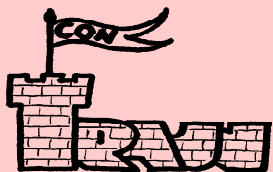


TRAUN: CRIME TIME ZUR PRIME TIME !

Knobelritter widmen sich am 5. April dem Verbrechen (S. 1)



366. Ausg. 30. März '23
Auflage 100 Stück (!!!)
33. Jg., Abo 15 Euro



TraunCON 2023

Mit Riesenschritten nähern wir uns dem verlängerten Wochenende um Christi Himmelfahrt. Für uns Knobelritter bedeutet dies: Vorfreude auf die Oberösterreichischen Spieletage, oder auf neudeutsch: Die TraunCON. Der genaue Termin zum Vormerken, sowie dick, fett, rot und unterstrichen im Kalender anzeichnen: Vom **Mittwoch, den 17. bis Sonntag, den 21. Mai 2023**. Nähere Informationen darüber auf Seite 2.



Liebe Kriminalstatistiker,

dem Orden für innere Sicherheit der Knobelritter wurde zugetragen, dass im Jahr 2022 die Gesamtkriminalität in Österreich um satte 19% angestiegen ist. Generalmajor Bayer weist somit sämtliches aktives Personal an, sich zwecks Truppenübung im Ausbildungszentrum Traunerhof einzufinden. Beginn ist am 5. April, 18:00 Uhr.

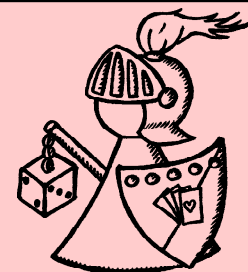
Das Programm wird fordernd sein, immerhin tun sich mit jeder technischen Entwicklung neue Betätigungsfelder für Kriminelle auf. Die Cyberkriminalität läuft langsam dem klassischen organisierten Verbrechen den Rang ab. Mafia-Clans wirken im Vergleich wie ferne „echoes - Der Cocktail“ aus Einschüchterung, Gewalt und absolutem Gehorsam scheint zunehmend unattraktiver zu werden.

Weitrisikoärmer und somit auch bei uns zunehmend verbreitet ist die Anbahnung einer „Spy Connection“ zur Wahlbeeinflussung oder das Phishing nach persönlichen Daten für den nächsten „Inside Job“. Einzig die Wahrscheinlichkeit eines „Killer Cruise“ wird in unserem Binnenland eher überschaubar gering bleiben. Zum Glück hat unsere Seite gute „Würfel: Helden“ der Exekutive, die mit modernen Methoden Ermittlungserfolge erzielen.

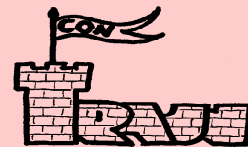
Ich kann euch aber auch gleich beruhigen: Nach dem Motto traue keiner Statistik, die du nicht selbst gefälscht/gelesen hast, hat ein Blick in die jährliche Polizeiliche Kriminalstatistik bestätigt, dass der Anstieg auf den Rückgang während der Corona-Lockdowns zurückzuführen ist.

Nichtsdestotrotz, Holzauge bleib wachsam, Oliver

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spieleskreis



TraunCON 2023

Die oberösterreichischen Spieletage - 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

ritter der knobelrunde

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, Oftring, Kirchberg-Thening, sowie aus dem Hausruckviertel.

Klubmeisterschaft

Die Klubmeisterschaft scheint bei den „Rittern der Knobelrunde“ eher unbeliebt zu sein. Bereits vor Corona-Zeiten war eine Organisation extrem schwierig, während der Pandemie waren die Ausfälle javerständlich. Aber selbst nach dem Wegfall der Restriktionen gestaltet sich das Finden eines geeigneten Termins als fast unmöglich. Darum hier meine Entscheidung: Wir werden die Klubmeisterschaft nun stets **im Rahmen der TraunCON** durchführen, und zwar jeweils am Samstag. Dann können alle Anwesenden teilnehmen.

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist Sonntag, der 9. April 2023 um 12:00 Uhr. Es ist neuerdings auch möglich, über die **WhatsApp-Gruppe** der Knobelritter abzustimmen! Wer nicht zum Spieleabend kommen kann, bitte diese Möglichkeiten nutzen!

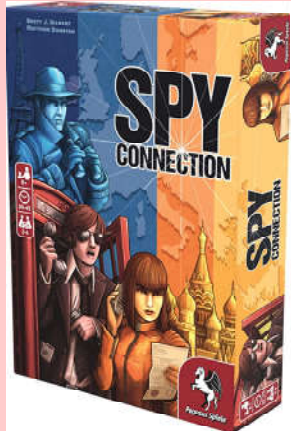
Zwischenstand

Hier der aktuelle Zwischenstand nach 3 Wertungsabenden:

1. Prinz Franky	61
2. König Jakob	42
3. Baron Thomas L.	33
4. Baron Oliver	32
5. Ritter Luca	31
6. Königin Nicole	29
7. Prinzessin Ute	22
8. Herzog Reinhold	20
4. Baron Oliver	32
9. Sir Johannes	18
Kammerzofe Andrea	18
11. Herzog Roland	15
Knappe Marcel	15

Game News - Spielekritik

Agenten passen zum Thema „Verbrechen“ ja nur bedingt, bewegen sie sich doch meist in einer Grauzone zwischen Gut und Böse. Macht nichts, ich bringe trotzdem hier ein Spiel über Spione...



Titel: **Spy Connection**
Art: **Positionsspiel**
Autoren: **Brett J. Gilbert & Matthew Dunstan**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2021**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **30 bis 45 Minuten**
Preis: **Euro 23,90**

Einleitung

Spione - da stellt sich wohl jeder knallharte Doppelnull-Agenten r la Sean Connery oder Daniel Craig vor, die sich mit finsternen Widersachern spektakuläre Verfolgungsjagden, wilde Schießereien und packende Kämpfe liefern. Die Wirklichkeit sieht freilich anders aus. Da wird im Geheimen ein Netzwerk von Verbindungsmännern aufgebaut, um hochsensible Infor-

mationen und wichtige Hinweise beschaffen und übermitteln zu können. Und so ist es auch deine Aufgabe im Spiel "Spy Connection", als Top-Spion Missionen zu planen und die dafür notwendigen Verbindungen zwischen Städten herzustellen.

Spielbeschreibung

Der **Spielplan** zeigt dir Europa mit den Grenzen zur Zeit des Kalten Krieges, also noch mit Jugoslawien, der Tschechoslowakei und der UdSSR. Ein Dutzend Städte sind hervorgehoben, sie stellen die Zentren der Spionagetätigkeit dar. Mir als Österreicher stößt etwas sauer auf, dass dabei auf Wien vergessen wurde, nicht erst seit dem "Dritten Mann" eine der wichtigsten Städte für internationale Spionage. Zwischen den Städten verlaufen ein paar **Streckenverbindungen** mit nicht näher genannten Orte dazwischen. Um etwa die beiden Städte Rom und Monaco miteinander zu verbinden, musst du auf beide Orte dazwischen Agenten setzen.

Für deine Aufgabe stehen dir insgesamt **15 Agenten** zur Verfügung. Allerdings brauchst du diese nicht nur, um die Wegeverbindungen zu markieren, sondern auch, um neue Missionen anzunehmen,



sowie die darauf angegebenen Städte zu kennzeichnen, nachdem du sie mit deiner Spion-Figur besucht hast. Du musst also mit deinem limitierten Bestand an Agenten gut haushalten, zumal du auf Verbindungen, welche konkurrierende Spione schon herstellt haben, sogar mehr eigene Agenten benötigst. Wenigstens beginnst du die Partie bereits mit einer kostenlosen **Start-Mission**, wodurch du schneller ins Spiel einsteigen kannst.

Wenn du am Zug bist, kannst du eine der 3 folgenden Optionen wählen:

Du kannst **eine neue Mission annehmen (A)**, indem du eine der vier ausliegenden Missionskarten vor dir auslegst. Nur die unterste Karte ist dabei kostenlos, für alle anderen musst du mit Agenten "bezahlen", also 1 oder 2 deiner Agentenscheiben auf das entsprechende Feld der Karte platzieren. Diese Agenten sind so lange blockiert, bis du die Mission entweder vollendest oder sie abwirfst.

Du kannst **eine neue Stadt anschließen (B)**, indem du deinen Spion zuerst in eine angrenzende, bereits an dein Netzwerk angeschlossene Stadt bewegst, und dann auf jeden Ort dazwischen eine

Fortsetzung von „Spy Connection“

Agentenscheibe legst. Für jeden Ort, auf dem sich schon Agenten deiner Mitspieler befinden, benötigst du jedoch 2 Agentenscheiben. Abschließend darfst du deinen Spion in die neue Stadt ziehen.

Du kannst deinen **Spion zu einer anderen Stadt ziehen (C)**, welche deinem Netzwerk angehört. Egal, welche Option du gewählt hast, am Ende deines Zuges prüfst du, in welcher Stadt sich dein Spion aufhält. Auf jede Missionskarte, die diese Stadt als Ziel abgebildet hat, darfst du 1 Agenten in den entsprechenden Kreis der Karte legen.

Hast du nun auf einer Missionskarte auf jeder abgebildeten Stadt eine Agentenscheibe liegen, ist die **Mission erfüllt**. Du nimmst die Agenten dieser Mission zurück in deinen Vorrat und drehst die Karte auf die Rückseite. Einige Karten geben dir zusätzlich zu den vermerkten Siegpunkten (sie liegen je nach Schwierigkeitsgrad zwischen 3 und 8 Punkten) noch einen Extrazug, den du sofort ausführst.

Sobald jemand 7 oder mehr Missionen ausgeführt hat, haben alle anderen Spieler noch einen letzten Zug. In der abschließenden **Wertung** zählt für dich jede erfüllte Mission die jeweils angegebenen Siegpunkte. Jede andere Mis-

sion, die du angenommen hast, bringt dir noch 1 Siegpunkt pro Stadt, welche du auf dieser Karte abdecken konntest. Hast du auf diese Weise die **meisten Siegpunkte** erzielt, hast du dich als effizientester und erfolgreichster Spion profiliert und avancierst zum Meisterspion.



Fazit

"Spy Connection" ist eigentlich ein **verkapptes Eisenbahnspiel**, weil du Verbindungen zwischen Städten aufbauen musst, um ein möglichst gut funktionierendes Netzwerk zu erhalten. Einzig die Tatsache, dass du nicht genug "Gleise" (sprich: Agentenscheiben) hast, um alle notwendigen Städte anzuschließen, und du deshalb immer wieder gezwungen bist, welche zu entfernen und anderswo einzusetzen, rechtfertigt die **Thematisierungen im Agenten-Milieu**. Personen sind eben doch "mobiler" einsetzbar als fix aufgestellte Schienen.

Generell ist es eine schöne Aufgabe, ein Netzwerk aufzubauen, um Missionen zu erfüllen, bzw. Missionen zu sammeln, die möglichst gut zu den

bereits vorhandenen Strecken passen oder mit anderen Missionen kompatibel sind. Du hast es also mit einer Art **Logistikspiel** zu tun, bei der du so viel wie möglich miteinander kombinieren und koordinieren musst.

Eine richtige Herausforderung stellt die bewusste **Knappheit der Agentenscheiben** dar. Du musst sorgfältig abwägen, welche Strecken du wann entfernst, um wieder an Scheiben zu gelangen. Notfalls kannst du auch Missionen wieder abwerfen, um darauf befindliche Scheiben zurück zu bekommen.

Für **erfahrene Spieler** wird empfohlen, bloß mit 14 Agenten zu spielen, was die Angelegenheit noch herausfordernder macht. Willst du es noch schwieriger gestalten, kannst du die Rückseite des Spielplans verwenden. Auf dieser sind nicht nur die Verbindungen zwischen den Städten etwas anders verteilt, du benötigst auch mehr Agenten, um neue Missionen anzunehmen.

Auch wenn du während deines Zuges hauptsächlich mit deinen eigenen Optionen beschäftigt bist, kommt die **Interaktion** bei "Spy Connection" nicht zu kurz. Dies manifestiert sich nicht nur beim Wegschnappen von Missionen - ob bewusst oder unbeabsichtigt -, sondern vor allem beim Erstellen des Netzwerk. Wie erwähnt brauchst du ja für bereits besetzte Orte 2 Agen-

Fortsetzung von „Spy Connection“

tenscheiben, welche dir dann für andere Aufgaben fehlen. Dein Streckennetz wirkt sich somit auch auf deine Mitspieler aus. Da alle Informationen offen ausliegen, ist das Spiel diesbezüglich **überwiegend taktisch geprägt**.

Demgegenüber ist der **Glücksanteil** doch auch hoch, und zwar beim Aufdecken von Missionskarten. Die ausliegenden Karten können für den einen ideal ins Konzept passen, für den anderen ganz und gar nicht. Das Wegschnappen einer für einen anderen Spieler äußerst vorteilhaften Karte lohnt sich zudem nur dann, wenn diese auch einigermaßen zu den eigenen Plänen passt. Es müsste sich schon jemand bereitwillig opfern und einen

wertvollen Spielzug verschwenden, nur um einen tollen Zug eines Mitspielers zu verhindern.

Das **Spielmaterial** wirkt etwas altmodisch, man wird auf diese Weise ein paar Jahrzehnte in die Vergangenheit versetzt. Okay, die Handlung spielt ja in den Zeiten des Kalten Krieges, ich bezweifle aber, dass es so beabsichtigt war. Auch das **Spielgefühl** kommt ein wenig "retro" rüber, da gibt es heutzutage schon Besseres, Spannenderes. Insgesamt ist "Spy Connection" jedoch „okay“. Es bietet angenehme, nicht allzu tiefgründige Unterhaltung für 30 bis 45 Minuten, weshalb man es zwar nicht für Kenner und Spielexperten, wohl aber für "Otto Normalverbraucher" durchaus empfehlen kann.



Mealy

Game News -
Wertung



HALL OF GAME

Recht viele Spieler sind nicht am ersten Mittwoch des Monats erschienen, und noch viel weniger Stimmzettel wurden abgegeben, so dass die aktuelle Wertung nicht wirklich repräsentativ für die Vorlieben der Knobeltreuer steht. So fielen etwa die beiden Zweitplatzierten des letzten Monats- SCOUT und CASCADIA- mangels Unterstützung auf Rang 6 zurück. DIE ROTE KATHEDRALE konnte hingegen ihre Spitzenposition erfolgreich verteidigen. Dahinter nun ex aequo DISCORDIA und KHÔRA. An vierter Stelle konnte auch DUNE IMPERIUM ein paar Punkte sammeln, Neuvorschlag WOODCRAFT als Fünfter immerhin noch einen Punkt.

Alle anderen haben sich in der unteren Hälfte der Wertung festgesetzt, die meisten gleichauf auf Platz 9. Nicht geschafft hat es der Neuvorschlag FYFE, der sofort wieder aus der Wertung rausgefallen ist. Wegen der schwachen Stimmabgabe gibt es diesmal auch nur einen einzigen Neuvorschlag: COUNCIL OF SHADOWS (1 x).

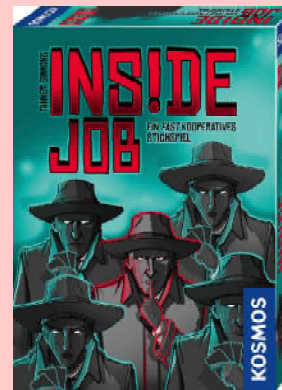
Die Wertung:

1. Die Rote Kathedrale	8/+	3/-0/11/ =
2. Discordia	7/+	3/-0/10/ =
Khôra	3/+	7/-0/10/ +
4. Dune Imperium	4/+	5/-0/ 9/ +
5. Woodcraft	*4/+	4/-0/ 8/ +
6. Scout	7/+	0/-0/ 7/ -
Cascadia	7/+	0/-0/ 7/ -
8. Everdell	3/+	3/-1/ 5/ -
9. Merchants Cove	3/+	0/-0/ 3/ -
Die wandelnden Türme	3/+	0/-0/ 3/ -
Maracaibo	2/+	1/-0/ 3/ +
Paleo	2/+	1/-0/ 3/ +
Terra Nova	2/+	1/-0/ 3/ +

Vorschlag: Council of Shadows (1 x)

Game News - Spielekritik

Machen wir gleich weiter mit dieser Grauzone des Verbrechens: der Spionage. Auch beim folgenden Kartenspiel dreht sich alles um Agenten und Doppelagenten...



Titel: **Inside Job**
Art : **semikooperatives Stichspiel**
Autor: **Tanner Simmons**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2022**
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 15 Minuten**
Preis: **ca. Euro 15,-**

Einleitung

Ach, das kennen wir ja schon: Ein kooperatives Stichspiel. Wir spielen Karten nach altbekannten, traditionellen Regeln für Stichspiele aus, um gemeinsam Missionen zu erfüllen. Ein alter Hut...

Aber was ist das? Wir scheitern an unserer Aufgabe und trotzdem reißt einer von uns jubelnd seine Hände in die Höhe? Tja, ich hätte halt auch das Kleingedruckte lesen sol-

len. Bei "Inside Job" handelt es sich nämlich um ein FAST kooperatives Stichspiel, denn einer von uns ist ein feindlicher Agent, der - so unauffällig wie möglich, um nicht vorzeitig enttarnt zu werden - die Missionen sabotiert...

Spielbeschreibung

Wie schon bei "Die Crew" gibt es auch hier **Spielkarten in vier Farben** (mit Werten von 1 bis 13), welche zusätzlich noch mit unterschiedlichen Symbolen für sehbeeinträchtigte Spieler versehen sind. Eine Übersichts-karte gibt vor, wie viele Karten jeder Spieler - je nach Spielerzahl - erhält, und wie viele Stiche insgesamt gespielt werden. So werden bei einer Partie zu viert 12 Karten an jeden Spieler ausgeteilt, aber nur 10 Stiche gespielt, sodass am Ende 2 Karten auf der Hand übrigbleiben.

Dazu gibt es noch **Missionskarten**, die einen Extrastapel bilden. Diese geben die jeweilige Aufgabe für die Spieler im aktuellen Stich vor. Nachdem jeder Spieler eine **verdeckte Rollenkarte** (eine davon muss verpflichtend der "Insider" sein), sowie ein Geheimkoffer-Plättchen erhalten hat, geht's los!

Jede Runde läuft folgendermaßen ab: Zuerst zieht der Startspieler zwei Missionskarten vom Stapel, wählt eine davon aus und schiebt die andere unter den Stapel zurück. Die Missionskarte bestimmt sowohl die bevorstehende Aufgabe als auch die Trumpffarbe für diesen Stich. Danach spielt er eine seiner Handkarten aus. Im Uhrzeigersinn folgen die anderen Spieler, wobei - außer für den Insider! - Farbzwang besteht, also wenn möglich die ausgespielte Farbe "bedient" werden muss. Wer die höchste Karte der ausgespielten Farbe bzw. die höchste Trumpfkarte gespielt hat, gewinnt den Stich, nimmt sich ein Geheimkofferplättchen und wird neuer Startspieler für den nächsten Stich.

Das **Ziel der Agenten** ist es, die auf der Übersichts-karte angegebene Anzahl an Missionen zu erfüllen (bei 4 Spielern sind dies beispielsweise 7 erfolgreiche Missionen). **Ziel des Insiders** ist es,



Fortsetzung von „Inside Job“

einerseits dies zu verhindern, andererseits eine bestimmte Anzahl an Geheimkoffern zu sammeln (etwa 5 Koffer zu viert).

Schafft keine Seite bis zum letzten Stich einen vorzeitigen Sieg, kommt es zum großen Finale, der **Abstimmung**. Bei "drei" zeigen alle Spieler gleichzeitig auf einen beliebigen Spieler, den sie als Insider verdächtigen. Ist der Spieler mit den meisten Stimmen tatsächlich der Insider, gewinnen die Agenten. Anderenfalls, sowie bei Gleichstand um die meisten Stimmen, holt sich der Insider den Sieg.

Fazit

Als kooperatives Stichspiel hat "Die Crew: Reist gemeinsam zum 9. Planeten" ja mit dieser innovativen Idee im Jahre 2020 für Furore gesorgt und ein Jahr später mit dem meiner Meinung nach sogar besseren und abwechslungsreicheren "Die Crew: Mission Tiefsee" noch einen drauf gesetzt. Dass in die gemeinschaftliche Aufgabe nun ein Verräter eingeschleust wird, ist nur die logische Konsequenz, schließlich kam auch kurz nach dem ersten richtigen Koop-Spiel "Der Herr der Ringe" mit "Schatten über Camelot" ein Spiel heraus, welches ebenfalls das Teamspiel um diese interessante Variante erweiterte.

Die **Rollenverteilung** ist - zumindest im Grundspiel - einfach gehalten. Der Großteil der Spieler sind Agenten, welche versuchen, ausreichend viele Missionen zu erfüllen. Der Insider versucht hingegen, die Missionen möglichst unauffällig zu boykottieren. Zugleich will der Insider auch die für seinen Spielsieg notwendige Anzahl an Koffern sammeln.



Die Missionen werden durch **Missionskarten** vorgegeben. Der jeweilige Startspieler wählt dabei eine von zwei zufällig gezogenen Karten aus. Die Missionen sind recht unterschiedlich. So muss beispielsweise die letzte Karte den Stich gewinnen, müssen sich gerade und ungerade Zahlen abwechseln, dürfen nur Zahlen von 7 bis 13 ausgespielt werden, oder muss etwa die zweite Karte eine höhere Zahl als alle anderen aufweisen.

Nachdem hier bloß Stich für Stich abgehandelt werden muss, ist die **Gesamtaufgabe weniger taktisch** als bei "Die Crew". Vor allem wegen der wechselnden Trumpffarbe - auch diese wird durch die gewählte Missionskarte be-

stimmt - sind keine längerfristige Strategien möglich. Das Ziel der Agenten stellt diese aber auch nicht vor mannigfaltige Herausforderungen, weshalb nur situationsbedingtes Handeln sinnvoll scheint.

Dafür gestaltet sich die Suche nach dem "Maulwurf" als durchaus **reizvolles psychologisches Spielchen**. Das Ableiten auf seine Identität vom Ausspielen der Karten oder der Wahl der Missionskarten abhängig zu machen, kann trügerisch sein. Schließlich gilt für alle normalen Agenten Bedienzang, sodass sie manchmal nicht umhin können, eine suboptimale Karte auszuspielen oder eine fast unmöglich zu schaffende Missionskarte auszuwählen. Da hat es der Insider etwas leichter, denn er kann den Agenten bis zu einem gewissen Punkt helfen, und notfalls immer noch die Regel nutzen, keinem Farbzwang zu unterliegen.

Das Spiel lebt dann auch von den Kommentaren der Spieler, von Verdächtigungen, Anschwärmungen, Unschuldsbeteuerungen. Auch wenn natürlich nichts über die eigenen Handkarten verraten werden darf, ist diese **Atmosphäre der Spannung und der Ungewissheit** das Um und Auf von "Inside Job".

Neben der Ausnahmeregelung für den Insider, dass dieser keinem Bedienzang unterliegt, gibt es noch eine weitere **sinnvolle Regel**, wel-

Fortsetzung von „Inside Job“

che spätestens ab der 2. Partie eingeführt werden sollte. Wer mindestens einen Geheimkoffer besitzt, kann diesen einsetzen, nachdem er regelkonform eine Karte in den Stich gespielt hat, wodurch die ausgespielte Karte so behandelt wird, als hätte sie die Trumpffarbe. Ohne diese Regel hätte der Insider manchmal leichtes Spiel, um durch die Wahl einer Trumpffarbe ungehindert an Stiche zu gelangen.



Als ob dies nicht schon genug Nervenkitzel wäre, bieten Autor und Verlag aber noch **zusätzliche Rollen** an, um das Geschehen noch spannender, die Entscheidungen noch kniffliger zu gestalten. Diese Rollen modifizieren die Regeln ein wenig, so darf etwa die "verwanzte Agentin" niemals mehr als einen Geheimkoffer besitzen. Einige Rollen haben alternative Siegbedingungen, wie beispielsweise der "Lockvogel", der nur dann gewinnen kann, wenn er bei der Abstimmung die meisten Stimmen erhält. Ja, ein bestimmter Charakter - die "Schläferagentin" - wechselt sogar die Rolle, sobald sie durch ausreichend Stiche aufgedeckt wird.

Der Nachteil: Die Sonderrollen können nur im Spiel zu viert oder zu fünft verwendet werden, außerdem müssen alle Spieler darüber Bescheid wissen, welche Sonderrollen im Spiel sind. Anfangs sollte maximal eine neue Rolle ins Spiel gebracht werden, später auch bis zu (höchstens) 2. Dabei gibt es aber Einschränkungen, weshalb die Spielregel vier Kombinationen von Sonderrollen vorschlägt, welche besonders gut zusammenpassen. Auf jeden Fall sorgen die zusätzlichen Charaktere für **viel Abwechslung**, immer wieder für die eine oder andere Überraschung und generell für einen erhöhten Wiederspielreiz.

In der Anleitung findet sich auch eine **Zweipersonenregel**, bei der ein imaginärer Mitspieler (hier "Larry" genannt) zum Einsatz kommt. Dieser neutrale Dummy wird in jedem Stich vom 2. Spieler kontrolliert. Die Regeln dafür sind zwar etwas holprig, aber es funktioniert ganz gut. Wesentlich attraktiver finde ich jedoch eindeutig Partien **zu viert oder zu fünft**, da kommt am meisten Agenten-Atmosphäre auf. Für diese Besetzungen spreche ich daher auf jeden Fall eine uneingeschränkte Empfehlung aus.

Nur am Rande erwähnt: Unter den Rollenkarten finden sich beide Geschlechter, was sicherlich der heutzutage geforderten Diversität geschul-

det ist. Grafisch ist jedoch - bis auf eine etwas schmalere Gesichtsförmigkeit - kein Unterschied festzustellen. Müssen sich denn Agentinnen mit Kurzhaaarschnitt, Hut und Mantel tarnen, damit sie nicht sofort als solche erkannt werden können?

Wally

Game News - Wertung



Notenskala

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

★★★★★ Spitze!

★★★★ sehr gut

★★★ gutes Spiel

★★ so lala

★ schwach

Game News - Spielkritik

Beim nächsten Spiel geht es dafür aber ohne jeden Zweifel um einen Verbrecher, denn wenn jemand gegen das 5. christliche Gebot verstösst, kann man dies nicht gerade als Lappalie abtun...



Titel: Killer Cruise
Autor: Marco Teubner
Verlag: moses. Verlag
Jahrgang: 2020
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 60 Minuten
Preis: Euro 27,99

Einleitung

Wenn schon Sebastian Fitzek draufsteht, dann ist natürlich auch die Jagd nach einem psychopathischen Mörder drin. Frei nach dem Buch „Passagier 23“ spielt die Geschichte auf einem Kreuzfahrtschiff, auf dem schon ein Passagier verschwunden ist. Das Ziel des Spiels ist es, gemeinsam den Mörder zu finden.

Vorbereitung

Der **Spielplan** muss zunächst aus und mit der Schachtel zusammengebaut

werden (dazu gibt es sogar eine hilfreiche Videoanleitung). Auf diesem Grundgerüst werden mithilfe von je 12 kleineren Raumplatten das Mittel- und Oberdeck aufgebaut. Zu Beginn öffnet man einen schwarzen Briefumschlag mit einer Einladung zu einer denkwürdigen Kreuzfahrt. Mithilfe der **Rätselkarten** sucht man sich ein Rätsel aus, das man spielen möchte (insgesamt gibt es 24 unterschiedliche). Je nach Rätsel müssen verschiedene **Hinweiskarten** in die entsprechenden „Räume“ auf dem Unterdeck gelegt werden.

Die **Killerfigur** wird in einen beliebigen Raum gestellt. 3 von den 4 weißen Spielfiguren werden ausgewählt und auf verschiedene Räume verteilt. Die restlichen Figuren (1 weiße und 4 rote) braucht man später. Je nach Spieleranzahl werden die Figurenkarten verteilt. Die Killerkarten werden je nach Schwierigkeitsgrad in den Kartestapel der Figurenkarten gemischt. Zum Schluss platziert man noch die **Passagierkarten** auf einen Stapel und legt vier davon in die entsprechenden Räume.



Spielbeschreibung

Nun müssen **verschiedene Aufgaben** erledigt werden: man muss sich und die Passagiere (Passagierkarten) vor dem Killer retten, dazu soll man noch den Vermissten im Mitteldeck und schließlich den Killer im Unterdeck finden.

Mit den Figurenkarten kann man sich **fortbewegen**, in den nächsten Raum, durch die Hintergrundfarbe in den angegebenen Raum oder wenn man im selben Raum steht, in einen beliebigen anderen. Um vom Oberdeck in das Mittel- und Unterdeck zu gelangen, muss man diese Räume zuerst aufschließen. Dies erfolgt mithilfe von 2 verschiedenfarbigen **Schlüssel**, die auf den Figurenkarten zu finden sind. Dazu muss aber mindestens eine Figur in diesem Raum stehen und es darf sich kein Killer oder keine Passagierkarte in diesem Raum befinden. Um mehrere Schlüs-



Fortsetzung von „Killer Cruise“

sel sammeln zu können, kann man beliebig viele Figurenkarten im „Sammelt-hier-die-Schlüssel-Bereich“ ablegen.

Wenn man seinen Zug beendet hat, zieht man diese wieder nach. Erhält man beim Nachziehen eine **Killerkarte**, muss man diese sofort ausspielen. Der Killer darf je nach Karte 1 oder 2 Räume weiterziehen. Ebenso legt man 1 oder 2 Passagierkarten in die entsprechenden Räume.

Wie werden Passagiere nun vor dem Killer gerettet? Dazu muss man die **Bedingung** auf der Passagierkarte erfüllen: es muss eine bestimmte Spielfigur im gleichen Raum wie die Passagierkarte sein oder die Passagierkarte muss in einen bestimmten Raum gebracht werden oder es müssen 2 beliebige Figuren im selben Raum stehen.

Betrifft der Killer einen Raum mit einer Passagierkarte, wird diese auf ein Er-kriegt-Feld gelegt. Hat der Killer 5 Passagiere erwischt, hat man das Spiel verloren. Trifft der Killer auf eine Spielfigur, wird diese ausgetauscht und die Spielfigur mit rotem Hintergrund aufgestellt (verletzt). Bei der zweiten Begegnung stirbt die Figur und wird aus dem Spiel genommen.

Hat man **4 Räume im Mitteldeck** aufgeschlossen, werden auf den Rückseiten der Raumkarten die Buchstaben und Linien verfolgt, um den

Raum des Vermissten zu finden. Dieser Raum muss aufgeschlossen sein und sich mindestens eine Spielfigur darin befinden, dann darf die „vermisste“ vierte Spielfigur in diesen Raum gestellt werden.



Nun gilt es, die **Räume im Unterdeck aufzuschließen, um den Killer zu finden**. Die **Hinweise**, die dort liegen, helfen weiter. Ist man sich nach einigen Hinweisen sicher, wo sich der Psychopath befindet, zieht man die Lösung zurate. Stimmt die Lösung mit der eigenen Vermutung überein, wurde das Spiel gewonnen.

Das **Spiel endet**, wenn der Killer gefunden wurde mit einem Gewinn. Verloren hat man, wenn der Killer 5 Passagiere erwischt hat; wenn der Passagierstapel aufgebraucht ist; wenn der Psychopath nicht in dem Raum ist, wo er vermutet wurde; wenn der Killer alle Spielfiguren erwischt hat; wenn Freitag, der 13. ist.

Fazit

Beim Lesen und Aufbauen des Spiels dachte ich mir: Mann, ist das kompliziert! **So viele verschiedene Aufgaben und Bedingungen**. Zu Beginn durchblickte ich das

Spiel noch nicht. Im Spielablauf wurde es aber immer klarer und wir wurden zu einem richtigen Team, das es wirklich schaffte, den Vermissten und den Mörder aufzuspüren. Das Material fühlt sich sehr hochwertig an, um auch viele

Runden zu überstehen. Es gestaltet sich als **sehr kommunikatives Spiel**, da die nächsten Schritte immer zusammengeplant werden müssen, um optimal vorzugehen. Da wir sehr gerne viel besprechen und tüfteln, brauchten wir sicher eine Stunde für das Spiel. Es gefiel uns allen sehr gut, da auch der 3D-Spielplan und die Spielidee mal etwas anderes sind. Also für Freunde von kooperativen und kommunikativen Spielen sehr empfehlenswert!

Angie
Staudinger

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Ob im nächsten Spiel tatsächlich ein Verbrechen ausgeübt wurde, wissen wir anfangs nicht. Da müssen wir schon genau hinhören, um herauszufinden, was da so passiert ist...



echoes - Der Cocktail
Art des Spiels: **Mystery-Hörspiel**

Autoren: **Dave Neale & Matthew Dunstan**

Verlag: **Ravensburger**

Jahrgang: **2021**

Spielerzahl: **1 bis 6 Spieler**

Alter: **ab 14 Jahren**

Dauer: **ca. 60 Minuten**

Preis: **Euro 9,90**

Einleitung

Pssst! Hörst du das? Da sind doch Stimmen, Geräusche, Musik...

Ach, du kannst nichts verstehen?! Tja, das liegt wohl daran, dass du gerade einen Artikel in einem klassischen Online-Spielmagazin liest, bloß mit Text und ein paar Bildern. Ich werde also versuchen müssen, dir das Spielprinzip des Spiels "echoes" auf altmodische Weise näherzubringen. Keine leichte Ange-



legenheit, beruht dieses doch darauf, anhand von akustischen Bruchstücken eine Geschichte zu rekonstruieren.

Spielbeschreibung

Zuallererst musst du die **dazugehörige App** starten und dir den **Prolog** der Geschichte anhören. Da erfährst du mal in etwa, um was es geht und tauchst so in die Geschichte ein. Die Story: In einer illegalen Kneipe schmiedet die New Yorker Unterwelt finstere Pläne. Das Echo der Vergangenheit birgt die Identität ihres Anführers.

In der kleinformatigen Schachtel selbst befinden sich **6 Tafeln** und **18 Objekt-Karten**, von denen du die Hälfte (nämlich alle nicht mit einem "Kreuz" markierten Tafeln und Karten) offen auf den Tisch ausbreitest. Deine Aufgabe ist es, jeder Tafel - sie entspricht einem **Kapitel** der Geschichte - die dazugehörigen Objekt-Karten in der richtigen - chronologischen - Reihenfolge zuzuordnen.

Dazu musst du zuerst einmal "**lauschen**". Du scannst die Objekte im "Lauschen"-Modus mit der Kamera deines Handys und hörst dir einen Audiofile mit Fragmenten, Dialogen, Musik, Hintergrundgeräuschen an. Du wirst erkennen, dass ein paar Objekte zu anderen passen, dass sich lang-

sam eine gewisse Geschichte herauskristallisiert.

Bist du dir sicher, alle drei Objekte zu einer bestimmten Tafel herausgefunden zu haben, kannst du "**lösen**". Du scannst im "Lösen"-Modus nacheinander die Tafel und die 3 vermeintlich passenden Objekt-Karten. Liegst du falsch, verrät dir die App, wie viele der Karten tatsächlich zu diesem Kapitel gehören. Hast du aber alles korrekt gemacht, kannst du dir das gesamte Kapitel nochmal am Stück anhören, wodurch du neue zusätzliche Hinweise erhältst.

Hast du schließlich **alle sechs Kapitel gelöst**, musst du nur mehr die einzelnen Tafeln - wiederum mit Hilfe der App - in die richtige Reihenfolge bringen. Als Belohnung darfst du dir den **Epilog**, sozusagen die endgültige Auflösung der Story anhören, in der du erfährst, wie die Geschichte endet.

Fazit

"echoes" ist mal was ganz Anderes, was Neues, was **Originelles**. Es ist im Prinzip eine Art "EXIT" für die Ohren, ein akustisches Puzzle, bei dem es gilt, Audioschnipsel richtig zusammenzusetzen. Die Abbildungen auf den Tafeln und Objekt-Karten sind eher unwichtig und liefern nur wenige, krude Hinweise.

Fortsetzung von „Echoes“

Auch die qualitative Umsetzung ist perfekt gelungen. Die Audiosequenzen wurden sehr **hochwertig produziert**. Es wurde sichtlich viel Mühe in die Aufnahmen der Stimmen und der authentischen Geräusche (Klappern, Schritte, Klopfen, Klirren, etc.) gesteckt. Man merkt halt, dass Ravensburger nicht nur Spiele entwickelt, sondern auch viel Erfahrung mit erzählerischen (Bücher) und akustischen Elementen (Tip Toi) mitbringt.

Die kostenlose **App funktioniert tadellos**, vorausgesetzt man erfüllt die technischen Geräte-Anforderungen. Wir hatten zwar anfangs Schwierigkeiten mit dem Scanprozess, was ärgerlich ist, da Scannen für alles benötigt wird. Der Fehler lag aber bei uns, denn mit der richtigen Technik (Abstand, Licht, Winkel, etc.) geht das Scannen tatsächlich ruck zuck und stört überhaupt nicht mehr.

Vom **Spielgefühl** erinnert "echoes" an die in letzter Zeit so beliebten Escape Room Spiele und Mystery Games, da auch hier **kooperativ** zu Werke gegangen wird. Miteinander versuchen die Spieler, die Zusammenhänge der einzelnen Sequenzen zu erkennen, die Hintergrundgeräusche und ihre Implikationen zuzuordnen. Gemeinsam werden Hypothesen aufgestellt, Schlüsse gezogen, diskutiert und debattiert. All dies jedoch ohne jeden Zeitdruck und auch ohne abschließende Beurteilung der Teamleistung.

Der **Schwierigkeitsgrad** lässt sich auf zwei Arten steuern. Will man es schwieriger haben, kann man gleich zu Beginn alle Tafeln und Objekte auslegen, wodurch die richtige Zuordnung doch einigermaßen erschwert wird. Will man es allerdings - beispielsweise im Familienkreis - etwas



leichter haben, braucht man bloß in der App auf "einfach" zu stellen und erhält, wenn sich beim Lösen mal der eine oder andere Fehler eingeschlichen hat, auf Wunsch eine zusätzliche Hilfestellung. Mit Farben und Symbolen erfährt man dann, welche Karten nicht ins Kapitel gehören, noch an der falschen Position liegen oder bereits korrekt sind.

Die **Geschichten** dieser neuen Reihe sind allesamt düster und ohne Happy End. "Der Cocktail" versetzt die Spieler in die New Yorker Unterwelt, daher ist alles eher klischeehaft, die vorkommenden Charaktere ziemlich archetypisch. In den diversen Internetforen kommt er von den drei bisher erschienenen Fällen zwar am schlechtesten weg, uns hat er aber trotzdem gut gefallen und vor allem der Twist am Spielende hat uns doch überrascht und gut unterhalten.

Die beiden anderen Fälle funktionieren **auf dieselbe Weise**, weshalb ich nicht glaube, dass es notwendig wäre, hierzu eigene Rezensionen zu verfassen. Die Story zu "Die Tänzerin" ist etwas tragischer, wirkt aber auch authentischer und atmosphärischer, dafür vermisste ich dort den Überraschungsmoment. "Der Mikrokhip" handelt in einer fernen Zukunft, in der die Welt in Trümmern liegt, ich konnte diesen Fall allerdings noch nicht spielen.

Die neue Serie der "Audio Mystery Games" ist eine tolle, **originelle Idee, perfekt und professionell umgesetzt**. Dass anders als bei den EXIT-Spielen von Kosmos kein Spielmaterial zerstört werden muss, und sie daher wiederverwendbar sind, ist ein weiterer Vorteil der Reihe. Ich hätte gerne noch mehr davon, vielleicht auch Fälle, bei denen den Spielern nicht nur die Rolle des passiven Zuhörers zufällt, sondern in denen sie eventuell auch aktiv ins Geschehen eingreifen und die Geschichte beeinflussen können.

Tracy



Game News - Spielkritik

Zum Thema „Kunst“ gehören ja nicht nur Literatur, Theater, Musik, Malerie, Bildhauerei und Architektur, sondern auch das Kunsthandwerk. Deshalb passt nachfolgend beschriebenes es Spiel ebenfalls gut dazu...



Titel: Würfelhelden
Art : Würfelzockerspiel
Autor: Richard Garfield
Verlag: Amigo Spiele
Jahrgang: 2022
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: Euro 19,90

Einleitung

Richard Garfield war mein Held der späten 90er-Jahre. Mit dem ersten Sammelkartenspiel "Magic: The Gathering" revolutionierte er die Spieleszene. Danach folgten noch weitere Spiele, die mittlerweile Kultstatus genießen: "Robo Rally", "Filthy Rich", "Netrunner", etwas später noch "King of Tokyo", "Bunny Kingdom" oder "Key Forge". All diese Spiele bieten eine große Varianz für viel Abwechslung und einen hohen Wiederspielreiz.

Mit seinem neuesten Werk "Würfelhelden" wagt er sich aber mal an etwas Einfacheres. Wir schlüpfen in die Rollen von tierischen Helden des fantastischen Königreichs Therion und versuchen, Bösewichte zu ergreifen, um die ausgesetzte Belohnung zu kassieren.

Spielbeschreibung

Wie sich bereits aus dem Spielertitel schließen lässt, sind dabei Hexaeder - im Volksmund kurz "Würfel" genannt - unser wichtigstes Werkzeug. Zu Beginn stehen uns bloß jeweils drei weiße Würfel zur Verfügung, welche Symbole wie Schwerter (1, 2 oder 3), Münzen (2 x je 1) und einen gelben Würfel aufweisen. Im Spielverlauf können wir aber auch bis zu 3 gelbe und/oder 3 rote Würfel unseres Helden-tableaus erwerben, welche unsere Fähigkeiten verbessern.

Die **Steckbriefe** sortieren wir nach ihren Werten, sodass der oberste Steckbrief die niedrigste Belohnung (5 Münzen) zeigt. Schließlich legen wir noch die **Münzen** (in den Werten 1, 5, 10 und 20) als Vorrat für alle erreichbar bereit.



Zu Beginn würfeln wir alle mit unseren 3 weißen Würfeln, um den **Startspieler** zu ermitteln. Wer die meisten Schwerter erwürfelt, legt die entsprechenden Würfel zum Steckbrief. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler beginnt das Spiel.

Sind wir an der Reihe, würfeln wir mit all unseren zur Verfügung stehenden Würfeln. Bis zu zwei Mal dürfen wir nachwürfeln, wobei wir uns jedes Mal frei entscheiden dürfen, welche Würfel wir erneut werfen. Nach dem dritten Wurf steht unser **Würfel-ergebnis** fest, und wir können die zutreffenden Aktionen durchführen.

Schwerter erlauben uns, einen Bösewicht zu verfolgen. Allerdings dürfen bei einem Steckbrief bloß Würfel eines Spielers liegen. Nur wenn wir die Anzahl der aktuell dort liegenden Schwerter überbieten, dürfen wir unsere Würfel zum Steckbrief legen und die anderen Würfel ihrem Besitzer zurückgeben.



Fortsetzung von „Würfelhelden“

Münzen wiederum bringen uns sofort eine Belohnung. Für jeden unserer Würfel, der eine Münze zeigt, dürfen wir eine 1er-Münze aus dem Vorrat nehmen. Weist kein einziger unserer Würfel ein Schwert auf, wird der Betrag sogar verdoppelt ("großer Schatz").



Mit **Würfelsymbolen** können wir schließlich weitere Würfel freischalten, sodass in folgenden Spielzügen mehr Würfel verfügbar sind. Weiße Würfel tragen auf einer Seite ein gelbes Würfelsymbol, gelbe wiederum ein rotes Würfelsymbol. Allerdings befindet sich auf den gelben und roten Würfeln auch jeweils ein "X", welches bewirkt, dass der Würfel sofort wieder auf unser Tableau zurückgelegt werden muss.

Liegen zu Beginn unseres Zuges noch immer unsere Schwerter bei einem Steckbrief, konnten wir den **Bösewicht schnappen** und erhalten dafür die angegebene Belohnung (anfangs bloß 5, schließlich bis zu 15 Münzen). Wir nehmen den Steckbrief an uns und decken den Steckbrief des nächsten Bösewichts auf.

Sobald alle Bösewichte - auch der letzte, gefährlichste und somit auch der mit der höchsten Belohnung - erwisch wurden, endet das Spiel. Haben wir die **höchste Gesamtsumme** aus Belohnungen der Steckbriefe und gesammelten Münzen, sind uns Ruhm und Ehre in Therion gewiss.

Fazit

"Würfelhelden" ist in der Tat wesentlich einfacher gestrickt als das, was man bisher von Richard Garfield gewohnt war: Keine vielfältigen Karteneffekte, keine unzähligen Kombinationsmöglichkeiten, keine großartigen strategischen Feinheiten. Stattdessen ein eingängiges, flottes **Würfelzockerspiel**, das sich daher auch eher an gelegentliche Spieler und an Familien richtet.

Die Würfel bieten prinzipiell **zwei Möglichkeiten, an Punkte zu gelangen**. Das sind zum Einen mal die **Steckbriefe**, für die Schwerter benötigt werden. Um die Belohnung einzusacken, genügt es aber nicht, die aktuelle Zahl an Schwertern zu übertreffen. Die Höchstzahl muss eine ganze Runde lang halten. Nur wenn man wieder an der Reihe ist, und die eigenen Würfel noch immer beim Steckbrief liegen (also nicht überboten wurden), erhält man endgültig den Steckbrief und die damit verbundenen Münzen.

Die Belohnung bekommt man sozusagen **zeitverzögert**. Manchmal gibt es ein wildes **Hin und Her**, wenn stets überboten wird, aber irgendwann einmal geht dies halt nicht mehr. Wenn dann bereits 16 und mehr Schwerter ausliegen, besteht kaum mehr die Möglichkeit, dies noch zu übertrumpfen. In unseren Runden ist es aber auch schon mal passiert, dass 1 oder 2 Schwerter zum Gewinn eines Steckbriefs gereicht haben, wenn die anderen schlecht gewürfelt haben, oder sich auf etwas anderes konzentriert haben.

Aber auch mit Münz-Symbolen lassen sich mitunter viele äh... nun ja **Münzen** gewinnen. Die eine oder andere Münze hier oder dort macht zwar - wie wir in Oberösterreich sagen - das Kraut nicht fett. Gelingt es jedoch, viele Münz-Symbole zu würfeln und gleichzeitig kein einziges Schwert, ja dann verdoppelt sich der Schatz sogleich. Theoretisch lassen sich auf diese Weise in einem Spielzug 18 Münzen sammeln, und somit sogar mehr als der allerletzte, wertvollste Steckbrief einbringt.

Um aber erfolgreich Bösewichte stellen und viele Münzen einsammeln zu können, braucht man im Normalfall mehr als bloß die läppischen drei weißen Würfel. Deshalb kommt auch der Aktion "**Gruppe vergrößern**" eine hohe Bedeutung zu. Auf jedem weißen Würfel ist eine Seite mit einem gelben

Fortsetzung von „Würfelhelden“

Würfelsymbol, auf jedem gelben wiederum eine Seite mit einem roten Würfelsymbol, womit man am Ende des Zuges die entsprechenden Würfel vom Vorrat nehmen und zu seinen aktuellen Würfeln legen darf.

Ab dem folgenden Spielzug stehen einem so **mehr Würfel zur Verfügung**. Gelbe und rote Würfel weisen jedoch auch eine Seite mit einem "X" auf, mit dem man die entsprechenden Würfel wieder verliert und zurück zum Vorrat legen muss. Obwohl man mit Würfelsymbolen im aktuellen Zug weder Bösewichte verfolgen noch Münzen sammeln kann, lohnt sich deren Einsatz, sozusagen als **sinnvolle Investition in die Zukunft**. Man erhöht damit die Chance auf eine höhere Kampfkraft oder eine wesentlich erfolgreichere Schatzsuche.

Natürlich bleibt "Würfelhelden" ein Würfelspiel, so dass man natürlich hauptsächlich **dem wütenden Geschick ausgeliefert** ist. Wenn die Würfel günstig fallen, gelingt alles, anderenfalls schaut man durch die Röhre. Für Gelegenheitsspieler hat das Spiel allerdings genau das richtige Maß. Man hat dennoch einen gewissen Einfluss und fühlt sich trotz des hohen Glücksfaktors keineswegs gespielt. Wie es sich für ein gutes Würfelzockerspiel gehört, lebt das Spiel von Zocken, Riskieren, Spekulieren. Von Hof-

fen und Bangen. Von Fluchen und Jammern bei Pech und von Jubilieren, wenn etwas gelingt. Dementsprechend ist "Würfelhelden" spannender **zu dritt oder zu viert**. Zu zweit macht es hingegen weniger Spaß, da helfen auch die angeführten Regeländerungen nicht viel.

Sicher: Ich hätte mir von Richard Garfield gerne mal wieder einen Meilenstein, ein Meisterwerk wie so viele seiner bisherigen Schöpfungen gewünscht. Strategen und Spielexperten wären wahrscheinlich enttäuscht von der Simplizität von "Würfelhelden". Aber mit diesem **lockeren, unterhaltsamen Spielchen** mit seinen eingängigen Regeln und seiner angenehm kurzen Spieldauer hat der Kultautor sicher nichts falsch gemacht. So kommen nun halt auch Gelegenheitsspieler und Familien in den Genuss eines "echten Garfield".



Wacky

Game News -
Wertung



Zielgruppen-Wegweiser

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

Spielexperten,
erfahrene Spieler
Strategen, Taktiker



Zwei Personen,
Partner, Paare



Familien,
Gelegenheits-
spieler, Glücks-
ritter, Anfänger



Funspieler,
Partyspieler,
größere
Gruppen



Kinder,
jüngere
Spieler



Kriminalfilm
Polen 2018
Regie: Ignacy Trzewiczek, Przemyslaw Rymer & Jakub Lapot
Portal Movies
Dauer: ca. 2,5 Stunden

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: Zwölffmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2023 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Letzten Monat habe ich über die aufstrebende Filmindustrie in Polen berichtet. Hier noch ein Beispiel dafür, dass im Osten ausgezeichnete Filme gedreht werden.

Das Regisseur-Trio Ignacy Trzewiczek, Przemyslaw Rymer und Jakub Lapot lassen die Zuseher eine hochinteressante Kriminalgeschichte, deren Wurzeln in die Zeit des NS-regimes zurückreichen, miterleben und richtig an den Ermittlungen im Labor, in den Archiven und direkt an den Tatorten teilhaben. In fünf Kapiteln tauchen sie mehr in die



Story ein, bis zum atemberaubenden Finale. Die derart realistische und spannende Darstellung der Ermittlungsarbeiten wurde von der Academy auch zurecht mit einer Nominierung zum „Expertenfilm des Jahres 2019“ gewürdigt.

Prädikat: Äußerst 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:

- * Wöchentliche Spielereffen im Hotel Traunerhof (jeden Mittwoch)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener

- Spielefest, ...)
- * Entwicklung neuer Spieleideen
- * Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
- * Spielebestellservice für die Mitglieder
- * auch in **facebook** vertreten