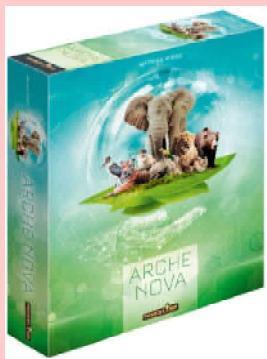


KNOBELRITTER: FINAL FANTASY!

Erneut fantastischer Abend am 7. 12. im Traunerhof! (S. 1)



362. Ausg. 01. Dez. '22
Auflage 100 Stück (!!!)
32. Jg., Abo 15 Euro



„Arche Nova“ gewinnt
den Knobelpreis '22

Die Knobelritter haben entschieden! Das ihrer Meinung nach beste taktische Spiel des letzten Jahrgangs ist „Arche Nova“ von Mathias Wigge (Feuerland Spiele). Herzliche Gratulation an den Autor und den Verlag!



Glory, battle, great moments...

Vierzehn Jahre sind vergangen seit Thrall, Kriegshäuptling der Horde, in den eisigen Kontinent Nordend aufbrach um den Ursprung der immer häufigeren und heftigeren Überfälle Untoter auf seine neue Heimat zu erkunden. Endlich haben auch Computerspielverweigerer die Möglichkeit sich in Azeroth, der „World of Warcraft: (dem) Wrath of the Lich King“ zu stellen.

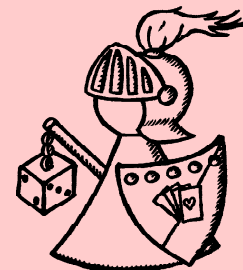
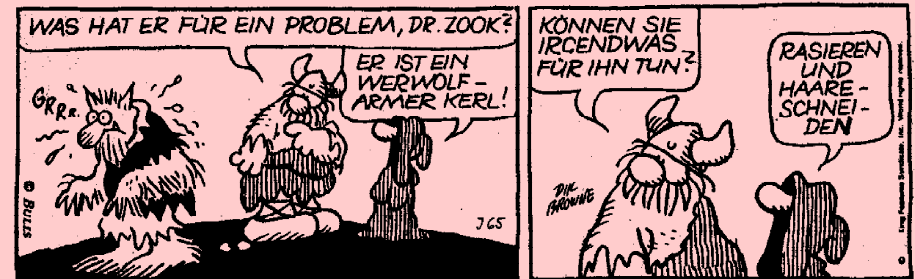
Der Planet, der scheinbar alle zwei Jahre von neuen Bedrohungen globalen Ausmaßes bedroht wird, würde zwar genug Geschichten liefern, um allein mehr als einen Spieleabend zu füllen, aber

das wäre uns Knobelrittern dann doch ein wenig zu einseitig.

Während „die Chroniken von Avel“ noch eine gewisse Ähnlichkeit zur Burning Crusade aufweisen - mit dem Unterschied, dass die Monster magischen Monden entstammen und nicht dem Outland - locken die Katakomben von „Karak“ mit verborgenen Schätzen. Und habt ihr noch nicht genug von „Dungeons, Dice & Danger“ kommen beim gleichnamigen Spiel dazu.

Ob ihr also auf Seiten der Horde oder um den eigenen Reichtum kämpft, ich wünsche viel Erfolg am 7. Dezember in der Traunerhalle unseres Kriegshäuptlings Franky, Euer Oliver

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner
Spielekreis



Knobelpreis 2022

Wie bereits auf der Titelseite geschrieben, gewinnt „Arche Nova“ (von Mathias Wigge / Feuerland Spiele) den diesjährigen Knobelpreis als bestes taktisches Spiel für die „Ritter der Knobelrunde“. Es setzte sich somit gegen die anderen drei Kandidaten - „Cascadia“, „Die wandelnden Türme“ und „Living Forest“ durch.

Ritter der Knobelrunde

Klubmeisterschaft

Traditionellerweise wird der Gewinner des Knobelpreises das Meisterschaftsspiel für unsere alljährliche Klubmeisterschaft. Heuer wird es daher „Arche Nova“ (von Mathias Wigge / Feuerland). Die Klubmeisterschaft findet am Samstag, den 18. Jänner 2023 ab ca. 14:00 Uhr statt.

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist Sonntag, der 18. Dezember 2022 um 12:00 Uhr. Es ist neuerdings auch möglich, über die **Whats App-Gruppe** der Knobelritter abzustimmen! Wer nicht zum Spieleabend kommen kann, bitte diese Möglichkeiten nutzen!

It's Sauna-Time!

Wenn's draußen kalt ist, kommt die heiße Saunazelle im Traunerhof gerade recht. Jeden Donnerstag trifft sich die

Saunarunde „Schweißperle“ ab ca. 18:30 Uhr zum gemeinsamen Schwitzen, Fußballschauen und - zwischen den Aufgüssen - auch für das eine oder andere Spielchen. Gäste willkommen!

Zwischenwertung

Jetzt steht nur mehr ein (punkterelevanter) Spieleabend aus. So richtig spannend wird's aber nicht mehr, die ersten zwei Positionen scheinen bezogen zu sein. Nur bei den Ladies gibt es noch ein packendes Duell um die Krone.

1. Herzog Jakob	202,5
2. König Franky	178,5
3. Herzog Reinhold	137
4. Prinz Roland	133,5
5. Knappe Martin	67,5
6. Baron Thomas L.	57
7. Sir Christoph	56,5
8. Graf Oliver	55
9. Knappe Luca	47,5
10. Sir Udo	42,5
11. Prinzessin Nicole	41
12. Baron Johannes	40,5

Game News - Spielkritik

Kurzer Test, ob das folgende Spiel zum Thema „Fantasy“ passt: Helden? Check! Monster? Check! Magie? Check! Ich glaube, das können wir so durchgehen lassen...



Die Chroniken von Avel
Art des Spiels: **kooperatives Fantasyabenteuer**
von: **Przemek Wojtkowiak**
Verlag: **Rebel Studio**
Vertrieb: **Asmodée Spiele**
Jahrgang: **2021**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 60 Minuten**
Preis: **Euro 37,90**

Einleitung

"Das Böse ist immer und überall!"

So trällerte die österreichische Kultband EAV in den späten 80ern. Das passt ganz gut zum vorliegenden Spiel, nur dass es sich um keinen Ba-Ba-Banküberfall handelt, sondern um einen Angriff auf unsere Burg. Aus allen Rissen und Spalten kriechen gar schreckliche Wesen hervor. Es gilt, die Monster zu besiegen, um sich mit der Belohnung mit

besseren Waffen und Schilden aufzurüsten. Die Zeit drängt, denn sobald der Dunkelmond aufgeht, marschieren nicht nur die bis dahin an ihrem Ort verharrenden Kreaturen auf die Stadt zu, sondern auch das "Biest". Gelingt es uns, das Böse endgültig aufzuhalten, oder fällt die Burg?

Spielbeschreibung

Das Land Avel wird zu Beginn aus **Ortstafeln** aufgebaut. Die an die Burg angrenzenden Orte sind dabei vorgegeben und offen ausliegend. Alle anderen Ortstafeln liegen verdeckt aus und müssen erst erkundet werden. Auf jeden Ort mit einem Monsterversteck-Symbol wird ein entsprechendes **Monsterplättchen** vom gemischten Stapel aufgedeckt.

Wir starten die Quest mit unserer **Charakterfigur** in der Burg. Auf unserem **Charaktertableau** halten wir nicht nur unseren Bestand an Ausdauermarkern (anfangs 5) fest, sondern auch, mit welcher Ausrüstung wir gerade ausgestattet sind, und was wir in unserem (recht knappen) Rucksack mitführen. Zu Beginn verfügen wir über gerade mal einen **Ausrüstungsgegenstand** (Waffe, Schild oder Helm), den wir uns aus dem Beutel grapschen.



In jeder Runde können wir zwei - auch gleiche - Aktionen ausführen, wobei wir aus vier Aktionsmöglichkeiten wählen können. Die Aktion "**Bewegung**" erlaubt es uns, unsere Figur ein Feld weit zu ziehen. Betreten wir dadurch eine verdeckte Ortstafel, wird diese aufgedeckt und gegebenenfalls - falls ein Monsterversteck vorhanden - gleich ein neues Monsterplättchen darauf platziert. Einige Orte weisen ein Abkürzungssymbol auf, das wie ein Portal zu einem anderen Ort mit Abkürzungssymbol genutzt werden kann.

Befindet sich unsere Heldenfigur auf einer Ortstafel mit einem Monsterplättchen, können wir "**kämpfen**". Jeder Kampf wird mit Würfeln ausgetragen, wobei das Monster mit Monsterwürfeln (violett und/oder schwarz) und der Held mit farbigen Würfeln wirft. Jeder Kampf besteht aus bis zu 3 Kampf-, sprich: Würfelrunden, bei denen nicht abgewehrte Treffer einen **Schaden** zufügt. Bei unserem Helden wird dies durch das Entfernen eines Ausdauermarkers angezeigt, Monster hingegen erhalten Schadensplättchen.

Bekommt ein Monster ausreichend Schaden, ist es

Fortsetzung von „Die Chroniken von Avel“

besiegt und kommt aus dem Spiel, unser Held streift die angegebene **Belohnung** (meist Gold und/oder Ausrüstung) ein. Verliert hingegen unser Held den letzten Ausdauermarker, muss er alles Gold und eine Ausrüstung abgeben und wird - völlig geheilt - in die Burg zurückgestellt.

Um es gar nicht so weit kommen zu lassen, gibt es die Aktion "**Ausruhen**", mit der unser Held wieder 2 Schäden heilt, also 2 Ausdauermarker zurückbekommt. Und schließlich können wir auf einigen Ortstafeln sogenannte "**Ortsaktionen**" durchführen. So können wir beispielsweise im Steinbruch gegen Abgabe von drei Goldstücken eine Burgmauer errichten, im Steinkreis ebenfalls gegen drei Gold ein (unbesetztes) Monsterversteck dauerhaft versiegeln oder im Elfenlager eine praktische Falle für das Biest erwerben.

Die Zeit schreitet unbarmherzig voran, was durch das Vorrücken des Astrolabiums auf der **Mondleiste** am Ende jeder Runde dargestellt wird. Abwechselnd kommen dann neue Monster auf freie (nicht versiegelte) Mondverstecke, oder unsere Helden heilen 1 Ausdauer. Spätere Runden bringen Einschränkungen, wie etwa dass wir bestimmte Ortsaktionen nicht mehr nutzen dürfen.

Erreicht das Astrolabium das letzte Feld der Mondleiste, geht der Dunkelmond auf, und das **Biest erscheint**. Ab diesem Zeitpunkt bewegen sich alle Monster in jeder Runde um 1 Feld auf die Burg zu. Sobald ein Monster in die Burg gelangt, haben wir gemeinsam verloren. Gelingt es uns hin-



gegen, das - äußerst starke und widerstandsfähige - Biest zu besiegen, haben wir den Sieg errungen und Avel vor dem Untergang gerettet.

Fazit

"Die Chroniken von Avel" ist also ein **kooperatives Spiel**, das in einer Fantasy-Welt angesiedelt ist. Damit ist es thematisch vergleichbar mit so manchem "Dungeon Crawler" (beispielsweise "Heroquest") oder etwa dem letztlich erschienenen "Die Schlacht von Runedar". Auch hier müssen hauptsächlich Monster verkloppt werden, um am Ende siegreich zu sein.

Während die Monster bei den meisten Fantasy-Koop-Spielen aber durchaus furchterregende Krallen, Zähne, Klauen besitzen und generell einen angsteinflößenden Aspekt haben, präsentiert sich "Die Chroniken von Avel" als **deutlich familienfreundlicher**. Die gesamte Aufmachung - die Illustrationen und das reichhaltige und sehr ansprechende Spielmaterial - ist kindgerechter gestaltet, weshalb sich auch die wesentlich niedrigere Altersangabe ("ab 8 Jahren") erklärt. Mein Junior ist zwar mit seinen 13 Jahren schon ein wenig älter, zeigte sich aber auch sehr angetan und zum sofortigen Losspielen animiert.

Logisch, dass auch die **Spielmechanismen** **weniger kompliziert** sind, etwas eingängiger. Die notwendige Ausrüstung erhält

man entweder als Belohnung nach einem erfolgreichen Kampf (der eigentliche Grund, warum man sich schon vor dem großen Finale mit Monstern anlegen will!), oder kann man sich auf der Ortstafel "Markt" gegen Goldstücke besorgen. In beiden Fällen greift man in einen Stoffbeutel und zieht blind einen Gegenstand heraus. Waffen, Schilde, Helme und Tränke sind alle etwas anders geformt, sodass man tasten, greifen, fühlen muss, um den gewünschten Ausrüstungsgegenstand zu kriegen.

Goldmünzen und Objekte, die man nicht mehr tragen

Fortsetzung von „Die Chroniken von Avel“

kann oder will, müssen im Rucksack verstaut werden. Dabei darf nur so viel hineingepackt werden, als in die entsprechende Aussparung des



"double layer"-Tableaus hineinpasst. Dieser Kniff, sowie die **haptische Herausforderung** beim Grapschen aus dem Beutel passen meiner Meinung nach auch ausgezeichnet für ein Familienspiel.

Auch bei den **Kämpfen** werden nicht allzu viele taktische Entscheidungen und strategische Tricks verlangt. Diese werden nämlich **mit Würfeln ausgetragen**. Die Kampfstärke der Monster wird durch angegebene Anzahl an violetten und - stärkeren - schwarzen Monsterwürfeln bestimmt, die Kampfstärke der Helden durch 2 grüne Grundwürfel, sowie etwaigen farbigen Würfeln (rot, gelb, blau) durch getragene Ausrüstung. Alle Würfel weisen neben leeren Seiten lediglich Treffer- und Abwehr-Symbole auf, so dass bloß für nicht abgewehrte Treffer Schaden berechnet werden muss. Dies ist zwar einigermaßen **glücksabhängig, aber völlig unkompliziert**.

Die **weiteren Spiel-elemente** fügen sich auch recht gut ins Spielgeschehen ein. So können Fallen erworben werden, um dem Biest auf seinem Marsch zur Burg schon etwas Schaden zuzufügen. Oder Mauern, welche Monster eine Runde aufhalten können und den Spielern so mehr Zeit verschaffen, sie rechtzeitig zu besiegen. Oder die Mondsiegel, mit denen Monster versteckte versperrt werden können. All dies fördert das ge-

meinsame Vorgehen. Es ist vorteilhaft, seine Aktionen zu planen und aufeinander abzustimmen, und sich abzusprechen, wer sich in seinem Zug um was kümmert,

Passend zur Zielgruppe ist der **Schwierigkeitsgrad** aber nicht zu hoch angesiedelt. Selbst die schwierigste Stufe mit mehr stärkeren Monstern ist zu schaffen, wenn sich die Gruppe nicht zu sehr verzettelt. Das ergibt in Summe ein **belohnendes Spielgefühl**, bei dem wenig Frust aufkommt. Und sollte das Würfelpech mal doch zu arg zugeschlagen haben, geht's mit der sicher geforderten Revanchepartie sicher besser. Dies passt alles sehr gut zur beabsichtigten Zielgruppe ab 8 Jahren. Da es kooperativ gespielt wird, kann ich es mir sogar für noch jüngere Kinder vorstellen, wenn die Runde von Erwachsenen oder größeren Kindern geführt wird.

Das **Spielmaterial** gefällt mir ausgesprochen gut. Holzfiguren, stabile Plättchen und Tableaus, im Falle der Spielertafeln sogar zweischichtig mit Vertiefungen für die Ausdauermarker, die Ausrüstung und den Rucksack. Wer will, kann auf einem Blatt seinen Helden ausmalen und ihn mit einem Wappen und einem Namen versehen. Für Letzteres gibt es eine Sternkarte, mit welcher ein treffender Name ausgewürfelt werden kann. Die grafische Gestaltung spricht auf jeden Fall die Kids sofort an.

Die Autoren und der Verlag haben sich zudem große Mühe gemacht, alles **thematisch passend** einzukleiden. So schaffen die Spielgeschichten vom "Aufstieg des Dunkelmonds", sowie das "Kompendium der Monster von Avel" zusammen mit einem detaillierten "Bestiarium" eine dichte Atmosphäre. Überhaupt macht es Freude, in die dargestellte



Welt einzutauchen, und in der gelungenen Spielanleitung zu blättern und gegebenenfalls Details nachzulesen.

Für sich alleine betrachtet mögen die verwendeten Mechanismen und Spielelemente vielleicht nicht gerade spektakulär wirken. Hingegen

Fortsetzung von „Die Chroniken von Avel“

weiß die Kombination durchaus zu gefallen. Sie ist bestens geeignet, Kinder sachte und vor allem attraktiv an das Genre "Fantasy" heranzuführen und sie so für ihre mögliche spätere "Karriere" in Heavy Fantasy-Spielen, wie beispielsweise "Gloomhaven" vorzubereiten.



HALL OF GAME

SCOUT wiederholt seinen Sieg vom Vormonat und avanciert schön langsam zum aussichtsreichsten Kandidaten für unsere „Hall of Games“. Zwar hat MARACAIBO bis jetzt noch mehr Punkte dafür gesammelt, ist aber mit dem 7. Platz außerhalb der „Top Five“ und somit auch außerhalb der Punkteränge. In diesen „Top Five“ sind dann auch noch - durch ex aequo-Platzierungen - weitere fünf Spiele, denen ich längerfristig auch gute Chancen einräume: CASCADIA (2.), MERCHANTS COVE (als Neueinsteiger gleich 3.), sowie gleichauf EVERDELL, DIE RUINEN VON ARNAK und PALEO (4.). Von diesen genannten Spielen dürfte es ein Großteil nächstes Jahr in unsere Ruhmeshalle schaffen. Etwas zurückgefallen sind hingegen DUNE IMPERIUM und DIE WANDELNDEN TÜRME (beide 8.), die es sicher etwas schwerer haben werden.

Übrigens habe ich mit dem Erwerb von "Die Chroniken von Avel" gleich auch ein paar **Promo-Packungen** mit zusätzlichen Gadgets, Monstern, Ausrüstungsgegenständen, etc. erhalten. So haben wir auch für die nächste Zeit noch genug Abwechslung...



Wally



p.S.: Es gibt zwar noch ein paar praktische Inlays, aber sonst ist noch keine Erweiterung geplant...

Die beiden anderen Vorschläge haben nicht so gut abgeschnitten wie MERCHANTS COVE. So landete FYFE nur auf den 8. Platz. Es bleibt aber immerhin noch in der Wertung, während DIE INSEL DER KATZEN schon wieder - zusammen mit BEYOND THE SUN - rausgefallen ist. Mal sehen, wie es den beiden Neuanschlägen dieses Monats - DIE ROTE KATHEDRALE und DISCORDIA - so ergehen wird...

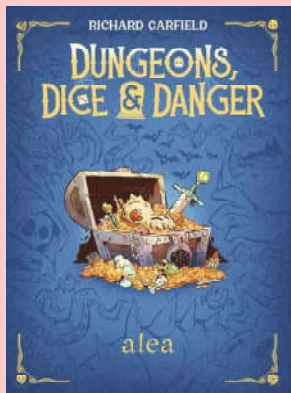
Die Wertung:

1. Scout	5/+	9-0/14/ =
2. Cascadia	3/+	9-0/12/ +
3. Merchants Cove	*2/+	8-0/10/ +
4. Everdell	3/+	5-0/ 8/ +
Die Ruinen von Arnak	1/+	7-0/ 8/ +
Paleo	1/+	7-0/ 8/ +
7. Maracaibo	2/+	4-0/ 6/ +
8. Die wandelnden Türme	3/+	2-0/ 5/ -
Dune Imperium	2/+	3-0/ 5/ -
Fyfe	*1/+	4-0/ 5/ +
11. Hadrianswall	1/+	1-0/ 3/ -
12. Beyond the Sun	1/+	1-0/ 1/ -
13. Insel der Katzen	*1/+	1-0/ 1/ -

Vorschläge: Die Rote Kathedrale (3 x), Discordia (3 x)

Game News - Spielekritik

Erfahrene „Dungeon Crawler“ wissen: die meisten Fantasy-Wesen - gute wie böse - trifft man in unterirdischen Verliesen. Weshalb auch das folgende Spiel so gut zum Thema passt...



Titel: Dungeons, Dice & Danger

Art: "Roll & Write"-Game

Autor: Richard Garfield

Verlag: alea Spiele

Jahrgang: 2021

Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler

Alter: ab 12 Jahren

Dauer: 30 bis 45 Minuten

Preis: ca. Euro 25,-

Einleitung

Auszug aus Wikipedia: "Dungeons & Dragons (englisch für Verliese und Drachen, kurz D&D oder DnD) von Gary Gygax und Dave Arneson gilt als erstes Pen-&Paper-Rollenspiel. 1974 wurde D&D in den Vereinigten Staaten erstmals von der dazu gegründeten Firma Tactical Studies Rules erfolgreich vertrieben. Im November 1983 brachte die Fantasy Spiele Verlags-GmbH die erste deutsche Übersetzung auf den Markt."



D&D hält sich somit seit fast 50 Jahren auf dem Markt. Wie gut muss dann erst ein Spiel sein, welches "Dungeons, Dice & Danger" heißt, also mit DD&D abgekürzt werden kann? Rein rechnerisch eigentlich um 50 % besser. Aber schauen wir uns dieses Spiel, erst kürzlich bei "alea Spiele" erschienen, mal ganz unvoreingenommen an.

Spielbeschreibung

Triple D - da bietet es sich förmlich an, die einzelnen Wörter schön der Reihenfolge nach durchzugehen. Das erste "D" steht für "Dungeons", also Verliese. Wie bei jedem "Dungeon Crawler" finden wir auch hier finstere Gänge, dunkle Kammern, pechschwarze Höhlen, usw. Vier verschiedene Spielpläne liegen dem Spiel bei, alle mit einem anderen Labyrinth. Unsere Aufgabe ist es, allmählich in unser eigenes Verlies vorzudringen, Schätze einzusammeln und darin lauernde Monster zu besiegen.

Für all diese Aktionen benötigen wir Würfel, auf gut Englisch: **Dice**. Der aktive Spieler wirft vier weiße und einen schwarzen Würfel. Daraus bildet jeder

von uns zwei Würfelpaare, wobei nur der aktive Spieler im Regelfall auf den schwarzen Würfel zugreifen darf. Mit der Würfelsumme der Paare dürfen entweder Startkammern, an bereits erkundete Felder angrenzende Kammern oder Monster angekreuzt werden. Jede Kammer weist eine Zahl zwischen 2 und 12 auf. Monster können sogar mehrere Zahlen aufweisen, dafür reicht ein Kreuz aber nicht aus. Es braucht vielmehr mehrere "Treffer", um ein Monster zu besiegen und daraufhin in diesem Gang weiter vorankommen zu können.

Fehlt nur mehr das dritte "D", welches für "Danger" steht. Man könnte glauben, wo einem Monster auflauern, bestünde automatisch Lebensgefahr. Hier können wir aber gar nicht gegen Monster verlieren, nicht einmal theoretisch! Hingegen verlieren wir immer dann ein Leben, wenn es uns nicht gelingt, mit der Summe eines Würfelpaars irgendein Kreuzerl zu setzen. Je mehr



Fortsetzung von Dungeons, Dice & Danger

Leben wir verlieren, umso mehr Minuspunkte gibt's am Schluss. Also gilt, sich so im Verlies auszubreiten, dass wir immer genug Möglichkeiten zum Ankreuzen schaffen.

Das fröhliche Verlies-Erkunden endet, sobald jedes Monster, also auch das Boss-Monster, von irgendeinem von uns besiegt wurde. Wir ermitteln unsere **Siegepunkte**, indem wir für jeden gesammelten Diamant 3 Punkte und für jeden unserer Goldschätze 2 Punkte berechnen und von der Summe die Minuspunkte für verlorene Leben abziehen. Erreichen wir die höchste Punktezahl, erweisen wir uns als die erfolgreichsten Abenteuerer.

Fazit

Würfeln und das Ergebnis in das eigene Blatt eintragen - "DD&D" erweist sich eindeutig als **klassisches "Roll & Write"-Game**. Interessant in diesem Zusammenhang ist, dass dem Spiel die Spielregeln in fünf Sprachen beiliegen, und der uns nun schon bestens bekannte Begriff nicht nur im Deutschen, sondern auch im Französischen, im Spanischen und im Italienischen Einzug gefunden hat. Lediglich ausgerechnet in der englischen (!) Regel ist von einem "Pen & Dice"-Game die Rede. Eigenartig.

Der Grundmechanismus ist aber durchaus verständlich

in Mode, sind doch stets **alle Spieler ins Geschehen involviert**. Allerdings kann es trotzdem etwas dauern, bis alle Spieler ihre Resultate in ihr eigenes Abenteuerblatt eingetragen haben. Dies liegt an der Kombination von unübersichtlichem Labyrinth und (meist) mehrerer Kombinationsmöglichkeiten der zur Verfügung stehenden Würfel. Es gibt schließlich viele Faktoren zu berücksichtigen, wie beispielsweise eine möglichst effektive Ausbreitung, welche mehrere Optionen für spätere Spielzüge offen lässt, und die wollen alle genau gecheckt werden.

Auch die **Interaktion spielt eine wichtige Rolle**. In einigen Belangen ist es vorteilhaft, seinen Konkurrenten zuvorzukommen. So darf, wer zuerst ein Monster besiegt, mehr Diamanten im Wertungsbereich seines Abenteuerblatts ankreuzen als die nachfolgenden Spieler. Auch bei den Bonuswertungen fällt die Belohnung wesentlich höher aus, wenn man sie vor seinen Mitspielern erfüllt. Die damit verbundenen Überlegungen tragen übrigens ebenfalls dazu bei, dass die angegebene **Spieldauer** von 30 bis 45 Minuten selbst ohne Grübler am Tisch oft und gerne überschritten wird.

Der Dungeon weist noch weitere Besonderheiten auf. So gibt es Schatzhöhlen, welche direkt Schätze bringen. In zwei speziellen Kammern befindet sich eine **Schatztruhe**,

die einen von drei Schätzen freischaltet: 3 zusätzliche Lebenspunkte, 2 Fackeln, welche das Ankreuzen eines beliebigen angrenzenden Feldes erlauben, oder 3 weitere schwarze Würfel, um auch als nicht-aktiver Spieler den schwarzen Würfel nutzen zu dürfen. Nachdem es bloß zwei Schatztruhen gibt, muss man sich weise entscheiden, auf welchen Vorteil man wohl verzichten könnte.



In den meisten Fällen weisen die Monster **mehrere Werte** auf. Schwarze Zahlen stellen Werte dar, mit denen ein Monster ohne Einschränkung Schaden zugefügt werden kann, während die weißen Zahlen erst freigeschaltet werden, indem das entsprechende graue Feld mit derselben Zahl vor dem Monster durchgestrichen wird. Näher kommt man sich sozusagen einem Monster von mehreren Seiten und umzingelt es auf diese Weise, erhöht dies die Chancen auf Treffer.

Dem Spiel liegen **vier unterschiedliche Pläne** ("Realms") bei. Die Grundregeln bleiben bei allen Plänen gleich, es gibt nur leicht abweichende Varianzen. So eignet sich das Realm "**Annoyed Animals**" schön zum Kennen

Fortsetzung von „Dungeons, Dice & Danger“

lernen und spielt sich recht flüssig. Bemerkenswert sind die Faustfelder, mit denen sofort jedem Monster (auch momentan noch nicht erreichte) 1 Treffer zugefügt werden kann. **"Clumsy Cultists"** wiederum weist ein paar verschüttete Felder auf, welche zweimal angekreuzt (also freigeräumt) werden müssen, um weiterzukommen.



In **"Puzzled Pyramid"** kann man zu Beginn in einige Felder vorgegebene Zahlen nach Belieben selbst eintragen. Außerdem hat das Boss-Monster "Sandy" drei Wurmtteile, welche separat getötet werden können, woraufhin beim Boss sofort 3 Treffer markiert werden dürfen. Am komplexesten ist sicherlich das Realm **"Defiant Dinosaurs"**. Einige der Dinos sind stark gepanzert und können nur durch zwei gleichzeitige Treffer beider Würfelpaare angekreuzt werden, was das Ganze natürlich deutlich schwieriger gestaltet.

Es ist also genug **Abwechslung** vorhanden, was dem Wiederspielreiz ja prinzipiell förderlich wäre. Allerdings spielt es sich in der Pra-

xis bloß unaufregend dahin, ohne großartigen Spannungsbogen. Auf die Dauer ist dies dann zu wenig, um länger zu fesseln, das Interesse schwindet doch etwas mit jeder Partie. Es stimmt schon: "Dungeons, Dice & Danger" will ja kein Strategie-Kracher sein, aber es gibt deutlich Besseres, sowohl im Genre "Roll & Write" als auch vom Kult-Autor Richard Garfield ("Magic: The Gathering", "Robo Rallye", u.v.m.).

Noch ein paar Worte zum **Spielmaterial**. Bei "Roll & Write"-Spielen existieren materialmäßig 2 Philosophien: Einerseits Bleistifte und ein Riesenblock, die preisgünstigere Lösung, andererseits laminierte Tafeln und abwischbare Stifte. Ich tendiere normalerweise zu Letzterem, denn wenn der Block irgendwann alle ist, muss man für Nachschub entweder kopieren, nachbestellen oder von einer Homepage downloaden. Diesbezüglich mache ich mir bei "DD&D" keine Gedanken, für das der Verlag die erste Option gewählt hat. Ich bezweifle nämlich, dass die 100 beidseitig bedruckten Abenteuerzettel so schnell aufgebraucht sein werden. Trotzdem wären auch hier dickere, abwischbare Stifte vorteilhafter gewesen, um auf einen Blick zu erkennen, was bereits wo angekreuzt wurde.

"Dungeons, Dice & Danger" ist **kein schlechtes Spiel**. Es macht durchaus Spaß,

die Dungeons zu entdecken, die richtige Spielweise für die verschiedenen Verliese herauszufinden und bestmöglich mit den zufälligen Würfelresultaten zu verbinden. Auch die Interaktion beim Kampf um die höheren Punkte als Erstbezwinger von Monstern gefällt mir gut. Es wird jedoch bei uns sicher kein Dauerbrenner werden, dazu bietet es dann doch zu wenig Varianz und nur **mäßigen Langspielreiz**.

Die **interessante Solo-Variante** bin ich noch schuldig. Bei dieser ist der Spieler dauerhaft in der passiven Rolle (betreffend des schwarzen Würfels), und die Lebensleiste dient als Zeitleiste, welche die Züge des Solisten auf knifflige Weise limitiert. Jedes Mal, wenn in einem Zug keinem Monster ein Schaden zugefügt werden kann, muss ein Lebensleiste-Kästchen durchgestrichen werden. Die Solo-Partie endet, wenn das letzte Symbol angekreuzt wurde. Eine Tabelle verrät dann, wie gut man sich geschlagen hat.

Early



Game News - Spielekritik

Das ursprüngliche Thema des nächsten Spiels war ja eine Pandemie. Hatten wir in letzter Zeit schon ausreichend, weshalb das neue Fantasy-Setting sehr willkommen ist...



Titel: World of Warcraft - Wrath of the Lich King
Art: Kooperationsspiel
Autoren: Justin Kempainen, Alexandar Ortloff & Michael Sanfilippo
Verlag: Z-Man Games
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 1 bis 5 Spieler
Alter: ab 14 Jahren
Dauer: 45 bis 60 Minuten
Preis: Euro 61,90

Einleitung

Der böse Lichkönig (nein, kein Schreibfehler... es heißt tatsächlich „Lich“ und nicht „Licht“) und „seine untote Geißel“ (ja, auch kein Schreibfehler, auch wenn es sich eventuell komisch liest) bedroht den eisigen Kontinent Azeroth. Wer kennt ihn nicht? Wer könnte das gut finden, was der da treibt? Also - wir (1-5 tapfere Helden) auf jeden Fall mal nicht. Und so brechen wir auf,

den König zu besiegen, wozu wir 4 Quests (Queste? Questen? Blödes Wort ... Warum nicht einfach „Aufgaben“ oder Missionen?) bestehen und seine Horden von Ghulen (Ghuls?) und „Monstrositäten“ derweilen im Zaum halten müssen. Waidmannsheil, auf geht die wilde Fahrt!

Spielbeschreibung

Ich gehe davon aus, dass beim geneigten Leser vermutlich eine gewisse Kenntnis der **Grundregeln** und **-prinzipien** von „Pandemie“ vorhanden ist. Daher werde ich den Spielablauf nicht in allen Einzelheiten beschreiben.

Zunächst einmal schauen wir auf den **Spielplan**. Dieser hat mehrere verbundene Orte, farbige in 3 Regionen unterteilt. In etwa zentral steht die „Eiszitadelle“ als großes Papp-Monument, was spielerisch unnötig ist und die Sicht auf die Felder dahinter versperrt, aber wer auf Miniaturen und viel Flavour steht, der wird sich daran vermutlich nicht so kleingeistig stören wie ich.

Zu jeder Region gehört eine in jeder Partie variabel sich ändernde **Quest**, und eine vierte gehört zur Eiszitadelle selbst.

Diesen Plan befüllen wir nun initial mit „der untoten Geißel“. Wir decken ein paar **Ortskarten** auf (zu jedem Ort gibt es eine) und stellen dort unterschiedlich viele Ghule hinein sowie eine „Monstrosität“ – und den Lichkönig ordnen wir auch einer Region zu.

Jeder von uns bekommt einen **Helden mit gewissen Sondereigenschaften** sowie einer unterschiedlichen Zahl von Lebenspunkten, und ein paar Spielerkarten (dazu unten mehr). Dann geht's los.

Reihum haben die Spieler **4 Aktionen** und müssen dann damit leben, dass der Lichkönig und seine Geißel ein bisschen was gegen uns tun. Dann ist der Nächste dran.

Was tun wir mir den 4 Aktionen, wenn wir dran sind?

* Wir können **herumreisen**. Von Feld zu Feld oder zu einer „Hochburg“ hüpfen. Deren 3 kommen nach und nach ins Spiel.

* Wir können **gegen Kreaturen kämpfen** – als da wären die Ghule (leicht zu besiegen, aber wachsen nach wie Unkraut) oder die Monstrositäten (schwer zu besiegen, aber schauen nur sporadisch mal vorbei). Der Lichkönig, die feige Sau, hält sich im Hinter-

Fortsetzung von „World of Warcraft - Wrath of the Lich King“

grund, gegen ihn kämpfen wir nie.

Um zu kämpfen würfeln wir – mit Fäusten hauen wir Gegner weg, mit Schilden schützen wir uns, denn überlebende Gegner schlagen zurück. Das kostet uns Lebenspunkte. Sind die auf null, dann



ist das schlecht. Denn dann geht der **Verzweigungsmarker** (im normalen Pandemie der Ausbruchsmarker) nach unten – und nach 7 Schritten ist für uns alles Sense. Der tote Charakter aber erwacht zumindest in voller Blüte wieder auf seinem Startpunkt.

* Wir können uns **heilen**. Dazu würfeln wir – Fäuste bringen Lebenspunkte zurück, in einer Hochburg funktioniert das noch besser.

* Wir können eine **Quest erfüllen**. Oder daran arbeiten. Das ist auch sehr angeraten, denn alle 4 Quests wollen erfüllt werden, um das Spiel zu gewinnen (die 4 erfüllten Quests ersetzen quasi das Heilen der 4 Seuchen im normalen Pandemie). Dazu gehen wir auf eines der Questfelder

und – genau: **würfeln**. Jede Quest benötigt unterschiedliche Symbole (die auch auf den Spielerkarten zu finden sind) – mit diesen (vorzeigen, nicht abgeben) und gewürfelten Fäusten (Joker) schreiten wir auf der Questleiste voran. Aber – auch Quests sind gefährlich: Danach gibt es wieder Schadenspunkte, die (wie beim Kämpfen) durch gewürfelte

Schilde abgewehrt werden können.

Interessant dabei ist, dass...

Erstens: **Helden auf gleichen Feldern mithelfen** können, und zwar beim Erfüllen von Quests und beim Kämpfen.

Zweitens: Man mit den passenden Handkarten (jetzt aber: abgeben, nicht nur vorzeigen) eigene **Aktionen „boostern“** kann: Mit Fäusten kann man stärker kämpfen, mit Schilden sich verteidigen, man kann sich besser heilen und man kann ohne eine Aktion zu verbrauchen rumlaufen.

Hat man seine Aktionen erledigt, **zieht man wie üblich 2 Spielerkarten nach**.

Diese können wie beschrieben genutzt werden, allerdings – wie leider ebenfalls üblich – ist da auch manchmal eine „Epidemie“ dabei. Nur heißen die hier nicht „Epidemie“, sondern **„die Geißel erhebt sich“** – aber der Effekt ist der gleiche wie in „Pandemie“ generell üblich: Unterste Karte vom Ortskartenstapel ziehen, entsprechenden Ort mit Ghulen vollpumpen, alle bislang gezogenen Ortskarten wieder mischen und oben auf den Stapel packen und den Anzeiger, wie viele Ortskarten nach dem Spielerzug nachgezogen werden (s.u.), um eins erhöhen.

Und dann war da ja noch was ...Ach ja. Der **Lichkönig**. Was macht der denn eigentlich derweilen, während wir am Zug sind?

Zunächst mal nichts, außer dass er mehr Schaden verteilt, wenn man durch eine Aktion (Kämpfen, Quest) einen solchen in der Region bekommt, in der er steht.

Und dass er uns seine Geißel spüren lässt – denn nach jedem Spielerzug werden Ortskarten aufgedeckt, die uns neue Ghule beschern. Kämen mehr als 3 an einem Ort zusammen, dann ist das so ein bisschen wie ein „Ausbruch“ beim normalen „Pandemie“ – allerdings geht hier nur der Verzweigungsmarker ein Feld dem Spielende entgegen, aber die Ghule „streuen“ nicht auf alle verbundenen Felder. Stattdessen kommt eine „**Monstrosität**“ zu den Ghulen dazu. Und sollten mal keine hiervon

Fortsetzung von „World of Warcraft - Wrath of the Lich King“

oder davon mehr auf den Plan gestellt werden können (weil Vorrat leer) – nein, dann ist das Spiel nicht (wie beim normalen Pandemie) verloren, sondern auch dann geht der Verzweigungsmarker nach unten. Das geht manchmal schneller als man sich versieht – und zack: Spiel aus, verloren.

Anschließend laufen noch die Monstrositäten in Richtung von uns Spielern. Erwischen sie einen von uns, dann bringt uns das einen Schaden.

Schaffen wir es, zunächst die 3 Quests der Regionen zu erfüllen und danach die Quest der Eiszitadelle, ohne dass der Verzweigungsmarker 7 Schritte nach unten gegangen ist, dann gewinnen wir.

Andernfalls hat der Lichkönig gewonnen. Was eigentlich irgendwie unfair wäre, denn wirklich viel getan hat er während des ganzen Spieles nicht.

Fazit

Ich muss vorausschicken, dass ich kein Freund von Fantasy bin. World of Warcraft, Herr der Ringe, Ghule, Trolle, magische Kreaturen, verschwurbelte Stories, Dungeons, Quests und das ganze Zeug: Kann mir alles gestoh-

len bleiben. Gleiches gilt für Miniaturen in Spielen, da diese meist einfarbig sind (nein, ich bemale sie nicht) und mich daher eher an billigste Überraschungs-Ei-Figuren erinnern. Somit werten Miniaturen für mich ein Spiel zumeist eher ab als auf.



Von daher hätte ich das Spiel fast übersehen, wenn es nicht – Werbung wirkt halt doch manchmal – auf dem Cover der letzten Spielbox des Jahres 2021 abgebildet gewesen wäre und mir dort das Logo „Pandemic System“ ins Auge gesprungen wäre.

Denn: Pandemie/Pandemie mag ich. Da bin ich voll ausgestattet. Von den kleinen Hot Zones über das Grundspiel mit sämtlichen Erweiterungen und Ablegern bis hin zu „Pandemic Legacy“ ist alles vorhanden.

Somit war das Spiel ein Blindkauf, den ich – ich nehme es vorweg – nicht bereut habe.

Genau wie bei einigen anderen Ablegern (z.B. Der Untergang Roms oder Rising Tide) erkennt man das Grundsystem noch sehr, aber die **Spielmechanik ist doch**

ausreichend unterschiedlich, so dass ich immer wieder überrascht bin, was man aus dem System so alles herausholen kann und es durchaus seine Daseinsberechtigung neben den anderen Spielen der Reihe hat.

Dabei ist das **Spielgefühl etwas anders** als in den anderen Spielen, denn WoWWotLK fühlt sich zunächst mal irgendwie positiver an. Spannender. Denn – hey: Es gibt keine „Ausbrüche“. Käme irgendwo der vierte Ghul, dann

streut der nicht auch noch in alle Richtungen, sondern es wird lediglich eine „Monstrosität“ an dieser Stelle auf den Plan gestellt und der Verzweigungsmarker einen Schritt verschlechtert.

Und dann noch die Karten: **Kein hinderliches Tauschen-Müssen** zwischen 2 Personen, die sich am Ort dieser Karte treffen müssen ... Nein! Einfach sammeln, bei Questen vorzeigen (nicht mal abgeben) und sie für Zusatzaktionen abgeben dürfen. Toll!

Und nicht zuletzt: Keine Ghule oder Monstrositäten mehr im Vorrat? Spielerkartenstapel leer? Wie schön – das Spiel ist nicht sofort aus, lediglich der Verzweigungsmarker geht ein Stück nach unten. Oder auch ein größeres Stück. Oder irgendwann so weit, dass das Spiel trotzdem aus ist. Aber ...hey: Ihr hattet eure Chance!!

Fortsetzung von „World of Warcraft - Wrath of the Lich King“

Das fühlt sich wie gesagt **sehr entspannt** an. Man hat das Gefühl, mehr zu machen, mehr zu können als bei den anderen Spielen der Reihe.

Und **dennoch baut das Spiel Druck auf**. Großen Druck, wenn auch noch die Würfel nicht so wollen, wie sie sollen. Womit ich aber nicht sagen möchte, dass das Spiel sehr glücksabhängig sei. Ist es natürlich schon irgendwo, vielleicht mehr als die anderen Varianten, aber nun ja: Irgendwas muss das Spiel ja gegen einen tun. Passt also in Summe und fühlt sich für mich „richtig“ an.

Die ersten Partien haben wir bzw. ich allesamt verloren, aber es war meist recht knapp. Irgendwann kamen dann die ersten Siege, wobei ich bislang darauf verzichtet habe, den Standard-Schwierigkeitsgrad zu erhöhen. Trotz mittlerweile einigen Siegen ist mein Gewinn/Verlust-Verhältnis leider nicht berauschend, allenfalls ausgeglichen.

Ein Wort noch zur **Solo-Tauglichkeit**: Das Spiel bietet eine Solo-Variante an, in der man 3 Charaktere mit gemeinsamer Kartenhand führt. Funktioniert gut, ist aber aus meiner Sicht nicht besser oder schlechter, als wenn man einfach 2-5 Charaktere führt, so, als säßen mehrere Personen

am Tisch. Insofern ist WoWWotLK auf jeden Fall auch sehr gut für das Solo-Spiel geeignet und lässt dem Spieler sogar die Wahl, auf welche Art er spielen möchte.



Mein Fazit insgesamt: Ich hätte mir ein anderes Setting gewünscht, muss aber zugeben, dass **Setting und Mechanismen sehr gut harmonisieren**. Ich hätte auch auf die Ü-Ei-Figuren verzichten können – aber nun ja, sie sind nun mal da.

Vom Spiel bzw. Mechanismus selbst her finde ich es aber klasse: angenehm „pandemisch“, aber doch andersartig genug, um den Besitz zu rechtfertigen. Spannend und „fordernd“ mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad.

Einen Kritikpunkt habe ich aber noch zum Schluss: das **Schachtelformat**. Bisher hatten alle Spiele der Serie (abgesehen von den kleinen Hot Zones und den Legacys) ein einheitliches Schachtelformat. Gegebenenfalls in der Höhe variierend (Die Heilung), aber mit gleicher Länge/Breite. WoWWotLK nun geht bei gleicher Länge nicht in die Höhe, sondern ein paar Zentimeter in die Breite und passt somit

nicht nur nicht mehr zu den restlichen Spielen der Serie, sondern hat auch ganz allgemein ein Format, das ich so noch nicht im Schrank habe und das sich nirgends vernünftig einsortieren lässt. Das finde ich recht unschön – alldieweil der Schachtelinhalt ohne Weiteres auch so gestaltet werden hätte können, dass es auch eine andere Schachtelhöhe bei gleicher Breite getan hätte.

Michael Andersch

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Auch beim nächsten Spiel kommen **zahlreiche Monster, Helden und Wesen aus der Fantasy-Welt vor...**



Titel: Karak
Art: Dungeon Crawler
Autor: Petr Miksa
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Spieldauer: 30 - 90 Min.

Einleitung:

Das 2021 von Kosmos herausgebrachte Spiel "Karak" erschien bereits 2019 im tschechischen Verlag Albi.

"Karak" assoziiert einen Ort aus früherer Zeit, im Spiel konkretisiert in einer verfallenen Burg, die über unterirdische Verliese und Labyrinth (Dungeon) verfügt. Es gehört zur Spielefamilie der **Dungeon Crawler**, die auch in der Computerspiel-Welt verbreitet ist. "Karak" ist allerdings eine kindgerechte Form der von grusligen Monstern belebten Unterwelten, bei der das handelnde Personal an die Leistungsfähigkeit und Akzeptanzspanne der kindlichen Fantasie ange-

passt wurde. Mutige Helden können wertvolle Schätze erbeuten, aber nur, wenn vorher Riesenspinnen oder Ratten, marodierende Skelette mit eigenen Skelettwärtern, Mumien, sogar Seelenräuber und schließlich der mächtige Drache bezwungen werden, der über das schaurige Verlies herrscht.

Spielbeschreibung:

Das Kinder ungemein beeindruckende **Spiel-Cover** lässt ein adäquates Szenario in ihren Köpfen entstehen, das noch durch Schatztruhen mit überquellenden Goldmünzen komplettiert wird. Die Helden, ein gelungenes Konsortium, das verschiedenen Fantasy-Geschichten entsprungen sein könnte, werden natürlich um die Schätze kämpfen und sie deren gruseligen Hütern abzu-jagen versuchen – auch diese Botschaft des Cover-Bildes wird sogar den jüngsten Betrachtern sofort klar.

In der Spielanleitung ist ausführlich die Story des Spiels dargelegt, ihr Bestiarium umfassend vorgestellt. Detailliert werden darin die besonderen **Fähigkeiten der sechs Helden**, eines Magiers, eines Kriegers, eines Hexenmeisters und eines Schwertkämpfers, sowie einer Diebin und einer Seherin beschrieben.



Diese sind für das Spiel **als Pappfigürchen in Stellfüßen** einsatzbereit, zusammen mit den zugehörigen, entsprechend bebilderten Karten mit zwei Symbolen für die jeweiligen Fähigkeiten der sechs Schatzjäger und Monsterbekämpfer. Die **Spielvorbereitung** kann wegen des Vorlesens der Heldengeschichten und der Verteilung der Helden auf die Spieler anfangs ziemlich viel Zeit in Anspruch nehmen. Laut Spielregel sollen die Helden zwar verlost werden, aber meist ist es so, dass sich Kinder einen Helden selbst aussuchen wollen. Die **Heldenkarten** werden auf dem Tableau abgelegt, ebenso fünf herzförmige Lebenspunkte sowie Ausrüstungsgegenstände und Schätze, die aber erst durch Kämpfe mit Monstern gewonnen werden müssen.

Am Eingang des Labyrinths liegt zu Beginn nur das **Startplättchen**, von dem aus die Helden losziehen. Über



Fortsetzung von „Karak“

Labyrinthplättchen wird der Dungeon erkundet, in dem es Gänge und zwei Portale zu anderen Orten gibt. An Heilquellen können die Helden im Kampf verlorene Lebenspunkte regenerieren. Erreicht einer von ihnen einen der Räume im Labyrinth, ist **Monsteralarm**. Hier lauern die Schreckensgestalten und müssen besiegt werden, um an die Schätze heranzukommen. Die Waffen, die nach einem erfolgreichen Kampf von den Schatzjägern erbeutet werden, helfen zusätzlich zum Würfelglück, weitere Auseinandersetzungen erfolgreich zu bestehen. Auch ergatterte Zauberplättchen und dem Skelettwärter entwendete Schlüssel helfen dabei, an Schätze zu gelangen. Ein unbesiegt Monster wartet kampfbereit auf den nächsten eintreffenden Helden, der sogar Vorteile daraus ziehen kann, wenn er sich entschließt, bereits erkundetes Gebiet zu betreten.

Sobald der mächtigste der Schatzhüter, der **Drache**, ins Spiel kommt, beginnt der Wettkampf und Wettlauf der Helden untereinander. Für einen Sieg über den obersten Hüter der Schätze sind der Besitz vieler starker Waffen, Würfelglück und ein schneller Weg zum Ort des Duells unabdingbar. Es kann aber auch taktisch schlau sein, wenn ein Held, statt ein Rendezvous mit dem Drachen zu suchen, weiter nach den Schätzen jagt. Wer dann die **meisten Schatztruhen** zusammenhat, gewinnt. Das muss

nicht unbedingt der Drachenbezwinger sein, obwohl der Drache einen besonders wertvollen Rubin in seiner Schatzkiste aufbewahrt. Bei Gleichstand der gesammelten Schatzkisten macht das aber den Unterschied und würde den Sieg bedeuten.



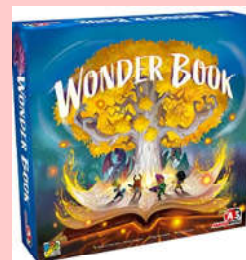
Fazit:

"Karak" bietet eine tolle Erfahrung für die ganze Familie. Erwachsene, die selbst gerne Dungeon Crawler spielen, können hier erleben, wie ihr Nachwuchs **kindgerecht in dieses Genre eingeführt** wird. Auch die, die bisher damit noch nichts damit am Hut hatten, erleben, dass "Karak" ein Spiel ist, das über bisher gewohnte Spielerfahrungen und -gewohnheiten hinausgeht. Trotz der zusätzlichen, durch Gruseffekte erzeugten Spannung, die sich auch aus unvorhersehbar eintretenden Ereignissen und Begegnungen speist, ist das von den Autoren Miksa und Hladik erfundene Spiel familientauglich. Außerdem kann **eine Menge Unvorhergesehenes** passieren. Kinder können mit den Erfahrungen, die sie mit dem Spiel machen, in die vielfältige Welt der Dungeon Crawler Spiele einsteigen.

Um "Karak" zu spielen, braucht man **Würfelglück**, aber **auch differenziertes taktisches Vorgehen**, wenn es darum geht, die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden einzusetzen. Obwohl es sich nicht um ein kooperatives Spiel handelt, haben die Kinder das Gefühl, dass sie vorrangig **gemeinsam gegen Monster und nicht gegen ihre Mitspieler** spielen – ein zusätzlicher Pluspunkt des Spiels.

Negativ zu vermerken ist, dass die **Spielanleitung** Klarheit und Struktur vermissen lässt und auf jeden Fall von einem Erwachsenen gelesen und in der Umsetzung moderiert werden muss. Hilfreich ist die Spielregelübersicht am Ende der Anleitung. Einige Helden haben zudem bessere Eigenschaften als andere. Die **fehlende Ausgewogenheit** ist ein Manko wegen ungleicher Chancenvergabe. Dennoch: Das Spiel schafft immer wieder neue, besondere und spannende Erlebnisse für Klein und Groß. Es können sogar bis zu fünf Personen an einer Spielrunde teilnehmen. "Karak" wird damit erst recht zu einem **echten Familienspiel**.

Tina Kraft



**Fantasyfilm
Italien 2021
Regie: Michele Piccolini
& Martino Chiacchiera
daVinci studios
Dauer: ca. 90 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 GameNews 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 ewige Kampf gegen das unsagbar Böse ist ja schon sehr oft verfilmt worden. Überhaupt ist „Fantasy“ seit J.R.R. Tolkien's „Der Herr der Ringe“ ein sehr beliebtes Genre. Doch die Art und Weise, wie die beiden Italiener Martino Chiacchiera und Michele Piccolini an die Sache herangegangen sind, beeindruckt doch stark. Die 3D-Technik und die opulente Ausstattung lassen sogar „Avatar“ vor Neid erblassen. Sicher: Die Story – ein paar Helden versuchen, das Land gegen das Böse zu beschützen – ist in ähnlicher



Weise schon hundert Mal erzählt worden, und auch regiemässig wartet „Wonder Book“ mit nur wenig Neuem auf. Aber die neuartige Technik ist immer wieder für Überraschungen gut und sorgt für ein intensives Kinoerlebnis.



ritter der knobelrunde

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

- * Monatliche Spielereffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. und 3. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielezeitschrift (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