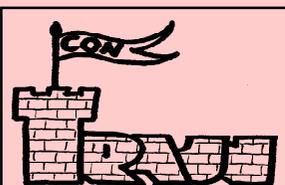


# BAHN FREI FÜR DIE KNOBELRITTER !!

Knobelritter verstehen am 3. Mai wieder nur Bahnhof (S. 1)



367. Ausg. 27. April '23  
Auflage 100 Stück (!!!)  
33. Jg., Abo 15 Euro



## TraunCON 2023

Letzter Aufruf: Ab Mittwoch, dem 17. Mai 2023 beginnen die oberösterreichischen Spieletage im Traunerhof. Das gesamte verlängerte Wochenende um Christi Himmelfahrt - einschließlich Sonntag, dem 21. Mai - findet traditionell die TraunCON statt.

Dieses Mal werden wir sogar versuchen, unsere Klubmeisterschaft im Rahmen der Spieletage durchzuführen. Auf jeden Fall den Termin dick und fett im Kalender anstreichen: **17. - 21. Mai 2023**



Liebe Eisenbahn-Fans,

vor 15 Jahren wurde in Österreich das Unternehmen „westbahn“ gegründet, das seit mittlerweile 12 Jahren in Konkurrenz zur ÖBB Personen befördert. Den Kommentaren der Kritiker zum Trotz hat sich das Unternehmen als wirtschaftlich erwiesen und bewiesen, dass die alte Weisheit stimmt, dass Konkurrenz das Geschäft belebt.

In der Planungsphase war die „**Railroad Ink Challenge**“ noch lösbar, die Zuweisung der Fahrwegkapazitäten erfolgte knapp ein Jahr nach der Firmengründung. Weit länger als „**80 Days**“ dauerte jedoch die Anschaffung passender Zuggarnituren.

Dass auch diese Phase nicht „**voll verplant**“ war, beweist die Tatsache, dass es

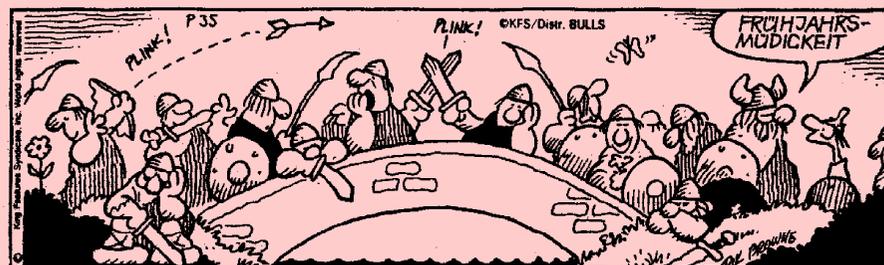
seit 2011 „**freie Fahrt**“ heißt. Schneller lässt sich eine neue Bahnstrecke nur mit „**Gravitrax**“ aufbauen. Das macht zwar mehr Spaß, bringt aber weniger Profit.

Also, feiert nicht zu lange unterm Maibaum, damit ihr am 3. Mai fit seid. Euer Fahrdienstleiter Franky erwartet Euch ab 18:30 Uhr im **Trauner-Hauptbahnhof**.

Bahn frei,  
Euer Oliver



HÄGAR  
DER SCHRECKLICHE



## ritter der knobelrunde

Meisterschaftsspiel ist das im letzten Jahr mit unserem Knobelpreis ausgezeichnete „Arche Nova“ von Mathias Wigge (Feuerland Spiele). Wir hoffen auf rege Teilnahme der Knobelritter.

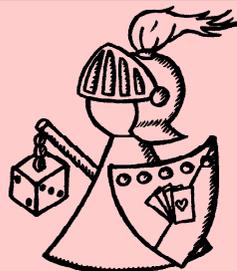
### Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter [traunerhof@traunerhof.at](mailto:traunerhof@traunerhof.at) ist Sonntag, der 16. Mai 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!

### Zwischenstand

Hier der aktuelle Zwischenstand nach 4 Wertungsabenden:

1. Prinz Franky	78
2. König Jakob	56
3. Baron Thomas L.	40,5
4. Baron Oliver	38,5
5. Ritter Luca	38
Herzog Reinhold	38
7. Königin Nicole	32
8. Prinzessin Ute	25
9. Baron René	19
10. Sir Johannes	18
Kammerzofe Andrea	18
11. Herzog Roland	15
Knappe Marcel	15



### Neues vom Trauner Spielekreis



### TraunCON 2023

Noch einmal zur Erinnerung: Die oberösterreichischen Spieletage - kurz: TraunCON - finden traditionell jeweils am verlängerten Wochenende um Christi Himmelfahrt statt. Heuer also vom **Mittwoch, den 17. Mai bis einschließlich Sonntag, den 21. Mai 2023**. Im Rahmen der Spieletage soll auch die Klubmeisterschaft ausgetragen werden, und zwar am Samstag, den 20. Mai 2023 ab 14:00 Uhr.

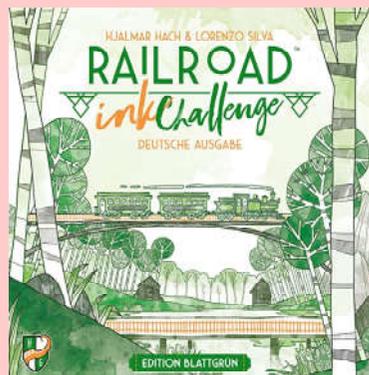


### LinzCON

Ebenfalls im Mai, genauer gesagt am Freitag, den 5. und am Samstag, den 6. Mai 2023 - jeweils von 14:00 Uhr bis 21:00 Uhr - findet die LinzCON statt. Veranstaltungsort ist das Volkshaus Keferfeld-Öed in der Landwiedstraße 65, 4020 Linz. Es wird wieder jede Menge Ausstellungen („Zug & Spiel“, Geschichte des Spiels) und Aktivitäten (Flohmarkt, etc.) geben, der Eintritt ist wie immer frei. Über zahlreiche Besuch freut sich Ewald Wolfsgruber.

# Game News - Spielekritik

Na, wenn schon das Wort „Railroad“ im Spieletitel vorkommt, kann man getrost davon ausgehen, dass es schon irgendwie zum Thema „Eisenbahn“ passen wird...



**Titel:** Railroad Ink Challenge - Blattgrün  
**Art:** Roll & Write Game  
**Autoren:** Lorenzo Silva & Hjalmar Hach  
**Verlag:** Horrible Games  
**Jahrgang:** 2020  
**Spielerzahl:** 1 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Dauer:** ca. 30 Minuten  
**Preis:** Euro 19,90

## Einleitung

Es ist eine himmelschreiende Ungerechtigkeit! Da sind in einem Spiel die beiden Elemente Schiene und Straße vollkommen gleichwertig, auf jeder Tafel finden sich gleich viele Ausfahrten für beides, auf den Würfeln sind Gleis- und Straßensymbole ebenfalls gleichmäßig verteilt. Und dennoch wird die Straße sowohl auf dem Cover, auf dem ein Zug abgebildet ist, als auch im Titel - "Railroad Ink" - gänzlich



ignoriert. Sicher: Der Individualverkehr sorgt für mehr Umweltverschmutzung und Lärm, aber SO herablassend kann man mit den Straßen einfach nicht umgehen!

Dass dies selbst in der neuesten Ausgabe "Railroad Ink Challenge" nicht geändert wurde, ist schlicht und ergreifend beschämend.

## Spielbeschreibung

"Railroad Ink Challenge" ist in seinen Grundzügen (Ha, der musste einfach sein!) mit dem Original weitgehend gleichbleibend. Sandra hat das Spiel ja schon rezensiert, daher verweise ich hier auf die Regeln von "Railroad Ink", nachzulesen in den Game News Nr. 344 (27. Mai 2021).

Aber was hat sich dann geändert? Es sind drei unscheinbare Sachen, die wir nun im Spiel antreffen. Auf den Spielertafeln finden wir nun auf einigen Feldern **Gebäude** eingezeichnet. Sobald ein Spieler auf einem solchen Feld eine Schiene oder eine Straße einzeichnet, kann er den damit verbundenen Effekt "aktivieren". Es gibt drei unterschiedliche Gebäude, jede Art bietet

einen anderen **Spezialeffekt**.

Wenn man eine **Fabrik** aktiviert, darf man einen der Streckenwürfel, der diese Runde geworfen wurde, "duplizieren", also ein zweites Mal einzeichnen. Wird eine **Siedlung** durch einen Bahnhof aktiviert, wird ein Feld der entsprechenden Leiste im Wertungsbereich angekreuzt. Am Ende bringt jedes angekreuzte Feld bei der Wertung 2 Zusatzpunkte ein. Auch bei der Aktivierung einer **Universität** wird ein entsprechendes Feld angekreuzt. Wird auf diese Weise das dritte Universitätsfeld markiert, darf man sofort 1 der noch zur Verfügung stehenden Spezialstrecken einzeichnen, welche auch nicht zur normalen Begrenzung zählt.

Die nächste Änderung sind die **Aufgaben**. Zu Beginn des Spiels werden drei zufällige Aufgabenkarten gezogen, welche für diese Partie gelten. Eine Aufgabenkarte kann beispielsweise verlangen, dass eine Schleife aus Strecken gebildet wird, die am selben Punkt beginnt und endet. Oder dass man irgend etwas auf mindestens drei Eckfeldern einzeichnet. Der erste Spieler, der eine Aufgabe erfüllt, erhält 4 Punkte, der zweite noch 2 Punkte, alle anderen nur mehr 1 Punkt.

## Fortsetzung von „Railroad Ink - Challenge“

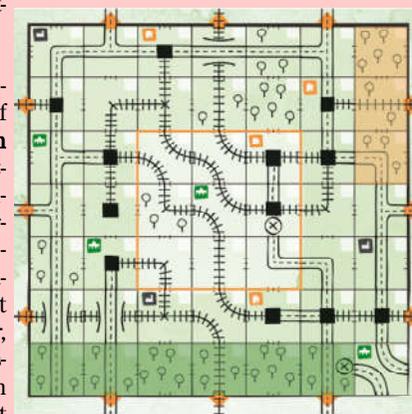
Die dritte Neuerung fällt auf den ersten Blick kaum auf. Einige der Würfelseiten weisen nämlich **andere Streckenverläufe** auf. Da gibt es nun Endstationen, Bahnhöfe, welche Schienen und Straßen verbinden, und sogar Würfel mit 2 nicht zusammenhängenden Kurven auf einer Würfel-seite. Die damit verbundenen Wahrscheinlichkeiten sollten bei der Planung doch etwas beachtet werden.

All diesen Änderungen wurde auch auf der **verbesserten Spielertafel** mit zusätzlichen Feldern zum Ankreuzen, sowie einer erweiterten Wertungszeile Rechnung getragen. Wie immer gewinnt am Ende jener Spieler, der insgesamt die höchste Anzahl an Punkten erzielt, nur dass es jetzt halt ein paar Dinge mehr zu bedenken gilt.

## Fazit

"Railroad Ink Challenge" wird im selben praktischen Schachtelformat angeboten, auch die grafische Gestaltung ist an den Vorgänger angepasst. Dadurch ist ein gewisser **Wiedererkennungswert** gegeben. Schön ist, dass man sich darauf auch verlassen kann, denn wer das Original liebt, wird auch mit diesem Spiel mit Sicherheit nicht enttäuscht werden.

Trotzdem hat mich das Spiel selbst bei meiner ersten Partie **völlig überrascht**. Ich habe ja mit der Edition "Tiefblau" schon mindestens 3 Dutzend Partien absolviert, musste aber feststellen, dass die Automatismen, die ich mir angewohnt habe, überhaupt nicht funktionierten. Statt wie üblich zwischen 50 und 60 Punkten erzielte ich - trotz zusätzlicher Punktemöglichkeiten! - gerade mal 38 Punkte, was mich ziemlich perplex ließ.



Es sind die **neuen Streckenführungen** auf den Würfeln, die ein **Umdenken** erfordern. Sie lassen Sackgassen entstehen, manchmal sogar Strecken innerhalb der Tafel, die keinerlei Verbindung zu einer Ausfahrt aufweisen. Insgesamt ist die Streuung nun wesentlich größer, da es richtig miese (oder schwierigere), aber auch wirklich gute Würfel-seiten gibt, worauf man sich erst taktisch einstellen muss.

Zum anderen finden wir jetzt - auch ohne die Er-

weiterungswürfel - **mehr Aspekte, die es zu berücksichtigen gilt**. Gebäude etwa wollen möglichst sinnvoll genutzt werden. Zum Beispiel sollte man nur dann tatsächlich auf ein Feld mit einer Fabrik bauen, wenn man einen brauchbaren Streckenwürfel duplizieren kann. Und die Aufgabenkarten sorgen für eine gewisse **Interaktion**, nämlich um ein Wettrennen um die dafür zu vergebenden Punkte, was es bei "Railroad Ink" gar nicht gegeben hat.

Die Grübelphasen sind aus diesem Grund nun doch etwas länger, die Spieldauer steigt um ein paar Minuten. Aus einem lupenreinen Familienspiel, an dem sich jung und alt beteiligen können, ist somit **fast schon ein Kennerspiel** geworden, wie ich auch in einer meiner eher lockeren Spielrunden aus Gelegenheitsspielern feststellen musste, die mit den zusätzlichen Regeln schon ein wenig überfordert war.

Die **mitgelieferten Erweiterungen** machen das Spiel auch nicht einfacher. Wie schon bei den ersten Editionen "Tiefblau" und "Knallrot" kommen hierfür auch zusätzliche Würfel zum Einsatz, welche hier in Grün gehalten sind. Mit diesen Sonderwürfeln, die nicht eingezeichnet werden müssen, und deren Strecken auch nicht zwingend mit anderen Feldern verbunden sein müssen, lassen sich **Extrapunkte** erzielen.

## Fortsetzung von „Railroad Ink - Challenge“

Auch kann die Zahl der Runden von Erweiterung zu Erweiterung variieren. Neu ist, dass für jede Erweiterung auch drei **dazugehörige Aufgabenkarten** vorhanden sind, von denen nun eine auf zufällige Weise Teil der drei für diese Partie gültigen Aufgaben wird. Hier nun in Kurzform, auf welche Weise mit den beiden enthaltenen Erweiterungen gepunktet werden kann.

Mit den **Waldwürfeln** (dunkelgrün) kommt es darauf an, zusammenhängende Waldfelder zu bilden, denn für die beiden größten Gruppen mit Waldbestand erhält man Punkte (2 Punkte pro Feld für die größte, bloß ein Punkt pro Feld für die zweitgrößte Gruppe). Diese Erweiterung wird nur über sechs Runden gespielt und hat den Schwierigkeitsgrad "einfach".

Die **Pfadwürfel** (hellgrün) tragen Pfade, welche zu den Ecken der Felder führen. Pfade an Ecken dürfen automatisch mit angrenzenden Bahnhöfen weiterverbunden werden. Die Extrapunkte am Spielende hängen davon ab, wie viele Bahnhöfe man mit Pfaden in seiner größten Gruppe miteinander verbinden konnte. Auch hier geht eine Partie nur über sechs Runden, es ist aber schon wesentlich komplexer (Schwierigkeitsstufe "hoch").

Um ein wenig auf die aktuelle, und hoffentlich bald deutlich verbesserte Situation des Brettspiels einzugehen, hier noch ein paar Worte zur beinhalteten **Solovariante**. Selbstverständlich kann man wie schon beim Vorgänger - auch hier allein auf "High Score Jagd" gehen. Für die Aufgabenkarten gibt es dafür **Zeit-**



darus nacheinander sein persönliches Würfelset zusammen, um in der Zeichenphase schließlich die entsprechenden Strecken einzutragen. Die gewählten Würfel bestimmen dann auch den Startspieler der nächsten Runde. Klingt interessant. Ich konnte diese Variante jedoch noch nicht ausprobieren, außerdem gefällt mir persönlich das normale Spiel schon gut genug.

"Railroad Ink" ist an und für sich schon ein tolles Spiel. Das neue "Railroad Ink Challenge" hat es aber problemlos auf die Spitzenposition meiner liebsten "Roll & Write"-Spiele geschafft. Und wie man so hört, ist damit noch lange nicht Schluss, denn bald sollen auf Deutsch auch sieben kleine **Erweiterungspacks** erscheinen.

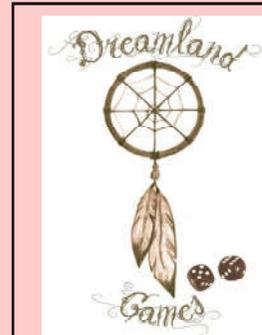
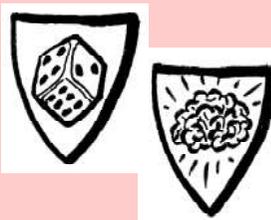
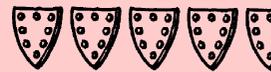
**begrenzungen**. Die erste Aufgabe muss innerhalb von 3 Runden erledigt werden, um die volle Punkteanzahl zu bringen, für die 2. und 3. Aufgabe hat man 4 bzw. 5 Runden Zeit. Auf diese Weise hat man auch solo eine gewisse "Challenge".

In der Regel wird auch noch eine **Draft-Variante** beschrieben. Sie ist nur dann möglich, wenn pro Spieler irgendein Exemplar des Spiels verfügbar ist. Jede Runde wird dann in 3 Phasen unterteilt. In der Würfelphase würfelt reihum jeder 2 Würfel aus dem gesamten Würfelvorrat, bis doppelt so viele Würfelpaare als Spieler ausliegen. In der Draftphase stellt sich jeder sich

erweitern. Die erste Aufgabe muss innerhalb von 3 Runden erledigt werden, um die volle Punkteanzahl zu bringen, für die 2. und 3. Aufgabe hat man 4 bzw. 5 Runden Zeit. Auf diese Weise hat man auch solo eine gewisse "Challenge".



### Game News - Wertung



## 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](http://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.



## HALL OF GAME

Es sind eigentlich seit geraumer Zeit immer dieselben Spiele, welche viele Stimmen sammeln. Deswegen verwundert es auch kaum, dass sich die Reihenfolge kaum ändert. Nach wie vor liegt DIE ROTE KATHEDRALE an der Spitze, sogar mit komfortablen Vorsprung. Dahinter finden sich gleichauf DISCORDIA und CASCADIA auf dem 2. Platz. An viert Stelle dann SCOUT, und auch KHÔRA ist wieder in den Top Five zu finden (5.).

Es schaut deshalb stark danach aus, dass es in Bälde zwei Spiele in unsere „Hall of Games“ schaffen werden: DIE ROTE KATHEDRALE mit hoher Wahrscheinlichkeit im Juni, SCOUT vielleicht schon im nächsten Monat. Für viele Spiele hängt ein Aufstieg davon ab, ob sie mal den notwendigen 1. Platz erreichen.

Andere Spiele tun sich schwer, die Massen zubegeistern und finden sich Monat für Monat im punktelosen „Niemandland“. Für 2 Spiele ist es hingegen vorerst vorbei: PALEO und TERRA NOVA sind rausgefallen. Die beiden Neuvorschläge sind: Das interessante DISTILLED (2x), sowie - wieder einmal! - FYFE (2 x).

### Die Wertung:

1. Die Rote Kathedrale	5/+	16/-0/21/=
2. Discordia	5/+	8/-0/13/=
Cascadia	3/+	10/-0/13/+
4. Scout	3/+	9/-0/12/+
5. Khôra	5/+	6/-0/11/-
6. Dune Imperium	4/+	6/-0/10/-
7. Woodcraft	4/+	4/-0/8/-
8. Everdell	2/+	5/-0/7/=
9. Die wandelnden Türme	1/+	3/-0/4/=
10. Merchants Cove	1/+	1/-0/2/-
Maracaibo	1/+	1/-0/2/-
Council of Shadows	*1/+	2/-1/2/+
13. Paleo	1/+	1/-1/1/-
Terra Nova	1/+	1/-1/1/-

Vorschläge: Distilled (2 x), Fyfe (2 x)

# Game News - Spielekritik

Okay, wir wissen alle, dass in der literarischen Vorlage nicht nur mit dem Zug gefahren wird, trotzdem finde ich das Spiel passend zum Thema...



**Titel:** 80 Days  
**Lauf- und Sammelspiel**  
**Autor:** Emanuele Briano  
**Verlag:** Piatnik Spiele  
**Jahrgang:** 2022  
**Spielerzahl:** 2 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 50 Minuten  
**Preis:** ca. Euro 35,-

## Einleitung

Ein Satellit umrundet die Erde in knapp 90 Minuten. Der Rekord mit einem Flugzeug liegt bei ca. 46 Stunden. Und selbst mit einem Fahrrad gelang es im Jahre 2019 einem Schotten, es in 79 Tagen einmal um die ganze Welt zu reisen. Vor ziemlich genau 150 Jahren war eine Weltumrundung aber noch eine ganz andere Herausforderung.

Und so verwundert es nicht, dass Jules Verne's "In 80 Tagen um die Welt" damals als Science Fiction-Roman galt.



## Spielbeschreibung

Der **Spielplan** zeigt - ungewohnterweise - ganz im Westen der Karte den Startpunkt der Reise, natürlich London. Das liegt daran, dass wir - genauso wie Phileas Fogg und sein Diener Passepartout - gen Osten reisen, die Erde somit in Richtung Sonnenaufgang umrunden. Wir bewegen uns also durch Asien, über den Pazifik, quer durch den ameri-kanischen Doppelkontinent und schließlich über den Atlantik zurück in die britische Hauptstadt, welche sich somit ein zweites Mal, diesmal am östlichen Rand auf dem Plan befindet. Dieser Kunstgriff ist notwendig, da die Erdkugel nicht anders auf einer zweidimensionalen Karte dargestellt werden kann.

Der Plan ist übersät von **Städten**, welche als Etappenziele dienen. Jede Stadt ist einem von 3 **Symbolen** zugeordnet: blaues Dreieck, rotes Quadrat oder rot-blauer Kreis. Damit wird unter anderem angezeigt, welche Ausrüstungsgegenstände dort zu erwerben sind. Zwischen den Städten verlaufen Verbindungen in einer von drei Arten: Schifffahrtlinien, Eisenbahngleise oder Spezialfahrt. Wir ahnen es schon: Mit den entsprechenden **Fortbewegungsmitteln**

können wir von Stadt zu Stadt reisen, um es innerhalb der vorgegebenen Dauer von 80 Tagen (unterteilt in 5 Perioden zu je 16 Tagen) zurück nach London zu schaffen.

Was wir unbedingt für unsere Weltreise brauchen, ist Geld! Zu Beginn jeder Periode bestimmt eine zufällige **Zeitungskarte**, wie viele Münzen wir neu erhalten, und welcher Effekt oder welche Sonderregel für diese Periode gilt. Danach folgt die **Hauptphase** des Spiels, in der wir nacheinander je 1 Aktion durchführen, bis alle gepasst haben.

Als Aktion können wir **A. Reisen**, indem wir den notwendigen Obolus aus unserem Böslerl auf das Feld des gewünschten Fortbewegungsmittels (auf dem Plan links unten) legen, wodurch sich die Kosten für jede weitere Nutzung erhöhen. Die erste Reise auf jedem Feld kostet somit bloß 1 Münze, jede weitere Fahrt dann um 1 Münze mehr.

Mit der Aktion **B. Kaufen** können wir wiederum **Ausrüstungsgegenstände** beschaffen. Befinden wir uns in einer blauen Stadt, können wir blaue Gegenstände kaufen (Hut, Mantel oder Schuhe), während wir in roten Städten entsprechend an rote Gegen-

## Fortsetzung von „80 Days“

stände (Revolver, Schirm oder ebenfalls Schuhe) gelangen können. Auch die Preise hierfür werden auf dieselbe einfache Weise geregelt, indem wir Münzstapel auf die passenden Felder am unteren Rand des Spielplans legen. Eine Besonderheit ist der Schwarzmarkt, bei dem der Standort unserer Figur nicht relevant ist, dafür jedoch der Zufall - in Form eines Würfels - bestimmt, welchen Gegenstand wir erhalten. Wir können übrigens nicht mehr Gegenstände mit uns schleppen, als in unseren Koffer passen.

Ausrüstung? Wozu brauchen wir diese denn? Nun ja, einerseits beim Reisen zur Begleichung der zusätzlichen **Linienkosten**, welche auf einigen Strecken abgebildet sind. Andererseits zum Bestehen von Abenteuern. Es genügt nämlich nicht, einfach nur rechtzeitig zurück nach London zu gelangen. Um in London überhaupt einreisen zu dürfen, müssen wir mindestens 4 Abenteurer bestanden haben. Wir fangen bereits mit einer **Abenteurkarte** an. Um diese erfolgreich (und punkteträchtig) ablegen zu können, müssen wir ihre Bedingung erfüllen, indem wir an einem Ort mit passendem Symbol die abgebildeten Gegenstände abgeben und eine eventuelle Belohnung erhalten. Danach ziehen wir zwei neue Abenteurkarten nach, von denen wir eine behalten dürfen.



## Fazit

Nachdem nur 80 Tage, besser gesagt 5 Perioden Zeit für die Weltreise bleiben, ist Bummeln nicht angesagt. **Stetes Vorwärtskommen ist wichtig**, um die Aufgabe erfolgreich zu meistern. Außerdem gilt es, mit seinen Ressourcen, vor allem dem knappen Geld, besonders klug hauszuhalten.

Bei der **Wahl der richtigen Route** ist es klüger, antizyklisch vorzugehen, also andere Strecken zu wählen als seine Mitbewerber. Da ein Verkehrsmittel mit jeder Benutzung teurer wird, ist es nicht ratsam, dieselben Strecken wie vorangegangene Spieler zu verwenden, weil man sonst immer mehr Münzen als diese dafür aufwenden muss.

Aber auch die Erfordernisse der aktuellen **Abenteurkarte** sollten bei der Entscheidung der Route in Betracht gezogen werden. Dass also nach Möglichkeit solche Orte als Etappenziel gewählt werden, an denen man benötigte Gegenstände erhalten und/oder Aufträge erfüllen kann. Es steckt also schon hierin mehr Planung als auf den ersten Blick den Anschein hat.

Dazu kommt noch das **Management mit erworbenen Gegenständen**. Diese kann man nicht einfach so sammeln, sondern muss sie vielmehr in seinem 5 x 3 Felder großen Koffer unterbringen. Die Gegenstände nehmen unterschiedlich viel Platz ein, von 2 Feldern (Schuhe) bis 6 Felder (Mantel), sodass es notwendig ist, sie wie bei "Tetris" gut zu schichten. Diese originelle Handhabung verhindert Horten und verlangt vorausdenkendes Einkaufen und rechtzeitiges Ausgeben der Gegenstände.

Interessant ist, dass es **nicht von Vorteil ist, zu früh**

## Fortsetzung von „80 Days“

**London zu erreichen.** Zwar sind die Punkte der Ankunftsarten höher, je früher man ins Ziel kommt, aber der wichtigste Quelle für Siegpunkte stellen bestandene Abenteuer dar. Wer bereits in London ist, erhält spezielle Abenteuerkarten, welche in der Hauptstadt selbst erledigt werden können, diese bringen aber doch um einiges weniger ein. Ich habe es schon selbst schmerzhaft erleben müssen, eine bereits gewonnene geglaubte Partie doch noch zu verlieren, weil ein Mitstreiter vor seiner Rückkehr noch mehr höherwertige Abenteuer bestehen konnte.

Das oben beschriebene Grundspiel ist schon ganz solide und sorgt - besonders für unerfahrene Spieler - für eine ausreichend große Herausforderung. "80 Days" bietet aber durch einige zusätzliche Elemente noch **mehr Varianz**. So findet sich auf der Rückseite des Spielplans eine alternative Landkarte, zwar mit denselben Verbindungen und sogar denselben Verkehrsmittel. Allerdings sind die Linienkosten nicht aufgedruckt, stattdessen werden dafür **zufällige Linienplättchen** ausgelegt. Somit gibt es für jede Partie eine etwas andere Ausgangssituation.

Auch das Passen ist auf diesem Plan anders geregelt. Wer passt, darf sich eines der offen ausliegenden **Passplättchen** nehmen, welche kleinere Sofortvorteile brin-

gen, wie beispielsweise ein bisschen Körpergeld (in Form von 2 Münzen), eine kostenlose Spezialfahrt oder den Startspielermarker.

Und schließlich gibt es noch die **Assistentenkarten**, welche jedem Spieler eine individuelle Fähigkeit verleihen. Dies kann ein zusätzlicher Koffer sein ("Jean, der starke Helfer"), ein Gegenstandstausch 1 x pro Periode ("Jill, die kühne Zauberkünstlerin") oder die Möglichkeit, stets als Aktion für 2 Münzen einen Hut kaufen zu können ("Paul der sensible Hutmacher"). 10 verschiedene Assistenten sorgen für genug Abwechslung, die daraus resultierende Asymmetrie für einen höheren Wiederholungsreiz.

Das **Spielmaterial** ist solide und von guter Qualität, mit viel Holz (Münzen, Figuren), stabilen Plättchen und großformatigen Karten. Die graphische Gestaltung ist eher Comic-artig. Ein paar kritische Anmerkungen muss ich dennoch loswerden. So sind die Symbole - vor allem auf den Abenteuer- und Assistentenkarten - nicht sofort intuitiv zu erfassen. Man muss beispielsweise schon ganz genau schauen und die Regel penibel studieren, um zu erkennen, ob als Effekt nur die Reisekosten oder auch die Linienkosten wegfallen.

Und dann hat der Verlag auch noch 2 Päckchen an



Abenteuerkarten beigelegt, von denen man die **Karten in Französisch** nicht benötigt. Dabei geht es um den übersetzten Text gar nicht um spielrelevante Informationen, sondern bloß um Flavourtext, der hauptsächlich der Atmosphäre dient, mit ironischen Querverweisen auf andere literarische Werke jener Epoche.

Dies beeinflusst aber das spielerische Vergnügen keineswegs. "80 Days" ist ein schönes, abenteuerliches Wettrennen mit angenehmer Spieldauer und ohne komplizierte Regeln, welches aber dennoch ein wenig an Überlegung erfordert. Die Altersangabe liegt deshalb richtigerweise bei "ab 10 Jahren". Als **gehobenes Familienspiel** kann ich es durchaus empfehlen.

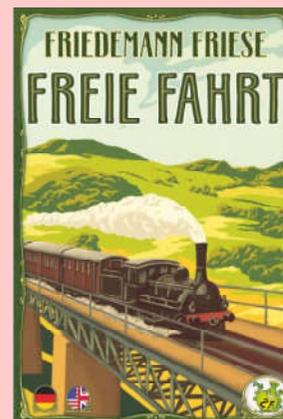
*Wesley*

Game News -  
Wertung



## Game News - Spielekritik

Friedemann Friese's Vorstellung eines Eisenbahnspiels enthält natürlich - wie könnte es anders sein! - zwei „F“ im Titel...



Titel: **Freie Fahrt**  
Art: **Eisenbahnspiel**  
Autor: **Friedemann Friese**  
Verlag: **2F Spiele**  
Jahrgang: **2021**  
Spielerzahl: **1 bis 5 Spieler**  
Alter: **ab 10 Jahren**  
Dauer: **50 bis 90 Minuten**  
Preis: **Euro 47,90**

### Einleitung

Bahnfahren ist glücksabhängig!

Eisenbahnspiele sind quasi zeitlos und beliebt - deshalb erscheinen immer mal wieder neue. Nun hat auch Friedemann Friese ein Spiel dieses Genres veröffentlicht.

### Spielbeschreibung

Ende des 19. Jahrhunderts in Europa. Wir bauen ein

**Streckennetz** auf, verbinden die Städte miteinander, sichern uns interessante Reiserouten und lassen Züge fahren. Wie man es eben bei einem Eisenbahnspiel erwartet.

Wer an der Reihe ist, führt **eine einzige Aktion** durch: In den allermeisten Fällen wird der Spieler entweder ein bis zwei Schienen aus seinem Vorrat auf den Plan legen oder seinen Zug bis zu zwei Städte weit bewegen und anschließend gegebenenfalls eine neue Reiseroute wählen.

Dieser Wahl kommt eine entscheidende Bedeutung zu. Zur Auswahl stehen immer **sechs offen ausliegende Reiserouten aus drei Karten**. Nur die beiden direkt untereinander liegenden Karten dieser Route können gemeinsam gewählt werden, wobei die jeweils obere Karte des Kartenpaares automatisch die Startstadt wird und die andere Stadt die Zielstadt. Wählen kann man ein Kartenpaar aber überhaupt nur, wenn man gerade mit seinem Zug die anvisierte Startstadt erreicht.

Wer eine Route auslegen beginnt, markiert sie mit einem **Besitzmarker** seiner Farbe. Die eigenen Routen darf man kostenlos befahren, doch will man die Route eines Mitspielers nutzen, muss



man ihm dafür eine Münze geben - das wird man also zu vermeiden versuchen. Durch diese Zahlung wird die Strecke **„verstaatlicht“** und kann ab jetzt von allen Spielern kostenfrei genutzt werden.

Münzen werden auch gebraucht, um wieder fünf neue Schienen zu erhalten. Wer kein Geld hat oder keins ausgeben will, muss eine Runde aussetzen, um sich mit neuen Schienen zu versorgen.

Hat ein Zug die **Zielstadt erreicht**, werden die beiden Karten der Reiseroute abgelegt und bringen am Ende Punkte. In der ersten Phase der Partie darf man sich erst dann eine neue Reiseroute aussuchen. Im späteren Spielverlauf kann man auch zwei Reiserouten gleichzeitig besitzen, was zu mehr Flexibilität führt.

Sind alle Stadtkarten aufgebraucht, darf jeder Spieler individuell **aus der Partie aussteigen** und erhält dann



## Fortsetzung von „Freie Fahrt“

pro Runde, in der seine Mitspieler noch weiterspielen, eine Münze. Jede Münze zählt bei der Wertung drei Siegpunkte. Für jede Stadtkarte gibt es fünf Punkte, und sollte man von einer Stadt mehr als eine einzige Karte haben, bringt jedes weitere Exemplar nur noch zwei Siegpunkte ein. Wer insgesamt die **meisten Punkte** sammeln konnte, gewinnt.



### Fazit

Natürlich vergleicht man ein neues **Eisenbahnspiel** gern mit den bereits existierenden Veröffentlichungen in diesem Bereich. Und da fällt auf, dass "Freie Fahrt" in vielen Punkten an "Trans America" und "Zug um Zug" erinnert. Diese beiden Spiele werden miteinander kombiniert und durch ein interessantes Wertungssystem sowie ein taktisches Element bei der Wahl der neuen Strecken ergänzt.

Doch natürlich ist **auch viel Glück dabei**, ob gerade gut passende Karten ausliegen oder ein anderer Spieler sie wegschnappt. Dass man

die Startstadt einer neuen Route mit seinem Zug erreichen muss, wenn man sich die entsprechenden Karten nehmen will, ist ein stark limitierender Faktor. Und auch die Tatsache, dass man die Reihenfolge der ausliegenden Karten bei der Wahl nicht ändern darf, schränkt die Möglichkeiten ein.

Natürlich versucht jeder, seine **eigenen Strecken geschickt mehrfach zu nutzen**, sofern die Kartenauslage

das bei der Wahl neuer Reiserouten erlaubt. Wer also geografisch passende Kombinationen bekommen kann, hat einen gewaltigen Vorteil. Um diesen etwas abzumildern, bringen Karten bereits zuvor angesteuerter Städte allerdings weniger Punkte.

Die **Regeln sind einfach**, überschaubar und stimmig. Positiv ist außerdem, dass auf unnötigen Schnickschnack mit zahlreichen Sonderregeln verzichtet wird. Das Spiel hat mehr Tiefe als beispielsweise "Zug um Zug", ist aber nicht besser, sondern „fummeliger“.

"Freie Fahrt" ist interessant und macht Spaß – aber für den relativ hohen Glücksfaktor und

für das, was es bietet, dauert es **leider zu lang**. Es handelt sich um ein solides Spiel, das über maximal eine Stunde Spielzeit tragen würde, doch insbesondere zu viert oder fünft dauert eine Partie wesentlich länger, vor allem wenn Grübler am Tisch sitzen.

Schade, ich würde es gern mehr mögen, da es **wirklich gute Ansätze** hat. Und es ist ja durchaus kein schlechtes Spiel, aber eben leider auch kein uneingeschränktes gutes ...

# Birgit Irgang

Game News -  
Wertung



## Game News - Spielekritik

Eigentlich geht es im nächsten Spiel nicht um Eisenbahnen, sondern um U-Bahnen. Aber fahren diese nicht auch auf Schienen? Eben! Quod errat demonstrandum...



Titel: **Voll verplant**  
Art: **Flip & Write-Spiel**  
Autor: **Hisashi Hayashi**  
Verlag: **Schmidt Spiele**  
Jahrgang: **2022**  
Spielerzahl: **1 bis 6 Spieler**  
Alter: **ab 8 Jahren**  
Dauer: **ca. 20 Minuten**  
Preis: **Euro 12,90**

**Optimierungsaufgabe**  
ÖPNV

In den letzten Jahren sind massenweise „Roll and Write“- und „Flip and Write“-Spiele erschienen. Inzwischen ist es für eine Neuheit dieses Genres deshalb gar nicht mehr so einfach, die Spieler zu überzeugen.

### Spielbeschreibung

Bei "Voll verplant" versucht jeder Spieler, sich im

Netz der **U-Bahn-Linien** einer Stadt zurechtzufinden. Es gibt **vier verschiedene Städte** zur Auswahl, die jeweils neun oder zehn U-Bahn-Linien haben. Diese verlaufen teilweise parallel zueinander oder kreuzen sich, sodass **Umsteigepunkte** entstehen. Für jede Linie stehen ein bis vier Kästchen zur Verfügung – so oft darf der Spieler bei den Stationen dieser Linie eine Eintragung vornehmen. Es gilt, alle Stationen möglichst vieler Linien auszufüllen.

Wie bei solchen Spielen üblich, hat jeder ein **eigenes Wertungsblatt**, und die aufgedeckte Karte gilt für alle. Wird beispielsweise eine 3 aufgedeckt, entscheidet sich jeder Spieler für eine U-Bahn-Linie, bei der er nun – beim Start beginnend – hintereinander drei Stationen ankreuzt. Die 3 trägt er in eins der Kästchen dieser Linie ein.

Schnell erkennt man, dass es bei den Linien zu wenige Kästchen gibt, um alle Stationen anzukreuzen. Deshalb ist es wichtig, **parallel verlaufende Linien geschickt zu nutzen**, damit man beispielsweise bei der hellgrünen Linie Kreuze macht, von denen auch die dunkelgrüne Linie profitiert. Stößt man beim Ankreuzen auf eine bereits

verwendete Station, endet der Spielzug, und eventuell noch nicht eingetragene Kreuze verfallen – doch das gilt es zu vermeiden.

Außerdem gibt es **Sonderkarten**, mit denen ein Überspringen bereits gesetzter Kreuze möglich ist. Wird die Karte 6 aufgedeckt, werden alle Karten neu gemischt, nachdem alle Spieler bei einer Linie bis zu sechs Kreuze eingetragen haben.

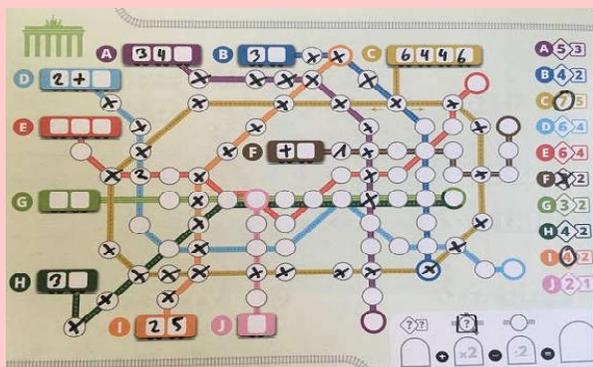
Wichtig ist auch die „**Umsteigemöglichkeit**“: Angrenzend an die aktuell letzte verwendete Station einer Linie zählt der Spieler, wie viele Linien sich an dieser Station kreuzen. Die entsprechende Zahl trägt er dort ein – sie bringt am Ende Pluspunkte.

Die einzige Möglichkeit, keine Eintragung in ein Kästchen einer Linie machen zu müssen, ist die „**Freifahrt**“:



**Fortsetzung von „Voll verplant“**

Dabei darf man eine beliebige Station ankreuzen, bei der es sich nicht um die erste freie Station einer Linie handeln muss; und es muss eben aus-nahmsweise kein Kästchen ausgefüllt werden.



Wer eine Linie als Erster vollendet, bekommt dafür mehr **Punkte** als Mitspieler, die das erst im späteren Verlauf der Partie schaffen. Am Ende zählt jeder außerdem seine noch leeren Stationen und erhält die Hälfte dieser Zahl als Minuspunkte.

**Fazit**

Für manche der vier Stadt-Spielpläne gibt es **kleine Sonderregeln**, aber im Grunde ist das auch schon alles. Darüber hinaus gibt es, wie bei den meisten „Roll/Flip and Write“-Spielen, auch eine **Variante für Solo-Spieler**. Diese bietet der Verlag auch zum Online-Spielen an.

Trotz der wirklich einfachen Regeln gibt es **durchaus knifflige Entscheidungen** zu

treffen, wie etwa: Wann gebe ich eine Linie ganz auf? Warte ich auf eine bestimmte Karte? Sollte ich jederzeit für die „Umsteigemöglichkeit“ gut gerüstet sein? Kurzum: Was man wann wo einträgt oder ankreuzt, will Zug für Zug gut überlegt sein.

Zugegebenermaßen steckt **etwas Verwaltungsaufwand** in "Voll verplant", und es ist eine Menge Konzentration erforderlich, um nicht versehentlich leere Stationen zu übersehen oder Kreuzchen bei einer Linie zu setzen, die gar kein freies Kästchen mehr hat. Das ist **etwas unübersichtlich**, und unter Umständen sollten die Spieler zwischendurch prüfen, ob sie alle noch dieselbe Anzahl freier Kästchen haben. Dass dieses Spiel ziemlich trocken ist, versteht sich von selbst und passt ja auch zum Thema ...

Natürlich ist beim Aufdecken der Karten **auch Glück dabei**: So kann es vorkommen, dass lange keine ersehnte Karte zum Überspringen kommt oder die Karten mit den großen Zahlen gefühlt zu spät verfügbar sind, weil die Karten

schon wieder gemischt werden mussten.

Obwohl "Voll verplant" insbesondere für Einsteiger etwas anstrengend ist, sind die flotten Partien **reizvoll und spannend**. Und trotz der Fülle an „Roll/Flip and Write“-Spielen fühlt es sich innovativ an.

*Birgit Jrgang*

Game News - Wertung



**Notenskala**

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

Spitze!

sehr gut

gutes Spiel

so lala

schwach

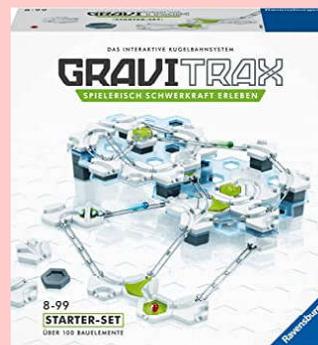
**Game News - Spielekritik**

Das nachfolgende Spiel ist eigentlich kein Spiel, und mit Eisenbahn hat es auch nichts zu tun. Nichtsdestotrotz finde ich es ganz gut zum Thema passend. Aber urteilt selbst...



**Spielbeschreibung**

Dabei ist "Gravitrax" ja kein Spiel, sondern eigentlich ein **Bausatz**. Wie etwa bei "Lego" fügt man mehrere Bauteile zusammen, um damit ein Werk zu schaffen. Und dies sind die einzelnen Bauteile, die man - neben den obligaten Kugeln (aus Eisen) in einer "Starter"-Version vorfindet:



**Titel: Gravitrax**  
**Art: Kugelbahn**  
**Verlag: Ravensburger**  
**Jahrgang: 2017**  
**Spielerzahl: 1+ Spieler**  
**Alter: ab 8 Jahren**  
**Dauer: beliebig**  
**Preis: ca. Euro 40,-**

**Einleitung**

Spielwarenmesse Nürnberg, Februar 2017. Am Stand von Ravensburger Spiele steht ein ganz besonderer Blickfang: Eine riesige Kugelbahn in weiß, grün und anthrazit. Eisenkugeln rollen über Schienen und Bahnen, werden durch verschiedene Action-Elemente umgelenkt, beschleunigt, geschleudert, gestoßen.

Ein faszinierender Ausflug in die Welt der physikalischen Kräfte. Ich war mir gleich sicher, dass Ravensburger damit einen großen Erfolg landen würde.

Da gibt es mal die **Bauelemente**, aus denen das Grundgerüst gebildet werden kann. Platten aus Karton können zusammengesetzt werden, um eine große Grundfläche zu bilden. Graue und schwarze Träger können in die sechseckigen Felder der Grundplatte gesteckt werden. Auf diese können wiederum durchsichtige Platten montiert werden. Auf diese Weise entstehen Ebenen in unterschiedlichen Höhen.

**Weißer, sechseckige Teile** können dann in verschiedene Stellen des Gerüsts gesteckt werden. Die Einkerbungen in diesen Plastikteilen bilden die Bahnen, in denen die Kugeln sauber rollen können. Da gibt es gerade Strecken, lang gezogene Kurven (120 Grad) und enge Kurven (60 Grad), aber auch Abzweigungen und Gabelungen finden wir vor.

Als **Verbindungselemente** zwischen weißen Teilen in verschiedenen Höhen dienen Schienen mit einer leichten Vertiefungen, welche die Kugeln auf Kurs halten. Die Schienen gibt es in drei unterschiedlichen Längen, sodass je nach Entfernung und Höhenunterschied mehr oder weniger schiefe Ebenen gebildet werden, um mit Hilfe der Schwerkraft die Kugeln mehr oder weniger beschleunigen zu können.

Und schließlich sind da noch die **Action-Elemente**. Das Start-Teil lässt beim Hinunterdrücken drei Kugeln in die Bahn los. Weichen, teilen Kugeln verschiedenen Bahnen zu, Trichter lassen Kugeln in darunter gelegene Ebenen fallen, etc. Erst solche Elemente beleben eine Bahn, weshalb es nicht verwundert, dass bereits etliche Action-Elemente, wie Katapult, Gauss-Kanone, Hammer, Looping, Trampolin, u.v.m. als einzelne Erweiterungen erschienen sind.

Nachdem man "seine" Bahn aufgebaut hat, kommt der spannende Moment, in dem man sie ausprobiert. Man drückt auf den Startteil und lässt die Kugeln sausen. So lange, bis alle Kugeln zum Stillstand gekommen sind, und alles hoffentlich so passiert ist, wie anfangs geplant.

## Fortsetzung von „Gravitrax“

### Fazit

Der niederländische Kulturanthropologe Johan Huizinga definiert "Spiel" in seinem Hauptwerk "Homo ludens" folgendermaßen:

*„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des 'Anderseins' als das 'gewöhnliche Leben.'“*

Von dieser Warte aus gesehen könnte man "Gravitrax" durchaus als Spiel bezeichnen. Für uns "Boardgamer" sind allerdings auch noch andere Kriterien ausschlaggebend. So zählt für uns auch die Möglichkeit eines Sieges oder einer Niederlage, welche sogar in Solospielen und kooperativen Spielen gegeben ist, da man hierbei entweder gegen einen virtuellen oder automatisierten Gegner antritt oder gleich gegen das Spiel an sich. In "Gravitrax" ist hiervon nichts vorhanden, weshalb es **vielmehr dem "Spielzeug" zuzurechnen** wäre.

Der Ravensburger Verlag hat - sicher auch mit der

Absicht, den Spielern schneller und leichter die Gesetzmäßigkeiten und Grundregeln bei der Errichtung einer Gravitrax-Bahn zu vermitteln - in einer Art Spielregeln ein paar Aufgaben zu Tüfteln und Knobeln beigefügt. Mit diesen Aufgaben kann man schrittweise lernen, mit den



zugrundeliegenden **physikalischen Eigenschaften**, wie Schwerkraft, Geschwindigkeit, Trägheit der Masse, Beschleunigung, etc. umzugehen.

Hat man das Prinzip mal verstanden, ist es allerdings besser, seine eigenen Ideen umzusetzen, sich spezielle Bahnen, besondere Herausforderungen einfallen zu lassen. Ich konnte feststellen, dass "Gravitrax" diesbezüglich die **Kreativität fördert**, die Spieler zum Ausprobieren und Experimentieren animiert. Ich betrachte "Gravitrax" somit als eine Art "LEGO" unserer Zeit. Während die dänische Firma fix-fertige Bauanleitungen liefert, welche nur mehr Punkt für Punkt abgearbeitet werden müssen, wird hier die spielerische Beschäftigung mit den physikalischen Kräften ange-regt.

Obwohl schon mehr als vier Jahre seit dem Erscheinen der ersten "Gravitrax"-Grundbox vergangen sind, ist **noch kein Ende der Kugelbahn-Manie in Sicht**. Neben immer wieder neuen Erweiterungsboxen mit originellen und innovativen Action-Elementen gibt es nun schon eine anthrazitfarbene Profi-Version, die das Bauen höherer Elemente durch vertikale Bauteile erleichtert, aber trotzdem mit dem Grundspiel kompatibel ist. Ich freue mich selbst immer wieder darauf, wenn ich eine neue Idee für eine Bahn ausprobieren, auf ihre Realisierbarkeit tes-

ten und schließlich verwirklichen kann. Und wenn dann die Kugeln endlich genauso rollen, wie ich es mir vorgestellt habe, fühle ich mich doch wie ein Gewinner...

*Maely*

Game News -  
Wertung



**Switch & Signal**  
**Eisenbahnfilm**  
**Deutschland 2020**  
**Regie: David Thompson**  
**Kosmos Movies**  
**Dauer: ca. 45 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

Filme über Eisenbahnen werden allgemein als langweilig und langwierig betrachtet. Aber was Regisseur David Thompson da in den Kasten gedreht hat, ist alles andere als fad. Der Streifen „Switch & Signal“ zeigt uns die als eher unspektakulär empfundene Arbeit von Fahrdienstleitern, welche die Signale und Weichen so stellen müssen, dass die Züge auf den Strecken quer durch Europa freie Fahrt haben, sodass es weder zu Entgleisungen noch zu katastrophale Zusammenstöße kommt.



Welch gemeinsame Anstrengungen, welche funktionierende Zusammenarbeit dahintersteckt, können die Zuseher stattdessen miterleben. Das Filmstudio hat sogar eine alternative Fassung gedreht, bei der das Geschehen auf den nordamerikanischen Kontinent verlagert wurde. Prädikat: 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 Spielertreffen 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, Wie-

ner Spielefest, ...)  
\* Entwicklung neuer Spielideen  
\* Eigene Homepage im Internet: [www.knobelritter.at](http://www.knobelritter.at)  
\* Spielebestellservice für die Mitglieder  
\* auch in **facebook** vertreten

