwähnten **Tiere** (Grizzlybär, Rotfuchs, Wapiti-



Hirsch, Königslachs und Rotschwanzbussard) wiederum kommen auf farbigen Holz-scheiben vor, die in einem großen Stoffbeutel aufbewahrt werden. Anfangs ziehst du vier aus dem Beutel und legst je eine Scheibe zu jedem Wildnisplättchen in der Auslage. Tier und Plättchen bilden so ein Paar, eine zusammengehörende **Kombination**. Fünf **Wertungskarten** bestimmen schließlich, auf welche Weise dir jedes Tier Punkte bringt.

Der **Spielablauf** ist einfach gehalten. Wenn du an der Reihe bist, nimmst du dir eine der vier ausliegenden Kombinationen. Das Plättchen legst du beliebig an deine Landschaft an. Es muss dabei zwar keine angrenzende Wildnisart übereinstimmen, dies wäre aber vorteilhaft in Hinblick auf die Schlusswertung.

Das Tier platzierst du auf irgendein ausliegendes Wildnisplättchen deiner Landschaft, welches erstens noch unbesetzt ist und zweitens das entsprechende Tier zeigt. Wird dadurch ein Tier mit Zapfensymbol abgedeckt, darfst du dir ein **Zapfenplättchen** nehmen, welches du später zum Austauschen von Tieren in der Auslage, oder zum Nehmen eines beliebigen Wildnisplättchen und eines beliebigen Tieres (statt einer der auslie-

## Fortsetzung von „Cascadia“

genden Kombinationen) einsetzen kannst.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, haben du und deine Mitspieler jeder genau **20 Spielzüge** durchgeführt. Nun kommt es zur **Wertung**, bei der du die Punkte für deine Tiere (gemäß der Wertungskarten), für deine Landschaft (für jede Wildnisart das jeweils größte Gebiet, sowie Bonuspunkte für Mehrheiten im Vergleich zu deinen Mitspielern), sowie für übrige Zapfen (je 1 Punkt) erhältst. Kommst du auf dem Wertungsblock auf die **höchste Gesamtsumme**, hast du gewonnen.

## Fazit

"Cascadia" gehört eindeutig in die Kategorie der **Legespiele**. Als solches ist es nicht sehr spektakulär, die Legeregeln und das ihm zugrundeliegende Wertungsschema eigentlich recht banal. Was es allerdings aus der Masse hervorhebt, ist die Hinzufügung einer weiteren Ebene, nämlich der Tiere. Die **Verknüpfung der beiden Elemente** - Landschaft und Tiere - empfinde ich als interessant und ausreichend frisch, sowie thematisch äußerst gelungen.

Bei der Bildung der eigenen Landschaft ist die **Größe der unterschiedlichen**

**Wildnisarten entscheidend**. Somit wird man trotz der liberalen und wenig einschränkenden Legeregeln versuchen, stets Gebiete zu vergrößern. Auf den meisten Wildnisplättchen befinden sich zwei verschiedene Wildnisarten (in diesem Falle gleichmäßig halbhalt verteilt), auf den restliche sogar nur eine einzige Wild-



nis, daher gestaltet sich dieses Unterfangen nicht immer einfach. Zudem gibt es - im Gegensatz zu den Tieren - keine Möglichkeit, die offene Auslage an Wildnisplättchen zu ändern.

Willkommene **Bonuspunkte erhält man für Mehrheiten in Wildnisarten**. Je nach Spielerzahl ändert sich die Ausschüttung an Punkten, so gibt es im Spiel zu dritt oder zu viert 3 Bonuspunkte für den jeweils Besten und 1 Punkt für den zweiten Platz. Im Vergleich zu den Gesamtpunkten in einer Partie - sie liegen meist zwischen 85 und 105 Punkten - ist die Ausbeute eher gering, doch darauf verzichten sollte man nicht, denn die meisten Partien gehen denkbar knapp aus. Die Folge sind ein zähes Ringen um Mehrheiten, sowie ständiges Beobachten und Ab-

zählen der Landschaften der Mitspieler. Zumindest findet auf diese Weise auch eine **gewisse Interaktion** statt.

Anders so bei den Tieren: **Für jedes Tier gilt ja ein anderes Wertungsschema**. Ohne genau auf die einzelnen Wertungskarten einzugehen, lässt sich zumindest ein Muster erkennen. Wapiti-Hirsche punkten meist in Herden, wobei je nach Karte die Anordnung variieren kann. Grizzly-Bären wollen hingegen eher in kleineren Gruppen (Paar, Familie) angeordnet werden. Bei Rotfüchsen kommt es auf die be-

nachbart platzierten Tiere an. Rotschwanzbussarde wollen als Einzelgänger möglichst nicht an Artgenossen grenzen, ab und zu jedoch eine Sichtlinie zu diesen haben. Und bei Königslachsen gilt es, Ketten zu bilden. In jeder Partie versucht man deshalb, die aktuell gestellten Herausforderungen möglichst gut zu erfüllen. Im Schnitt sollte man schon danach trachten, drei Punkte pro Tier zu erzielen.

Insgesamt tragen die Tiere den Großteil an Punkten zum Endergebnis bei. Daher ist es auch recht, dass man den Spielern dann **etwas mehr Einfluss bei der Auswahl** einräumt. So werden bei "Übervölkerung", wenn also alle vier ausliegenden Tiere gleich sind, sofort alle gegen neue Scheiben aus dem Beutel ausgetauscht. Weiters kann jeder Spieler einmal pro Zug

## Fortsetzung von „Cascadia“

kostenlos drei gleiche Tiere austauschen.

Außerdem kann man, wenn man mit der Auslage nicht zufrieden ist, gegen **Abgabe eines Zapfens** (von der Douglassie, eines in der Region heimischen Nadelbaumes) noch folgende Aktionen durchführen: Entweder beliebig viele Tiere gegen neue aus dem Beutel austauschen, oder die vier fixen Kombinationen ignorieren und stattdessen eines der vier Wildnisplättchen und ein beliebiges Tier der Auslage nehmen. So ist man weniger vom Zufall abhängig.



Der **Glücksanteil** ist dennoch gegeben. Wer seltener passende Kombinationen vorfindet, muss entweder mit dem suboptimalen Paar zu recht kommen oder Zapfen ausgeben, welche bei der Schlusswertung ja jeweils 1 Siegpunkt wert sind. Auch die Häufigkeit der Wildnisarten und der Tiere kann stark variieren, sodass man hier auch vom Zufall abhängig ist. Für ein Familienspiel - und als solches betrachte ich "Cascadia" auf jeden Fall - ist der vorhandene Glücksfaktor aber durchaus vertretbar.

Es sind zwar stets diesel-

ben fünf Wildnisarten und fünf Tiere, trotzdem ist meiner Meinung nach **ausreichend Abwechslung** gegeben. Für die erste Partie werden fünf bestimmte Wertungskarten (versehen mit dem Buchstaben "A") empfohlen, später kann man die Wertungskarten nach Belieben wählen oder per Zufall bestimmen, sodass in jeder Partie eine etwas andere Aufgabe wartet. Für ein leichteres Spiel gibt es zudem eine vereinfachte Wertungskarte mit einem einheitlichen Wertungsschema für alle Tiere.

Die Spielregel geizt nicht mit **weiteren Herausforderungen**. So bieten sie insgesamt 50 verschiedene Szenarien und Regelvarianten an, die man ausprobieren kann. Wer will, kann seine Erfolge und Fortschritte auf einer eigenen "Wanderoute" festhalten. Der Pfad weist bis zum Ziel 50 Felder auf. Das reicht für einen normalen Haushalt für mehrere Jahre, zumal ja nur der Sieger einer Partie ein (1) Feld ankreuzen darf.

Mir persönlich gefallen die Szenarien recht gut, da sie sich ausgezeichnet fürs **Solo-Spiel** eignen. Die 15 Szenarien weisen einen aufsteigenden Schwierigkeitsgrad auf. So hat man auch bei einer solitären Beschäftigung mit "Cascadia" eine gewisse Challenge, die es zu bewältigen gilt. Ich bin nur gespannt, ob im Internet dann weitere Aufgaben zu finden sind, sollte ich mit allen beinhalteten Szenarien mal durch sein.

Beim **Spielmaterial** hat sich "Kosmos Spiele" keine Blöße geleistet: Stabile Plättchen, bedruckte Holzscheiben, ein beidseitig bedruckter, übersichtlicher Wertungsblock, wunderschön gestaltete Wertungskarten mit verständlicher Symbolik und ein Stoffbeutel für die Tierscheiben. Die Spielregel ist gut gegliedert und lässt keine Fragen offen, sie bietet sogar interessante Informationen über die Region "Kaskadien", sowie die im Spiel vorkommenden Tiere und Landschaftsformen.

Alles in allem hat "Cascadia" einfach alles, was ein **schönes Familienspiel** braucht. Aus diesem Grund hat es auch die Auszeichnung zum „Spiel des Jahres“ erhalten. Ich persönlich kann mich den Lobeshymnen aber nur bedingt anschließen. Ja, es ist solide und perfekt durchkomponiert, doch fehlt mir das gewisse Etwas...

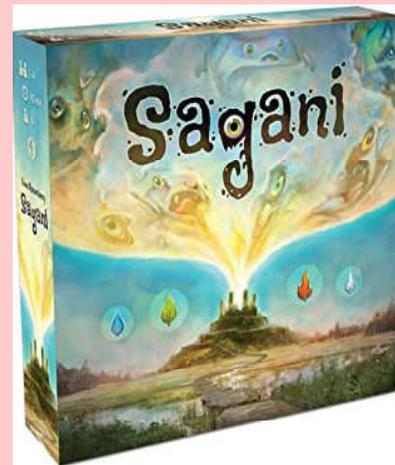
*Windy*

Game News -  
Wertung



## Game News - Spielekritik

Auch das nächste Spiel hat mit „Natur“ zu tun, aber weniger von der physischen Ebene, sondern von der metaphysischen, sprich: **Naturgeister...**



Titel: **Sagani**  
Art des Spiels: **taktisches Legespiel**  
Autor: **Uwe Rosenberg**  
Verlag: **Skellig Games**  
Jahrgang: **2020**  
Spielerzahl: **1 - 4 Spieler**  
Alter: **ab 8 Jahren**  
Dauer: **ca. 45 Minuten**  
Preis: **Euro 26,90**

### Einleitung

Willkommen in einer Welt, die von Naturgeistern bevölkert wird. Die Geister streben danach, die Harmonie zwischen den Elementen zu bewahren.

*"Papperlapapp!"*

Bitte?

*"Nonsens! Naturgeister, bah! Auf welche Ideen die Spielautoren immer kommen..."*

Ja, aber da gibt es doch Feuer, Wasser, Erde und Luft, und wenn diese im Gleichgewicht...

*"So ein Blödsinn! Das sind lediglich vier Farben - rot, blau, grün und weiß - und unsere Aufgabe ist es, die Plättchen in diesen Farben so geschickt zu legen, dass wir damit möglichst viele Punkte erzielen..."*

Und die Story?

*"Lass das einfach und konzentriere dich auf den Spielmechanismus!"*

### Spielbeschreibung

Okay, es gibt also jede Menge **Naturgeistplättchen**, welche durch ihre **Farbe** einem bestimmten Element zugeordnet sind. Auf der Vorderseite weisen sie 1 bis 4 **Pfeile** - ebenfalls in den Farben der Elemente - auf, welche in orthogonale und/oder diagonale Richtungen zeigen. Außerdem haben alle Plättchen auf Vorder- und Rückseite eine Zahl, welche ihrem **Punktewert** entspricht.

Die Punktwerte hängen von der Anzahl der Pfeile

ab. So sind Plättchen mit einem Pfeil lediglich 1 Punkt wert, jene mit 2 Pfeilen schon 3 Punkte, solche mit 4 Pfeilen sogar 10 Punkte. Zu Beginn werden alle Plättchen gemischt und daraus ein großer Nachziehstapel gebildet. Die 5 obersten Plättchen werden aufgedeckt, sie bilden ein **offenes Angebot**.

Wer an der Reihe ist, nimmt eines der Plättchen aus dem Angebot und legt es in seine persönliche **Spieler-Auslage**. Dabei kann es beliebig gedreht werden, muss aber mit mindestens einer Seite an ein bereits liegendes Plättchen grenzen. Dann legt er so viele **Klangscheiben** in seiner Farbe darauf, wie Pfeile abgebildet sind.

Anschließend deckt er jene Pfeile von **allen** Plättchen (nicht nur des soeben gelegten) mit den entsprechenden Klangscheiben ab, welche auf ein anderes Plättchen in der Farbe des Pfeiles weisen. Hierbei zählt nur die Richtung, nicht aber die Entfernung. Wird dabei die letzte Klangscheibe eines Plättchens verschoben, ist die **Aufgabe dieses Plättchens erfüllt**. Das Plättchen wird umgedreht, und der Spieler erhält die Punkte, indem er seinen Spielmarker auf den **Harmonieleiste** des

## Fortsetzung von „Sagani“

Spielplans entsprechend viele Felder vorrückt.



Erreicht ein Spieler den für die jeweilige Spielerzahl angegebenen Punktwert, wird die Runde nur mehr zu Ende gespielt. Es gewinnt, wer mit seinem Marker schließlich auf der Harmonieleiste am weitesten vorangeschritten ist.

## Fazit

"Okay, hast du ganz gut hingekriegt. Trotzdem übernehme für das Fazit nun ich.

Vielleicht kommt euch der Wertungsmechanismus beim Legen der Plättchen **irgendwie bekannt** vor. Tatsächlich stimmt er großteils mit jenem aus dem Spiel "Nova Luna" (Edition Spielwiese bzw. Pegasus Spiele, 2019) überein, welches immerhin zum "Spiel des Jahres 2020" nominiert wurde. Auch dort werden Plättchen gelegt und mit Scheiben versehen, wenn die darauf abgebildeten Bedingungen erfüllt werden. Eigentlich sollte hier lediglich "Sagani" Objekt dieser Rezension sein, aber wenn bei einem Spiel, das noch dazu aus der Feder desselben Autors stammt, so dreist

abgekupfert wird, bin ich förmlich gezwungen, einen direkten Vergleich anzustellen.

**Drei wesentliche Unterschiede** bestehen zwischen diesen Spielen. So musste man erstens bei "Nova Luna" die entsprechenden Plättchen unbedingt orthogonal benachbart haben, während bei "Sagani" nur

die **Richtung**, welche auch diagonal sein kann, wichtig ist und die Entfernung keine Rolle spielt. Zweitens gilt es bei "Sagani" nicht, Scheiben loszuwerden, sondern man erhält die auf den Plättchen angegebenen **Siegpunkte**, wenn alle Pfeile abgedeckt werden konnten.

Der dritte Unterschied betrifft die zur Auswahl stehenden Plättchen. Hier werden fünf Plättchen vom Nachziehstapel aufgedeckt, welche das **Angebot** darstellen. Erst wenn alle fünf Plättchen genommen wurden, werden wieder fünf neue Plättchen aufgedeckt, weshalb einem Spieler mal mehr, mal weniger Plättchen zur Verfügung stehen. Das allerletzte Plättchen des Angebots darf der betroffene Spieler allerdings ablehnen und stattdessen das oberste Plättchen des Nachziehstapels nehmen.

Die auf diese Weise abgelehnten Plättchen bilden

dann eine eigene Reihe. Sobald diese auf vier Stück angewachsen ist, kommt es zu einem sogenannten "**Intermezzo**", bei dem in umgekehrter Reihenfolge der Punkteleiste jeder Spieler eines dieser Plättchen nehmen und verwenden darf. Eine recht gelungene Regelung, welche den zurückliegenden Spielern die Chance gibt, etwas aufzuholen.

All dies sorgt doch für ein etwas anderes Spielgefühl als bei "Nova Luna". Ich persönlich empfinde "Sagani" ein wenig **gelungener und angenehmer**, da die Erledigung der Aufträge nun klarer und übersichtlicher gestaltet ist, und zudem - im Gegensatz zum Vorgänger - keine Fragen hinsichtlich Gruppenbildung, o. ä. aufwirft. Es ist damit auch leichter erlernbar und besser



zu kontrollieren. Der **Glücksanteil** ist hingegen in etwa gleich, denn auch hier kann es passieren, dass das Angebot an Plättchen mal besser, mal weniger gut zur eigenen Auslage passt.

Und auch die **Hauptaufgabe erscheint mir besser definiert**. Die Scheiben stellen nun nicht mehr das eigentliche Spielziel dar, sondern

## Fortsetzung von „Sagani“

sind vielmehr Mittel zum Zweck, um die angepeilten Siegpunkte zu erreichen. Trotzdem muss man die **beschränkte Anzahl der Klangscheiben** (24 Stück) stets im Auge behalten. Reichen die eigenen Klangscheiben nämlich trotz eventuell freigewordener Scheiben durch Vollendung von Plättchen nicht aus, um die erforderliche Anzahl auf das soeben



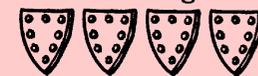
gelegte Plättchen zu platzieren, muss man auf **rote Strafscheiben** zurückgreifen, die je 2 Minuspunkte kosten. Eine empfindliche Strafe, die es zu vermeiden gilt, indem man darauf schaut, dass nicht allzu viele Plättchen unerledigt bleiben.

Mein abschließendes Fazit: Ja, auch ich bin nicht glücklich, wenn dieselben Spielideen mit bloß marginalen Veränderungen erneut auftauchen. Das hinterlässt einen leicht schalen Nachgeschmack nach Geschäftemacherei. Im vorliegenden Fall hat es aber meiner Meinung nach zu einer **Verbesserung** geführt, denn ich per-

sönlich spiele "Sagani" aus den bereits erwähnten Gründen lieber als das letztes Jahr nominierte "Nova Luna". Deshalb bekommt es von mir auch - trotz des etwas esoterisch angehauchten Spielthemas - eine **klare Empfehlung**.

*Wesely*

Game News -  
Wertung



**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](http://www.dreamland-games.at) betrieben hat, auch **einen Spiel Laden** 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

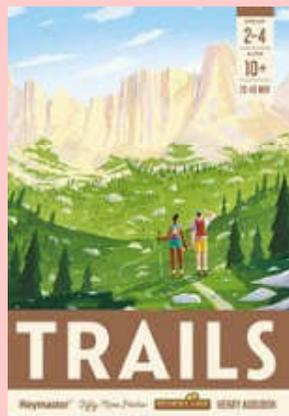
werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exoten und seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

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

*Wesely*

# Game News - Spielekritik

Nur wenn wir es schaffen, unsere Natur zu erhalten, können wir sie auch noch richtig genießen. Wie etwa bei einer kleinen Wanderung durch wunderschöne Parks...



**Titel: TRAILS**  
Art des Spiels: **Sammelspiel**  
Autor: **Henry Audubon**  
Verlag: **Feuerland Spiele**  
Jahrgang: **2021**  
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 10 Jahren**  
Dauer: **20 bis 40 Minuten**  
Preis: **Euro 19,90**

## Einleitung

"Citius, altius, fortius" - zu deutsch schneller, höher, stärker! Dies scheint das fragwürdige Motto des Homo sapiens sapiens - des modernen Menschen - zu sein. Wir begnügen uns beispielsweise nicht damit, den einen oder anderen Nationalpark zu besuchen, um uns an dessen Naturschönheiten zu erfreuen, sondern müssen unbedingt mehr und schönere Parks "sammeln" als die anderen. Nur dies befriedigt unser Ego.



Es geht aber auch anders. In "Trails" wandern wir durch Parks, sammeln ein paar Steine hier, ein paar Blätter dort, vielleicht auch ein paar Eicheln, um uns Wanderabzeichen zu verdienen, und schießen zwischendurch mal das eine oder andere Foto. Dass schlussendlich doch wieder verglichen wird, wer dabei am besten vorgegangen ist, liegt wohl an der menschlichen Natur...

## Spielbeschreibung

Zu Beginn wird der **Wanderweg** aufgebaut: Vorne der Einstieg, ganz am Ende der Ausstieg, dazwischen in zufälliger Reihenfolge 5 Streckenabschnitte. Die Rohstoffe (Steine, Blätter, Eicheln) werden ebenso bereitgelegt wie die beiden verdeckten Kartentapel (Fotos, Wanderabzeichen), die Bären-Figur samt Wildtierwürfel (unter den mittleren Streckenabschnitt), sowie die Vogeltrophäe.

Die **Wanderabzeichen** stellen Aufträge dar, welche durch die Abgabe der darauf angegebenen Rohstoffe verwirklicht werden können. Sowohl zum Einstieg als auch zum Ausstieg

werden je 2 Karten offen ausgelegt, außerdem erhält jeder teilnehmende Wanderer eine Karte auf die Hand. Bevor es losgeht, bekommt jeder noch je 1 Rohstoff jeder Art, eine volle Feldflasche und seine eigene Wanderer-Figur, die er je nach Spielerzahl - entweder zum Einstieg oder zum Ausstieg stellt.

Der **Spielablauf** ist schnell verinnerlicht. Wer an der Reihe ist, darf **1 bis 2 Felder vorwärtsziehen**, wobei sich die Wanderer stets von Einstieg zu Ausstieg, und von dort wieder zurück bewegen. Nur wer seine Feldflasche einsetzt (sie wird daraufhin auf die leere Seite gewendet), darf weiter ziehen, aber maximal bis zum Ende des Wanderwegs. Anschließend nutzt er die **Aktion des erreichten Feldes**. Er erhält so entweder den entsprechenden Rohstoff, oder er kann Rohstoffe tauschen, oder er kann gegen Abgabe eines beliebigen Rohstoffs ein Foto machen.



## Fortsetzung von „TRAILS“

Die beiden Enden des Wanderwegs - **Einstieg und Ausstieg** - bilden besondere Felder, denn erstens wird die Wandererfigur umgedreht, sodass sie in die andere Richtung blickt, zweitens sind nur dort die **Wanderabzeichen erhältlich**. Dem Spieler stehen dabei sowohl die beiden dort ausliegenden Abzeichen, als auch jenes in seiner Hand zur Auswahl. Er gibt die entsprechenden Rohstoffe ab, legt die Karte(n) offen vor sich aus und erhält jeden eventuell abgebildeten Bonus. Während am Einstieg die Feldflasche wieder aufgefüllt (gewendet) werden darf, geht am Ausstieg die Sonne über einem Streckenabschnitt unter.

Hat die Sonne den Wanderweg ganz verlassen, **endet das Spiel**. Dann wird überprüft, wer die meisten Vögel auf Fotos und Abzeichen vorweisen kann und dadurch die Vogeltrophäe erhält. Abschließend addiert jeder die Punkte auf seinen Fotos, Abzeichen und gegebenenfalls der Vogeltrophäe. Wer schlussendlich auf die **höchste Punkte-summe** kommt, gewinnt den Wanderwettbewerb.

## Fazit

"Trails" kann man sozusagen als den **kleinen Bruder von "Parks"** (beschrieben in Game News Nr.

338 vom 1. Oktober 2020) betrachten, wie ich bereits ein wenig in der Einleitung angedeutet habe. Es stammt vom selben Autor, erscheint im selben Verlag und verwendet auch viele Grafiken dieses Spiels.

Die Bezeichnung "kleiner Bruder" bezieht sich unter anderem auf das **Spielmaterial**. "Trails" kommt näm-



lich in einer wesentlich kleineren, kompakten Schachtel daher. Die Qualität ist wieder einmal sehr ansprechend, auch wenn die Rohstoffe nun bloß als graue (Steine), grüne (Blätter) und braune (Eicheln) Würfelchen vorliegen. Ebenso finde ich es etwas irritierend, dass dieselben Farben für drei der vier Spielerfarben gewählt wurden.

**Spielerisch** hat "Trails" ebenfalls starke Ähnlichkeiten zu "Parks", da die Spieler wieder Streckenabschnitte durchwandern, um Rohstoffe für die Erledigung von Aufträgen (hier nun Wanderabzeichen statt Nationalparks) zu sammeln. Allerdings erweist sich das kleinere Spiel als wesentlich **interaktionsärmer**. Nun ist es erlaubt, das Feld

eines Mitspielers zu betreten und zu nutzen, ohne seine Feldflasche zu verbrauchen.

Die **Zugweite** ist nun auf 1 bis 2 Felder beschränkt, wobei die Feldflasche eingesetzt werden kann, um weiterziehen zu dürfen. Insbesondere das Feld, auf dem sich die **Bärenfigur** gerade befindet, ist deutlich beliebter, erlaubt es doch den Spieler, den Wildtierwürfel zu werfen, die Bärenfigur auf den entsprechenden Abschnitt zu versetzen und dessen Aktion zu nutzen. Eine Gratisaktion also mit dem einzigen Haken, dass sie zufällig ermittelt wird. Insgesamt sind die Spielzüge der Mitspieler bei "Trails" etwas planbarer.

Die Spieler wandeln die Rohstoffe also in Wanderabzeichen um. Diese bringen dann nicht nur die darauf angegebene Siegpunkte, sondern können auch einen einmaligen Effekt haben, also zusätzliche Rohstoffe, eine Ermäßigung, Gratis-Fotos, etc. Diese **Soforteffekte** sind eine recht gute Alternative zur Ausrüstung, die uns in "Parks" - wir erinnern uns - dauerhafte Vorteile verschafften.

Die **Fotos** stellen bei "Trails" hingegen eine Weiterentwicklung dar, denn sie zählen nun nicht nur bloß je 1 Punkt, ihr Wert kann vielmehr zwischen 0 und 3 Punkten liegen. Außerdem sind **auf einigen Fotos Vögel abgebildet**,

## Fortsetzung von „TRAILS“

welche man zum Gewinn der Vogelrophäe benötigt. Die Trophäe zählt nicht nur 4 Punkte, also rund 1/10 der voraussichtlichen Gesamtpunktzahl, sondern bringt für einige Wanderabzeichen noch Extrapunkte. Da man stets entweder das oberste offene Foto vom Ablagestapel oder eine aus den obersten 2 Karten vom verdeckten Stapel wählen kann, stellt dies den Spieler vor eine knifflige - fast schon strategische - Überlegung: Lieber mehr Siegpunkte oder mehr Vögel?

Der **Fortschritt des Spiels** wird mit der Sonne festgehalten. Mit jedem Besuch des Ausstiegs rückt das Sonnenplättchen vor und damit das Spielende näher. Zudem werden jene Streckenabschnitte umgedreht, welche die Sonne

verlässt, wodurch die Aktion des entsprechenden Abschnittes fortan stärker ist. Auch die Belohnung für den Besuch des Ausstiegs wechselt mit der Wanderung der Sonne, was **taktische Überlegungen** bezüglich Timing zulässt.

In unseren Spielrunden kommt "Trails" dank der **kürzeren Spieldauer** von ungefähr einer halben Stunde und dem etwas lockeren Zugmechanismus sehr gut an. Eigentlich kommt dieser "Spin-Off" von "Parks" jetzt öfter auf den Spieltisch als das Original, und dies ist ja schon eine gewisse Referenz.

## Game News - Wertung



Trails



**Naturdokumentation Deutschland 2020**  
**Regie: Michael Kiesling & Wolfgang Kramer**  
**Pegasus Movies**  
**Dauer: ca. 60 Minuten**

## 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 Knobelrunde".

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2022 by Game News  
 Alle Rechte vorbehalten.

## Der Film-Tipp des Monats

Der Klimawandel ist - auch wenn er in letzter Zeit von einem blöden Virus etwas aus den Schlagzeilen verdrängt wurde - allgegenwärtig. Auch im Filmbusiness merkt man das steigende Interesse an Themen, welche unsere Natur betreffen. In diesem Streifen setzt sich das erfolgreiche Regieduo Michael Kiesling und Wolfgang Kramer damit auseinander, wenn auch nicht in globalem Ausmaße.

Die Story: Ein paar Ökopiönier versuchen alles, um ein umweltverschmutztes Tal wieder in seinen ursprüngli-



chen Zustand zu verwandeln. Dazu siedeln sie Tiere entlang des Bachlaufs an und bepflanzen die angrenzenden Flächen.

Ein Film mit wunderschönen Kameraaufnahmen, der aber dennoch die Zuseher nicht ganz in seinen Bann zu ziehen vermag.

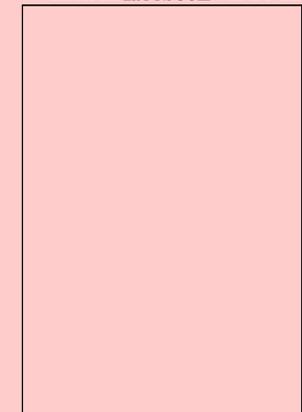


## Ritter der Knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1991, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:

- \* Monatliche Spieletreffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. und 3. Mittwoch im Monat)
- \* Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- \* Herausgabe einer monatlich erscheinenden Zeitschrift ("Spiel") 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](http://www.knobelritter.at)
- \* Spielebestellservice für die Mitglieder
- \* auch in **facebook** vertreten



Die Auszeichnung geht heuer wenig überraschend an „**ARCHE NOVA**“ von Matthias Wigge, erschienen bei Feuerland Spiele. Hier die Liste der „Top Ten“:

1. **Arche Nova** (Feuerland Spiele)
2. **Cascadia** (Kosmos Spiele)
3. **Dune Imperium** (Asmodee Spiele)
4. Living Forest
5. Die rote Kathedrale
6. Witchstone
7. Beyond the Sun
8. Scout
9. Golem
10. Ares Expedition



Den Deutschen Kinderspielpreis gewann „Quacks & Co.“ von Wolfgang Warsch (Schmidt Spiele).



Der Deutsche Spielepreis ist ja sowas wie ein Gegenpol zur Auszeichnung „Spiel des Jahres“, weil dieser nicht von einer Jury vergeben, sondern durch eine Abstimmung unter Fachjournalisten, Fachhändlern, Spielern und Spielereklubs ermittelt wird. Er repräsentiert also vielmehr die Meinung großteils erfahrener Spieler.