

MONSTERABEND IM TRAUNERHOF!

Der März beginnt am 1.3. richtig monsternäßig !! (Seite 1)



365. Ausg. 23. Feb. '23
Auflage 100 Stück (!!!)
33. Jg., Abo 15 Euro



20. Weißkirchner Spielefestival

Am Wochenende **25./26. März 2023** findet im Pfarrheim Weißkirchen/Traun wieder das beliebte Spielefestival, organisiert von Roland Rankl statt. Beginn ist am Samstag ab 15:00 Uhr mit „open end“, am Sonntag geht's von 10:30 bis 17:00 Uhr. Über 200 Neuheiten warten auf die Spieler. Alle sind herzlich willkommen, der Eintritt ist frei.



Liebe Tim Burton Fans,

falls ihr wie ich bei euren Netflix-Serien hoffnungslos im Verzug seid und erst letzten Wednesday die gleichnamige Serie fertig geschaut habt, sollte euer Bedarf an Monstern ja vorerst gedeckt sein. Für alle anderen hat euer Kryptozoologe Franky eine kleine Monsterschau zusammengestellt.

Anders als die junge Miss Addams werdet ihr kein „**silver Amulett**“ benötigen, um den Abend unbeschadet zu überstehen. Ich finde es ja schon erstaunlich, wie oft die gefährlichen Monster nach dem bewährten Schema glubsch-äugig, klauen-fingrig und mit dezent grün-bräunlichem Schlammeint dargestellt werden.

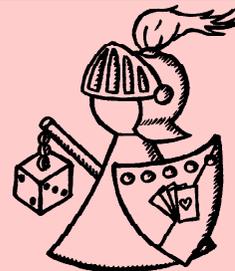
Immerhin hat diese Tradition schon bei den Orks in „**der Herr der Ringe**“ angefangen, sich über unzählige Fantasytitel hinweg zu einem Standard des Genres entwickelt und wird konsequenterweise auch auf die Goblins in „**Aetherya**“ angewandt.

Wir hoffen damit „**the Hunger**“ nach gruseligen Wesen gestillt zu haben und freuen uns am 1. März ab 18:00 Uhr auf einen Abend unter lauter nicht-gruseligen Wesen.

Schaurig-schöne Grüße
Oliver



HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis



Klubmeisterschaft

um einen passenden Termin für unsere interne Klubmeisterschaft zu finden, stimmen wir in unserer „Knobleritter“-What's App-Gruppe ab. Momentanschautes nach Samstag, den 25. März 2023, um ca. 14:00 Uhr aus. Das Meisterschaftsspiel ist der Gewinner des diesjährigen Knobelpreises „Arche Nova“ (von Mathias Wigge / Feuerland).

ritter der knobelrunde



TraunCON 2023

Die oberösterreichischen Spielertage - kurz: TraunCON - werfen bereits ihre Schatten voraus. Traditionellerweise findet das beliebte Spielertreffen am verlängerten Wochenende um Christi Himmelfahrt statt. Heuer also vom **Mittwoch, den 17. Mai bis einschließlich Sonntag, den 21. Mai 2023**. Bitte den Termin im Kalender dick, rot, fett und unterstrichen eintragen. Es werden sich wieder unsere Freunde aus Wien anreisen, und hoffentlich kommen auch die zahlreichen Spielbegeisterten aus dem Zentralraum und aus ganz Oberösterreich, wie Mitglieder der Klubs aus Linz, Marchtrenk, Weißkirchen, Oftering, Kirchberg-Thening, sowie aus dem Hausruckviertel.

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist Sonntag, der 12. März 2023 um 12:00 Uhr. Es ist neuerdings auch möglich, über die **Whats App-Gruppe** der Knobleritter abzustimmen! Wer nicht zum Spieleabend kommen kann, bitte diese Möglichkeiten nutzen!

Zwischenstand

Nach lediglich 2 (punkterelevanten) Spieleabenden ergibt sich folgender Zwischenstand:

1. König Jakob	42
2. Prinz Franky	41
3. Baron Thomas L.	21
4. Herzog Reinhold	20
5. Baron Oliver	19
6. Sir Johannes	18
Königin Nicole	18
Kammerzofe Andrea	18
9. Prinzessin Ute	14
10. Baron René	10
Ritter Luca	10

Game News - Spieleoldie

Thema „Monster“: Da darf man einfach nicht auf DAS Monster der Fantasy-Literatur vergessen. Deshalb, auch wenn das Spiel schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, bringen wir nochmals die folgende Rezension:



Titel: Der Herr der Ringe
Art: Kooperationspiel
Autor: Reiner Knizia
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2000
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: 60 bis 90 Min.

Spielbeschreibung

Gut gegen Böse.

Der ewige Kampf, der in allen Mythologien und Religionen vorkommt. Und natürlich in allen Sagen, Märchen und Legenden. So auch in folgender phantastischen Erzählung: Ein böser Zauberer erschafft einen Ring, mit dessen Hilfe er ganz Mittel Erde zu beherrschen sucht. Dieser Meisterring gelangt in den Besitz von Hobbits, zwerggroßen Wesen, die sich zusammen mit anderen guten Bewohnern von Mittel Erde auf den Weg machen, diesen Ring in einem Vulkan zu zerstören.



Na, kommt Ihnen diese Geschichte bekannt vor? Natürlich, es ist "Der Herr der Ringe", jene bereits klassische Fantasy-Trilogie, welche John Ronald Reuel (J.R.R.) Tolkien in den Jahren 1954/55 veröffentlicht hat. Damit war er aber nicht nur der Begründer der Fantasy-Literatur, sondern schuf auch eine ganze Fantasy-Welt voller Zauberer, Orks, Elfen, Hobbits, Zwerge und anderen mythologischen Wesen.

Ein richtiger Fantasy-Boom setzte ein, von dem auch die Spieleszene nicht verschont blieb. Doch wenn in der Folge auch unzählige Spiele erschienen, in denen es von Magiern, Gnomen, Elfen und ähnlichen Wesen nur so wimmelte, so gab es erstaunlicherweise nur sehr wenige, die direkt an das Original angelehnt waren. Ich selber kenne da nur "MERS" (ein Mittel Erde-Rollenspiel), "Hobbits" (einfaches Familienspiel), "Ringgeister" (schönes, aber etwas misslungenes Brettspiel) und das Sammelkartenspiel "Herr der Ringe".

Die meisten dieser Spiele wurden kompetitiv ausgetragen, es ging also um einen Sieger. Doch nun, ein paar Monate vor dem Start einer Neuaufnahme dieses Abenteuers ist ein Spiel erschienen, in wel-

chem stärker der **Gedanke der Gemeinschaft** gepflegt wird, denn alle Spieler kooperieren, verlieren oder gewinnen nur miteinander.

Spielbeschreibung

In dem Spiel "Herr der Ringe" von Reiner Knizia - erschienen bei Kosmos Spiele - wird der Weg dieser "Gemeinschaft des Ringes" von Beutelsend, über Bruchthal, Moria, Lothlorien, Helm's Klamm, Kankras Lauer bis nach Mordor nachgespielt. Alle diese Stationen werden auf dem **Hauptspielplan** festgehalten. An einigen Orten, besonders zu Beginn, steht der Kartennachschub im Vordergrund, denn im Grunde genommen ist "Der Herr der Ringe" ein **Kartenspiel**. An den anderen Orten sind gefährliche Abenteuer zu bestehen, für die dann jeweils ein eigener **Abenteuerspielplan** ausbreitet wird.



Fortsetzung von „Der Herr der Ringe“

Das **Ziel des Spieles** ist es, alle Gefahren und Hindernisse bis zum letzten Abenteuer in Mordor zu bestehen, ohne daß es Sauron, das personifizierte Böse, gelingt, den Ring zu bekommen. Der Hauptspielplan zeigt zu diesem Zwecke noch eine **Finsternisanzeige**, an deren Anfang - auf der hellen Seite - unsere Hobbits beginnen, und auf der dunklen Gegenseite die Sauron-Figur gestellt wird. Verschiedenste Ereignisse lassen die Hobbits Richtung Sauron und umgekehrt Sauron Richtung Hobbits marschieren. Trifft Sauron mit einem Hobbit zusammen, scheidet dieser aus, ist es der "Ringträger", ist das Spiel verloren.

Doch nun vorerst einmal zu den Spielkarten. Die **Hobbitkarten**, von den jeder Hobbit zu Beginn sechs Karten mit auf die Reise nimmt, tragen eines von fünf verschiedenen Symbolen: Ein Baum bedeutet "Versteck", die kurzen Hobbitfüße symbolisieren "Reise", Waffen selbstverständlich "Kampf" und der Händedruck stellt "Freundschaft" dar. Der Stern gilt als Joker und kann für jedes Symbol stehen.

Daneben gibt es aber noch **jede Menge Sonderkarten**, die die Spieler an bestimmten Orten oder in bestimmten Situationen erhalten. Sie stellen Personen dar, die unsere Helden in ihren Abenteuern begegnen bzw. Gegenstände, die sie im Laufe der Geschichte erhalten. Diese

Karten sind sehr gut abgestimmt auf die Geschehnisse der Originalgeschichte und tragen viel dazu bei, daß eine dichte Atmosphäre geschaffen wird.

Generell sind auf diesen Sonderkarten - zum Teil sogar doppelt - dieselben Symbole Baum, Füße, Waffen, Hände und Stern abgebildet. Einige Sonderkarten sind hingegen **gelb gekennzeichnet**. Diese können von jedem beliebigen Spieler zu jeder Zeit eingesetzt werden und stellen in bestimmten Situationen wertvolle Hilfen dar.



Wie läuft nun das Spiel so ab? Korrespondierend zu den Symbolen auf den Karten gibt es auf den Abenteuerspielplänen entsprechende Leisten, welche **Herausforderungen** angeben, die die Gefährten zu meistern haben. Die längste davon ist geschwungen und trägt Punktwerte, das ist die **"Hauptaktionsleiste"**. Beim ersten Abenteuer in Moria, bei dem der Kampf der Hobbits mit Wölfen, Orks und einem Balrog im Vordergrund steht, ist die Hauptaktionsleiste "Kampf" 10 Felder lang, eine "Versteck"-Leiste und eine "Reise"-Leiste führen über 7 Felder.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er **eine oder zwei Karten ausspielen** und die Positionen der Leisten vorrücken. Die Aktionsfelder, die ein Positionstein beschreitet, können **verschiedene Auswirkungen** haben: Man erhält beispielsweise Schilde, Lebensplättchen (Herz, Sonne, Ring) oder Sonderkarten - alles entweder nützliche oder unbedingt notwendige Sachen -, darf seinen Hobbit auf der Finsternisanzeige einen Schritt zurück ins Licht bewegen oder wird aufgefordert, den Würfel zu werfen.

Letzteres hat zu großer Wahrscheinlichkeit eine **negative Auswirkung**, denn der Spezialwürfel läßt auf drei Seiten den Hobbit des würfelnden Spieler 1 bis 3 Felder in Richtung Dunkelheit ziehen, einmal bewegt sich Sauron einen Schritt zu den Hobbits hin und einmal muß der Würfler 2 beliebige seiner Handkarten ablegen. Lediglich eine Seite des Würfels ist blank und hat keine Folgen.

Wird das letzte Feld der Hauptaktionsleiste erreicht, ist das **Abenteuer bestanden**, und alle können aufatmen.

Fortsetzung von „Der Herr der Ringe“

Das klingt ja ganz einfach. Wäre es so ja auch, aber leider schaut Sauron dem Geschehen nicht untätig zu: Bevor ein Spieler nämlich seine Karten spielen kann, muß er das oberste **Ereigniskärtchen** aufdecken. Glücklicherweise eines der bereits beschriebenen Symbole erscheint, dann darf er den passenden Positionsstein vorrücken, und anschließend selbst aktiv werden! Aber wehe, es war eines der **negativen Ereignisse**! Dann sorgt Sauron dafür, daß unsere Helden ganz schön ins Schwitzen kommen.

Die harmloseren Kärtchen lassen den Ringträger ein Feld in die Finsternis rücken oder Sauron um ein Feld näher zu den Hobbits ziehen. Die meisten jedoch zeigen eine **Sonnenuhr**, welche aussagt, daß der Positionsstein auf der Ereignisleiste vorgerückt wird. Und dies löst zumeist schlimme Gefahren aus, die zum Teil mit Abgabe von Karten, Schilden und/oder Lebensplättchen gelöst werden können, um das Unglück abzuwenden. Bei Nichtgelingen hat es böse Folgen, bei denen meistens Sauron näher kommt oder die Spieler mit dem Würfel würfeln müssen. Doch damit nicht genug: Der Spieler muß auch das nächste Ereigniskärtchen aufdecken und abhandeln, solange bis er endlich ein Symbol-Plättchen zieht.

Auf alle Ereignisse detailliert einzugehen, ist hier nicht sinnvoll. Es sei nur soviel

erwähnt, daß sie sich ebenfalls sehr **auf die Originalstory stützen**. Es empfiehlt sich, möglichst rasch die Hauptaktionsleiste abzulaufen, denn die sechs Ereignisse haben es wirklich in sich, vor allem die letzten zwei, drei Ereignisse sind mittlere Katastrophen. Oft kann man das aber nicht selber beeinflussen, das hängt vielmehr von den Ereigniskärtchen ab.



Diese Kärtchen sind meines Erachtens überhaupt das **Hertzstück des Spiels**, denn hier entscheidet sich das Schicksal der Gruppe. Unter den 23 Kärtchen sind 12 "gute" und 11 "schlechte". Sowie häufiges Aufdecken von Symbol-Kärtchen ein Abenteuer zu einem kleinen, ereignislosen Spaziergang werden lässt, genauso kann verstärktes Auftauchen von Sonnenuhren die Erfolgchancen der Hobbits drastisch senken.

Ganz gleich, ob ein Abenteuer dann durch das sechste Ereignis oder durch das Erreichen des letzten Feldes der Hauptaktionsleiste beendet wurde, muss jeder Spieler nun je eines der 3 verschiedenen

Lebensplättchen (Herz, Sonne und Ring) aufweisen können. Für jedes fehlende heißt's wieder ein Feld Richtung Sauron! Wer nun die meisten Ringe besitzt, wird neuer Ringträger. Dann zieht die Gruppe zum nächsten Ort weiter.

Bei einer so geballten Ladung an Schwierigkeiten fragt man sich schon, wie es unsere Freunde überhaupt schaffen können. Die Antwort ist einfach: **Kooperation, Koordination und gezielter Einsatz der geringen Ressourcen**. Zum Einen besitzen die Hobbits nämlich individuelle Fähigkeiten. Frodo beispielsweise kann jede Hobbitkarte mit weißem Hintergrund als Joker verwenden, Sam erleidet beim Würfeln höchstens einen Schaden. Der Ringträger hat zudem einmal pro Abenteuer die Möglichkeit, die "Macht des Ringes" zu nützen, um mit der Gefahr, Sauron näherzurücken - ein paar Felder schneller auf der Hauptaktionsleiste voranzukommen.

Dies, die Sonderfähigkeiten und die gelben Sonderkarten gilt es **geschickt und möglichst sinnvoll einzusetzen**. Die Bewegung und das Abgeben von Karten muss gut abgesprochen werden, und wenn nichts anderes hilft, muß sich schon mal jemand für die Gruppe "opfern". Wenn alle Stricke reißen, kann Gandalf zu Hilfe gerufen werden: 5 **Gandalf-Karten** mit ziemlich positiven Effekten stehen den Spielern gegen Abgabe von je 5 Schilden (teuer, teuer,...) zur Verfügung.

Fortsetzung von „Der Herr der Ringe“

Sollte es allen Hindernissen zum Trotz der eine oder andere Hobbit tatsächlich das letzte Feld des allerletzten Abenteurers in Mordor - den Schicksalsberg also - erreichen, ohne daß Sauron an den Ring herangekommen wäre, hat er noch eine allerletzte **Würfelprobe** zu absolvieren. Schafft er dies auch noch, haben alle gemeinsam (auch die bis dahin bereits Ausgeschiedenen) das Böse besiegt.

Fazit:

Den Spielverlauf einigermaßen verständlich rüberzubringen, war schon keine leichte Sache. Aber noch schwieriger tue ich mich bei einer **Beurteilung**. Auf der einen Seite ist der Zugang zum Spiel durch die komplexen Regeln nicht leicht. Dann ist es durch den Würfel und vor allem durch die Ereigniskärtchen sehr **glücksabhängig**, man könnte fast ein bisschen das Gefühl haben, man werde gespielt. Und schließlich sind Kooperationsspiele nicht für alle geeignet, nicht für die unverbesserlichen Einzelkämpfer, für die Zusammenarbeit ein Fremdwort ist, aber auch nicht, wenn sogenannte A-Typen - Leitwölfe sozusagen - mitmachen, die ihre Mitspieler zu Statisten degradieren.

Auf der positiven Seite stehen hingegen ein **äußerst originelles, ja fast revolutionäres Spielsystem**, womit Reiner Knizia wieder einmal unter Beweis stellt, daß es für

ihn keine Art von Spiel gibt, die er nicht machen könnte. "Der Herr der Ringe" ist spannend, kommunikativ und hat einen sehr hohen Wiederspielreiz, auch dadurch, daß sich der Schwierigkeitsgrad beliebig wählen läßt. Überhaupt finde ich, begeisterter Rätsellihaber, es sehr reizvoll, mit Mitspielern zu überlegen, zu tüfteln, wie man eine bestimmte Aufgabe lösen kann.

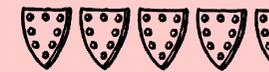
Zudem vermittelt das Spiel eine sehr gelungene, **dichte Atmosphäre**, grafisch wunderschön unterstützt durch die Zeichnungen des besten Illustrators zu Tolkiens Werken, John Howe.

Eine absolute Empfehlung abzugeben, ist schwierig. Da aber eine Rezension immer subjektive Beurteilung beinhaltet, gebe ich dem Spiel sehr gute 4 1/2 Schilde. Schließlich habe ich es mit **Begeisterung** nun bereits ein gutes Dutzend mal gespielt.



Wesley

Game News - Wertung



Zielgruppen-Wegweiser

Folgende Symbole geben an, für welche Zielgruppe ein Spiel **bestens** (großes Symbol) oder **gut** (kleines Symbol) geeignet ist:



Familien, Gelegenheitspieler, Glücksspieler, Anfänger

Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker



Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Zwei Personen, Partner, Paare



Kinder, jüngere Spieler

Game News - Spielekritik

Die Allgemeinheit betrachtet die blutsaugenden, menschentötenden Vampire als Monster. Dabei sind es nur arme, von einer unstillbaren Lust getriebene Geschöpfe ;-)



Titel: The Hunger
Art: Deckbauspiel
Autor: Richard Garfield
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2022
Spielerzahl: 2 bis 6 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 45 bis 90 Minuten
Preis: Euro 44,90

Einleitung

"The Hunger" - der englische Begriff bedeutet nicht nur Hunger, sondern - laut Langenscheidt Übersetzer - auch Begierde, heftiges Verlangen, Durst. Dies passt auch viel besser zum neuesten Spiel aus dem Hause "Pegasus", in dem wir die Rollen von Vampiren übernehmen. Getrieben von nahezu unstillbarem Verlangen sind wir regelrecht gezwungen, Menschen zu jagen, um selbst überleben zu können. Wenn man zudem bedenkt, dass noch weitere Gefahren auf uns lauern - Knoblauch, Weihrauch,



Vom gut gemischten Stapel an **Jagdkarten** werden einige Karten offen auf das eigene Tableau "Jagdgebiet" gelegt.

In jeder Spielrunde wird zuerst die **Zugreihenfolge** ermittelt. Mit Ausnahme der allerersten Runde bestimmt die Entfernung zum Schloss, wer wann agieren darf. Je weiter entfernt, umso früher ist ein Spieler an der Reihe.

Wenn wir dran sind, legen wir unsere drei Handkarten offen aus und handeln dann mögliche Effekte auf diesen Karten ab (beispielsweise das Ziehen weiterer Karten). Die Bewegungswerte auf unseren nun ausliegenden Karten ergeben unsere **Geschwindigkeit**, die wir anschließend nutzen, um uns zu bewegen und zu jagen. Abschließend drehen wir unsere Holzscheibe um ("erschöpft"), legen die gespielten Karten ab und ziehen drei neue Karten nach.



Kruzifixe, Holzpflocke und vor allem die uns versengende Sonne -, wird klar, dass wir eigentlich nicht die in vielen Horrorfilmen dargestellten Monster sind, sondern vielmehr die Opfer.

Spielbeschreibung

Genau dieses Verlangen veranlasst uns, unser Schloss zu verlassen, und uns auf den Weg zu machen, um Menschen zu jagen. Der **Spielplan** zeigt das Schloss im Zentrum, von dem aus sich ein gewundener Weg, später mehrere Pfade durch das Gebirge, die Ebene bis in den Wald schlängelt, vorbei an menschlichen Siedlungen und Grabstätten. Zu Beginn werden ein paar Jagdziele (eine Art Auftragskarten) und Bonusplättchen auf bestimmte Felder verteilt. Die Holzscheibe, welche unseren Vampir repräsentiert, startet natürlich im Schloss.

Gesteuert wird das Geschehen durch **Karten**. Allerdings weisen unsere wenigen Startkarten zwar Bewegungswerte zwischen 1 und 4 auf, satt werden wir damit aber auf keinen Fall. Glücklicherweise können wir ja unterwegs an frisches Blut, sprich: frische Karten kommen.

Fortsetzung von „The Hunger“

Die Geschwindigkeit können wir ganz oder nur teilweise für die **Bewegung** nutzen. Wir ziehen unsere Holzscheibe in eine Richtung unserer Wahl, danach können wir den Bewegungsbonus jenes Feldes nutzen, auf dem wir gelandet sind. Auf diese Weise können wir beispielsweise Schätze aufsammeln, oder an Grabstätten ein neues Jagdziel wählen.

Nach der Bewegung dürfen wir noch mit der uns verbliebenen Geschwindigkeit 1 x **jagen**. Dafür wählen wir 1 Feld aus dem Jagdgebiet, welches wir uns mit der restlichen Geschwindigkeit noch "leisten" können, nehmen von dort alle Karten und legen diese auf unseren Ablagestapel. Für gejagte Menschen erhalten wir sofort die darauf angegebenen Siegpunkte, sowie noch weitere Punkte, wenn wir in der Ebene oder im Wald gejagt haben.

Am **Ende der Runde** wird der Zeitmarker ein Feld auf der Rundenleiste vorgeückt, außerdem werden im Jagdgebiet verbliebene Karten nach rechts verschoben, wodurch sie billiger werden, sowie neue Karten nachgelegt.

Nach der 15. Runde ist Schluss. Wenn wir uns zu weit hinausgewagt haben, und es nicht mehr zum Schloss zu-

rück, oder zumindest in den davorliegenden Friedhof geschafft haben, verbrennt uns die aufgehende Sonne, und auch unsere Siegchancen werden zu Asche. Haben wir hingegen rechtzeitig das sichere Schloss oder ein schützendes Grab erreicht, nehmen wir an der Wertung teil.



Bei dieser **Schlusswertung** erhalten wir zu den während der Partie gesammelten Punkten noch Siegpunkte für erfüllte Jagdziele, sowie variable Punkte für einige Jagdkarten. Von den rechtzeitig zurückgekehrten Vampiren gewinnt schlussendlich jener mit den meisten Siegpunkten.

Fazit

Spielexperten - und die Leser dieser Rezension gehören mit Sicherheit dazu - erkennen sofort, dass es sich bei "The Hunger" um ein sogenanntes **Deckbauspiel** handelt. Diese zeichnen sich dadurch aus, dass jeder sein eigenes Kartendeck hat, welches er im Laufe einer Partie ein paar Mal durchspielt, und

dass man sein eher schwaches Startdeck mit dem Erwerb neuer Karten "aufpimpen", also verbessern kann.

Letzteres trifft bei "The Hunger" aber nur bedingt zu. Zwar gibt es ein paar Karten, die tatsächlich stärkere Fähigkeiten bringen, wie "Gefährten" und "Gegenstände". Der Großteil jener Karten, die wir im Jagdgebiet vorfinden sind jedoch "**Menschen**", die sozusagen als Versorgung für harte Zeiten zurück ins Schloss geschleppt werden.

Dies sorgt zwar für die meisten Siegpunkte während des Spiels, aber so ein Mensch hängt sich dummerweise mit der Zeit doch ganz schön an. Die zunehmende Last wirkt sich in einer **verringerten Bewegungsweite** aus. Wer sich zu weit vom Schloss entfernt und zu gierig einen Menschen nach dem anderen jagt, riskiert so, es nicht mehr rechtzeitig vor Sonnenaufgang in die dunklen Gemäuer zu schaffen.

Warum sollte man sich dann überhaupt weiter hinauswagen und einen tödlichen Sonnenbrand riskieren? Dafür gibt es **ein paar gute Gründe**. Zum einen bringen erbeutete Menschen in der Ebene und vor allem im fernen Wald ein paar wertvolle Zusatzpunkte. Zum anderen wird ja die Zugreihenfolge durch die Entfernung vom Schloss defi-

Fortsetzung von
„The Hunger“

niert, und wer früher dran ist, hat halt als Erster Zugriff auf die im Jagdgebiet ausliegenden Karten. Und schließlich locken in der Ferne noch ein paar vorteilhafte Schätze auf die wagemutigen Vampire.

"Wie weit traue ich mich hinaus?" und "Wann kehre ich um?" sind die beiden Kernfragen. Aus diesem interessanten Ansatz bezieht "The Hunger" seinen **besonderen Reiz**. Es sorgt für spannende Momente und knifflige Dilemmata. Aber es wäre nicht Richard Garfield, immerhin Autor des Kult-Sammelkartenspiels "Magic: The Gathering", hätte er nicht noch ein paar weitere Aspekte hinzugefügt.



So gewähren die meisten Orte entlang der Pfade einen **Bewegungsbonus**, wenn man seinen Zug dort beendet. Dies können **Schätze** sein, welche neben Extrapunkten noch gewisse Vorteile bringen. In Grabstätten darf man sich ein neues **Jagdziel** aussuchen, welche vor allem bei der Endwertung Zusatzpunkte bringen können und zielgerechtes, taktisches Vorgehen fördern und belohnen. Und an einigen Orten darf man einen Menschen **"verschlingen"**, der daraufhin

zwar weiter als Beute zählt, aber aus dem aktuellen Deck entfernt wird und somit bei der Bewegung nicht mehr hinderlich ist.

Insgesamt hat Garfield aber doch **etwas zu viel hineingepackt**. Eine Sonderfähigkeit hier, ein Spezialeffekt dort. Dies ergibt ein wenig zu viel "Klein-Klein", was die durchaus originelle und reizvolle Grundidee leider verwässert. Das ist schade, denn dadurch verliert "The Hunger" Geradlinigkeit, was den Spielreiz deutlich schmälert.

Das Spielmaterial weiß jedoch mit Sicherheit zu gefallen. Vor allem die **grafische Gestaltung** sagt mir persönlich sehr zu, auch wenn ich es verwunderlich finde, dass nicht nur transsilvanische Vampire, also Typen ostslawischer Herkunft wie in der Originalgeschichte von Bram Stoker, sondern nun alle möglichen Rassen und Kulturen mit überlangen Eckzähnen auf Menschenjagd unterwegs sind. "Cultural diversity" muss eben auch hier sein!

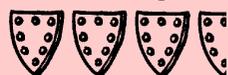
Ich selbst bin einer gelegentlichen Partie "The Hunger" nicht abgeneigt. Die vielen Regeldetails sorgen aber dafür, dass der Spielreiz schnell nachlässt. "Weniger" wäre hier sicher "mehr" gewesen. Alles ein bisschen gestrafft und auf das Wesentliche reduziert, und das Spiel wür-



de sicher öfter als nur ein paar Mal auf dem Spieltisch landen...

Wally

Game News -
Wertung



Notenskala

Die Anzahl der Schilde bestimmt die -rein subjektive - Beurteilung der Redaktion

★★★★★ Spitze!

★★★★ sehr gut

★★★ gutes Spiel

★★ so lala

★ schwach



GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sachen
Gesellschaftsspiel

Daniel Wenger's Laden ist übersiedelt. Seit 1. Dezember 2022 findet sich sein Geschäft „Games, Toys & More“ nicht mehr in Ebelsberg, sondern ist in der Wiener Straße einige Hausnummern näher

nach Linz gerückt, genauer gesagt in die Wiener Straße Nr. 95. An seinem **Online-Spieleversand**, den er schon lange zuvor betrieben hat, hat sich hingegen nichts geändert, weder an der Riesenauswahl noch unter der bekannten Internetadresse (unter www.dreamland-games.at).

Im neuen Geschäft in der Nähe vom Bulgariplatz sind nach wie vor fast alle Artikel des Online-Handels auch in den Regalen zu finden. Und auch auf das Ausprobieren müssen die Kunden nicht verzichten, denn auch hier laden **viele Spieltische** laden zum Testen von Spielen ein, denn von sehr vielen Spielen gibt es Demoexemplare.

Die sehr großzügigen Öffnungszeiten (Montag bis Samstag von 11:00 Uhr bis abends, je nach Wochentag bis 19:00 oder 21:00 Uhr) erlauben es, auch 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.

Wally



HALL
OF
GAME

Vier Spiele haben sich ganz klar vom Rest abgesetzt, und nur von diesen erwarte ich in den nächsten Woche den einen oder anderen Aufstieg in unsere „Hall of Games“. Den Anfang könnte bereits nächsten Monat SCOUT machen, welches dazu nur mehr den 2. Platz wiederholen müsste. CASCADIA (ebenfalls 2.) und DIE ROTE KATHEDRALE (1.) sollten es noch bis zum Sommer schaffen. Nur DISCORDIA (2.) ist noch nicht lange genug dabei und wird ein paar Monate länger brauchen. Theoretisch wäre der Aufstieg auch für MARACAIBO möglich, aber dazu bräuchte es eine (unwahrscheinliche) Steigerung, da es auf den 10. Platz abgerutscht ist. Alle anderen Spiele betrachte ich eher als „in Lauerstellung“, wenn oben Plätze frei werden.

Ganz rausgefallen aus der Wertung sind mangels Unterstützung DIE VERLORENEN RUINEN VON ARNAK und CHALLENGERS!. Dafür gibt es zwei Neuvorschläge: WOODCRAFT (4 x) und - quasi als zweiter Versuch - FYFE (3 x).

Für mich bleibt interessant, ob es ein paar der Nürnberg-Neuheiten in unsere Wertung schaffen, und ob sie sich auch durchsetzen können.

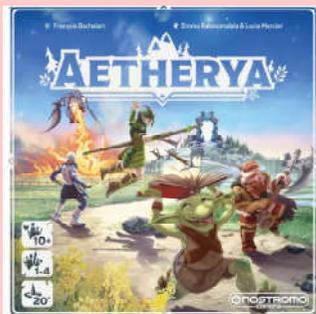
Die Wertung:

1. Die Rote Kathedrale	4/+ 13/-0/17/ +
2. Scout	5/+ 10/-0/15/ -
Cascadia	4/+ 11/-0/15/ =
Discordia	4/+ 11/-0/15/ +
5. Dune Imperium	2/+ 6/-0/ 8/ +
6. Khôra	3/+ 4/-0/ 7/ -
Everdell	2/+ 7/-2/ 7/ +
8. Merchants Cove	3/+ 3/-0/ 6/ -
Die wandelnden Türme	2/+ 4/-0/ 6/ -
10. Maracaibo	1/+ 4/-0/ 5/ +
11. Paleo	1/+ 3/-0/ 4/ -
Terra Nova	*2/+ 2/-0/ 4/ +

Vorschläge: Woodcraft (4 x), Fyfe (3 x)

Game News - Spielekritik

Wenn man nach Monstern sucht, wird man bei „Fantasy“ mit Sicherheit fündig, tummeln sich dort gar schreckliche Wesen, wie Goblins, Orks, Trolle, Drachen, etc.



Titel: **Aetherya**
Art: **Karten-Legespiel**
Autor: **Francois Bachelart**
Verlag: **Nostramo Editions**
Vertrieb: **Huch! & friends**
Jahrgang: **2021**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 20 Minuten**
Preis: **ca. Euro 33,-**

Einleitung

Nach intensivem Studium unzähliger Fantasyfilme, -bücher und auch -spiele komme ich zu folgendem Schluss: Menschen fühlen sich in Ebenen am wohlsten und vertrauen sich mit Zwergen als auch mit Elfen einigermaßen gleich gut. Zwerge und Elfen hingegen hegen eine gewisse Feindschaft zueinander, was vielleicht auch mit ihrer Vorliebe für verschiedene Landschaftsformen - Zwerge bevorzugen Berge, Elfen wiederum Wälder - zu tun hat. Und Kobolde mag sowieso keiner,

weshalb diese sich am liebsten in Sümpfen aufhalten.

Kann schon sein, dass die Ergebnisse meiner jahrelangen Recherchen von Wissenschaftlern widerlegt, von Gremien zerplückt und von Gelehrten verdammt werden. Aber die Herausgabe eines neuen Werkes dürfte meine fantasy-soziologischen Thesen durchaus bestätigen, denn in "Aetherya" verhalten sich die einzelnen Rassen genauso wie in meinen gewonnenen Erkenntnissen.

Spielbeschreibung

Nun gut, die erwähnten Wesen - Menschen, Zwerge, Elfen und Kobolde - kommen auf quadratischen "**Königreichkarten**" vor. Diese Stammeskarten weisen zudem noch Symbole und Banner auf, welche ihre Landschaftsvorlieben und die von ihnen gehassten Stämme angeben. Weiters finde ich unter den Königreichkarten noch die Landschaften Ebene, Berg, Wald und Sumpf, sowie Drachen und Magische Portale, auf die ich aber jetzt noch nicht eingehen will.

Vom gut gemischten Stapel ziehe ich vier (unterschiedliche) Karten und lege sie offen zu einem Quadrat aus.



Rundherum lege ich anschließend noch 12 Karten verdeckt aus, sodass mein **persönliches Königreich** schließlich aus einem Raster aus 4 x 4 Karten besteht.

Daneben gibt es noch eine andere Sorte Karten: Die **Legendenkarten**. Diese weisen eine bestimmte Bedingung auf (beispielsweise 3 Berge), sowie die Anzahl der Harmoniepunkte, die ich am Spielende erhalte, wenn ich die Bedingung erfülle. Vom Legendenkartenstapel werden acht Karten offen ausgelegt.

Der **Spielablauf** ist denkbar einfach. Bin ich an der Reihe, ziehe ich zuerst eine Karte, entweder die oberste Karte vom Nachziehstapel oder die oberste Karte vom offenen Ablagestapel. Diese Karte kann ich in mein Königreich einbauen, indem ich sie gegen eine beliebige Karte austausche, egal ob diese offen oder verdeckt ausliegt. Will ich die Karte hingegen nicht, kann ich sie auch einfach abwerfen, muss dafür aber eine beliebige verdeckte Karte meines Königreichs wenden. Schließlich kann ich noch **eine Legendenkarte nehmen**, wenn ich die darauf angegebene Bedingung erfülle.

Sobald bei einem Spieler sämtliche Karten seines

Fortsetzung von „Aetherya“

Königreichs aufgedeckt wurden, ist die Partie **sofort** zu Ende. Nun decken die anderen Spieler noch all ihre verdeckten Karten auf. Anschließend findet die **Punktwertung** statt, bei der ich Harmoniepunkte für meine gesammelten Legendenkarten und meine Stämme erhalte. Bei Letzteren werden sowohl angrenzende Landschaften (meist Pluspunkte), als auch Konflikte mit angrenzenden verfeindeten Stämmen (stets Minuspunkte) gewertet. Auch Drachen können mir noch Harmoniepunkte bringen, dazu aber später mehr. Konnte ich insgesamt die **meisten Harmoniepunkte** erzielen, gewinne ich die Partie.

Fazit

Schiebt man das Fantasy-Setting beiseite, kommt ein schon **bekanntes Spielprinzip** zum Vorschein. Das allmähliche Aufdecken einer eigenen verdeckten Kartenauslage, mit der Absicht, die Punkteausbeute zu optimieren, kennen wir schon aus den Kartenspielen "Skyjo" (Magilano) bzw. "HiLo" (Schmidt Spiele). Bei diesen abstrakten Kartenspielen geht es darum, möglichst viele Minuspunkte zu erreichen, was unter anderem auch durch das gezielte Entfernen von Reihen oder Spalten ermöglicht wird.

Karten kommen bei "Aetherya" keine aus dem Spiel, außerdem will man nun

vielmehr ein **Maximum an Punkten** erzielen. Und dies ist weit weniger offensichtlich als die deutlich aufgedruckten Zahlenwerte bei den genannten Kartenspielen. Hier kann **auf unterschiedliche Weise gepunktet** werden. Schauen wir uns deshalb die einzelnen Möglichkeiten an.

Landschaften bringen Punkte, wenn sie orthogonal angrenzend an Stammeskarten gelegt werden, welche genau diese bevorzugen. Ideal ist es, wenn dieselbe Landschaft gleich an mehrere passende Stammeskarten grenzt, außerdem können auch Portale für Verbindungen genutzt werden.



Ein **Magisches Portal** verbindet nämlich alle vier benachbarte Karten miteinander, mit Ausnahme von Kobolden, welche keine Portale benutzen können. Theoretisch könnte eine einzelne Stammeskarte auf diese Weise mit 8 passenden Landschaften verbunden sein (oder umgekehrt). Allerdings ist die Anzahl der Karten beschränkt, sodass es gilt, bei der Auswahl auch darauf zu achten, was die Mitspieler so sammeln.

Auch **Drachen** können wertvolle Punkte bringen, vorausgesetzt sie sind gezähmt! Um einen Drachen zu zähmen, müssen zwei gleiche Stammeskarten (außer Kobolde)

daran grenzen, notfalls auch über Portale. Die Punkte steigen zudem für jeden Drachen im Königreich, von bloß 3 Punkten bei nur einem Drachen bis zu 6 Punkten bei 3 Drachen. Ungezähmte Drachen zählen hingegen entsprechend Minuspunkte. Drachen und Portale sind übrigens die einzigen Königreichkarten, welche - einmal aufgedeckt - nie ausgetauscht werden dürfen.

Und schließlich sind da noch die **Legendenkarten**, von denen man sich in jedem Zug maximal eine nehmen darf, sofern man die angegebene Bedingung erfüllt. So werden "Allianzen" oder "Schlachten" zwischen unterschiedlichen Stämmen mit Extrapunkten belohnt, "Föderationen" für mehrere miteinander verbundene Stammeskarten derselben Sorte, "Landstriche" für gleiche zusammenhängende Landschaften, oder "Vielfalt", wenn im Königreich alle vier Stämme vertreten sind. Die Punkteausbeute liegt zwischen 2 und 4 Punkten, welche man auch dann behält, wenn die Bedingung später nicht mehr erfüllt sein sollte.

Fortsetzung von „Aetherya“

Aufpassen heißt es hingegen, dass man keine verfeindeten Stämme nebeneinander platziert, denn für jeden auf diese Weise entstandenen **Konflikt** erhält man 2 Minuspunkte. Dies gilt auch für Goblins, welche über ein Portal mit einem verhassten Stamm verbunden sind.



All diese Informationen sind mit **Symbolen** auf den Karten angeführt. Obwohl die Symbolik eigentlich einleuchtend ist, kann man dennoch nicht gleich alles auf einen Blick erfassen. Während man bei "HiLo" & Co. durch die Zahlenwerte relativ schnell und klar den Spielstand abschätzen konnte, muss hier schon ein wenig mitgerechnet werden.

Meine allererste Partie, die ich mit erfahrenen Spielern und richtigen Veteranen absolvierte, fühlte sich recht komisch an. Es wurde gnadenlos taktiert, kalkuliert und über den optimalen Zug gegrübelt. Dies ist aber die völlig falsche Weise, sich auf "Aetherya" einzulassen. Der durch die Karten **naturgemäß hohe Glücksanteil**, zusammen mit beschränkten Optionen (bloß

die jeweils obersten Karten des Ablagestapels und des Nachziehstapels stehen zur Auswahl), lassen gar keine längerfristige Planung zu.

Nein, "Aetherya" will ganz einfach lediglich ein **lockeres Spiel** sein, welches munter drauflos gespielt werden soll! Nimmt man es als genau solches, ist kurzweiliger Spielspaß garantiert. Mit **gerade mal 20 Minuten Spieldauer** - Analyse-Paralyse ist hier absolut unangebracht! - hält sich der Frust bei mangelndem Kartenglück oder an falscher Stelle auftauchenden Karten in Grenzen. "Aetherya" ist - finde ich - bestens geeignet als "Opener" oder "Absacker" eines Spieleabends oder einfach als unterhaltsames Spielchen für Zwischendurch.

Die Spielregel wartet noch mit ein paar Varianten auf. Etwa mit einem (mäßigen) **Solo-Modus**, bei dem man über 3 Durchgänge spielt, in denen man bestimmte Legendenkarten erfüllen, sowie den durch diese ermittelten Punktwert übertreffen muss. Oder mit einem **kooperativen Spiel**, bei dem jeder Spieler mindestens so viele Harmoniepunkte erzielen muss, wie die abgeworfenen (das sind nicht rechtzeitig erfüllte) Legendenkarten vorgeben.

Die interessanteste Variante ist aber mit Sicherheit

jene, bei der **zusätzliche Plättchen mit Charakteren und Gegenständen** zum Einsatz kommen. Jeder Spieler bekommt sein eigenes Set aus 12 Plättchen, welche er zu Beginn mischt und verdeckt auf die äußeren Karten seines Königreichs legt. Wer eine Karte aufdeckt oder austauscht, kann sich das darauf liegende Plättchen nehmen und seinen Effekt nutzen, beispielsweise einen Drachen automatisch zählen, einem Mitspieler einen Gegenstand stehlen oder die Plätze zweier Karten im Königreich tauschen. Eine Besonderheit sind die "Steine der Macht", welche am Spielende Extra-Harmoniepunkte bringen. "Aetherya" wird durch diese Plättchen zwar eine Spur taktischer, verliert jedoch im Gegenzug seine Leichtigkeit, weshalb ich auf jeden Fall das Grundspiel vorziehe.

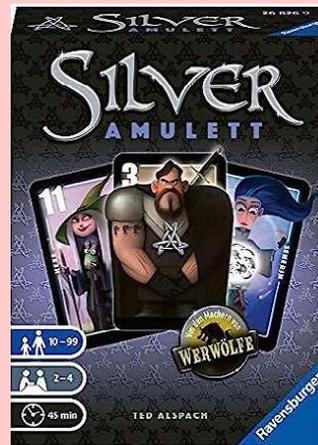
Wally

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Werwölfe? Lass mich mal überlegen... Haare, scharfe Klauen, fletschende Zähne, die sich liebend gerne in den Hals eines unschuldigen Opfers verbeißen... Ja, ich glaube, wir können diese Geschöpfe getrost zu den Monstern zählen!



Titel: **Silver Amulett**
Art des Spiels: **Karten-Optimierungsspiel**
Spieleautor: **Ted Alspach**
Verlag: **Ravensburger**
Jahrgang: **2020**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 45 Minuten**
Preis: **Euro 9,99**

Einleitung

Die Werwölfe spielen Karten

Werwölfe? Stimmt, da war doch was ... Vor Jahren waren "Die Werwölfe von Dürstwald" und die verschiedenen Varianten, die bei anderen Verlagen erschienen sind, für größere Gruppen das Kultspiel schlechthin. "Silver Amu-

lett" versucht nun nicht, dieses Spielkonzept in ein reines Kartenspiel zu übertragen, sondern nutzt verschiedene Charaktere mit jeweils eigenen Fähigkeiten als Grundlage für ein Optimierungsspiel.

Spielbeschreibung

Es gibt **Karten mit den Werten von 0 bis 13**, die verschiedene Fähigkeiten haben. Manche Fähigkeiten gelten dauerhaft, wenn die Karte offen in der eigenen Auslage liegt, andere einmalig, wenn man sie vom Nachziehstapel zieht und ablegt.

Jeder Spieler hat verdeckt fünf Karten vor sich liegen, von denen er sich zu Beginn zwei ansehen darf. Ohne die anderen Karten zu kennen, versucht jeder nun, seine Kartenauslage so zu verändern, dass die **Summe der Kartenwerte möglichst niedrig** ist.

Wer an der Reihe ist, kann eine Karte vom Nachziehstapel ziehen und diese dann verdeckt gegen eine Karte seiner Auslage

tauschen oder auf den Ablagestapel legen, um gegebenenfalls ihre Fähigkeit zu nutzen. Alternativ darf der Spieler die oberste Karte vom offenen Ablagestapel nehmen, dafür eine Karte aus seiner Auslage abwerfen und stattdessen diese neue Karte offen dazulegen.

Hat der Spieler **mehrere Karten mit demselben Wert** in seiner Auslage, kann er sie zusammen gegen eine einzelne Karte eintauschen. So wird man Karten los, was sinnvoll ist, um eine möglichst niedrige Summe zu erzielen. Doch dazu muss der Spieler natürlich erst wissen, welche Karten er hat, und eine lukrative Karte zum Tauschen bekommen, deren Fähigkeit er noch dazu nicht nutzen möchte (denn dann müsste er die Karte ja ablegen).

Die **Fähigkeiten** erlauben es beispielsweise, eine Karte der eigenen oder einer fremden Auslage aufzudecken,



Fortsetzung von „Silver Amulett“

eine Karte aus dem Ablagestapel herauszusuchen und zum Austauschen zu verwenden oder eine Karte aus der eigenen Auslage gegen eine Karte aus der Auslage eines Mitspielers zu tauschen.

Wer am Ende die wenigsten Punkte hat, gewinnt.

Fazit

Die **verschiedenen Fähigkeiten sind interessant**, doch es dauert eine Weile, bis

ändern. Und wer die Abrechnung ausruft, geht ein **hohes Risiko** ein, da alle anderen Spieler noch einen letzten Zug machen dürfen; allerdings wird er auch doppelt belohnt, wenn er dann tatsächlich die niedrigste Summe hat.

Es werden vier identische Durchgänge gespielt – vermutlich, damit sich das Glück verteilt; aber **leider gibt es keinen Spannungsbogen**. Im Grunde könnte man "Silver Amulett" auch nach einem einzigen Durchgang beenden, um eine flotte Partie zu spielen. Doch so ist das Spiel leider **etwas langatmig** und trägt nicht über die gesamte Spieldauer, die in Vollbesetzung locker bei einer Stunde liegt.



Die **Partie endet**, wenn die beiden Karten mit dem Wert 0 offen ausliegen, der Nachziehstapel aufgebraucht ist oder ein Spieler die Abrechnung ausruft, da er meint, dass seine Auslage die niedrigste Summe erzielt. Liegt er mit dieser Vermutung richtig, erhält er gar keine Minuspunkte, während alle anderen Spieler ihre Summe als Minuspunkte erhalten. Außerdem bekommt der Ausrufer ein Amulett, mit dem er im nächsten Durchgang eine Karte in seiner Auslage schützen kann: Niemand darf sich diese Karte ansehen, sie nehmen oder austauschen.

man sie kennt und sinnvoll nutzen kann. Diesbezüglich wären entsprechende Übersichtskarten hilfreich gewesen.

Das Ziehen der Karten ist sehr **glücksabhängig**, und zudem ist man immer wieder den destruktiven Aktionen der Mitspieler ausgeliefert, sodass man **nur bedingt beeinflussen** kann, wie sich die eigene Auslage verändert. Falls ein Spieler kaum Karten zieht, mit deren Fähigkeit er sich die eigene Auslage ansehen kann, tappt er unter Umständen lange im Dunkeln.

Auf diese Weise werden **vier Durchgänge** gespielt.

Gerade gegen Ende kann eine einzige Aktion sehr entscheidend sein und alles ver-

Anmerkung der Redaktion: Wer noch ein Exemplar erhaschen will, sollte sich spüten, denn „Silver Amulett“ erscheint nicht mehr im aktuellen Verlagsprogramm von Ravensburger.

*Birgit
Irgang*

Game News -
Wertung



Die Chroniken von Avel
Abenteuerfilm
Polen 2021
Przemek Wojtkowiak
Rebel Studio
Dauer: ca. 60 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 Knoblerunde".

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2023 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Schon längere Zeit werden nicht nur in Hollywood oder in Westeuropa ausgezeichnete Filme gedreht. Auch in Polen hat sich eine gewisse Filmkultur entwickelt. Vor allem das polnische „Rebel Studio“ bringt immer wieder erstklassige Streifen heraus.

Das neueste Werk des Regisseurs Przemek Wojtkowiak ist zwar im Fantasy-Bereich angesiedelt und handelt von schrecklichen Monstern, welche das Land Avel zu überrennen drohen und von den jungen Helden bekämpft werden müssen, richtet sich aber



eher an jüngere Kinobesucher. Ja, man könnte es sogar als „Türöffner“ bezeichnen, als als einen Film, der die Kids an die fasziniertere Fantasy-Welt heranführt.

Die Ausstattung ist auf jeden Fall opulent und eines Oscars würdig. Prädikat daher: Sehenswert.



Ritter der Knobelrunde

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

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

