

# TRAUN: IT'S A KIND OF MAGIC!

Zauberhafter Abend am 02. Nov. im Trau(n)erhof !! (S. 1)



361. Ausg. 27. Okt. '22  
Auflage 100 Stück (!!!)  
32. Jg., Abo 15 Euro



## Knobelpreis 2022 - Die Nominierten

Die Knobelfritter haben sich entschieden. Aus der Vielzahl guter taktischer Spiele dieses Jahrgangs haben sie die ihrer Meinung nach besten 4 Spiele nominiert. Am 3. November 2022 stimmen sie dann über den Gewinner ab. Zur Wahl stehen:

- Arche Nova
- Cascadia
- Die wandelnden Türme
- Living Forest



Liebe Splatterfans,

Aller bösen Dinge sind 13. Zumindest dürfte sich das Universal gedacht haben, als der Filmverleih mit Halloween Ends - Teil 13 der Filmreihe - mehr als nur die Hoffnung der Fans auf weitere Fortsetzungen geschreddert hat.

Gut, das räumt uns Knobelfrittern die Möglichkeit ein mit der beinahe Tradition zu brechen, den November Spieleabend unter dem Motto „Halloween“ abzuhalten. Wir wenden uns also einem weniger blutigen Genre der Fantasy zu: den Zauberern.

Bei denen scheint es ein gemeinsames Thema zu geben: das Reisen. Ständig sind die Vertreter dieser Zunft irgendwo hin unterwegs. Die Gilden entsenden ihre besten Vertreter um beim „Witchstone“ unter Beweis zu stellen, welche Gilde über die größten Zauberkräfte verfügt-

und das Geschick diese möglichst effizient einzusetzen. „Die wandelnden Türme“ wiederum stehen ganz im Zeichen energiesparender Fahrgemeinschaften.

Völlig energieautark können selbst Zauberer nur dann Reisen, wenn sie sich von der wunderbaren Welt der Schwerkraft dabei unterstützen lassen. Ob es eine Reminiscenz an de Broglie ist, dass auf dem „Zauberberg“ Irrlichter eine Masse besitzen, ist nicht bekannt.

Zu guter Letzt gibt es dann auch noch die unfreiwilligen Reisen des „Harry Potter: Der Aufstieg der Todesser“ zwingt die Protagonisten dazu, auf der Suche nach Verbündeten, ihre jeweilige Operationsbasis zu verlassen.

Falls ihr also am 2. November so gegen 18:00 Uhr zufällig auch gerade unterwegs seid, kehrt doch in Franky's Trauerherberge ein.



## Neues vom Trauner Spielekreis



### innoSPIEL 2022

Der innoSPIEL 2022 geht an „HEYYO“ von Autor Takashi Saito, erschienen bei Oink Games.

Begründung der Jury: Seit Jahren ist es immer wieder wundersam, was alles in die Schachteln von Oink Games passt. So exakt bemessen wie der Inhalt der Schachteln sind auch die Spiele, die darin ste-

## ritter der knobelrunde

cken. Zwei Linien, vier verschiedene Symbole auf den Karten und eine kleine Rhythmusmaschine – mehr braucht es nicht für HEY YO. Die mitgelieferte Mini-Boombox gibt den Rhythmus vor, in dem die Karten abzulegen sind.

Dadurch entsteht ein Flow und die Mitglieder der antretenden Teams passen sich der Musik aus der kleinen Box an. HEYYO lässt auch unmusikalische Menschen plötzlich im Takt wippen und ihre Kartenablage an diesen Beat anpassen. Zur Ausstattung des Spiels gehört neben dem Lautsprecher auch ein klug gemachter Wertungsblock, der uns bei der Punkteverteilung gut anleitet und uns eine Menge Arbeit abnimmt. Ein sehr stimmiges Paket.

HEY YO von Takashi Saito, Oink Games, 2-10 Spieler, ab 8 Jahren, ca. 15 Minuten Spieldauer.

### Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter [traunerhof@traunerhof.at](mailto:traunerhof@traunerhof.at) ist Sonntag, der 13. Nov. 2022 um 12:00 Uhr. Es ist neuerdings auch möglich, über die WhatsApp-Gruppe der Knobelfritter abzustimmen! Wer nicht zum Spieleabend kommen kann, bitte diese Möglichkeit nutzen.

### Wertung

Nur noch 2 Wertungsabende, der Kampf um die Krone(n) spitzt sich zu. Hier der aktuelle Zwischenstand:

|                       |       |
|-----------------------|-------|
| 1. Herzog Jakob       | 182,5 |
| 2. König Franky       | 171,5 |
| 3. Herzog Reinhold    | 137   |
| 4. Prinz Roland       | 114,5 |
| 5. Knappe Martin      | 67,5  |
| 6. Sir Christoph      | 56,5  |
| 7. Graf Oliver        | 47    |
| 8. Baron Thomas L.    | 46    |
| 9. Sir Udo            | 42,5  |
| 10. Knappe Luca       | 37,5  |
| 11. Prinzessin Nicole | 36    |
| 12. Königin Ute       | 33,5  |

# Game News - Spielekritik

Zum Thema „Magier“ passt dieses Spiel hier ausgezeichnet, denn wer sonst könnte massive Bauwerke durch die Gegend bewegen?



**Die wandelnden Türme**

Art: **kartengesteuertes**

**Laufspiel**

Autoren: **Wolfgang Kramer & Michael Kiesling**

Verlag: **Abacus Spiele**

Jahrgang: **2022**

Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**

Alter: **ab 8 Jahren**

Dauer: **ca. 30 Minuten**

Preis: **ca. Euro 36,-**

## Einleitung

"Wandelnde Türme"? Jeder rationell denkende Mensch wird jetzt den Kopf schütteln. Es widerspricht allen bekannten Gesetzen der Physik, der Schwerkraft, etc. Türme, so richtig massive Türme aus Stein können sich unmöglich durch die Luft bewegen, wie von Zauberhand. Aber da sind wir schon beim passenden Stichwort: Zauber! Im Reich der Magie, der Phantasie ist eben alles möglich, selbst Levitation von tausend Tonnen schweren Gebäuden.



Stellt sich bloß noch die Frage nach dem Warum. Zwei bis sechs Spieler versuchen in einem zauberhaften Wettkampf, zuerst alle ihre Magier in die Rabenburg zu bringen und auf dem Weg dorthin ihre Zauberflaschen zu füllen. Und da ist es halt manchmal vorteilhafter, gleich ganze Türme oder Turmstockwerke zu bewegen, statt mühsam zu Fuß zu gehen.

## Spielbeschreibung

**Neun Turmteile** befinden sich - neben der pechschwarzen Rabenburg - in der Schachtel des Spiels "Die Wandelnden Türme". Zu Beginn wird die Rabenburg auf das Startfeld eines **Laufparcours** gestellt, der aus 16 Feldern besteht. Je 1 Turm kommt anschließend auf die nächsten Felder im Uhrzeigersinn.

Abhängig von der Spielerzahl erhält jeder Spieler eine bestimmte Anzahl an **Magierfiguren** und eine bestimmte Anzahl an **Zauberflaschen** (mit leerer Seite nach oben) in seiner Farbe. Abwechselnd werden die Figuren dann nach einem gewissen System auf die Türme gestellt. Außerdem bekommt jeder noch drei **Bewegungskarten** vom gut gemischten Stapel auf die Hand. Für das Grundspiel werden die beiden Zaubersprüche "Magier bewegen" und "Turm bewegen" bereitgelegt.

Wer an der Reihe ist, darf **zwei Aktionen** ausführen, indem er je 1 Karte aus seiner Hand ausspielt. Je nach Abbildung kann mit einer Karte entweder 1 Magier oder ein Turm die angegebene Anzahl an Feldern im Uhrzeigersinn gezogen werden. Für die Bewegung eines Magiers gilt: Es darf nur ein **eigener, sichtbarer Magier** gezogen werden. Oberstes Ziel ist es, all seine Magier in die Rabenburg zu ziehen.

Für einen Turm darf **jeder Turm** (außer der Rabenburg) gewählt werden, egal wie viele Magier welcher Farbe sich darauf (oder darin) befinden. Es kann auch bloß ein Teil eines Turms bewegt werden, allerdings muss davor angesagt werden, welche Etage mit allen darüber liegenden gezogen werden soll. Gelingt es, mit einem Turm Magier "einzusperren", darf ein eigenes Zauberfläschchen auf die volle Seite gewendet werden. Das Füllen all seiner Zauberflaschen stellt eine der Siegbedingungen dar.

Volle Zauberflaschen können - jederzeit und einmal im eigenen Zug - abgegeben werden, um einen **Zauberspruch** auszuführen. Damit können im Grundspiel ein eigener Magier um 1 Feld (Kosten: 2 Zauberflaschen) oder

## Fortsetzung von „Die wandelnden Türme“

ein Turm zwei Felder (Kosten: 1 Zauberflasche) gezogen werden. Die Flaschen kommen nach dem Einsatz aus dem Spiel.

Sobald ein Spieler all seine Magier in die Rabenburg ziehen und alle seine Zauberflaschen füllen konnte, hat dieser Spieler gewonnen.

## Fazit

Wie man unschwer aus obiger Beschreibung herauslesen kann, ist "Die Wandelnden Türme" ein **typisches Laufspiel**. Es gilt schließlich, zuerst alle seine Magier ins "Ziel", die Rabenburg, zu ziehen. Die Rabenburg ist übrigens kein fixes Zielfeld, denn immer wenn ein Magier hineingezogen wird, wird sie daraufhin auf das nächste freie, sichtbare Wappensymbol (entweder auf dem Spielplan oder einem Turm) gestellt.

Auch wenn die Magier selbst nur durch Bewegungskarten mit einem Magiersymbol in die Rabenburg gelangen können, sind auch die Türme zur Vorwärtsbewegung recht hilfreich, können sie doch während ihrer Bewegung Magier mittransportieren, im Idealfall sogar gleich mehrere eigene Figuren. Der Hauptzweck der Turmbewegung besteht aber darin, **Magier einzusperren**, um Zauber-

flaschen zu füllen, was immerhin für die zweite Siegbedingung notwendig ist.

Das Einsperren anderer Zauberer bewirkt natürlich auch, dass diese vorübergehend **blockiert** sind, und so lange nicht mehr selbst gezogen werden können, bis sie



durch eine entsprechende Turmbewegung wieder befreit werden. Dieser einfache, ja unscheinbare Mechanismus bringt einen **zweiten, äußerst interessanten Aspekt** ins Spiel, der auf den ersten Blick oder beim Durchlesen der Spielregel nicht gleich offensichtlich ist, aber schon in der ersten Partie auffällt: Es ist besonders wichtig, sich zu merken, wo sich seine eingesperren, und somit verborgenen Magierfiguren befinden.

Man sollte meinen, es wäre ein Leichtes, sich die Position von zwei, drei Figuren einzuprägen. Aber weit gefehlt! Bereits nach ein paar Bewegungen wird es verwirrend, zumal es ja nicht nur darauf ankommt, in welchem Turm eine Figur steckt, sondern auch in welcher Etage! Dieses **beinhaltete Me-**

**emory-Element** macht aus einem simplen, fast schon banalen Laufspiel ein schönes Familienspiel, bei dem auch die Kleinen, deren Merkfähigkeit ja bekanntlich deutlich höher ist als jene von uns Erwachsenen, gleichwertige Siegchancen haben.

Zudem ist auch einiges an **Glück** vonnöten. Die Rabenburg muss zum Beispiel mit genauer Bewegungszahl erreicht werden, und so braucht man ab und zu ganz bestimmte Kartenwerte. Es ist zwar möglich, seine 3 Handkarten auszutauschen, wenn man keine Karten ausspielen kann oder will, dies stellt aber trotzdem einen Zugverlust dar, und ist daher suboptimal. Manche Karten haben keinen fixen Wert, sondern weisen 1 bis 3 Würfelsymbole auf. Bei diesen kann der Bewegungswürfel ein bis drei Mal gewürfelt werden, um die Zugweite zu bestimmen, was klarerweise ebenfalls stark vom Zufall abhängig ist.

Im Familienkreis reicht die Regelung der beiden relativ unkomplizierten **Zaubersprüchen**, welche gegen Abgabe voller Zauberflaschen einmal während des eigenen Zugs verwendet werden können und somit weitere Möglichkeiten bieten. In der



Fortsetzung von „Die wandelnden Türme“

"Meistervariante" allerdings können dann für eine Partie beliebig viele Zaubersprüche gewählt werden. Je mehr umso taktischer wird das Spiel. Die zusätzlichen Zaubersprüche sind dann eine Spur komplexer und können zum Teil auch außerhalb des eigenen Zugs genutzt werden, etwa um Türme rückwärts zu bewegen, eigene Magier zu befreien oder "huckepack" von einem anderen Magier mitgenommen zu werden.

"Die Wandelnden Türme" ist ein wirklich **gelungenes Familienspiel**, welches



# HALL OF GAME

Fast wäre es noch schiefgegangen mit ARCHE NOVA, denn erst mit dem letzten Stimmzettel bekam es die notwendigen Stimmen (als 3.), um den Aufstieg in unsere „Hall of Games“ zu schaffen. Übrigens gleichzeitig mit NOCH MAL!, welches mit seinem 2. Platz eine richtige Punktlandung (exakt die nötigen 4 Punkte erreicht) gelang. Jetzt fehlt von jenen Kandidaten, welche schon relativ viele Punkte für die Ruhmeshalle sammelten, nur mehr MARACAIBO, das sich aber in letzter Zeit schwer tut und nicht mehr in den punktreichsten „Top Five“ aufscheint. Realistisch gesehen war's das dann wohl für heuer.

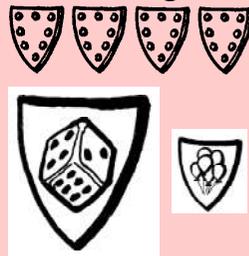
Für das Jahr 2023 erwarte ich mir, dass SCOUT, welches sich überlegen an die Spitze hievt, als nächstes Spiel aufsteigen wird, aber ansonsten kann man noch gar nichts Genaues vorhersagen...

aber - wegen der recht angenehmen Spieldauer von etwa einer halben Stunde - auch unter erfahrenen Spielern für gute Unterhaltung sorgt, etwa als lockerer "Opener" oder zum Abschluss eines anstrengenden Spieleabends. Aus diesem Grund bekommt es auch von mir eine klare Empfehlung...

*Maely*



### Game News - Wertung



Immerhin scharren nach so vielen Ausstiegen einige Spiele in den Startlöchern. DIE WANDELNDEN TÜRME, CASCADIA, das beliebte EVERDELL, eventuell noch DIE VERLORENEN RUINEN VON ARNAK oder PALEO... Es bleibt abzuwarten, in welche Richtung alles verläuft. Und dann sind da ja noch einige aussichtsreiche Vorschläge, wie MERCHANTS COVE, FYFE und DIE INSEL DER KATZEN...

#### Die Wertung:

- |                          |      |            |
|--------------------------|------|------------|
| 1. Scout                 | 3/+  | 12/0/15/ + |
| 2. NOCH MAL!             | 3/+  | 9/0/12/++  |
| 3. ARCHE NOVA            | 3/+  | 8/0/11/++  |
| Die wandelnden Türme     | 2/+  | 9/0/11/+   |
| Cascadia                 | *2/+ | 9/0/11/+   |
| 6. Everdell              | 3/+  | 7/0/10/-   |
| 7. Dune Imperium         | 2/+  | 5/0/ 7/+   |
| 8. Maracaibo             | 2/+  | 4/0/ 6/=   |
| 9. Beyond the Sun        | *2/+ | 3/0/ 5/+   |
| 10. Die Ruinen von Arnak | 2/+  | 1/0/ 3/-   |
| Paleo                    | 1/+  | 2/0/ 3/+   |
| Handrian's Wall          | 1/+  | 2/0/ 3/+   |
| 13. So Kleevert!         | 2/+  | 0/-/ 1/-   |

Vorschläge: Merchants Cove (2x), Fyfe (1x), Die Insel der Katzen (1x)

## Game News - Spielekritik

Zum Thema „Zauberer“ passen natürlich auch Hexen, Magier, und alle anderen der Zaubererwelt mächtigen Wesen...



Die "Energieaktion" liefert mir Energiesteine, mit denen ich die Orte um den Hexenstein (Türme, Dörfer, Burgen, Wälder) miteinander verbinden kann. Die "Hexenaktion" erlaubt es mir, Hexen neben meinen Turm heraufzubeschwören und sie zu bereits verbundenen Orten zu entsenden. Die "Pentagrammaktion" lässt mich auf dem Pentagramm vorrücken, was mir spezielle Plättchen (Eulenplättchen oder Sonderhexplättchen) bringen kann.

Mithilfe der "Kristallaktion" kann ich störende Kristalle vorteilhaft aus meinen Zauberkessel entfernen. Durch die "Zauberstabaktion" ziehe ich auf dem Zauberstab vorwärts, was mir günstige Effekte und/oder Belohnungen bringen kann. Die "Schriftrollenaktion" bringt mir schließlich eine neue Schriftrolle, entweder eine Verstärkungsaube oder eine Prophezeiung.



hexen zu zeigen, dass nur ich dazu befähigt bin, diesen Titel zu tragen!

#### Spielbeschreibung

Nun gut, wo war ich noch mal? Ach ja, beim Ritual. Dazu nehme ich meinen eigenen Zauberkessel. Aber nicht, um darin ebenso unsinnige wie eklige Ingredienzien - Krötenschleim, Fledermausungen oder Spinnengift - zu irgendeinem Elixier oder zu irgendeinem Gebräu zusammenzumixen. Nein, das Ritual verlangt ausdrücklich magische Plättchen, welche aus diesem Grund auch "Hexplättchen" genannt werden.

Jedes Hexplättchen besteht aus zwei zusammenhängenden Sechseckfeldern, welche unterschiedliche Symbole tragen. Mit diesen Symbolen kann ich Zauberformeln entwickeln, um verschiedene Zauberkessel durchzuführen. Ich muss dabei versuchen, die Hexplättchen möglichst geschickt zu platzieren, denn jede der beiden Aktionen ist umso stärker, je größer sie damit gebildete Gruppe gleicher Symbole ist.

Und dies sind die einzelnen Aktionmöglichkeiten:



Titel: **Witchstone**  
 von: **Martino Chiacchiera & Reiner Knizia**  
 Verlag: **Huch! & friends**  
 Jahrgang: **2021**  
 Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
 Alter: **ab 12 Jahren**  
 Dauer: **60 bis 90 Minuten**  
 Preis: **ca. Euro 49,-**

#### Einleitung

Das ist die Gelegenheit! Alle hundert Jahre versammeln sich bedeutende Hexen und Zauberer in einer Gegend, deren Lage seit vielen Generationen ein streng gehütetes Geheimnis ist, um mit magischen Formeln und Riten das Energiefeld des legendären Hexensteins zu erneuern und so den Erhalt und die Stärkung der eigenen Zauberkräfte zu sichern. Wer bei der okkulten Prozedur das größte Geschick beweist, wird Meister des Hexensteins ernannt. So steht es geschrieben. Das ist meine Chance, den anderen Mächtigen-Magiern und Kräutern-

## Fortsetzung von „Witchstone“

Ich kann stets aus 5 Hexplättchen auswählen. Nach elf Runden ist der Zauber allerdings zu Ende und dann wird überprüft, wie viel Magie ich tatsächlich in der Lage war, zu erzeugen. Neben den von mir während der elf Runden erzeugten Magiepunkte (durch hergestellte Energieverbindungen, entsandte Hexen, erzielte Errungenschaften auf dem Zauberstab) erhalte ich am Schluss noch weitere für meine gesammelten Eulenplättchen und Magiechips, für ungenutzte Verstärkungszauber und vor allem für von mir erfüllte Prophezeiungen. Und da ich dann mit Sicherheit die höchste **Gesamtsumme an Magiepunkten** erreicht haben werde, werde ich für die nächsten hundert Jahre der Meister des Hexensteins sein!

## Fazit

Für dieses Spiel zeichnen gleich **zwei Spieleautoren** verantwortlich, mit dem deutschen Kultautor Reiner Knizia und dem Italiener Martino Chiacchiera noch dazu zwei so unterschiedliche. Da stellt sich natürlich die Frage: Wer von den beiden hat wie viel zu diesem Spiel beigetragen?

Nachdem der **Legemechanismus** der Hexplättchen im Zauberkessel frappant an das Spiel "Einfach Genial" (Kosmos Verlag 2004) erinnert, nehme ich an, dass dieser Teil von Reiner Knizia

stammt. In "Einfach Genial" hat man mit dem Legen von Plättchen versucht, möglichst viele Punkte durch Gruppenbildung gleicher Farben zu erzielen.

Meiner Meinung nach hat Martino Chiacchiera diesen einfach genialen Mechanismus vom Großmeister



Knizia **mit Aktionen verknüpft**. Je größer eine mit einem Hexplättchen gebildete Gruppe, umso mehr entsprechende Aktionen kann man durchführen. Die verschiedenen Arten der einzelnen Aktionen sind höchstwahrscheinlich Martino's Beitrag zu "Witchstone". Dabei ist es ihm gelungen, die Aktionen auf thematisch zur Magie passende Elemente zu reduzieren, die sich auch gut ergänzen.

Einige Aktionen spielen sich auf dem zentralen Spielplan ab, denn mit **Energiesteinen** werden die darauf befindlichen Orte miteinander verbunden, mit **Hexen** nimmt man wiederum Orte in Besitz. Andere Aktionen beziehen sich auf das Geschehen im Zauberkessel, denn mit **Kristallen** werden die lästigen Klunker aus dem Kessel geschoben, mit der Aktion "**Pentagramm**" können spezielle

Plättchen platziert werden, welche Aktionen verstärken.

Das Besondere an "Witchstone" ist, dass fast jede Aktion einen **Nebeneffekt auslösen** kann. Gelingt es etwa, einen Kristall ganz aus dem Zauberkessel zu entfernen, darf er in den Phio-

len schrank gelegt werden, wo er eine weitere Aktion aktiviert. Auch einige Felder des Zauberstabs, von Hexen eingesammelte Magiechips, sowie Sonderhexplättchen auf dem Pentagramm können **zusätzliche Aktionen** freischalten.

Dadurch sind auch regelrechte **Kettenzüge möglich**. Dies kann sogar dazu führen, dass man den Überblick verliert, weshalb der Verlag einen Extra-Stein zur Markierung der gerade aktuellen Aktion auf dem gelegten Hexplättchen, sowie ein Plättchen zum Abzählen der möglichen und der bereits getätigten Aktionen beigelegt hat. Genau dieses leicht Anarchische, Chaotische, das da ab und an passieren kann, klingt am Allerwenigsten nach Knizia, der in seinen Werken immer alles schön ordentlich und der Reihe nach haben will. Hier schimmert mit Sicherheit das italienische

## Fortsetzung von „Witchstone“

Temperament des Co-Autors durch.

Die Planung des eigenen Spielzugs geschieht **eher solitär**. Dies wird sogar durch Sichtschirme unterstützt, welche den Mitspielern den Blick auf die zur Verfügung stehenden Hexplättchen und damit auch die möglichen Optionen im Zauberkessel verwehren. Ich finde dies allerdings in Ordnung, wären nämlich tatsächlich sämtliche Informationen offen, führte dies zu längeren Grübeleien und zu einer höheren Downtime, welche dem Spiel nicht förderlich wären.

Es ist trotzdem noch **ausreichend Interaktion** vorhanden. Wer sich etwa schneller auf dem Pentagramm vorwärtsbewegt, greift die fetteren Punkte ab. Ebenso sind die Belohnungen im Phioleschrank beschränkt, sodass man sich nicht allzu viel Zeit lassen sollte, will man ganz bestimmte Boni erhalten. Die Magiechips auf den Orten des zentralen Spielplan bekommt nur die jeweils erste Hexe, die dort landet. Und auch auf dem Zauberstab findet ein kleines Wettrennen statt, denn die jeweils ersten auf bestimmten Bonusfeldern kriegen die doppelte Belohnung.

Der Fortschritt auf der Zauberstab-Leiste birgt übrigens noch ein kleines **Dilemma**, denn während für schnel-

les Voranschreiten doppelte Belohnungen für bestimmte Errungenschaften winken, wäre es eigentlich vorteilhafter, die Punktefelder des Zauberstabs später zu erreichen, um eine höhere Punkteausbeute zu erzielen. Und damit sind wir auch schon beim Thema Punkte.



**Magiepunkte** sammelt man einerseits während des Spiels, etwa für das Besetzen eines Ortes mit einer Hexe, für fertiggestellte Energieverbindungen zwischen 2 Orten und Errungenschaften auf dem Zauberstab. Bei der Schlusswertung kommen noch weitere Punkte hinzu, nämlich für die gesammelten Eulenplättchen, die erhaltenen Magiechips, sowie für Schriftrollen. Bei den **Prophezeiungen** kommt es dabei auch an, wie gut diese in Erfüllung gingen. Im günstigsten Fall bringt eine Prophezeiung 7 Magiepunkte, aber selbst wenn eine Prophezeiung überhaupt nicht erfüllt werden konnte, ist sie noch 1 Punkt wert. In der Praxis hat es sich bei uns als etwas verwirrend herausgestellt, welche Punkte sofort, und welche erst am Spielende ausgeschüttet werden. Auch hier bin ich mir sicher, dass

Reiner Knizia eine eindeutige, unmissverständliche Lösung bevorzugt hätte.

Das **Spielmaterial** hingegen ist über jede Kritik erhaben. Es ist hochwertig und wunderbar gestaltet. Man merkt, dass der Verlag wirklich viel Mühe hineingesteckt hat,

um ein schön anzusehendes und funktionierendes Spiel zu schaffen. Und es hat sich gelohnt, denn "Witchstone" weiß auch spielerisch durchaus zu gefallen. Allerdings würde ich es **höchstens zu dritt** spielen, denn in Maximalbesetzung erscheint mir die Downtime dann doch zu hoch. Dafür funktioniert es auch bestens zu zweit. Ich kann "Witchstone" daher ruhigen Gewissens Liebhabern gehobener Familienspiele oder Kennerspiele in 2er- oder 3er-Spielrunden empfehlen.

*Willy*

Game News -  
Wertung



# Game News - Kinderspiel

In einem Disney-Zeichentrickfilm gab es bereits das uralte Duell Hexen gegen Zauberer. Auch im nachfolgenden Spiel setzt sich die uralte Feindschaft fort...



**Titel:** Zauberberg  
**Art:** kooperatives Kugelbahnspiel  
**von:** Bernhard Weber & Jens-Peter Schliemann  
**Verlag:** Amigo Spiele  
**Jahrgang:** 2022  
**Spielerzahl:** 2 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Dauer:** 30 bis 60 Minuten  
**Preis:** Euro 32,90

## Einleitung

"Zauberberg" - da fallen mir sogar ohne Google-Suchmaschine gleich mehrere Assoziationen ein. Es ist sowohl der Titel eines Romans von Thomas Mann, als auch ein Weltcup-Skiort am Semmering in Niederösterreich, sowie ein Ravensburger-Spiel aus dem Jahre 2001. Die Verbindung von Magie mit der mystischen Aura eines Berges macht die Bezeichnung natürlich prädestiniert für ein Kinderspiel.

Während die Zauberer im alten Ravensburger-Spiel

noch Kobolde aussandten, um den Gipfel des Zauberbergs zu erklimmen, geht es jetzt umgekehrt den Berg abwärts. In einem magischen Wettlauf versuchen die Spieler gemeinsam, die Irrlichter so einzusetzen, dass die Zauberlehrlinge vor den Hexen im Tal ankommen.

## Spielbeschreibung

Der Zauberberg wird hier durch eine **schiefe Ebene** dargestellt. Die blauen **Zauberlehrling-Figuren** starten ganz oben und bewegen sich im Laufe des Spiels auf einem gelb markierten Weg talwärts. Für die schwarzen **Hexen-Figuren** gibt es vorgegebene Startpositionen entlang dieses Weges. Der Spielplan weist aber auch noch Einkerbungen auf. Dies sind die Bahnen, auf denen die **Irrlichter** - farbige Kugeln - nach unten rollen. Die Kugeln kommen zu Beginn in einem Beutel.

Wer an der Reihe ist, greift in den Beutel und zieht ein **zufälliges "Irrlicht"** heraus, welches er nun durch eine beliebige Öffnung im oberen Bereich des Spielplans den Berg hinunterrollen lässt. **Trifft die Kugel dabei auf eine Figur** - egal



ob Zauberlehrling oder Hexe -, wird diese auf das talwärts nächste freie, farblich zum Irrlicht passende Feld des Weges gezogen. Dies kann auch mehrmals passieren, bis das Irrlicht schließlich im Tal ankommt. Trifft die Kugel hingegen unterwegs auf gar keine Figur, muss auf jeden Fall eine Hexe bewegt werden.

Entscheidend ist, **welche Figuren schließlich bei Magier Balduin im Tal ankommen**. Erreicht der vierte Zauberlehrling das Zielfeld, haben die Spieler gemeinsam gewonnen. Musste aber vorher die dritte Hexe ins Ziel gezogen werden, haben sie als Team verloren.

## Fazit

Ich kann den Verdacht, der bei vielen Lesern beim Durchlesen des Spielablaufs aufkommt, sogleich bestätigen. Ja, "Zauberberg" ist ein Spiel, welches das vor allem bei Kindern sehr beliebte



## Fortsetzung von „Zauberberg“

**Prinzip von Kugelbahnen** mit kooperativen Elementen verbindet. Dabei versuchen die Kinder gemeinsam, Kugeln einzusetzen und deren den Lauf so vorherzusagen, dass es möglichst günstige Auswirkungen hat.

Natürgemäß ist es dementsprechend **glücksabhängig**. Die Kugeln treffen auf ihrem Weg bergab immer wieder auf Abzweigungen (insgesamt 5 x), weshalb es halt sehr zufällig ist, wohin sich die Kugel schlussendlich hinbewegt. Zwar kann man gewisse Wahrscheinlichkeiten herauslesen, das Spielgefühl besteht aber hauptsächlich aus **Hoffen, Bangen, Riskieren und Spekulieren**.

Dennoch sind die Kinder nicht völlig Fortuna ausgeliefert. Es gibt **sehr wohl taktische Entscheidungen** zu treffen, wofür sie sich auch untereinander beraten können und auch sollen. Wo soll die Kugel am besten starten? Wo bestehen die größeren Chancen, dass Zauberlehrlinge unterwegs getroffen und daraufhin gezogen werden können? Und wo ist die Gefahr am größten, dass Hexen bewegt werden könnten? Auch die Anzahl der möglicherweise gezogenen Felder spielt bei der **Auswahl des Startortes** eine wichtige Rolle.

Für die **Zielgruppe** sind diese taktisch-spekulativen Überlegungen genau richtig.

Es ist spannend und kurzweilig, und trotz des hohen Glücksfaktors haben die Kinder das Gefühl, das Geschehen selbst beeinflussen zu können. Somit ist es bereits ab 5 Jahren spielbar, sogar ohne Beiseins eines überwachenden Erwachsenen.



Nach ein paar Partien kann sich eine **Runde** ja an die angebotene **Variante** wagen, bei der die Rückseite der Zieltafel zum Einsatz kommt. Dabei gilt es, möglichst viele Zauberlehrlinge ins Ziel zu bringen. Der erreichte Level richtet sich dann nach der Anzahl der ins Ziel gekommenen Figuren. Je mehr Zauberlehrlinge und je weniger Hexen, umso höher der Level, vom "Grünling" (Level 1) mit 4 Zauberlehrlingen und 2 Hexen, bis hin zum "Großmeister" (Level 5), bei dem alle 6 Zauberlehrlinge, aber überhaupt keine Hexe bei Magier Balduin ankommen müssen.

Für größere Kinder - und dies trifft dann auch auf meinen Nachwuchs zu - ist hingegen die Variante **"Hexen gegen Zauberlehrlinge"** interessant. Hierbei treten die Spieler in zwei Teams, die durchaus aus unterschiedlich vielen Kindern bestehen können, gegeneinander an. Jedes Team versucht, zuerst drei seiner

Figuren ins Ziel zu bringen. Diese kompetitive Spielart gefällt mir persönlich besonders gut, da man recht taktisch vorgehen kann.

Das **Spielmaterial ist äußerst ansprechend**: Fester Karton, im Falle des Spielplans als Double-Layer, so dass die Kugeln nicht rauspringen, dazu gut funktionierende Hilfsmittel, um eine stabile schiefe Ebene herzustellen. Dennoch empfiehlt sich eine möglichst plane Unterlage, damit die Kugeln nicht tendenziell öfter in eine Richtung rollen. Große Figuren aus Plastik, glitzernde Kugeln und ein Beutel komplettieren die attraktive Ausstattung. Der Spielplan musste sicherlich ausreichend getestet werden, damit bei jeder Abzweigung die Chancen für ein Rollen nach links oder rechts in etwa gleich sind.

Summa summarum ist "Zauberberg" ein wirklich schönes Spiel für Kinder ab 5 Jahren, welches sich die **Auszeichnung zum "Kinderspiel des Jahres"** durchaus verdient hat.



# Game News - Spielekritik

Beim Thema „Zauberer“ darf der wohl berühmteste Zauberschüler der Weltliteratur natürlich nicht fehlen...



**Titel:** Death Eaters Rising  
**Art des Spiels:** Würfel- und Kartenspiel

**Autoren:** Andrew Wolf & Patrick Marino

**Verlag:** Kosmos Spiele

**Jahrgang:** 2021

**Spielerzahl:** 2 bis 4 Spieler

**Alter:** ab 11 Jahren

**Dauer:** 45 bis 90 Minuten

**Preis:** ca. Euro 50,-

## Einleitung

Seit jenem tragischen Vorfall am Friedhof am Ende des Trimagischen Turniers weiß die ganze Zaubererwelt, dass Er, dessen Namen nicht genannt werden darf, wieder zurück ist. Nur das Zaubereiministerium will dies noch nicht wahrhaben. Der Dunkle Lord scharft nun seine treuen Anhänger um sich und bedroht das Schicksal aller Hexen und Zauberer, aber auch jenes der Muggels.

Es liegt an uns, Mitglieder des Orden des Phönix und



Zauberer, sowie Todesser) je drei Karten offen ausgelegt. Nachdem das restliche Spielmaterial (Zauberer-Würfel, Spruch-Chips, Schadens- und Verderbnis-Marker) bereit gelegt wurde, kann der magische Kampf losgehen.

Wenn wir an der Reihe sind, besteht unser Spielzug aus folgenden **4 Aktionen**:

### 1. Wahl des Ortes

Zuerst entscheiden wir uns durch das Ablegen unseres Missions-Chips für einen Ort, an dem wir in diesem Zug aktiv sein wollen.

### 2. Voldemorts Aktion

Erst danach werfen wir den grünen Voldemort-Würfel. Dieser bestimmt, ob sich Lord Voldemort in diesem Zug im oder gegen den Uhrzeigersinn dreht oder am selben Ort stehenbleibt ("Das Dunkle Mal"). Auf jeden Fall fügt er jedem an seinem Ort anwesenden Zauberer (auch jenen unseres Teams, wenn wir uns für diesen Ort entschieden haben) einen Schaden zu, sowie dem Ort selber einen Verderbnis-Marker. Zudem wird der Effekt jedes anwesenden Todessers ausgeführt. Beim "Dunklen Mal" wird zusätzlich der entsprechende Effekt jedes im Spiel befindlichen Todessers, sowie jedes bereits gefallenen Ortes aktiviert.

## Fortsetzung von „Harry Potter - Death Eaters Rising“

### 3. Zauberer-Aktion

Nun dürfen wir endlich selber tätig werden. Wir nehmen den Grundvorrat an Zaubererwürfeln, der uns laut unserem Hauptquartier zusteht. Zu diesen vier Würfeln können noch weitere Zaubererwürfel durch Fähigkeiten von Zauberern in unserem Team, sowie durch eingesetzte Spruch-Chips kommen. Wir werfen alle zur Verfügung stehenden Würfel und müssen davon mindestens einen Würfel einer Karte (Zauberer oder Todesser vor Ort, unserer Hauptquartierkarte oder einem Zauberer unseres Teams) zuordnen. Die übrigen Würfel dürfen wir erneut würfeln. Dies geht so lange, bis alle Würfel eingesetzt wurden.

### 4. Ende des Spielzugs

Konnten wir alle auf einer Zaubererkarte geforderten Symbole erfüllen, haben wir den Zauberer oder die Hexe erfolgreich angeworben und fügen die Karte unserem Team zu. Ein erfolgreich verwendeter Todesser erhält einen Schadensmarker. Alle Karten, die nun die maximale Anzahl an Markern erreicht haben, werden beiseitegelegt: Zauberer und Hexen in den Krankenflügel von Hogwarts, Todesser ins Zaubereingefängnis nach Askaban und gefallene Orte unterhalb der Schurken-Karte. Schließlich werden alle so entstandenen Lücken mit Karten vom Nach-

ziehstapel aufgefüllt.

Zu Beginn wurde die Karte "Lord Voldemort" in die Mitte des Nachziehstapels gesteckt. Sobald diese dann auftaucht, kann auch der Dunkle Lord bekämpft werden, wozu wir uns aber am selben Ort wieder befinden müssen. Allerdings dürfen wir niemals mehr



Schadensmarker auf seine Karte legen als wir bereits Todesser nach Askaban schicken konnten.

Wenn es uns schließlich gelingt, ihm den **5. Schaden zuzufügen**, ist Lord Voldemort besiegt, und wir haben gemeinsam gewonnen. Andererseits haben wir sofort **verloren**, wenn einer der folgenden Fälle eintritt: Wir haben - abhängig von der Spielerzahl - zu viele Zauberer und Hexen im Kampf verloren, es wurden alle Zauberer eines Teams besiegt, 4 (oder mehr) Orte sind gefallen, oder ein Standort ist komplett gefallen (beide Ortskarten und der auf dem Spielplan abgebildete).

## Fazit

"Death Eaters Rising" ist ja ein weiteres Produkt aus der

mittlerweile recht umfangreichen Palette an "Harry Potter"-Spielen. Einige davon sind recht brauchbar, manche sogar wirklich gut, andere wiederum doch entbehrlich, was den Verdacht nährt, dass mit den zweifellos hohen Lizenzgebühren auch ohne wirkliches Bemühen ein lukratives Geschäft erhofft wird. Die vorliegende Neuheit aus dem "Kosmos Verlag" gehört aber - so viel kann ich schon vorweg verraten - zu den ambitionierteren Werken. "Death Eaters Rising" entpuppt sich nämlich als eine recht gelungene **Mischung aus einem Würfelspiel mit einem Kartenspiel**.

Unter den wichtigen **Zaubererkarten** finden wir sowohl Zauberer und Hexen, als auch die Todesser. Auf jeder Karte ist eine **Kombination an Symbolen** angegeben, welche erwürfelt werden muss, um den Zauberer anzuwerben bzw. dem Todesser Schaden zuzufügen. Je mehr Symbole, umso schwieriger ist eine Kombination zu erfüllen. Im Falle der Zauberer erhält man dafür aber auch bessere Fähigkeiten, eine bessere Widerstandskraft (verträgt mehr Schaden) oder - am besten - mehr Zusatzwürfel, was die Chancen in nachfolgenden Spielzügen erhöht.

**Würfel** sind also für einen erfolgreiche Mission unbedingt notwendig. Es gibt vier verschiedene Würfelfarben, welche die erforderlichen **Eigenschaften**, wie Freund

## Fortsetzung von „Harry Potter - Death Eaters Rising“

schaft (violett), Loyalität (rot), Wissen (blau) und Mut (gelb) repräsentieren. Auf jedem Würfel ist das entsprechende Symbol seiner Farbe drei Mal vertreten (1 x sogar doppelt), die restlichen je 1 x. Die Hauptquartier-Karte bietet einen Grundvorrat an 4 Würfeln, zudem können bereits angeworbene Zauberer und Hexen weitere Würfel bringen. Diese grundsätzliche Verteilung der Symbole auf den Würfeln ist wichtig für die Planung, wo man seinen Missions-Chip einsetzt, um die Wahrscheinlichkeit für einen Erfolg zu erhöhen.

Der **Würfelvorgang** ist **knifflig** genug. Bei jedem Wurf muss mindestens 1 Würfel einer Karte **fix zugeordnet** werden und darf später nicht mehr umsortiert werden. Es ist daher möglich und gar nicht so unwahrscheinlich, dass man in seinem Zug überhaupt nichts schafft, keine einzige Kombination zusammenbringt. Es bedarf daher steten Abwägens, vor und während des Würfelvorgangs, welche und wie viele Würfel man wo platziert. Dies ist - finde ich - eine äußerst reizvolle Aufgabe, welche mit Höhen und Tiefen, Glück und Pech, Jubel und Ärger einhergeht. Dies sind für ein Würfelspiel unverzichtbare Emotionen.

Wenn etwas bei "Death Eaters Rising" zu kurz kommt, dann ist es definitiv die Inter-

aktion. Zusammenarbeit passiert nämlich bloß durch Absprache, wer am besten wo tätig sein soll, sowie durch die **Spruch-Chips**. Letztere bekommt man, indem man Todesser (inklusive Lord Voldemort) verletzt. Sie sind einmalig einsetzbar und bieten nützliche Dinge, wie zusätzliche



Symbole, zusätzliche Würfel, Schadensentfernung, Zauberer-Tausch, und ähnliches. Bei Bedarf kann ein Spruch-Chip einem Mitspieler übergeben werden, um ihn in seiner Mission zu unterstützen. Mehr gibt es aber nicht an Miteinander, für ein kooperatives Spiel erstaunlich **wenig Interaktion**.

Das Böse ist natürlich auch hier - wie bei vielen Teamspielen - **größtenteils kartengesteuert**. Der gemischte Kartenstapel bestimmt, welche Zauberer wo auftauchen, welche Fähigkeiten dadurch zur Verfügung stehen, welche Todesser an welchem Ort ihr Unwesen treiben, und welche Folgen das Dunkle Mal hat. Aber auch der grüne **Voldemort-Würfel** hat großen Einfluss, denn er gibt vor, an welchem Ort Lord Voldemort persönlich seinen dunklen Machenschaften nachgeht und dort Schadens- und Verderbnis-

marker hinterlässt und Todesser aktiviert.

Es "brennt" daher immer wieder mal woanders. Es gilt also, bestmöglich darauf zu reagieren, sich auf **wechselnde Herausforderungen** einzustellen. Mal muss man unbedingt verhindern, dass ein bestimmter Ort fällt, mal will man einen Zauberer schützen und ihn rechtzeitig anwerben, wodurch alle Schadensmarker entfernt werden, ein andermal wiederum empfiehlt es sich, einen bestimmten Todesser zu besiegen, bevor er zu viel Unheil anrichtet. All dies - die eigenen Pläne und die Reaktionen auf die dunklen Machenschaften der Todesser - gilt es zu berücksichtigen und miteinander zu vereinen. Eine - meiner Meinung nach - recht **reizvolle, schöne Aufgabe**.

Allerdings wird das Geschehen **mit Fortdauer des Spiels immer komplizierter**, da die Auslagen der Spieler immer ausladender werden. Es wird immer schwieriger, den Überblick zu bewahren, alles zu beachten und vor allem keine Fähigkeit eines Zauberers zu übersehen. Genau dies hebt "Death Eaters Rising" eher in den Rang eines **Kennerspiels**. Schade eigentlich, denn Thema, Mechanismen und Spieldauer (ungefähr 60 Minuten) wären grundsätzlich für Familien und Gelegenheitsspieler geeignet.

Zum **Spielmaterial**: Die grafische Gestaltung orientiert

## Fortsetzung von „Harry Potter - Death Eaters Rising“

sich natürlich - als Lizenzspiel - an den Originalbildern aus der Harry Potter-Filmreihe, vorwiegend mit Bildmaterial aus dem 5. Band "Harry Potter und der Orden des Phönix", dem Zeitraum der Handlung. Deshalb findet man auch bei vielen Begriffen und Namen das bekannte Trademark-Zeichen (TM). Alles ist von guter Qualität, vom stabilen Spielplan bis zu den schönen Spezialwürfeln.

Herausragend ist aber - im wahrsten Sinne des Wortes - die **riesige Voldemort-Figur**, stattliche 12 cm hoch (!), deren einziger Zweck es ist, seinen aktuellen Standort anzuzeigen. Dies macht einen

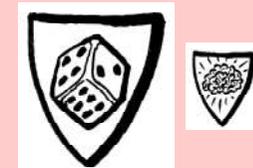
druck, besonders weil man sich eigentlich statt der Missions-Chips aus Karton auch für die Spieler Figuren gewünscht hätte. Ein weiterer Kritikpunkt betrifft die Markierung der Bonuswürfel auf den Zaubererkarten, welche sich nicht recht gut unterscheiden lassen. Speziell bei schlechter Beleuchtung und/oder für ältere Augen ist der Unterschied zwischen rotem und gelben Würfeln wirklich kaum zu erkennen.

Summa summarum ist "Death Eaters Rising" ein tolles Spiel, das nur ein bisschen zu viele Elemente beinhaltet und im Laufe des Spiels eine Spur zu viel an Komplexität zunimmt, sodass es - wie richtigerweise angegeben - erst für Spieler ab 11 Jahren spielbar ist.



*Weekly*

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

*Weekly*

# HALL OF GAME"

Auf vielfachen Wunsch hier die Aufstellung aller Spiele, welche bislang in unsere Ruhmeshalle aufgenommen wurden:

|             |                                                                                                     |             |                                                                                                               |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>1994</b> | Pfusch<br>Kreml<br>6 nimmt!                                                                         | <b>2003</b> | Nautilus<br>TransAmerica<br>Pueblo                                                                            |
| <b>1995</b> | Bluff<br>Phantoms of the Ice<br>Die Siedler von Catan                                               | <b>2004</b> | Alhambra<br>Ursuppe<br>FilthyRich<br>Amun -Re<br>Attika<br>Mömmen<br>Finstere Flure                           |
| <b>1996</b> | Take it easy<br>Die Maulwurf-Company<br>Magic: The Gathering<br>Galopp Royal                        | <b>2005</b> | Rumis<br>Sankt Petersburg<br>Coyote<br>Einfach Genial<br>Da Vinci Code                                        |
| <b>1997</b> | Entdecker<br>Robo Rally<br>Die Siedler: Kartenspiel<br>SpaceLab                                     | <b>2006</b> | Piranha Pedro<br>Goa<br>Friedrich<br>Heckmeck am Bratwurm..<br>Zug um Zug Europa<br>Caylus                    |
| <b>1998</b> | Löwenherz<br>Expedition<br>Transport: Austria<br>El Grande<br>Targui                                | <b>2007</b> | Thurn und Taxis<br>Fiese Freunde Fette<br>Feten<br>Schatten über Camelot<br>Verflixxt!<br>Die Säulen der Erde |
| <b>1999</b> | Bohnanza<br>Mü<br>Euphrat & Tigris<br>Ben Hur                                                       | <b>2008</b> | Jetzt schlägt's 13!<br>Pecunia non olet<br>Jenseits von Theben<br>Yspahan<br>Rage<br>Diamant<br>Factory Fun   |
| <b>2000</b> | Tal der Mammuts<br>Mamma Mia!<br>Catan: Städte & Ritter<br>Guillotine<br>Cosmic Eidex<br>SpaceBeans | <b>2009</b> | Stone Age<br>Ziegen kriegen<br>Dog<br>Dominion                                                                |
| <b>2001</b> | Ra<br>Die Fürsten von Florenz<br>Der Herr der Ringe<br>Schotten-Totten<br>Ohne Furcht & Adel        | <b>2010</b> | Pandemie<br>Agricola<br>Metropolys<br>Poison<br>Small World<br>Zack & Pack                                    |
| <b>2002</b> | Carcassonne<br>Das Amulett<br>Babel<br>Metro<br>Sternenschiff Catan                                 | <b>2011</b> | Dungeon Lords<br>Sequence<br>7 Wonders<br>Egizia<br>Evo                                                       |

|             |                                                                                                                  |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>2012</b> | Die Burgen von Burgund<br>Take it or leave it<br>King of Tokyo<br>Runebound                                      |
| <b>2013</b> | Dog Royal<br>Africana<br>Vegas<br>Village<br>Heck Meck Barbecue                                                  |
| <b>2014</b> | Fundstücke<br>Tichu<br>Tzolk'in<br>Pantheon<br>Abluxxen                                                          |
| <b>2015</b> | Papua<br>La Città<br>Five Crowns<br>Auf den Spuren von<br>Marco Polo<br>Istanbul                                 |
| <b>2016</b> | Träxx<br>Die Staufer<br>Vienna<br>Codenames<br>Orléans                                                           |
| <b>2017</b> | Black Dog<br>Mage Knight<br>Das Orakel von Delphi<br>Die Portale von Molthar<br>Sushi Go!<br>Great Western Trail |
| <b>2018</b> | Isle of Skye<br>Azul<br>Krazy Wordz                                                                              |
| <b>2019</b> | Yokohama<br>Coimbra<br>Altiplano<br>Lorenzo der Prachtige<br>Terraforming Mars                                   |
| <b>2020</b> | Just One<br>Buntglasfenster von Sintra<br>Texas Showdown<br>Die Crew                                             |
| <b>2021</b> | Flügel Schlag<br>Azul - der Sommerpavillon<br>HiLo                                                               |
| <b>2022</b> | Letter Jam<br>Teotihuacan<br>Crew - Mission Tiefsee<br>Arche Nova<br>Noch Mal!                                   |



**Fiesta de los Muertos  
Gruselfilm  
Deutschland 2021  
Regie: Antonin Boccara  
Movie Factory  
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

Okay, passt zwar nicht zum Thema „Zauberer“, aber die Filmempfehlung für November handelt vom mexikanischen Fest der Toten, welches jedes Jahr am 2. November stattfindet, und somit zufällig mit dem Treffen der Knobler zusammenfällt.

Das Fest ist seit Disney's Animationsfilm „Coco-Lebendiger als das Leben“ bekannt. Regisseur Antonin Boccara hat um dieses Fest einen spannenden, äußerst unterhaltsamen Streifen gedreht, der alle Zuseher immer wieder zum Lachen bringt.



Die Story: Die Verstorbenen kommen an diesem Tag zu Besuch, finden aber nur dann den Weg aus dem Jen-seits, wenn man sich an sie erinnert. Deshalb wird ein Hinweis nach dem anderen hinterlassen, welche am Ende hoffentlich richtig gedeutet werden.

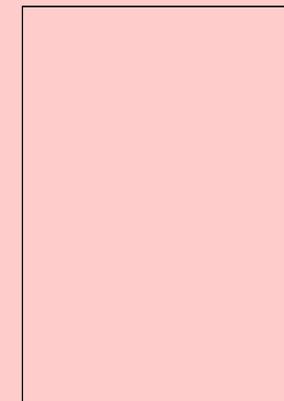


## Ritter der Knobelrunde

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 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](http://www.knobelritter.at)
- \* Spielbestellservice für die Mitglieder
- \* auch in **facebook** vertreten



**P.b.b. - Erscheinungsort Traun - Verlagspostamt 4050**