

PARTYSPASS BEI KNOBELRITTERN

Unterhaltsames Remmi-Demmi in Traun am 1.2. 23 (S.1)

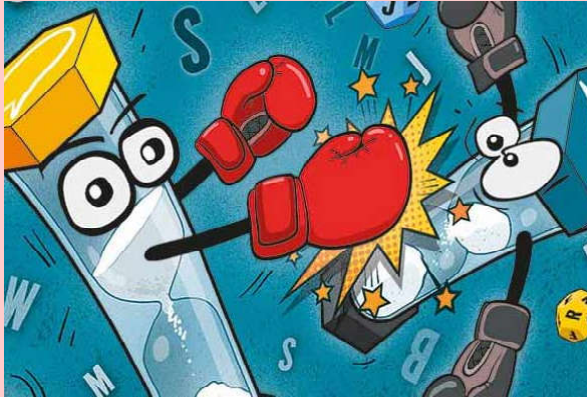


364. Ausg. 26. Jan. '23
Auflage 100 Stück (!!!)
33. Jg., Abo 15 Euro



Offtinger Spieletage

Am 11. und 12. Februar finden in der Mehrzweckhalle Offting die von Gerhard organisierten Spieletage statt. Alle wichtigen Informationen dazu stehen auf dem oben abgedruckten Banner.



Hallo Partymäuse und Discofüchse,

Was wäre eine Party ohne Musik? Richtig: Totlangweilig, eine „Fiesta de los Muertos“ sozusagen. Damit uns Knobelrittern dieses Schicksal erspart bleibt, schicke ich als „last Message“ vor unserer nächsten Fete im Trauner-Club einen Aufruf, eure Lieblingsmücke am 1. Februar mitzubringen.

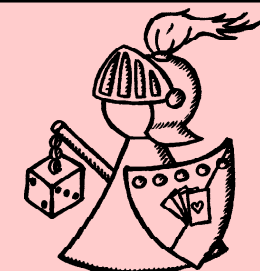
Wer „So kleevery!“ und talentiert ist, seine eigene Musik zu komponieren, ist natürlich herzlich dazu aufgefordert uns eine Kostprobe zu servieren. Wenn ein „Scout“ dabei euer Talent entdeckt, schafft ihr es vielleicht sogar in die „Top Ten“.

Da uns Knobelrittern ein Abend nur mit Musik dennoch zu langweilig wäre, hat „der Abenteuer Club“ von Gastgeber Franky auch was ganz Neues zu bieten: bis spät in die Nacht darf aus einer immensen Anzahl Gesellschaftsspielen ausgewählt und gezockt werden, bis die Schwarte kracht ;)

Bis dahin heißt's: Party oooooon!



HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis



Nürnberg 2023

Vom 1. bis 5. Februar 2023 findet in Nürnberg endlich wieder als volle Präsenzmesse - die größte Spielwarenmesse der Welt statt. Ich selbst kann bei der „Toy Fair ‘23“ leider nicht vor Ort sein, werden aber in den kommenden Wochen sicher wieder ausführlich über die Neuheiten und die Trends der Spieleszene berichten.

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 an einem Samstag im März statt. Der genaue Termin wird noch rechtzeitig bekanntgegeben. Bitte um zahlreiche Teilnahme!

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist Sonntag, der 12. Februar 2023 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 so richtig kalt ist, kommt die heiße

Saunazelle im Traunerhof gerade recht. Jeden Donnerstag trifft sich ab ca. 18:30 Uhr die Saunarunde „Schweißperle“ zum gemeinsamen Schwitzen, Fußballschauen und -zwischen den Aufgüssen - auch für das eine oder andere kurze Spielchen.

Gäste sind jederzeit herzlich willkommen! Einfach bei Franky melden.

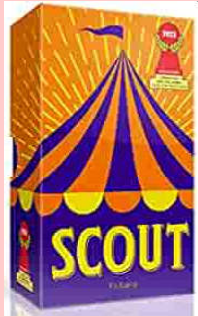
Zwischenstand

Nach dem bisher einzigen punkterelevanten Spieleabend ergibt sich folgender, nicht sehr aussagekräftiger Zwischenstand (mit den aktuellen Adelstiteln):

1. König Jakob	20
2. Prinz Franky	19
3. Sir Johannes	12
4. Herzog Reinhold	10
Baron René	10
6. Baron Thomas L.	9
Baron Oliver	9
8. Königin Nicole	6
Prinzessin Ute	6

Game News - Spielkritik

Damit sich ein Kartenspiel für eine Party (= aktuelles Thema) eignet, muss es lustig, flott, einfach und unterhaltsam sein. QED...



Titel: **Scout**

Art des Spiels: **Kartenspiel**

Spielerautor: **Kei Kajino**

Verlag: **Oink Games**

Jahrgang: **2021**

Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**

Alter: **ab 9 Jahren**

Dauer: **ca. 20 Minuten**

Preis: **ca. Euro 19,-**

Einleitung

Betrug! Etikettenschwindel!! Gaunerei!!!

Da wird einem das Blaue vom Himmel versprochen: Ein Zirkus, spektakuläre Attraktionen, eine perfekte Show, etc. Und dann bekommt man DAS. Okay, ich hätte mir schon denken können, dass da irgendwo ein Haken sein muss. In einer Schachtel von gerade mal 11 cm Länge, 6,5 cm Breite und 3,5 cm Höhe wird man wohl kaum ein ganzes Zirkuszelt inklusive aller Artisten und Clowns unterbringen. Ich werde mich halt mit einer Handvoll Karten und ein paar Plättchen zufrieden geben müssen, um eine unschlagbare Vorstellung auf die Beine zu stellen.



Spieler als Belohnung auf seinen **Punktestapel**.

Alternativ - wenn er die aktuelle Show nicht übertreffen kann oder will - kann der Spieler die "**Scout**"-Aktion wählen. Dabei nimmt er eine Karte aus der aktuellen Show (von links oder von rechts, niemals aus der Mitte!) und fügt sie in beliebiger Ausrichtung und an beliebiger Stelle seinen Handkarten zu. Der Besitzer der aktuellen Serie erhält dafür einen **Scout-Chip** aus dem Vorrat.

Die **Runde endet** augenblicklich, wenn es einem Spieler gelingt, seine letzte Handkarte loszuwerden, oder wenn seine Show eine ganze Runde übersteht, ohne von einem anderen Spieler übertroffen zu werden.

Anschließend kommt es zur **Punkteberechnung**. Jeder Spieler ermittelt seine Punkte, indem jede Karte auf seinem Punktestapel 1 Punkt zählt, ebenso jeder gesammelte Scout-Chip. Davon werden noch die verbliebenen Handkarten abgezogen. Die Spieler erhalten Punktechips in Höhe des errechneten Wertes (gegebenenfalls auch Minuspunkte), danach wechselt der Startspielermarker zum nächsten Spieler im Uhrzeigersinn.

Fortsetzung von „Scout“

Nachdem jeder Spieler einmal der Startspieler war, endet das Spiel. Der Spieler, der mit seinen Punktechips die **höchste Gesamtpunktezahl** erzielt, gewinnt das Spiel und wird zum besten Zirkusdirektor gekürt.

Fazit

"Scout" gehört also - unschwer zu erkennen - in die Kategorien der Kartenspiele. Genauer gesagt, der **Kartenablegespiele**, bei denen man - wie bei "Uno", dem bekanntesten Vertreter dieses Genres - versucht, seine Handkarten so schnell wie möglich auszuspielen. Wenn wir aber schon bei Ähnlichkeiten sind, dann bietet sich eher der Vergleich mit "Abluxxen" (Ravensburger 2014) an, bei dem es ebenfalls gilt, gleichzeitig die Auslagen der Mitspieler zu überbieten.

Die **Spielregeln klingen ziemlich banal**. Entweder man spielt Karten aus seiner Hand aus (was als "Show" bezeichnet wird), oder man nimmt eine Karte einer ausliegenden Serie auf die Hand (hier "Scout" genannt). Da stellt sich automatisch die Frage: Haben wir da was veräumt? Wo bleibt da der Kniff?

Es sind zwei originelle Ideen, welche dem schon recht angestaubten Genre der Kartenablegespiele einen frischen Anstrich verleihen. Zum

einen weist **jede Karte 2 unterschiedliche Zahlen** auf. Je nachdem, wie man eine Karte auf der Hand hält, zeigt sie entweder die eine oder die andere Zahl. Erst nach dem kompletten Austeilen aller Karten nimmt jeder Spieler seine Handkarten auf und muss sich zu diesem Zeitpunkt entscheiden, ob er sie so belässt oder den ganzen Stapel umdreht. Dabei richtet sich jeder Spieler danach, welche Seite ihm die besseren Optionen (stärkere Serien, höhere Zahlen) bietet.



Zum anderen darf die **Reihenfolge der Handkarten auf keinen Fall geändert** werden. Da für eine Show nur zusammenhängende Serien zählen (auch hier ist umsortieren nicht erlaubt), kann man schon Pläne schmieden, in welcher Reihenfolge man die Karten ausspielen, wie sich die Kartenhand im Laufe des Spiels entwickeln könnte.

Veränderungen können nämlich doch auf zwei Arten passieren: Erstens sind durch das Ausspielen von Karten plötzlich neue Karten benachbart. Wer dies geschickt ausnutzt, findet so in Folge bessere Optionen vor. Und zweitens sorgt die Aktion

"Scout" für die einzige Möglichkeit, eine aufgenommene Karte an beliebiger Stelle und sogar in beliebiger Ausrichtung einordnen zu können. Dabei ist man allerdings etwas vom Zufall abhängig, denn von jeder aktuellen Show darf mit dieser Aktion nur eine der beiden äußeren Karten gewählt werden.

Trotz all dieser taktischen Überlegungen ist und bleibt "Scout" ein Kartenspiel, und ist damit auch beim besten Willen nicht wirklich steuerbar. Dies trifft jedoch auf die meisten Kartenspiele zu. Der **naturngemäß vorhandene hohe Glücksanteil** relativiert sich - wie bei Skat, Tarock, Schnapsen, etc. - im Verlauf mehrerer Runden, mehrerer Partien ein wenig. Die angenehme **kurze Spieldauer** - eine Partie dauert nur etwa 20 Minuten - lässt durchaus auch einige Revanchepartien zu.

Das **alternative Ende einer Runde** wird in der Spielregel nicht eindeutig genug erklärt, weshalb in unseren Runden ein paar Diskussionen entstanden. Nach meinem Empfinden - und das Dutzend Partien, das ich bereits in unterschiedlicher Besetzung spielen konnte, bestätigt dies - endet die Runde bei jenem Spieler, dessen aktuelle Show von niemandem überboten wurde. Für diesen Spieler zählen dann die verbliebenen Handkarten nicht, während die Mitspieler sehr wohl dafür Minuspunkte kassieren.

Fortsetzung von „Scout“

Es ist zwar durchaus möglich, dass ein Spieler mit einer langen Serie die Runde sehr frühzeitig beendet. In den meisten Fällen hingegen wird die Show ja mit jeder Scout-Aktion etwas kleiner, sodass - vor allem zu viert oder zu fünft - noch ein anderer Spieler rechtzeitig die Show übertreffen kann. Der - bis jetzt noch nicht erwähnten - **3. Aktionsmöglichkeit "Scout & Show"**, die jedem Spieler bloß 1 x pro Runde zur Verfügung steht, kommt daher eine große Bedeutung zu. Das Umdrehen des entsprechenden Plättchens erlaubt nämlich direkt nach der Scout-Aktion sofort eine Aufführung. Dies ist oft die letzte Chance, ein allzu frühes, desaströses Rundenende noch zu verhindern.



HALL OF GAME

Das erste Voting des neuen Jahres verlief gang unspektakulär. SCOUT besetzt weiterhin hartnäckig die Spitze, womit die „Hall of Games“ immer näher rückt. CASCADIA und DIE ROTE KATHEDRALE konnten sich auch in den „Top Five“ behaupten und ihre Anwärterschaft für die Zukunft bestätigen. Einen Rückfall verübten hingegen die Spiele MARACAIBO, welches immer mehr Unterstützer verliert und Gefahr läuft rauszufallen, EVERDELL, dessen größter Fan Martin diesmal nicht mitgevolet hat und PALEO, welches auch immer weiter abrutscht. Die entstehende Lücke könnten vielleicht DISCORDIA, MERCHANTS COVE und KHÔRA nützen, die sich nun in der Spitzengruppe aufhalten.

"Scout" funktioniert in jeder Besetzung, allerdings gefällt es mir in kleinerer Spielerzahl nicht sonderlich. Vor allem zu zweit ist einfach zu wenig los und kann zudem durch eine besonders glückliche Hand schnell zu Ende sein. **Zu viert oder zu fünft** hat es genau die richtige Spieldauer und macht wirklich Spaß.

Noch ein paar Bemerkungen zum **Spielmaterial**: Die winzige Spielschachtel hat sich bei "Oink Games" bereits zu einem Markenzeichen entwickelt. Vielleicht hat dies auch mit dem typisch japanischen Minimalismus zu tun. Dass die Größe einer Schachtel nicht direkt proportional mit dem Spielreiz oder den taktischen Anforderungen sein muss, hat uns aber schon "Adlung Spiele" bewiesen, bei de-

nen einige Kartenspiele (z. B. "Meuterer" oder "Verräter") echten Brettspiel-Charakter aufwiesen. Den Sammler freut es, und den Spielehaushalt mit limitierten Wohnraum ebenso.



Game News - Wertung



Weiterhin unter „ferner liefen“ rangieren DUNE IMPERIUM, DIE WANDELNDEN TÜRME und DIE VERLORENEN RUINEN VON ARNAK. Und auch CHALLENGERS! konnte sich (noch?) nicht durchsetzen. Da es diesmal mit TERRA NOVA nur einen (nennenswerten) Neuvorschlag gab, musste kein Spiel rausfallen. Dafür wird's halt nächstes mal etwas strenger!

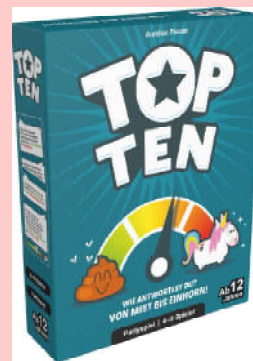
Wertung:

1. Scout	5/+ 12/-0/17/-
2. Cascadia	3/+ 10/-0/13/+
3. Die Rote Kathedrale	5/+ 7/-0/12/-
Discordia	1/+ 11/-0/12/+
5. Merchants Cove	3/+ 6/-0/ 9/-
Khôra	*4/+ 5/-0/ 9/+
7. Dune Imperium	2/+ 6/-0/ 8/-
Die wandelnden Türme	1/+ 7/-0/ 8/+
9. Everdell	2/+ 5/-0/ 7/-
10. Paleo	2/+ 3/-1/ 4/-
11. Die Ruinen von Arnak	2/+ 1/-0/ 3/-
Maracaibo	1/+ 2/-0/ 3/-
Challengers!	*2/+ 1/-0/ 3/+

Vorschlag: Terra Nova (2 x)

Game News - Spielekritik

Das nächste Spiel ist aber dafür ein „echtes“ Partyspiel, bei dem bis zu 9 Personen teilnehmen und dabei viel Spaß haben können...



Titel: **Top Ten**

Art des Spiels: **Partyspiel**

Autor: **Aurélien Picolet**

Verlag: **Cocktail Games**

Vertrieb: **Asmodée Spiele**

Jahrgang: **2021**

Spielerzahl: **4 bis 9 Spieler**

Alter: **ab 12 Jahren**

Dauer: **ca. 30 Minuten**

Preis: **ca. Euro 19,-**

Einleitung

Wenn ich dich fragte, mit welchem Gegenstand du dich auf dem Deck der sinkenden Titanic am liebsten rettetest, fändest du mit Sicherheit eine passende Antwort. So was wie ein stabiles Schlauchboot mit wärmenden Decken und einem ausreichend großen Vorrat an Lebensmitteln und Getränken. Auch für das deiner Meinung nach unbrauchbarste Utensil hättest du wahrscheinlich sofort eine Lösung parat, beispielsweise einen massiven, zentnerschweren Amboss.

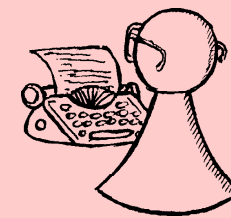


Aber das Leben besteht nicht nur aus schwarz und weiß, aus gut und schlecht. Es sind die vielen Abstufungen, die feinen Nuancen, die es ausmachen. Auf einer Skala von 1 bis 10, wobei 1 "totaler Mist" wäre, und 10 das "Über-Drüber-Ultra-Beste", was stellte für dich im vorigen Beispiel eine 6 dar? Siehst du, schon bist du mitten im Spiel "Top Ten", bei dem es gilt, passende Begriffe, Lösungen zu finden, welche anschließend richtig zugeordnet werden müssen.

Spielbeschreibung

Zu Beginn legst du fünf zufällige **Themenkarten** auf die zentrale Spielmatte bereit. Zusätzlich kommen - abhängig von der Spielerzahl - ein paar **Plättchen** mit der Einhorn-Seite nach oben auf die Einhornzone der Matte. Nachdem du und deine Mitspieler sich auf einen Startspieler - den **Käpten** - geeinigt habt, kann es schon losgehen!

Als Käpten nimmst du die oberste Themenkarte und wählst eines der beiden Themen aus, welches du laut vorliest. Jedes Thema hat eine Skala für die Antworten, die



durch "von ... bis ..." angegeben ist. Nachdem du an jeden Spieler (auch dir selbst) verdeckt eine **Zahlenkarte** (von 1 bis 10) ausgeteilt hast, gibst du als Erstes eine Antwort auf die Themenkarte. Anschließend präsentieren deine Mitspieler reihum ihre Antworten.

Nun folgt das Schwierigste: Du musst die **Reihenfolge der Antworten raten**. Aufsteigend von der kleinsten bis zur höchsten Zahl lässt du deine Mitspieler ihre Karten aufdecken. Passiert dir dabei ein Fehler, indem einmal eine Karte niedriger ist als die unmittelbar zuvor aufgedeckte, musst du ein Plättchen von der Einhornzone in die **Häufchenzone** bewegen und umdrehen. Sind nach der letzten Karte noch Einhornplättchen übrig, wechselt der Käpten im Uhrzeigersinn, und eine neue Runde beginnt.

Die Partie gilt als **verloren**, sobald du das letzte Plättchen in die Häufchenzone legen musstest. Überstehst du mit deiner Gruppe hingegen alle 5 Runden, bevor dies geschieht, habt ihr alle gemeinsam **gewonnen**.

Fazit

"Top Ten" ist also ein **Partyspiel**. Die Aufgabe von

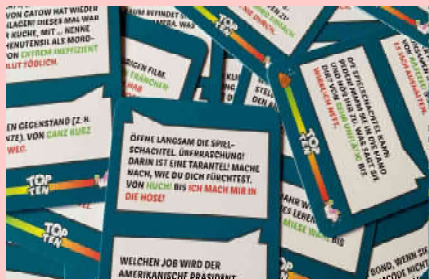
Fortsetzung von „Top Ten“

Spiele dieser Gattung ist es, die Mitwirkenden bestmöglich zu unterhalten. Sieg oder Niederlage haben da nicht die oberste Priorität, sondern stehen bei den meisten etwas im Hintergrund. Bei einigen geht es um Wissen, bei anderen müssen Begriffe auf die eine oder andere Weise (pantomimisch, mit Knete, zeichnerisch, mit Wörtern umschrieben, etc.) dargestellt werden.

"Top Ten" fällt in keine der oben genannten Kategorien. Es geht vielmehr um die richtige **Einordnung** nach einer vorher festgelegten, aber doch individuell interpretierbaren Skala. Jeder Spieler ist gefordert, zu einem vorgegebenen Thema eine seiner Zahlenkarte entsprechende Antwort abzugeben. Dies kann - je nach Aufgabe - durch eine schauspielerische Darbietung, durch eine Beschreibung, durch Mimik oder durch ein einziges Wort passieren.

Da aber jeder nur seine eigene Zahl kennt, muss man stets die **Antworten der Mitspieler einschätzen und abwägen**. Dies ist umso schwieriger als jeder Spieler ja eine unterschiedliche Vorstellung hat, unterschiedliche Erfahrungen mitbringt, Dinge anders bewertet. Auch der grundsätzliche Charakter jedes Einzelnen - introvertiert, extrovertiert, ruhig, hektisch, etc. - muss hierbei mitberücksichtigt werden.

Am leichtesten - so konnten wir in vielen Runden feststellen - sind die **Extremwerte** (1 und 10) darzustellen, da man dafür nur ausreichend übertrieben agieren muss. Alles was dazwischen liegt, unterscheidet sich zum Teil nur durch Nuancen. Die **zufällige Kartenverteilung** kann die



Aufgabe mal einfacher, mal schwerer gestalten. Sind mehrere Werte eng beisammen, ist die Fehleranfälligkeit höher. Außerdem scheint meiner Meinung nach der Schwierigkeitsgrad - trotz höherer Anzahl an Plättchen - direkt proportional mit der Spielerzahl zu steigen.

Prinzipiell finde ich die Herausforderung bereits in der beschriebenen Normalversion anspruchsvoll genug, denn ein überwiegender Teil meiner bis jetzt gespielten Partien ging - wenn auch meist knapp - verloren. Aus diesem Grund haben wir uns auch bislang noch nicht an die **Expertenvariante** gewagt, bei der es für den Käpten gilt, die Zahlenkarten der Mitspieler genau zu erraten.

"Top Ten" hat bei uns jedenfalls **voll eingeschlagen**. In praktisch jeder Runde wur-

de - selbst nach anfänglicher Skepsis - mit Begeisterung mitgemacht und mitgelacht. Bei unserem traditionellen Spielertreffen um Christi Himmelfahrt versammelten sich sogar rund um unseren Tisch zahlreiche Zuschauer, so viel Spaß hatten wir. Die Nominierung zum "Spiel des Jahres" - eher selten für ein Partyspiel - ist deshalb leicht nachvollziehbar, auch wenn es für den lorbeerbekränzten roten Pöppel dann wahrscheinlich doch nicht reichen wird.

Übrigens ist bereits ein Nachfolger erschienen: "Top Ten 18+" richtet sich dabei mit sicher schlüpfrigeren, nicht jugendfreien Aufgaben eher an eine erwachsenere Klientel. Ich kann mir vorstellen, dass dieses Spiel ebenfalls recht erfolgreich sein wird.



Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Partyspiel haben in der Regel lustig zu sein! Trifft großteils auch auf das folgende Spiel zu. Nur zu Spielbeginn gibt es ein paar ruhige, grüblerische Minuten...



Spielbeschreibung

Das Spielmaterial unterstützt jedenfalls diese Annahme. Jeder Spieler erhält eine Tafel in Form eines Kleeblatts, natürlich ganz in grün gehalten. Die Aussparungen der **Kleeblatt-Tafel** bieten Platz für vier **Stichwortkarten**, welche zu diesem Zweck ein Loch in ihrer Mitte haben. Auf jeder Kante der quadratischen Karten steht ein Stichwort, sodass - nach dem zufälligen Ziehen und ordnungsgemäßen Auflegen von Stichwortkarten - jeder der vier Seiten des Kleeblatts ein Paar an Stichwörtern zugewiesen ist.

Die Aufgabe für alle Spieler lautet nun, einen **Hinweis für jedes Stichwörterpaar seiner Kleeblatt-Tafel zu finden** und mit einem abwechselbaren Stift auf die vier Seiten zu schreiben. Abschließend werden die Karten herausgenommen und 1 verdeckte Karte dazu gemischt. Die Tafeln aller Spieler kommen in die Tischmitte, wo sie dann nacheinander abgehandelt werden.

Einleitung

"So Kleevers!" - Was für ein komischer Spieletitel! Ich mag ja vielleicht nicht der größte Englisch-Experte sein, aber dass man das Synonym für "klug" oder "gescheit" nicht mit einem K und einem Doppel-E schreibt, ist selbst mir bekannt. Aber halt! Die Illustration auf dem Schachtelcover zeigt doch eine vierblättrige Pflanze, ganz in grün gehalten. Ist die seltsame Wortschöpfung - eine Verbindung von "Klee" und "clever" - etwa völlig beabsichtigt?

Dabei versuchen die Mitspieler, die Stichwortkarten **richtig einzuordnen**. Gelingt dies schon beim ersten Versuch, wird dies mit 6 Punkten belohnt. Ansonsten verrät der Aufgabensteller die falsch platzierten Stichwortkarten und es muss erneut geraten werden.

Beim zweiten (und letzten) Versuch gibt es dann 1 Punkt für jede richtig zugeordnete Karte, also 0 bis 4 Punkte. Die erzielten Punkte für die Tafeln aller Mitspieler ergibt schließlich die **Gesamtpunktezahl**.

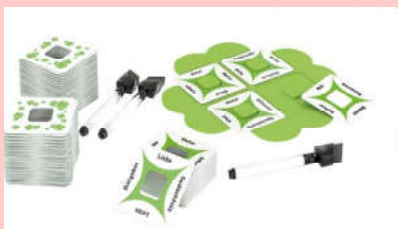
Fazit

Das **Spielmaterial** ist meiner Meinung nach **absolut gelungen**. Nicht nur, dass es zum Wortspiel des Titels passt, es unterstützt dank der Gestaltung der Kleeblatt-Tafeln, der abwischbaren Stifte (mit Schwämmchen) und der Form der Stichwortkarten auch das Spiel perfekt. Von Letzteren gibt es 220 Stück, wodurch man auf die stattliche Anzahl von 880 Stichwörtern kommt. Durch die stets neue Zusammensetzung ergibt sich eine schier **endlose Anzahl an Kombinationen**. Wie viele dies dann tatsächlich sind, überlasse ich lieber den Mathematik-Genies.

Auch der **Spielablauf funktioniert optimal**. In der ersten Phase notieren alle Spieler gleichzeitig ihre Hinweise. Dies reduziert nicht nur die Spieldauer, sondern ist in Abwesenheit von Sichtschirmen auch praktischer, da sich alle auf ihre eigene Aufgabe konzentrieren. Die zweite Phase - das Raten und Auflösen - erhält dann eher den **Charak**

Fortsetzung von „So Klee- ver!“

ter eines Partyspiels, da gemeinsam beraten, diskutiert und nach geeigneten Assoziationen gesucht wird. Hierbei muss der jeweilige Aufgabensteller unbedingt ein **Pokerface** bewahren, was sich nicht immer als einfach erweist, wenn die Mitspieler auf einer falschen Fährte sind, oder noch schlimmer: eine bereits richtige Anordnung der Stichwortkarten wieder verwerfen, um einer anderen Spur zu folgen.



Die **Aufgabenstellung** erinnert dabei ein wenig - wenn auch auf eine etwas verdrehte Weise - an andere Wortassoziationsspiele, wie "Codenames", "Just One" oder "Match 5", welche sich gerade großer Beliebtheit erfreuen. Das Finden von passenden Verbindungen kann dabei manchmal recht leicht sein, wenn man beispielsweise die Stichwörter "Reise" und "Architektur" mit einer beliebigen Sehenswürdigkeit miteinander kombinieren kann. Allerdings kann es auch mal ganz schön knifflig werden. Ich erinnere mich an eine Partie im Familienkreis, bei der mein Sohn Alexander verständlicherweise große Probleme hatte, für die beiden Begriffe "Minze" und "Rechtsanwalt"

einen einigermaßen geeigneten Hinweis zu finden. Dadurch, dass jede Hinweiskarte aber an zwei Seiten passen muss, werden selbst die wildesten Assoziationen erstaunlich oft von den Mitspieler herausgefunden.

Am Ende des Spiels erfolgt ja eine **Erfolgskontrolle**, um festzustellen wie gut eine Gruppe vorgegangen ist. Dafür hat der Verlag sogar eine eigene Punkteliste zum Notieren der erzielten Gesamtpunkte beigelegt. Die Punkte sind jedoch wegen unterschiedlicher Spielerzahlen nur bedingt miteinander vergleichbar. Aber wie bei den meisten Partyspielen ist eine Punktwertung ohnehin nebensächlich, zählt doch vor allem der **Unterhaltungswert**, und dieser war in ausnahmslos allen Spielrunden immer sehr hoch.

Wie bereits erwähnt, ist es schon im normalen Modus nicht immer einfach, passende Hinweise zu finden. Der **Schwierigkeitsgrad** kann allerdings beliebig gesteigert werden, indem man bloß ein paar Stichwortkarten blind hinzu mischt, sodass die Rater aus sechs oder mehr Karten die richtigen 4 herausfinden müssen. Damit erhöht sich die Gefahr, dass das eine oder andere Stichwort der zufällig hinzugefügten Karten besser zu den notierten Hinweisen passt als die gewählten, wodurch sich das Lösen deutlich schwie-

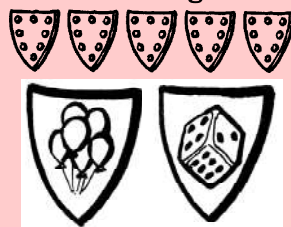
riger gestaltet.

Die **Spierzahl** ist mit "3 bis 6" angegeben. "So Klee-
ver!" ist aber auch ohne weiteres **zu zweit spielbar**, wenn beide zuerst gleichzeitig ihre Hinweise notieren und dann ebenfalls gleichzeitig die Aufgabe des Mitspielers zu lösen versuchen. Dieses Prinzip funktioniert bestens und wäre grundsätzlich auch für größere Spielrunden geeignet, welche nicht so auf diskussionsüberladene Kooperationsspiele stehen. Die Spielzeit verkürzt sich auf diese Weise von rund 30 Minuten auf weniger als eine Viertelstunde.

Der Spielertitel "So Klee-
ver!" stellt sich somit als doch sehr passend heraus, denn hier wird die äußere Form eines Kleeblatts geschickt mit einem wirklich cleveren Spiel gepaart. Meiner Erfahrung gemäß begeistert es sowohl Gelegenheitsspieler als auch anspruchsvollere Spieler und ist für mich schlichtweg **eines der besten Wortassoziationsspiele der letzten Zeit**.

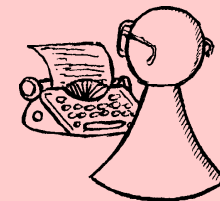
Wally

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Beim nächsten Spiel gilt es, **Abenteuer zu bestehen**, wofür wir - wie bei vielen Partyspielen - **geschickte Assoziationen bilden müssen...**



Titel: **Der Abenteuer Club**
Art des Spiels: **kooperatives Assoziationsspiel**
Autoren: **Matthias Spaan & Henrik Havighorst**
Verlag: **Platnik Spiele**
Jahrgang: **2022**
Spierzahl: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 20,-**

Einleitung

In meiner Kindheit waren Wickie und Asterix meine Helden. Eher schwächliche Figuren, die kraft ihres Einfallsreichtums und ihrer Phantasie Probleme lösen konnten. Und wisst ihr, wer vor ungefähr 30 Jahren mein großes Vorbild war? Richtig: MacGyver, der ganz ohne Waffen oder Gewalt dank seiner großen naturwissenschaftlichen Kenntnisse die gefährlichsten Situationen meisterte.

Beim kooperativen Assoziationsspiel "Der Abenteuer Club" können wir alle ein

bisschen "MacGyver" sein, denn dabei müssen wir knifflige Aufgaben lösen, nur mit den zufälligen Gegenständen, die wir als Karten auf der Hand halten. Wenn nur hoffentlich die Mitspieler draufkommen, welche irrwitzige Idee uns da bloß eingefallen ist...

Spielbeschreibung

Zuallererst muss die Spielrunde eines der 12 Abenteuer aus dem "**Buch der Abenteuer**" auswählen. Nachdem alle Spieler 10 **Gegenstandskarten** vom gut gemischten Stapel erhalten haben, werden die Vorgeschichte und die Aufgabenstellung der 1. Aufgabe vorgelesen.



Wer an der Reihe ist, wählt aus seinen Karten **zwei seiner Meinung dafür geeignete Karten** aus und notiert diese verdeckt auf der Schreibtafel. Dazu mischt er noch drei vermeintlich völlig unpassende Gegenstände hinzu und deckt anschließend alle fünf Karten auf. Ist im "**Buch der Abenteuer**" für diese Aufgabe eine Sanduhr angegeben, muss die Auswahl der 5 Gegenstände innerhalb von 30 Sekunden geschehen, gemessen mithilfe der beinhaltenen Sanduhr.

Alle anderen sind daraufhin gefordert, **herauszufinden**, auf welche Weise und mit

welchen beiden der ausliegenden Gegenstände der Spieler beabsichtigt, das Problem zu beseitigen. Dazu kann nach Herzenslust diskutiert und munter beraten werden, selbstverständlich darf sich der Spieler selbst auf keinen Fall an der Diskussion beteiligen. Haben sich alle auf 2 Gegenstände geeinigt, wird die Schreibtafel umgedreht und das Ergebnis kontrolliert.

Stimmen beide Gegenstände überein, gilt die Aufgabe als **gelöst**, und die Spielfigur darf die nächste Sprosse auf der Leiter zum Baumhaus erklimmen. Ist jedoch auch nur ein Gegenstand falsch, wurde die Aufgabe nicht geschafft, woraufhin 1 Versuchsstein vom Spielplan abgegeben werden muss. Die Aufgabe muss dann erneut versucht werden, wobei sich nun allerdings ein beliebiger Spieler dafür melden darf.

Die Spieler haben das Abenteuer bestanden und somit gemeinsam **gewonnen**, wenn sie nach 5 bewältigten Aufgaben das Baumhaus ganz

Fortsetzung von „Der Abenteuer Club“

oben erreichen. Mussten hingegen alle drei Versuchssteine aufgebraucht werden, haben die Spieler als Team **verloren**.

Fazit

Momentan sind ja Spiele "in", bei denen die Spieler gemeinsam Probleme lösen und Rätsel knacken müssen. Im Gegensatz zu den meisten, wie etwa "Escape Room Games" oder Detektivspiele, gibt es hier aber keine vorgegebene Lösung. Alles **findet ausschließlich im Kopf statt**. In der Tat sind Phantasie und Einfallsreichtum gefordert, um eine Aufgabe erfolgreich zu bewältigen.



Es ist nicht immer einfach, für die unterschiedlichsten Aufgaben **passende Objekte zu finden**. Mal muss beispielsweise eine Kuh von den Gleisen vertrieben werden, mal gilt es, ein fehlendes Musikinstrument zu ersetzen, oder es muss eine Möglichkeit gefunden werden, eine Falle für einen Geist zu basteln. Es wird in der Anleitung empfohlen, auch irrwitzige Assoziationen zu bilden.

Dem muss ich aber deutlich widersprechen, denn

schließlich **müssen die Mitspieler noch draufkommen**, wie dies funktionieren soll. Allzu abstruse Ideen haben nur wenig Chancen, von den anderen erraten zu werden. Es ist daher mindestens genauso wichtig, drei absolut ungeeignete Gegenstände hinzuzufügen, also möglichst solche, mit denen die Aufgabe unter keinen Umständen gelingen kann, um die Mitspieler nicht auf eine falsche Fährte zu führen.

Das **Spielmaterial** besteht hauptsächlich aus den Karten, immerhin 110 Stück mit den unterschiedlichsten Gegenständen, Objekten, Dingen, Werkzeugen, aber auch Pflanzen und Tieren. Im "Buch der Abenteuer" finden sich 12 verschiedene Geschichten, welche die Spieler sehr atmosphärisch auf eine wilde Eisenbahnfahrt, auf Schatzsuche auf einer Pirateninsel, in ein gruseliges Spukhaus, in eine Zirkusvorstellung, etc. entführen.

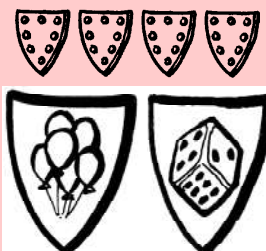
Alles andere ist nur **Beiwerk** für das Spiel. So dienen die Versuchssteine und die Abenteuerfigur bloß zum Festhalten der Erfolge und Fehlschläge auf dem kleinen Spielplan. Gut durchdacht ist hingegen die abwischbare Schreibtafel, mit der gewährleistet wird, dass bei der Auflösung der Aufgabe nicht geschumelt werden kann.



Leider konnte ich feststellen, dass "Der Abenteuer Club" nicht überall und immer gut ankommt. Einigen erscheint alles zu beliebig, nicht nachvollziehbar, andere wiederum finden Gefallen am phantasievollen Tüfteln und den anschließenden Diskussionen. **In der richtigen Runde macht es aber wirklich Spaß**. Die Abenteuer sind abwechslungsreich und lassen sich - dank immer wieder anderer Kartenverteilung - sogar wiederholen. Von mir erhält das Spiel zwar eine Empfehlung, es muss aber jeder selbst urteilen - vielleicht im Rahmen eines Spieleabends -, ob ihm so ein Abenteuer-Club liegt oder nicht.

Tracy

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Das erste Wort des Titels des nachfolgenden Spiels deutet schon auf Party hin, der Rest ist dafür aber relativ ungewohnt...



benen Personen darin wiederzuerkennen.

Spielbeschreibung

Nehmen wir beispielsweise HERKULES. Der erste beschreibt seine übermenschliche KRAFT, der nächste verbindet diesen Begriff mit ENERGIE, was der dritte mit ELEKTRIZITÄT assoziiert, woraufhin der letzte in der Reihe auf GLÜHBIRNE kommt. Würdest du nun nur aufgrund des letzten Begriffs auf Herkules tippen?

Genau so funktioniert das Spiel "Fiesta de los Muertos". Jeder Spieler zieht eine Karte vom **Personenstapel**, notiert den darauf angegebenen Namen auf die Innenseite seiner **Totenkopf-Tafel** und klappt diese dann zu. Dann schreibt er einen **zur Person passenden Begriff** auf die Vorderseite. Die Tafel schiebt er nun seinem linken Nachbarn rüber. Von der Tafel, die er wiederum von seinem rechten Nachbarn erhält, löscht der den darauf notierten Begriff aus und schreibt einen neuen, zu diesem verwandten Begriff auf. Dies geschieht für jede Totenkopf-Tafel **vier Mal**, was mit dem Ausmalen eines Zahns am unteren Rand des Totenkopfs festgehalten wird.

Wurden alle Zähne einer Totenkopf-Tafel ausgemalt, wird die Tafel in die Tischmitte geschoben. Jetzt gilt es, die **Totenkopf-Tafeln den richtigen Personenkarten zuzuordnen**. Dafür werden alle Tafel gemischt, in einer Reihe ausgelegt und jeder eine Zahl zugeteilt. Die Personenkarten der Spieler werden eingesammelt und mit zufälligen Karten vom Stapel auf insgesamt 8 Karten ergänzt, welche offen ausgelegt werden. Auf ihren Antworttafeln schreiben die Spieler die Namen der von ihnen vermuteten Personen neben die Zahl des entsprechenden Totenkopfs.



Abschließend wird - Tafel für Tafel - kontrolliert, ob sich **genug Spieler an die Person "erinnert" haben**, indem für jede richtige Antwort ein Kästchen der Punkteleiste angekreuzt wird. Falls alle notwendigen weißen Kästchen der Punkteleiste angekreuzt wurden, gilt der Verstorbene als **"besänftigt"**, und die Tafel wird geschlossen. Falls

Fortsetzung von „Fiesta de los Muertos“

bei einem Totenkopf alle Spieler richtig geantwortet haben, erhalten sie zudem einen **Gedächtnisknochen**. Dieser kann bei einer anderen Tafel eingesetzt werden, bei der zu wenige Spieler richtig getippt haben, um diesen Verstorbenen doch noch zu schaffen.



Je mehr Verstorbene am Ende des Spiels besänftigt werden konnten, umso erfolgreicher waren die Spieler als Team. Jedoch nur wenn **alle Totenkopf-Tafeln** geschlossen werden konnten, steht einer großartigen "Fiesta de los Muertos" nichts mehr im Wege!

Fazit

Das **Spielprinzip** erinnert an das bekannte Partyspiel "Stille Post", bei dem durch das wiederholte Ins-Ohr-Flüstern und des damit verbundenen schlechten Verstehens eine ungewollte Veränderung des ursprünglich Gesagten bis zum oft überraschenden und daher unterhaltsamen Endresultat stattfindet.

Allerdings geschieht dies hier vielmehr durch das **Bilden von Assoziationen**. Natürlich besteht mit jeder Assoziation die Gefahr, sich vom Original

zu entfernen. Im Idealfall bleibt man trotzdem noch recht nahe am ersten Begriff. In unseren Partien ist es sogar des Öfteren passiert, dass ein Begriff wieder zurück zu einem vorher genannten Begriff führte, zum Beispiel von "Paris" zu "Eiffelturm", und von dort wieder retour zu "Paris". Wir haben dies scherzhaft "Ping-Pong-Effekt" genannt.

Häufig jedoch hat der letzte Begriff rein **gar nichts mehr mit dem ursprünglichen Verstorbenen gemeinsam**. Der Reiz besteht darin, dennoch anhand der ausliegenden Personenkarten herauszufinden, auf welche Weise sich die Wörter verändert haben könnten, was so ungefähr die richtigen Assoziationen sind. Dabei sind selbstverständlich jene Begriffe, die man eigenhändig gelöscht und notiert hat, sehr hilfreich, sodass man da schon ein bisschen darauf zurückgreifen kann. Außerdem muss ja nicht jeder Spieler bei einem Verstorbenen richtig liegen. Es genügt, wenn lediglich einer falsch geraten hat. Und mit Gedächtnisknochen, eine Art Joker, lassen sich schlechte Ergebnisse im Nachhinein noch retten.

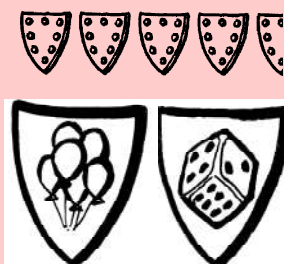
Erfahrenen Gruppen wird die Aufgabe irgendwann zu einfach. Zwar sind **Eigenamen ausdrücklich verboten**, weil man mit diesen auf leichte Weise im selben Themenbereich bleiben könnte, man müsste dies aber fairerweise auch auf spezifische Orte, Gebäude, geografische

Bezeichnungen ausweiten. Die **Spielregel bietet aber weitere Schwierigkeitsstufen** an. So werden - je nach Level- 1 bis 3 **Vorgabekarten** aufgedeckt, welche für die ersten Wörter gelten. Diese schreiben etwa einen bestimmten Anfangsbuchstaben, einen Themenbereich oder eine festgelegte Form (maximale Wortlänge, verbotene Buchstaben, etc.) vor. Damit wird's schon wieder wesentlich kniffliger, passende Assoziationen zu finden, und die Gefahr falscher Antworten steigt.

Es gibt **viele Gründe für eine Empfehlung**: Die Ausstattung ist "top", das Spiel ist schnell erklärt, die Spieldauer ist angenehm kurz, und es funktioniert mit bis zu 8 Spielern (es braucht aber mindestens vier!). Meiner Meinung nach ist "Fiesta de los Muertos" ein gelungenes, richtig gutes, **unterhaltsames Partyspiel!**

Tracy

Game News - Wertung



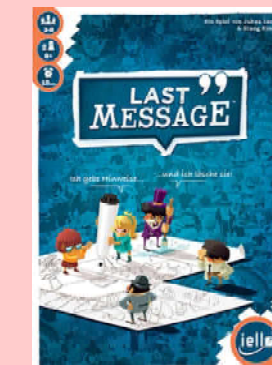
Game News - Spielekritik

Wimmelbild und Kriminalfall - das hatten wir doch schon mal, oder? Beim nachfolgenden (Party)Spiel sind die Rollen Täter, Opfer und Ermittler aber unter den Spielern verteilt...



Spielbeschreibung

Zu Beginn einer Partie werden ein Täter und ein Opfer ausgewählt. Beide setzen sich auf die eine Seite des Sichtschirms. Alle anderen platzieren sich auf der anderen. Der Täter wählt eins der sechs **Wimmelbilder**, die Detektive erhalten das vierteilige größere Äquivalent. Ohne es den Detektiven zu zeigen, markiert der Täter eine Person auf dem Bild. Das Opfer bekommt eine **Tafel**, die in drei mal drei Quadranten unterteilt ist. Darauf zeichnet bzw. beschreibt es den Täter und seine Umgebung. Es darf das gleiche Objekt bzw. die gleiche Beschreibung nicht mehrfach auf der Tafel eintragen. Für die **Täterbeschreibung** hat das Opfer die dreißig Sekunden einer beiliegenden Sanduhr Zeit. Danach gibt das Opfer die Tafel dem Täter, der in der ersten Runde fünf der neun Felder einfach auswischen kann.



Titel: Last Message
Art des Spiels: Zeichen- und Suchspiel
Spielauteur: Jee Ju-Hwa
Verlag: Iello Games
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 3 bis 8 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten
Preis: Euro 20,90

Einleitung

Wisch und weg

Manche Verbrechen sind sehr ungewöhnlich. Bei "Last Message" kann das Opfer zwar nicht sprechen, aber bis zu vier Zeichnungen anfertigen, um den Täter zu überführen. Teile der Zeichnungen darf der Halunke auch noch auswischen. Dieses Spieleszenario ist sehr weit hergeholt. Solange es den entsprechenden Spielspaß bietet, ist das kein Problem.

Der **verbliebene Rest** der Hinweise wird den Detektiven präsentiert, die daraus versuchen, die richtigen Schlüsse zu ziehen. Gemeinsam einigen sie sich auf eine Person und benennen sie als **Verdächtigen**. Stimmt ihr Verdacht, gewinnen die Detektive gemeinsam mit dem Opfer. Falls nicht, bekommt das Op-

fer eine weitere Tafel. Diesmal darf der Täter lediglich vier Quadranten löschen. In einer weiteren Runde sind es nur noch drei und in der finalen Runde zwei. Gelingt es den Detektiven immer noch nicht den Richtigen zu identifizieren, ist der Täter ungeschoren davongekommen.

Fazit

"Last Message" stellt die Spieler je nach Rolle vor **unterschiedliche Herausforderungen**. Der **Täter** sollte natürlich jemand unauffälligen wählen, der am besten anderen ähnlich sieht. Die Hauptherausforderung besteht darin, die richtigen Quadranten des Opfers auszuwischen, um die vermeintlich offensichtlichen Tipps zu vernichten, damit es die Detektive möglichst schwer haben.

Das **Opfer** macht eine ganz besondere Grenzerfahrung, denn es muss Begriffe und Zeichnungen so **geschickt platzieren**, dass sie auch Informationen bieten, wenn Teile von ihnen weggeschwischen werden. Ein Buchstabe mehr oder weniger im richtigen Quadranten kann einen Unterschied bedeuten. Als Opfer denkt man sich, der Tä-

Fortsetzung von „Last Message“

ter sei eindeutig beschrieben, bis man hört, auf welche Ideen die Detektive kommen. Bei seinen weiteren Zeichnungen kann das Opfer auf Bemerkungen der Mitspieler eingehen.

Die dreißig Sekunden Zeit für die Zeichnung sind besonders in den ersten Runden sehr **knapp bemessen**, vor allem da in möglichst vielen Quadranten sinnvolle Hinweise unterzubringen sind. Rechnerisch sind das im Schnitt pro Quadranten weniger als dreieinhalb Sekunden. Besonders bei jüngeren Mitspielern sollte zu Beginn groß-



zügiger Zeit gegeben werden.

Die **Detektive** haben den Vorteil, **gemeinsam beratschlagen** zu können, welche Personen verdächtig sind und auf welchen Verdächtigen die Hinweise des Opfers zeigen. Dabei ist es natürlich von Vorteil, wenn die Opfer gut zeichnen können, um auch die Details der Umgebung des Täters gut und schnell darstellen zu können. Manchen Zeichnungen von weniger begabten Mitspielern sieht man die Schmerzen an, die das Opfer erleidet. Je mehr Detektive dabei sind, desto unterschiedlicher sind die Theorien

über die Hinweise des Opfers, was mal zielführende, mal verwirrende, aber meistens lustige Momente bereithält.

Doch **auch zu dritt** funktioniert "Last Message" bereits gut. In der kleinsten Besetzung fällt die Zeit für die Einigung der Detektive weg. Je nach unterschiedlichen Theorien kann sich die Festlegung auf einen Verdächtigen zeitlich etwas ziehen, sodass eine Zeitbegrenzung sinnvoll sein kann.

Das Wimmelbild für Täter sowie Opfer ist recht klein. Das Wimmelbild für die Detektive hat zwar die vierfache Größe, jedoch will es auch von mehreren betrachtet werden. Mit mehr als drei Detektiven wird es daher **etwas eng um die Bilder**.

Mit ein bisschen Übung bzw. einer eingespielten Gruppe wird es für den Täter immer schwieriger zu entkommen. Als Varianten kann man dazu übergehen, dass der Täter jeweils einen Quadranten mehr auswischt oder das Opfer keine Begriffe mehr schreibt, sondern ausschließlich zeichnet.

Die **vier Illustratoren** haben sich viel Mühe mit den sechs Wimmelbildern gegeben. Sie zeigen Hunderte von potentiellen Tätern. Thematisch ist von Science-Fiction über Superhelden, Zombies bis zum Wilden Westen für jeden etwas dabei. Wer an **Kommunikationsspielen** Spaß hat,

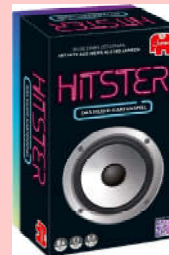
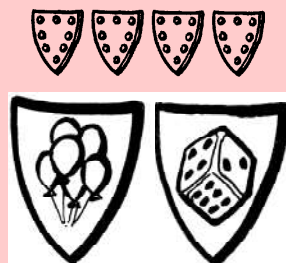


bei dem das gemeinsame Erleben und nicht das Gewinnen im Vordergrund steht, wird bei „Last Message“ eine große Freude haben. Die meisten wollen jede Rolle mindestens einmal gespielt haben, weswegen es selten bei einer Partie bleibt.

Damit viele Detektive nicht bei anderen über die Schulter schauen müssen, würde der Kauf eines zweiten Exemplars Abhilfe schaffen, so dass nicht alle Detektive auf dieselben Bilder schauen müssten. Gleichzeitig böte sich damit die Möglichkeit, zwei Detektivteams gegeneinander antreten zu lassen, um den Fall zu lösen. Wie man sieht, regt "Last Message" die Kreativität an.

*Marcus
Janka*

Game News -
Wertung



Hitster
Musikfilm
Niederlande 2021
Regie: Slaetartarindur
Jumbo Movies
Dauer: ca. 30 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.

© 2023 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Der Musikfilm ist schon fast seit seinen Anfängen eine der populärsten Genres des Kinos, wahrscheinlich weil die Musik schon immer die Menschen „bewegt“. Man denke nur an „Flash Dance“, „Mamma Mia“, „A Chorus Line“, „Westside Story“, „Hair“ oder „Dirty Dancing“. Auch mit dem neuesten Streifen aus dem niederländischen Studios „Jumbo“ setzt man auf die Macht der Musik. Dabei wird ein Bogen mit Hits aus über 100 Jahren Musikgeschichte gespannt. Das Resultat: Ein wundervoll lockerer Film, der jeden zum



Mitsingen anregt, der alle Zuschauer in Partystimmung versetzt und einfach gute Laune verbreitet. Man darf schon gespannt auf (hoffentlich) zukünftige Sequels sein.

Prädikat: Sehr sehens- und hörensenswert!



Ritter der Knobelrunde

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

- * Monatliche Spielertreffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. und 3. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden 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
- * Spielbestellservice für die Mitglieder
- * auch in **facebook** vertreten