

TRAUN: IM OSTEN NICHTS NEUES !!!

Knobelritter begeben sich am 7. Juni 2022 ostwärts (S. 1)



368. Ausg. 1. Juni 2023
Auflage 100 Stück (!!!)
33. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Städtereisende,

der Sommer rückt näher und für alle, die ihren Sommerurlaub noch nicht geplant haben, wird es langsam höchste Eisenbahn. In Zeiten hoher Inflation zieht es die Europäer natürlich verstärkt in Länder, in denen der sogenannte Urlaubs-Euro besonders viel wert ist. Diese Länder sind auch 2023 wieder besonders im Osten Europas angesiedelt.

Die Nominierungen der Jury „Spiel des Jahres“

Dieser Jahrgang fühlte sich - rein subjektiv - trotz einiger exzellenter Spiele doch recht unterdurchschnittlich an. Und genau dies spiegelt sich auch in den drei Nominierungslisten wider, welche von der Jury „Spiel des Jahres“ vor kurzem veröffentlicht wurden: Keine absoluten spielerischen Perlen, keine wirklichen „Must-haves“. Alle Nominierungslisten finden Sie auf Seite 2.

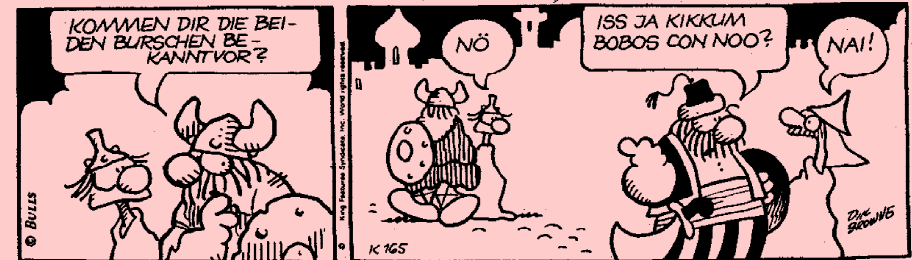
ßen Baubooms statt. Karl IV von Böhmen hatte „**Praga caput regni**“ - Haupt(stadt) des Reiches - nicht umsonst zum Motto seiner Geburtsstadt gemacht und damit die Entwicklung zu einer regelrechten „**Neoville**“ angestoßen.

Wesentlich weiter östlich liegen die Lieblingssorte von „**Katharina: Die Städte der Zarin**“ sind bis heute vom militärischen und kulturellen Aufschwung der damaligen Zeit beeinflusst.

Wohin auch immer eure Reiselust zieht, ihr seid am Mittwoch, den 7. Juni herzlich im Reisebüro Traunerhof willkommen, um euch über die aktuellen Angebote zu informieren.

Gute Reise und kommt alle sicher zurück,
Euer Oliver

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Ritter der Knobelrunde

Die 3 Nominierungen zum „**Knennerspiel des Jahres**“

Challengers!

Johannes Krenner
& Markus Slawitschek
Z-Man Games

IKI

Koota Yamada
Giant Roc Games

Planet Unknown

Ryan Lambert
& Adam Rehberg
Strohmann Games

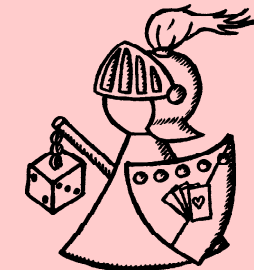
Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist Sonntag, der 11. Juni 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 5 Wertungsabenden:

1. Prinz Franky	93
2. König Jakob	64
3. Baron Thomas L.	48
4. Ritter Luca	46
5. Baron Oliver	44,5
6. Herzog Reinhold	44
7. Königin Nicole	41
8. Baron René	33
9. Prinzessin Ute	28
10. Sir Johannes	18
Kammerzofe Andrea	18
11. Herzog Roland	15
Knappe Marcel	15



Neues vom Trauner Spielekreis



Die 3 Nominierungen zum „**Spiel des Jahres**“

Dorfromantik

Michael Palm
& Lukas Zach
Pegasus Spiele

Fun Facts

Kasper Lapp
Repos Productions

Next Station London

Matthew Dunstan
HCM Kinzel

Die 3 Nominierungen zum „**Kinderspiel des Jahres**“

Carla Caramel

Sara Zarian
LOKI Spiele

Gigamon

Johann Roussel
& Karim Aouidad
Mirakulus

Mysterium Kids

Antonin Boccara
& Yves Hirschfeld
Libellud

Game News - Spielekritik

Trotz des hier verwendeten lateinischen Titels handelt es sich bei folgender Stadt um eine osteuropäische Metropole, wodurch es ausgezeichnet zum Thema des Spieleabends passt...



Titel: **Praga Caput Regni**
Art: **Aktionsradspiel**
Label: **Expertenspiel**
Autor: **Vladimír Suchý**
von: **Czech Games Edition**
Jahrgang: **2020**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **90 - 150 Minuten**
Preis: **Euro 39,90**

Einleitung

Als ich „Praga“ das erste Mal in den Händen hielt und das modulare Aktionsrad sah, war ich sofort neugierig. Nach „Tzolk'in“ endlich mal wieder ein Vielspielerspiel mit Rad? Das klingt doch sehr vielversprechend. Entsprechend hab ich nicht lange mit dem Kauf gezögert und ihn auch nicht bereut.

Spielbeschreibung

Tragendes Element bei „Praga Caput Regni“ ist das



Aktionsrad mit 11 „Slots“, das zu Beginn zufällig mit 6 Aktionsplättchen befüllt wird.

5 Slots bleiben frei. Jedes dieser Aktionsplättchen bietet **zwei unterschiedliche Aktionen** an, wobei es immer zwei identische Plättchen gibt, in Summe stehen also 6 verschiedene Aktionen zur Auswahl. Zusätzlich bietet jeder Slot noch 1 Bonus unabhängig von der Aktion, so dass es zwar gleiche Aktionen, aber - je nach Position - mit unterschiedlichen Boni gibt.

Am Zug sucht man sich ein Aktionsplättchen aus und darf davon dann eine der beiden Aktionen ausführen sowie den Bonus des gewählten Slots einstreichen. Nach seiner Aktion dreht man das Aktionsrad eine Position weiter und platziert sein gewähltes Plättchen wieder im hintersten freien Slot.

Aktionen die länger nicht gewählt wurden wandern mit dem Rad in den **Bonusbereich**, wo dann noch eine Punktebelohnung winkt. Umgekehrt kosten die hintersten 4, also die vier zuletzt gewählten Aktionen 2 bzw 1 Geld, wenn man diese erneut auswählen will. Kostenlose Aktionsplättchen hat man also normal nur 2 bis 3 zur Auswahl.

Was macht man nun für Aktionen? Ohne zu detailliert in die Regeln einzusteigen gibt es grob drei Richtungen: Da ist zum einen die eigene **Produktion**. Jeder Spieler hat eine Stein- und eine Goldmine, die man ausbauen oder produzieren lassen kann. Also entweder den Ertrag für die Zukunft steigern oder den aktuellen Ertrag in Stein bzw. Gold erhalten.

Dann gibt es den **Baumodus**: Entweder mit mehrheitlich Geld oder mit mehrheitlich Stein kann man Gebäude in der Stadt erreichen oder an der Stadtmauer bauen. Beides ist grob gesehen ähnlich, bringt neben Punkten noch weitere Boni und Verbesserungen auf verschiedenen Ebenen.

Drittens kann man dann noch die Aktionen an sich **verbessern**, dadurch geben dann die Aktionen neben dem



Fortsetzung von „Praga Caput Regni“

normalen Ertrag noch einen kleinen Bonus.

Daneben gibt es dann noch eine **Straße** durch Prag zur **Karlsbrücke**, die neben - sie ahnen es schon: Boni - noch Siegpunkte sowie am Schluss auf der Brücke noch einen Spielende-Bonus einbringt. Und natürlich nicht zu vergessen: die **Hungermauer** und der **Dom**, auf dem jeder Spieler mit einem Spielstein vertreten ist, die wertvolle Punkte für die Schlusswertung liefern.

Und für all die vielen Optionen hat man nur **genau 16 Züge Zeit**, was eine extrem gute Planung bedingt, will man das Spiel erfolgreich beenden. Die Sätze am Ende: "ich wollt aber noch ..." und "wenn ich das noch geschafft hätte, dann ..." sind programmiert.

Fazit

Bereut hab ich den Kauf von Praga nicht, aber bis ich zum ersten Spiel bereit war, hat es etwas gedauert. Es gibt doch **einiges an Regeln** zu lesen, und die vielen Abhängigkeiten und Verzahnungen machen das Verständnis nicht ganz einfach. Und obwohl die Regel nicht schlecht ist, bleiben **ein paar Unklarheiten** nach dem ersten Lesen zurück. Entsprechend musste meine Spielrunde recht viel Geduld aufbringen für die erste Partie und ganz fehlerfrei haben wir

es leider trotzdem nicht geschafft. Doch der Aufwand hat sich in meinen Augen absolut gelohnt.

Denn obwohl Praga „das Rad nicht neu erfindet“, gefällt es mir extrem gut, was es mit dem Rad anstellt. Was das Spiel in meinen Augen auszeichnet, ist die **extreme Verzahnung** der verschiedenen Aktionen. Wo man sonst in vielen Spielen sich auf „eine“ Strategie konzentrieren kann, sind hier die Abhängigkeiten so gekonnt ineinander verwoben, dass man auf angenehme Art „gezwungen“ ist, in allen Bereichen mehr oder weniger mitzuspielen.

So baut man z.B. mit Steinen aus seinem Steinbruch an der Stadtmauer, was einerseits Schritte an der Hungermauer bringen kann, als Bonus gibt es aber häufig einen Ausbau der Goldmine oder Bonusplättchen für den Dom. Also will man möglichst auch noch Schritte beim Dom machen, wozu man wieder Gold braucht, um Häuser zu bauen. Und für Häuser bekommt man dann zusätzlich noch Plättchen, deren Wert von der eigenen Position an der Hungermauer abhängt, womit sich der Kreis schließt.

Dazu kommt die **Limitierung auf nur 16 Aktionen**, was angesichts der vielen Möglichkeiten sehr wenig erscheint. Jeder einzelne Zug



ist wertvoll und muss gut überlegt sein (zumindest wenn man wie ich auf viele Siegpunkte spielt). Durch diese Limitierung ist gewährleistet, das z.B. das Ausbauen der eigenen Gold- und Steinproduktion am Anfang nicht per se ein guter Zug ist. Weil wiederum durch die vielen kleinen Boni, die man überall noch ergänzend einsammeln kann, man schlussendlich nur sehr wenige Züge zum Produzieren von Rohstoffen aufwenden muss. Ob sich die zeitintensive Steigerung am Anfang also wirklich lohnt, ist nicht so eindeutig. Und doch ... wer seine Produktion genügend steigert, erhält dann auch bei der Produktion zusätzlich noch Boni in Form von Punkten, Wissen oder sogar Eiern.

Eier? Ein Punkt, um den man in dieser Spielbeschreibung neben der extrem schönen dreidimensionalen Ausstattung natürlich nicht herumkommt. Der Legende nach wurden für den Bau der Brücke Tausende Eier aus dem ganzen Land nach Prag gebracht und in den Mörtel gemischt. Entsprechend sind Eier

Fortsetzung von „Praga Caput Regni“

eine wertvolle Ressource im Spiel. man braucht man diese für den Weg der eigenen Spielfigur vom Spielfeldrand zur Karlsbrücke, wo man am Ende des Weges noch ein lukratives Plättchen mit Spielende-Siegpunkten erhalten kann.

Ja, und jetzt noch zum **Spielmaterial**: Neben dem schon erwähnten Rad ist auch die Karlsbrücke sowie die Hungermauer und der St. Veits-Dom als dreidimensiona-



lles in allem also ein **extrem starkes Spiel**, das mit gut verwobenen Mechaniken und ansprechender Optik viel Spielspaß für Freunde komplexer Spiele bringt.

Inzwischen kann man das Spiel auch

online auf Yucata.de spielen. Zum Kennenlernen finde ich das einigermaßen schwierig, da die Übersicht natürlich nicht so gut ist wie am Brett, dafür kommt man schneller mal dazu, eine Partie zu spielen.

online auf Yucata.de spielen. Zum Kennenlernen finde ich das einigermaßen schwierig, da die Übersicht natürlich nicht so gut ist wie am Brett, dafür kommt man schneller mal dazu, eine Partie zu spielen.

Michael
Timpe

Game News -
Wertung



HALL OF GAME

DIE ROTE KATHEDRALE und CASCADIA stürmen - so wie es aussieht - unaufhaltsam in unsere „Hall of Games“, zumindest schaffen es beide Spiele, wenn sie ihre Platzierungen des letzten Monats (1. und 2.) wiederholen. Theoretisch könnte es auch noch SCOUT schaffen, es müsste sich aber deutlich besser platzieren als bloß an 8. Stelle. Hinter den beiden Spitzenreitern geht es aber äußerst knapp zu, sodass alles möglich ist. Zwischen den ex aequo-Dritten DISCORDIA, DUNE IMPERIUM, WOODCRAFT und FYFE und dem 10. liegen nur 3 Punkte! Nur DIE WANDELNDEN TÜRME und MARACAIBO liegen abgeschlagen dahinter, während es MERCHANTS COVE und COUNCIL OF SHADOWS nicht gelungen ist, sich in der Wertung zu halten.

Es wird aber auch langsam Zeit, dass sich was tut in der Wertung. Dass ältere Spiele endlich den Aufstieg schaffen und Platz machen für Neuheiten. Diesmal hat es zwar mit ERDE nur einen Neuvorschlag gegeben (2 x), aber es trudeln langsam interessante Frühjahrerscheinungen ein...

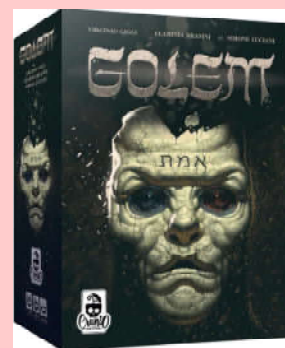
Die Wertung:

1. Die Rote Kathedrale	10/+	12/-0/22/=	
2. Cascadia	6/+	13/-0/19/=	
3. Discordia	6/+	5/-0/11/-	
Dune Imperium	5/+	6/-0/11/+	
Woodcraft	4/+	7/-0/11/+	
Fyfe	*2/+	9/-0/11/+	
7. Distilled	*2/+	8/-0/10/+	
8. Scout	6/+	3/-0/9/-	
Everdell	3/+	6/-0/9/-	
10. Khôra	5/+	3/-0/8/-	
11. Die wandelnden Türme	2/+	1/-0/3/-	
Maracaibo	1/+	2/-0/3/-	
13. Merchants Cove	1/+	0/-0/1/-	
Council of Shadows	1/+	0/-0/1/-	

Vorschlag: Erde (2 x)

Game News - Spielekritik

Der Schauplatz des nächsten Spiels ist ebenfalls die tschechische Hauptstadt...



Titel: **Golem**
Art: **Strategiespiel**
Autoren: **Virginio Gigli, Flaminia Brasini & Simone Luciani**
Verlag: **Cranio Creations**
Jahrgang: **2021**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 13 Jahren**
Dauer: **ca. 120 Minuten**
Preis: **Euro 54,90**

Einleitung

Ende Oktober des vergangenen Jahres - in den österreichischen Herbstferien - war ich in Prag. Natürlich rein nebenberuflich, denn ich musste vor Ort Recherchen für eine fundierte Rezension des Spiels "Golem" einholen. Der Lehmwächter wurde nämlich - laut jüdischer Mythologie - im Jahre 1584 vom Rabbi Loew in einer Synagoge der tschechischen Hauptstadt erschaffen.

Im Spiel schlüpfen wir in die Rolle von Gelehrten, welche ihr Wissen nutzen, um ge-

heimnisvolle Bücher zu studieren, Gold zu sammeln, mächtige Artefakte herzustellen und die unermüdlichen Golems zu erschaffen, welche nützliche Arbeiten in der Stadt erledigen sollen.

Spielbeschreibung

Der **Spielplan** zeigt wenig überraschend Prag. Es ist aber nicht jenes Prag, welches ich erlebt habe, was aber nicht nur daran liegt, dass "Golem" Ende des 16. Jahrhunderts spielt. Vielmehr konzentriert sich der Plan auf nur wenige Orte: Einen Palast, in den zu Beginn 4 Charakterkarten kommen, eine Bibliothek, in der stets 5 offene Bücherkarten ausliegen, ein Friedhof am unteren Rand des Plans, sowie drei Bezirke in den Farben rot, gelb und blau. In diesen Bezirken, in die anfangs zufällige Nachbarschaftsplättchen platziert werden, bewegen sich und wirken sowohl unsere erschaffenen Golems als auch unsere Studenten. Am Start stellen wir je 1 Studentenfür in jeden Bezirk, sowie insgesamt 2 Golem-Figuren in Bezirke unserer Wahl.

Die wichtige **Synagoge** wird mitsamt dem Synagogen-tableau neben den Spielplan gelegt. Sie dient dazu, farbige **Murmeln** zufällig auf 5 Reihen zu verteilen, mit denen wir hauptsächlich unsere Aktionen

durchführen. Zu diesem Zwecke werden anfangs - abhängig von der Spielerzahl - ein paar rote, blaue, gelbe, schwarze und weiße Murmeln von hinten in den Aufbau geworfen. Die auf dem Tableau ebenfalls zufällig - ausgelegten Aktionsplättchen können wiederum von unserem Rabbi genutzt werden.

Wir erhalten unser **persönliches Spielertableau**, auf dem wir unsere Golems erschaffen, Forschen und Artefakte vervollständigen. Dementsprechend gibt es auch drei Währungen: Lehm, Wissen und Geld. Nachdem wir 4 Golems und alle Aufwertungsplättchen auf unserem Tableau platziert, ein paar - durch Startplättchen bestimmte - Ressourcen und Startvorteile erhalten und 3 Aufgabenkarten gedrahtet haben, kann es losgehen.

Eine Partie geht über **4 Runden**, in denen wir - nach dem Auffrischen der Auslage (Murmeln auffüllen, neue Aktionsplättchen auslegen und Bücher aktualisieren) - je drei Aktionen durchführen: **2 Murrelaktionen und 1 Rabbi-Aktion**.

Bei einer **Murrelaktion** nehmen wir eine Murmel aus einer Reihe. Die Farbe der Murmel gibt vor, ob und wie weit wir Studenten bewe-

Fortsetzung von „Golem“

gen dürfen. Danach führen wir die entsprechende Aktion mit der aktuellen Stärke (das ist die Anzahl aller Murmeln in der gewählten Reihe) aus. Dabei können wir in einem von 3 Bereichen tätig werden, welche ähnlich ablaufen: So erhalten wir mit der Aktion **"Golem"** zuerst Lehm entsprechend der Stärke, können dann (gegen Abgabe von Lehm) eine Golem-Aufwertung entwickeln und schließlich (wiederrum gegen Lehm) einen Golem erschaffen.

Mit der Aktion **"Artefakte"** erhalten wir Münzen und können diese in eine Artefakt-Aufwertung und in Gold (wird für Artefakte benötigt) investieren. Die Aktion **"Forschen"** bringt uns Wissen, welches wir für eine Forschungsaufwertung und für eine Bücherkarte ausgeben können.

Für die Aktion **"Arbeiten"** wird ebenfalls Wissen benötigt, um 1 bis 4 unserer erschaffenen Golems "arbeiten" zu lassen, sprich: den Effekt jener Nachbarschaftsplättchen zu nutzen, wo sie sich befinden. Die **"Spiegel"**-Aktion erlaubt es, gegen Abgabe einer Münze eine beliebige andere Murmelaktion mit der Stärke der Aktion "Spiegel" auszuführen, quasi zu kopieren.

Fehlt noch die **Rabbi-Aktion**. Bei dieser stellen wir

unsere Rabbi-Figur auf ein freies Aktionsplättchen des Synagogentableaus und nutzen den darauf angegebenen Effekt. Das unterste Feld darf hingegen von mehreren Spielern gewählt werden. Allerdings bestimmt die Reihenfolge von oben nach unten auch die Spielerreihenfolge für die nächste Runde.



Nach der vierten Runde endet die Partie, und wir erhalten zu jenen Punkten, die wir durch diverse Effekte (Einnahmen, Nachbarschaftsplättchen, Charakterkarten, etc.) bereits während des Spiels sammeln konnten, in einer **Schlusswertung** noch jede Menge Siegpunkte hinzu. Ein paar Punkte gibt's für verbliebene Ressourcen, für die obersten drei Felder der Forschungsleiste und für erfüllte Aufgabenkarten.

Den Großteil jedoch bekommen wir aber durch **Multiplikation in den drei Hauptberei-**

chen: Die Anzahl unserer Golems mal der roten Menoras, die Anzahl unserer Spalten mit Büchern mal der blauen Menoras, sowie die Anzahl unserer vervollständigten Artefakte mal der gelben Menoras. Die Menoras befinden sich auf den entsprechenden freigeschalteten Aufwertungsplättchen, sowie je 1x auf dem Spielplan. Pro Bereich sind auf diese Weise jeweils 32 Punkte (4 Objekte x 8 Menoras) möglich.

Ist es uns schlussendlich gelungen, insgesamt die **höchste Punktezahl** zu erzielen, haben wir gewonnen.

Fazit

10 Absätze alleine für die Spielbeschreibung - das ist schon ein erster Hinweis dar-

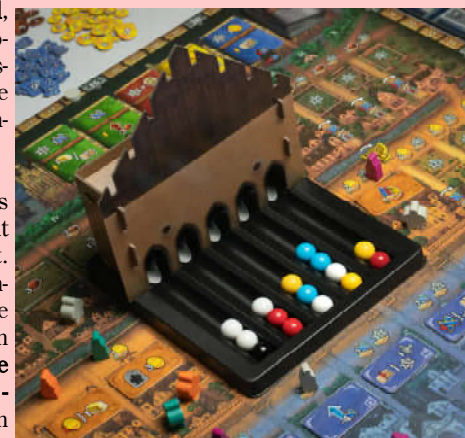
Fortsetzung von „Golem“

auf, dass es sich bei "Golem" nicht um ein simples, kurzes Spielchen für Otto Normalverbraucher handelt. Dabei habe ich mich sogar auf die wichtigsten Regeln, auf die wesentlichen Elemente beschränkt, ohne auf die unzähligen Details, auf die vielen Besonderheiten einzugehen. Ja, ganz eindeutig: "Golem" ist ein **reiches Expertenspiel**, ein knallharter Brocken und eine Herausforderung für echte Spieleprofis und erfahrene Brettspieler.

Dabei ist das Grundgerüst gar nicht mal so kompliziert. Betrachten wir die einzelnen Spielelemente mal separat. Da ist zum einen der **originelle Murmelmechanismus**, bei dem die "Synagoge" die dort hinein geworfenen Murmeln zufällig auf 5 Aktionsreihen verteilt. Eine Murmelaktion erlaubt dann, die entsprechende Aktion in der so ermittelten Stärke auszuführen. Die Murmelaktionen selbst stellen keine Hexerei dar, sind recht logisch aufgebaut und werden durch eine verständliche Symbolik unterstützt.

Es bestehen gewisse **Ähnlichkeiten zu "Grand Austria Hotel"** (vom selben Autorenteam), bloß dass dort statt der Murmeln Würfel vorzufinden sind. Die Stärke einer Aktion wird also ebenfalls

per Zufall bestimmt. Bei den Murmeln ist der Einfluss aber doch eine Spur größer, da ein Spieler ja entscheiden kann, wo er die Murmeln in die Synagoge wirft. Ob dies ursprünglich so beabsichtigt war, entzieht sich meiner Kenntnis. Wenn nicht, dann hätte es ein paar Zusatzelemente an der Konstruktion bedurft, um eine zufälliger Verteilung der Murmeln zu gewährleisten.



Wie bei "Grand Austria Hotel" sorgt dieser Mechanismus für ein **gewisses Maß an Interaktion**. Wer früher dran ist, hat nicht nur die bessere Auswahl, vor allem was die Farben der Murmeln anbelangt, sondern auch meist eine etwas stärkere Aktion, denn jede entnommene Murmel bewirkt ja diesbezüglich eine Verringerung.

Der **Startspieler** genießt da schon einen großen Vorteil, weshalb man dies unbedingt in seine Überlegungen mit einbeziehen sollte. Speziell die Rabbi-Aktion verlangt hierbei ein geschicktes **Ti-**

ming, denn damit kann man die Spielerreihenfolge beeinflussen. Führt man die Rabbi-Aktion jedoch zu früh aus, kann dies Nachteile für die noch ausstehenden Murmelaktionen haben.

Die **Murmelaktionen** konzentrieren sich im Wesentlichen auf **drei Hauptbereiche**. Jeder Bereich verfügt über vier Investitionsmöglichkeiten (Golems,

Bücher oder Artefakte), sechs Aufwertungsmöglichkeiten mittels Menoras (einmal über den Hauptspielplan), und sogar über eine eigene "Währung" (Lehm, Wissen oder Geld). **Strategisch** ist es - wegen der Multiplikatoren - vorteilhafter, sich auf ein oder zwei Bereiche zu beschränken. Von jedem ein bisschen ergibt dann

leider auch in Summe nur ein bisschen von allem, während voll aufgewertete, voll ausgebaute Bereiche mit stolzen 32 Punkten (8 x 4) belohnt werden.

Wenn alles so klar und übersichtlich wäre, wie ich es hier dargestellt habe, **woher stammt dann die Komplexität?** Es ist die Verzahnung der einzelnen Elemente, die alles verkompliziert. Auch wenn die grundlegenden Aktionen nicht schwer sind, so sind es die zahlreichen Nebenaktionen, Vorteile, Querverbindungen und Zusatzregeln, welche volle Aufmerksamkeit und ständiges Abwägen erfordern.

Fortsetzung von „Golem“

So bringt **jeder der drei Bereiche eine andere Art von Vorteilen**. Vervollständigte Artefakte erhöhen die Einnahmen, wodurch man sich mehr leisten kann. In der Bibliothek werden Effekte freigeschaltet, welche durch gekaufte Bücher (auch öfter) genutzt werden können. Golems wiederum können mit der Aktion "Arbeiten" verschiedenste hilfreiche Nebeneffekte bringen.



"Golem" hält noch jede **Menge an weiteren Details** parat. Etwa die **Studenten**, welche man immer weiter vorwärtsziehen sollte, weil die weiter entfernten Felder in den Bezirken immer bessere Einnahmen, am Ende sogar wertvolle Siegpunkte oder sogar Menoras als weitere Multiplikatoren bringen, und sie außerdem besser einteilen Golems kontrollieren können. Oder dass die **Golems** ständig vorwärts stürmen, wo sie zwar stärkere "Arbeiten"-Effekte freischalten, aber eben schwer unter Kontrolle zu halten sind, was Wissensverlust bedeutet, im schlimmsten Fall Siegpunkte kostet. Oder die Möglichkeit, Golems zu **zerstören**, wodurch man sich nicht nur des leidigen Kontrollproblems entledigt, son-

dern sogar noch vom Vorteil eines Friedhofsfeldes profitiert.

Auf alles einzugehen, bringt gar nichts, weshalb ich mich hier nicht weiter in Regelfinheiten verlieren möchte. Glücklicherweise ist die **Symbolik gelungen**, was den Spielablauf erleichtert. Außerdem ist im Anhang der Spielanleitung alles genau aufgelistet und unmissverständlich erklärt. Trotzdem muss man die allererste Partie für einen Neuling als Kennenlernpartie betrachten, auch wenn hierfür ein vereinfachter Aufbau einen schnelleren Einstieg ermöglicht. Die **Lernkurve ist aber**

recht steil, sodass man bereits beim zweiten, dritten Mal gezielter agieren, die Verknüpfungen besser nutzen kann.

Das **Spielmaterial** ist reichhaltig, von guter Qualität und auch ansprechend - wenn auch etwas düster - gestaltet. Die **Spieldauer** kann in Vollbesetzung schon mal bei drei bis vier Stunden liegen. Dies ist für meinen Geschmack dann doch etwas zu lang, weshalb ich "Golem" **höchstens zu dritt** spielen möchte. Zu zweit funktioniert es ebenfalls ausgezeichnet, obwohl durch weniger Murmeln die Stärke der Aktionen anfangs geringer ausfällt.

Persönlich gefallen mir in letzter Zeit Kennerspieler

besser, da bei diesen die überschaubare Spielzeit in einem besseren Verhältnis zum Spielreiz liegt. "Golem" bildet als eines der wenigen Expertenspiele des aktuellen Jahrgangs eine **lobliche Ausnahme**, die immer wieder gerne hervorgekramt wird und von mir eine entsprechend gute Bewertung verdient.

Nachwort für die Redaktion: So, die Rezension ist fertig. Die Spesenabrechnung des - für die wichtigen Hintergrundinformationen UNBEDINGT notwendigen - Ausflugs in die tschechische Hauptstadt, inklusive Besuch der Synagoge und Teilnahme an virtuellen Golem-Escape Room-Abenteuern, werde ich alsbald einreichen. Meine nächste Rezension wird übrigens über „Finde Atlantis“ sein. Die Redaktion sollte deshalb schon mal ein paar Tausend Euro für U-Boot-Touren einplanen...

Wally

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Und auch beim nächsten Spiel ist der Osten der Schauplatz. Leider auch aktuell in der Wirklichkeit, handelt es sich doch um Russland und die Ukraine...



Titel: **Katharina - Die Städte der Zarin**
Art: **taktisches Kartenspiel**
Autor: **Johannes Schmidauer-König**
Verlag: **dlp games**
Jahrgang: **2022**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **30 bis 45 Minuten**
Preis: **Euro 37,90**

Einleitung

Heikel, heikel.

Ich glaube, der Verlag "dlp games" hätte sich mit Sicherheit ein anderes Thema gewählt, hätten sie vor Produktionsbeginn gewusst, dass Putin einen Krieg mit der Ukraine anzettelt. So hinterlässt das vorliegende Spiel einen etwas schalen Nachgeschmack, wenn wir die Rollen als Berater:innen übernehmen, welche versuchen, die Gunst der nach einem Staats-

streich frisch ausgerufenen Zarin Katharina der Großen zu gewinnen. Schließlich ist eine der Möglichkeiten, am Ende des Spiels als wichtigste Vertrauensperson an ihre Seite beordert zu werden, die Expansion des Reiches, bei der auch Kharkov und Kiev im Visier der Zarin stehen.

Spielbeschreibung

Dabei ist "Katharina - Die Städte der Zarin" eigentlich gar kein kriegerisches Spiel. Es ist im Grunde genommen ein **Kartenspiel**, bei dem die Karten auf zum Teil verzwickte Weise dazu dienen, Aktionen durchzuführen, welche uns am Ende jedes der drei Durchgänge ("Dekaden") und bei der Endwertung Siegpunkte bringen sollen.

Karten spielen also die Hauptrolle. Unter den insgesamt 110 Stück gibt es ein paar Auftragskarten, von denen wir eine zu Beginn zufällig erhalten und offen vor uns auslegen. Den Großteil machen aber die Projektkarten aus, von denen wir anfangs 6 Stück ziehen und auf die Hand nehmen. Gleichzeitig wählen wir drei aus unserer Hand aus, welche wir offen als **Aktionsreihe** auslegen. Darunter müssen wir noch Platz für eine zweite Kartenreihe - die Aktivierungsreihe - lassen.

Im oberen Bereich jeder **Projektkarte** können Waren, Geschütze und/oder Bücher abgebildet sein. All diese Symbole auf Karten in unserer Aktionsreihe stellen unseren **Besitz** dar. Einige Karten weisen stattdessen 3 Städtenamen auf, wo wir eine Residenz errichten können. In der unteren Hälfte hingegen sind 2 Effekte angegeben, eine bestimmte **Aktion** sowie darunter bei den meisten Karten ein **Bonus**, den wir einmal einlösen können.

Das restliche **Spielmaterial** (Spielplan, Warenplättchen in 4 Sorten, sowie die Gunstmarker, Siegpunktmarker und Residenzen in den Spielerfarben) bereiten wir wie in der Anleitung beschrieben vor.

Jede der 3 Dekaden besteht aus **5 Phasen**: Zuerst ziehen wir 2 Karten vom Stapel nach **(A)**. Anschließend spielen wir 2 Karten verdeckt in unsere Auslage **(B)**, eine in unsere Aktionsreihe, die andere unter eine beliebige Karte in unserer Aktivierungsreihe. Nach dem Aufdecken der Karten **(C)** führen wir die Aktion, sowie den Bonus jener Karte durch, unter welcher wir gerade eine Karte in der Aktivierungsreihe aufgedeckt haben **(D)**. Dies ist allerdings nur

Fortsetzung von „Katharina“

dann möglich, wenn die Farben dieser zwei Karten übereinstimmen. Abschließend wird überprüft, ob das Ende einer Dekade erreicht wurde (E).

Sobald 7 Karten in der Aktionsreihe liegen, endet eine Dekade. In einer **Zwischenwertung** vergleichen wir zuerst die Geschütze in unseren Aktionsreihen mit jenen unserer beiden Nachbarn. Für jede Mehrheit erhalten wir 4 Siegpunkte, für jeden Gleichstand noch 2 Punkte. Dann werden die Bücher

in den Aktionsreihen kontrolliert. Wer die meisten Bücher besitzt, darf eine Residenz in einer beliebigen Stadt errichten, wer die wenigsten Bücher hat, geht leer aus. Alle anderen bekommen ein Jokerplättchen.

Schließlich erhalten wir noch Siegpunkte für bestimmte Residenzen und für die Position unseres Gunstmarkers auf der Gunstleiste. Abschließend bereinigen wir unsere Auslage, indem wir alle Karten unserer Aktivierungsreihe und die vier genau darüber liegenden Karten der Aktionsreihe ablegen.

Nach dem Ende der 3. Dekade findet eine **Endwertung** statt. Hierbei bringen uns verbliebene Handkarten (je 1 Punkt), unsere Auftragskarte (je nach Anzahl der darauf erfüllten Waren-

plättchen), sowie zusammenhängende Residenzen (je nach Position unseres Gunstmarkers auf der Gunstleiste) zusätzliche Siegpunkte. Konnten wir insgesamt die **meisten Siegpunkte** sammeln, haben wir der Zarin am meisten imponiert und haben den Posten als ihre Vertrauensperson an ihrer Seite verdient.



Fazit

Man muss sich beim Aufbau des Spiels erst einmal daran gewöhnen, dass der **Spielplan** nicht zum Bewegen und Kämpfen von Truppen gedacht ist. Ja, es wird nicht einmal richtig erobert, denn beim Erweitern des Einflusses von Stadt zu Stadt spielen die Mitspieler überhaupt keine Rolle und kommen sich gar nicht in die Quere. Jeder darf in jeder Stadt eine Residenz errichten und den damit verbundenen Vorteil (Ware, Gunst oder Siegpunkt) erhalten.

Die topographischen Gegebenheiten wirken sich eigentlich nur in der Endwertung aus, wenn die größte zusammenhängende Gruppe an Residenzen eines Spielers mit der Position des Gunststeins multipliziert wird. Fast

noch wichtiger als die russische Landkarte auf dem Spielplan sind spielmechanisch die **Gunstleiste** und die am Rand verlaufende **Siegpunktleiste**.

Kernstück des Spiels sind aber zweifellos die **Karten**. Es gibt sie in drei Farben, korrespondierend mit den drei Regionen des Spielplans. Jede Karte ist **zweigeteilt**. Die obere Hälfte stellt den "Besitz" des Spielers in der laufenden Dekade dar, die untere Hälfte hingegen zeigt die Aktion, die damit durchgeführt werden kann, sowie einen Bonus, der ebenfalls genutzt werden kann.

Jetzt kommt jedoch das große "Aber". All diese Informationen zählen bei einer Karte nämlich nur, wenn sie sich in der "**Aktionsreihe**" befindet, also der oberen Reihe der Spielerauslage. Die in die untere Reihe gespielte Karte dient lediglich dazu, die Aktion der oberen Reihe zu aktivieren (daher auch die Bezeichnung "**Aktivierungsreihe**"), wofür bloß die Farbe der Karte von Bedeutung ist.

Der damit verbundene **Spielrhythmus ist völlig ungewohnt**. Es kommt darauf an, jene Karten herauszufiltern, welche man unbedingt "oben" spielen will, und welche man bloß zur Aktivierung nutzen möchte. Selbst wenn man die Regeln verstanden hat, geht dies nicht so leicht ins Blut über. Dazu kommt, dass nach jeder Dekade die

Fortsetzung von „Katharina“

drei nicht aktivierten Karten der oberen Reihe liegenbleiben, wo sie eventuell in der nächsten Dekade genutzt werden können. Dies alles bietet reichlich Stoff zum Grübeln, zum Überlegen, obwohl der eigentliche Akt des Auspielens von 2 Karten recht simpel wirkt.

"Katharina" bietet **unterschiedliche Vorgehensweisen**, um an Punkte zu gelangen, etwa über das Sammeln von Waren, die Abgabe von Handkarten oder dem Bau von Residenzen. Dennoch kann man nicht von einem Strategiespiel sprechen, dazu ist man dann doch - bei aller Voraussicht - etwas zu viel vom **Kartenglück** abhängig.

Es kommt deswegen eher auf **Taktik** an, auf eine geschickte Mischung aus kurzfristigem, flexiblen Reagieren und mittelfristiger Planung. Dabei gilt es auch stets die Auslage der Mitspieler für die Zwischenwertungen zu berücksichtigen, im Grunde genommen die einzige Interaktion zwischen den Spielern. Die **Gunstleiste** nimmt eine zentrale Funktion ein, denn sie bestimmt sowohl das Handkartenlimit, als auch die Extrapunkte am Ende der Dekade, und vor allem den Multiplikator bei der Wertung der zusammenhängenden Residenzen.

Ich muss zugeben, dass ich ein wenig Zeit gebraucht

habe, bis ich endlich ein wenig ins Spiel hineingefunden habe. Es sind **ein paar Partien notwendig**, um zu erkennen, welche Karten man für was verwendet, was sich mit seinen Karten - vor allem mit der Starthand! - am besten machen lässt und was eher wenig erfolgsversprechend ist.



Der Autor hat sich zudem auch **viele unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten** einfällen lassen, und deren Qualität und Implikationen muss man erst mal richtig einschätzen lernen. Sie liefern - manchmal abhängig von Besitz von Büchern, Geschützen oder Waren - auf verschiedenste Weise Punkte, Karten, Residenzen oder Fortschritt auf der Gunstleiste. Abgesehen davon, dass durch zufällige Karten naturgemäß auch Fortuna einen gewissen Einfluss hat, sind die Entscheidungen, die es zu treffen gilt, nicht einfach.

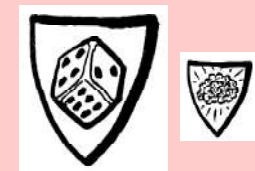
Ich hatte das Privileg, den **Prototypen** vor ein paar Jahren spielen zu dürfen. Johannes Schmidauer-König ist nämlich seit vielen Jahren Mitglied meiner Spielerunde, und er bringt immer wieder mal Spiele zum Testen mit, von denen es manche auch bis zur

Veröffentlichung schaffen. Dieses Spiel hatte noch den Arbeitstitel "Maria Theresia" (im Nachhinein wäre der Verlag wohl besser beraten gewesen, es bei diesem Titel zu belassen...).

Die Grundmechanismen sind gleichgeblieben, vor allem das **interessante und knifflige Kartenmanagement** hat mir damals schon sehr gut gefallen. Der Verlag hat noch eine wichtige Änderung vorgenommen, indem jeder Spieler am Ende der 1. und 2. Dekade noch zwei weitere Karten ziehen darf, was den Glücksanteil ein wenig reduziert. Insgesamt ist "Katharina - Die Städte der Zarin" ein ausgereiftes Werk, dessen taktische Tiefe sich einem erst allmählich erschließt. So gesehen kann ich Johannes' Werk - als unabhängige, objektiver Rezensent - auf jeden Fall empfehlen.

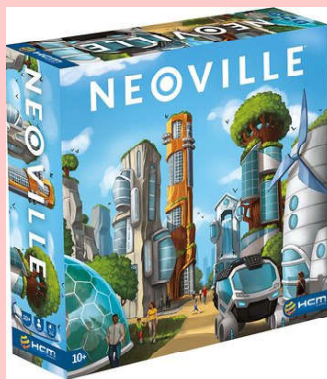
Freely

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Okay, jetzt habt ihr mich erwischt. Denn das nachfolgende Spiel hat mit Osteuropa eigentlich nichts zu tun, sondern könnte überall beheimatet sein. Aber was soll's, ich will es euch ja auch nicht vorenthalten...



Titel: Neoville

Art des Spiels: Legespiel

von: Phil Walker-Harding

Verlag: HCM Kinzel

Jahrgang: 2021

Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler

Alter: ab 10 Jahren

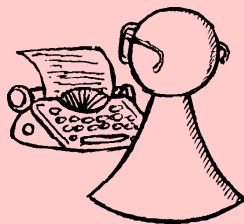
Dauer: ca. 45 Minuten

Preis: ca. Euro 30,-

Einleitung

Was für eine schöne Vorstellung! Eine "grüne" Stadt, mit vielen Pflanzen, wenig Beton und fast keiner Bodenversiegelung. Die Verwendung natürlicher, nachwachsender Rohstoffe beim Bau der Gebäude verspricht Nachhaltigkeit, die Energieversorgung ist klimaneutral.

Was eher nach Utopie klingt, sollen wir in "Neoville", dem neuesten Spiel von Phil Walker-Harding verwirklichen.



Als visionäre Architekten präsentieren wir unseren Entwurf für die ultimative Stadt der Zukunft. Wir legen Stadtplättchen, um Bezirke in vier unterschiedlichen Geländearten zu bilden und errichten darauf Wolkenkratzer und Bioprojekte, welche uns am Ende für die hohe Lebensqualität Harmoniepunkte bringen sollen. Wenn wir uns bloß nicht verplant haben...

Spielbeschreibung

Die erwähnten **Wolkenkratzer** gibt es in vier verschiedenen, vom Gelände abhängigen Arten (Lehm, Wald, Stein und Wasserfall), sowie in 7 Größen zwischen 4 und 12 Stockwerken. Bei weniger als 4 Spielern werden ein paar Wolkenkratzer in die Schachtel zurückgelegt, die verblieben werden als Vorrat bereitgestellt. Von den drei unterschiedlichen **Bioprojekten** wählen die Spieler 2 aus und stellen - abhängig von der Spielerzahl - ein paar davon neben die Wolkenkratzer.

Das wichtigste sind jedoch die quadratischen **Stadtplättchen**. Diese weisen je 4 Felder auf, welche einer von vier unterschiedlichen Landschaftstypen - korrespondie-

rend mit den Wolkenkratzern sind dies Lehm, Wald, Stein und Wasser - zuzuordnen sind. Auf einigen Feldern sind Parks (Baumsymbol) oder Sportanlagen (Läufersymbol) abgebildet. Alle Plättchen werden gut gemischt und als Stapel bereitgelegt. Jeder Spieler erhält - zu jenem von der Spielerreihenfolge abhängigen Startplättchen - 2 davon auf die Hand, 4 weitere werden aufgedeckt und bilden eine offene Auslage.

Der **Spielablauf** ist denkbar simpel. Wer an der Reihe ist, **legt eines seiner 3 Stadtplättchen** aus der Hand in seine persönliche Stadt. Dabei muss ab der zweiten Runde an ein bereits liegendes Plättchen angelegt werden, außerdem dürfen die maximale Höhe und Breite (je 4 Plättchen) nicht überschritten werden. Ziel ist es, möglichst große "**Stadtbezirke**", also Regionen gleicher Landschaftsarten zu bilden.

Anschließend darf er einen der im Vorrat befindlichen **Wolkenkratzer oder ein Bioprojekt** auf ein Feld des gerade gelegten Stadtplättchens stellen, wobei ersterer natürlich der Art des Geländes entsprechen muss. Schließlich **zieht er wieder ein neues Stadtplättchen nach**, entwe-

Fortsetzung von „Neoville“

der aus der offenen Auslage (welches sofort wieder vom Stapel ersetzt wird) oder das oberste, verdeckte Plättchen vom Stapel.

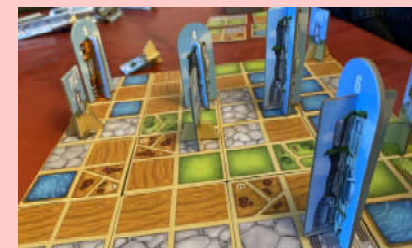
Nach 16 Runden ist das 4 x 4 Raster komplett gefüllt, und das Spiel endet. In einer **Schlusswertung** werden nun Harmoniepunkte vergeben. Jeder Wolkenkratzer, der in einem Stadtbezirk steht, dessen Größe mindestens seiner Höhe entspricht, bringt diese Anzahl an **Harmoniepunkten**. Jeder nicht auf diese Weise erfüllte Wolkenkratzer zählt hingegen entsprechend viele Minuspunkte.

Für Bioprojekte muss die darauf angegebene Bedingung (beispielsweise eine bestimmte Größe und Form des Stadtbezirks) erfüllt werden, ansonsten gibt es statt der versprochenen Harmoniepunkte ebenso viele Abzüge. Zusätzlich erhalten die Spieler mit den meisten Parks bzw. den meisten Sportanlagen noch jeweils 5 **Bonuspunkte**. Der Spieler mit der harmonischsten Stadt gewinnt das Spiel.

Fazit

Ein Spiel, bei dem man Plättchen in seine eigene Auslage platziert: Richtig, "Neoville" präsentiert sich als ein klassisches **Legespiel**. Als solches kommt es mit erstaunlich wenigen Regeln aus. Eigentlich völlig simpel, wenn man ein Plättchen bloß anle-

gen muss, also angrenzend zu einem bereits vorhandenen. Wenn man nur darauf achten muss, die räumliche Ausdehnung von höchstens vier Plättchen in Breite und Höhe einzuhalten. Es besteht nicht einmal die Pflicht, gleiche Landschaften benachbart zu legen.



Es muss also noch etwas anderes geben, um dem Geschehen einen gewissen Spielreiz zu verleihen. Genau dies erledigen die **Wolkenkratzer und Bioprojekte**. Das Legen von Stadtplättchen bringt nämlich per se keine Siegpunkte (mit Ausnahme der Park- und Sportstättenwertung am Ende), schafft allerdings die **Voraussetzung**, mit den beiden genannten Gebäudearten Punkte einzuheimsen.

Man darf in seinem Zug optional - ein Gebäude aus dem Vorrat nehmen und auf das gerade gelegte Stadtplättchen stellen. Dies ist in zweierlei Hinsicht interessant. Einerseits ist die **Anzahl der Gebäude stark limitiert**. Wer also unbedingt den höchsten "Wasserfall"-Wolkenkratzer (ein 12er) platzieren will, muss sich beeilen, bevor dieser von einem Mitspieler weggeschnappt wird. Der nächsthöhere "Wasserfall"-Wolkenkratzer ist nur

10 Stockwerke hoch und bringt somit um 2 Punkte weniger ein.

Um die Harmoniepunkte aber tatsächlich zu erhalten, muss die entsprechende **Bedingung** erfüllt werden. Dies bedeutet für ein Hochhaus, dass der Stadtbezirk, in dem es in die Höhe ragt, aus mindestens so vielen Feldern bestehen muss, wie es Etagen aufweist, sonst gibt's statt der Pluspunkte saftige Minuspunkte. Für Bioprojekte gelten andere Voraussetzungen, auf die ich später eingehen will.

Die Wahl des richtigen Gebäudes sorgt für den **eigentlichen Spielreiz** von "Neoville". Es gilt, die Mitspieler und deren Optionen zu beobachten, abzuwägen, welche Gebäude man "schaffen" kann und gegebenenfalls zu spekulieren. Oft muss man sich entscheiden, ob man ein hohes Gebäude aufstellt und versucht, im Anschluss den Stadtbezirk auf ausreichend viele Felder zu erweitern. Oder ob man sich doch mit einem niedrigeren Gebäude begnügt.

Auch die **Bioprojekte** beziehen sich in ihren Anforderungen, um damit (positiv) zu punkten, auf die gelegten Stadtplättchen. Aus drei verschiedenen Arten von Bioprojekten können die Spieler wählen. Für **Ecomobile** müssen sich bestimmte Objekte (Parks, Sportanlagen, Wolken

Fortsetzung von „Neoville“

kratzer oder Bioprojekte) in derselben Reihe oder Spalte befinden. **Windräder** wiederum müssen auf bestimmten Positionen der Stadt (Ecken, Mitte oder Rand) stehen. Und ein **Biodom** bringt dann Pluspunkte ein, wenn der Stadtbezirk, in dem er steht, eine bestimmte Form (laut Skizze) aufweist.

Oft entscheiden die **Bonuspunkte** für die Spezialfelder am Ende über Sieg oder Niederlage. Die Spieler mit den meisten Parks oder Sportanlagen bekommen die volle Punktezahl (5 Punkte). Hier hätte ich mir eine Skalierung gewünscht, etwa dass die Zweitplatzierten noch den einen oder anderen Harmonie-

punkt erhalten. So aber gehen alle anderen völlig leer aus, was ich persönlich als zu große Bestrafung empfinde, besonders wenn jemand nur knapp weniger Parks oder Sportanlagen aufweist.

Als Legespiel lockte "Neoville" so mit Sicherheit keinen Spieler mehr weg vom Ofen. Aber in Kombination mit der kniffligen Wahl der Wolkenkratzer und der Bioprojekte entsteht eine besondere Spannung, die sich auch in einer gewissen Interaktion mit den Mitspielern auswirkt. Die anfängliche Skepsis betreffend mangelnden Spielreizes hat sich schnell gelegt. Sicher, ein Strategiespiel ist "Neoville" deshalb noch lange nicht, und will es auch gar nicht sein, aber die **gelungene Ver-**

bindung eines Legespiels mit spekulativen Elementen bietet genug Platz für Taktik und weiß durchaus zu gefallen.

Wacky

Game News -
Wertung



GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sachen
Gesellschaftsspiel

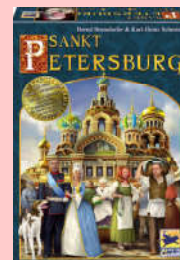
Daniel Wenger's Laden ist übersiedelt. Seit 1. Dezember 2022 findet sich sein Geschäft „Games, Toys & More“ nicht mehr in Ebelsberg, sondern ist in der Wiener Straße einige Hausnummern näher

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).

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.

Wacky



**Neuverfilmung
Deutschland 2014
Regie: Bernd Brunnhofer
& Karl-Heinz Schmiel
Hans im Glück Filme
Dauer: ca. 75 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

„Sankt Petersburg“ war ja ein ausgezeichnete Film, der 2004 nicht nur zum „Oscar“ nominiert wurde, sogar auch den „Deutschen Filmpreis“ gewann. Der Regisseur Bernd Brunnhofer - Chef des Filmstudios - versteckte seinen Namen jedoch bescheiden hinter einem Synonym. Diese Neuverfilmung aus dem Jahre 2014 hat Brunnhofer mit dem Kultregisseur Karl-Heinz Schmiel, mit dem er bereits öfter zusammenarbeitete, überarbeitet. Die Originalgeschichte - der faszinierende Ausbau der russischen Haupt-



stadt durch den Zaren Peter dem Großen - ist gleichgeblieben, optisch wurde der Film hingegen modernisiert und - sozusagen als „Director's Cut“ - mit einigen Sequenzen erweitert.

Prädikat: Nach wie vor 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