

GENUSSSPECHTE IM TRAUNERHOF !

Genussvoller Abend der Knobelritter am 8. Nov. 2023 (S.1)



373. Ausg. 02. Nov. '23
Auflage 100 Stück (!!!)
33. Jg., Abo 15 Euro



Gewinner des Deutschen SpielePreis 2023 steht fest!

„Planet Unknown“ von Ryan Lambert & Adam Rehberg / Strohmänn Games) setzte sich gegen die anderen Nominierten „Dorfromatik - Das Brettspiel“ (Pegasus Spiele) und „Heat - Pedal to the Metal“ (Days of Wonder) durch und gewann den Deutschen SpielePreis 2023.



Liebe Epikureer,

ich hole heute mal wieder ganz weit aus und begeben mich ins antike Athen rund 300 vor Christus. Dort begründete Epikur die nach ihm benannte philosophische Schule, die durch die Ausübung von Genuss, Vernunft und Gerechtigkeit nach einem Höchstmaß an Lebensfreude strebt.

Um den Genuss haben sich im Laufe der Zeit ganze Industriezweige entwickelt. Allerdings sind die industriell gefertigten Genussmittel mit Vorsicht zu genießen. Zum einen umgehen die gängigen psychotropen Flüssigkeiten das Belohnungssystem des Gehirns und führen direkt zur Ausschüttung von Dopamin und anderen Katecholaminen (Suchtgefahr), zum anderen

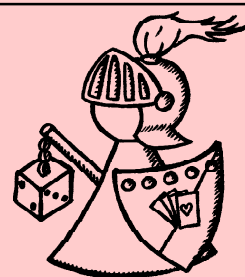
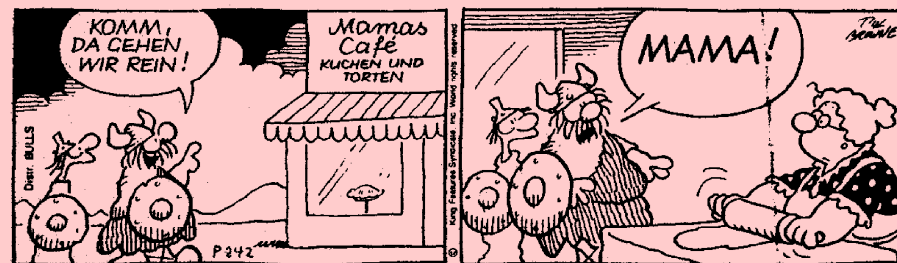
haben „distilled“ liquors oft schlechten Einfluss auf die Vernunft und immer wieder steht das zentrale Genussmittel im „Café“ im Verdacht, nicht besonders gerecht produziert worden zu sein.

Als echter „Kosmopolit“ weiß man sich ja zu helfen. Ein Beispiel kann man sich in Tokyo anschauen: Um die durch die beengten Platzverhältnisse in den kleinen Wohnungen - großteils Haustierlose Bevölkerung in den Genuss eines pelzigen Wegbegleiters zu bringen, gibt es dort an einigen Ecken ein „Café del gato“.

In Abwesenheit eigener Hauskatzen lädt Franky am 8. November ab 18:00 Uhr zum philosophischen Salon.

Bis dahin, Prost!
Euer Oliver

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis



Spieletage des Landes OÖ

Endlich finden wieder das größte Linzer Spielefest - die Spieletage des Landes Oberösterreich - im Linzer Ursulinenhof statt. Termin ist das Wochenende 11. und 12. November 2023 mit Flohmarkt, über 1000 Spielen und sogar der „langen Nacht der Spiele“.

ritter der knobelrunde



Hausruck (Grieskirchen), Knobelritter (Traun), Spielenode Otelo Vöcklabruck, Die Würfelschänke (Ried im Innkreis) und Spiele-Stammtisch (Kirchberg-Thening bzw. Oftering). Dieses Event soll künftig jährlich an unterschiedlichen Standorten in OÖ durchgeführt werden.

Hall of Games

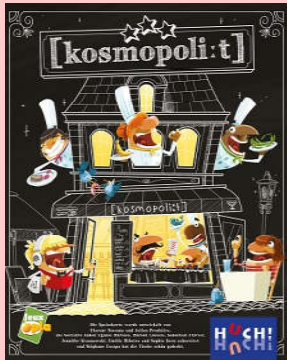
Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist Sonntag, der 19. Nov. 2023 um 12:00 Uhr. Es ist neuerdings auch möglich, über die **Whats App-Gruppe** der Knobelritter abzustimmen! Wer nicht zum Spieleabend kommen kann, bitte diese Möglichkeiten nutzen!

Zwischenstand

Es bleibt hier leider kein Platz mehr für die aktuelle Wertung. Sie kann jedoch auf www.knobelritter.at jederzeit eingesehen werden.

Game News - Spielekritik

Zum Thema „Genüsse“ braucht es unbedingt auch ein Spiel über kulinarische Genüsse, schließlich geht nicht nur die Liebe durch den Magen...



Titel: kosmopolit
Art des Spiels: Partyspiel
Autoren: Florent Toscano & Julien Prothière
Verlag: Huch! & friends
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 4 bis 8 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 6 Minuten
Preis: ca. Euro 39,-

Einleitung

Ein wenig erinnert mich das Spiel an meine Zeiten im Ausland, wenn ich versucht habe möglichst verständlich Essen zu bestellen, dessen Namen ich kaum lesen und noch viel weniger aussprechen konnte.

Aber die Kellner haben es meist gut gemacht und das Richtige geliefert. Und damit hätten wir eigentlich auch schon die komplette Spielbeschreibung. "Bring mir Essen, das da, mit Scharf."

Spielbeschreibung

Wir haben es hier mit einem **App-gesteuertem Spiel** zu tun. Die App muss vor der ersten Partie auf einem Mobilgerät ohne hohe Anforderungen installiert werden. Außerdem benötigen wir noch einen **Kopfhörer** für den Kellner oder die Kellnerin. Alles bereit? Dann geht es los:

Als **Kellner** habe ich ein Restaurant mit 6 Tischen zu bedienen. Nach und nach treffen an den Tischen die Gäste ein, die ich anklicke und mir so ihre Bestellung anhöre. Das Gehörte versuche ich möglichst lautgetreu an die **Oberkellnerin** zu übermitteln, die es ihrerseits notiert: Tisch 1: Iam Mami, fein.

Alle weiteren Mitspieler sind als **Köche** angestellt und müssen nun auf ihren **Länderkarten** schauen, ob sie ein entsprechendes Gericht ausmachen können. Es gibt 6 Länder mit jeweils 7-8 Karten auf denen jeweils 6 Gerichte notiert sind. Jedem Gericht ist eine **Zutat** zugeordnet. Ist ein Spieler fündig geworden, sucht er aus den verschiedenen Stapeln der Zutaten (Früchte, Gemüse, Fleisch, Fisch & Meeresfrüchte, usw.) die richtige heraus und übergibt diese der Oberkellnerin mit dem Hinweis, um welches Gericht es sich handelt.



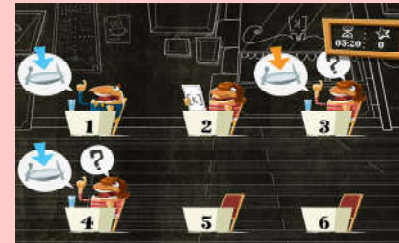
Die Oberkellnerin muss nun die passende **Tischkarte** auswählen (1-6) und diese Kombo dem Kellner überreichen. Dieser wiederum kann dann das Gericht servieren und erfährt durch die Eingabe der Zutat in der App, ob die Küche richtig gearbeitet hat.

6 Minuten in Echtzeit hat das Küchenteam Zeit, um die ersten sechs Bestellungen korrekt zu servieren. Wenn das klappt, warten in den weiteren Runden mehr Gäste auf ihr Essen und das Tempo muss deutlich gesteigert werden, um alle Gäste rechtzeitig zufrieden zu stellen. Am Ende der Runde gibt es eine **Punktwertung** für falsch und richtig bediente Gäste. Und nach einigen Versuchen können auch die zwei enthaltenen **Zusatzpacks** freigeschaltet werden. Noch mehr Zutaten, noch mehr Gerichte und noch mehr Länderkarten stehen dann den verwirrten Mitarbeitern zur Auswahl.

Fazit

Kellnern ist einfach? Denkst du so und wagst dich an den ersten Tisch. Doch die Bestellung verschlägt dir schlicht die Sprache. Was war das? Noch mal hören, und noch

Fortsetzung von „Kosmopolit“
mal. Den Mitspielern ein **unverständliches Kauderwelsch** weitergeben.



Daraufhin fangen die Köche an, in Ihren Karten nach einem vergleichbaren Wort zu suchen. Kurz darauf fängt einer an **seine Zutaten zu durchforsten**: "Wo ist der Maniok?" Schließlich reicht einer von ihnen der Oberkellnerin den Maniok und sagt dazu etwas, was sich garantiert nicht mehr wie die Bestellung anhört. Die Oberkellnerin sucht die passende Tischkarte und gibt die Kombo an den Kellner. Es geht gut und entpuppt sich als "Kuja Bantara".

Doch inzwischen hat der Kellner noch 4 weitere Bestellungen entgegengenommen. Was wollte der Typ vom Tisch 3 noch mal haben? Padoflatschen? Gibt es nicht, das Gericht, aber noch mal nachfragen will er auch nicht. Vielleicht handelt es sich ja um Apfelkrapfen? Also her mit den Zutaten.

Derweil werden Tisch 5 und 6 langsam ungeduldig, die Bestellungen von der Terrasse warten ebenfalls noch, und im Hintergrund läuft die Uhr. **Schnell sind 6 Minuten**

vorbei, die Küche schließt und kurz darauf hat der Kellner die letzten fertigen Gerichte ausgeliefert... Wer jetzt nichts zu essen hat, bekommt auch nichts mehr, und hinterlässt sicher keine gute Bewertung (und auch keine Punkte für die Wertung).

Hektisch geht es zu, bei "kosmopolit". Vor

dem wenn man sich an die höheren Schwierigkeitslevel wagt und mehr Gäste versucht zu bedienen. Allerdings bin ich der Meinung, dem Spiel selber tut das höhere Schwierigkeitslevel gar nicht so gut, bzw. er offenbart nur deutlicher die Schwächen.

Wie das Gericht wirklich heisst, höre ich **unter Zeitdruck** gar nicht richtig, nur der erste Buchstabe, allenfalls die erste Silbe ist entscheidend. In der Regel finde ich das richtige Gericht mit diesen Informationen (und sonst sowieso kaum). Das anschließende Raussuchen der richtigen Zutat ist eh eher Ablenkung, damit die Köche was zu tun haben und nicht zu schnell sind. Die Oberkellnerin reicht Karten hin und her und versucht die eh schon unverständliche Bestellung aufzuschreiben, damit sie sie den Köchen wiedergeben kann.

Eigentlich haben wir es also mit einer **Art „Stille Post“** zu tun, doch so ganz richtig zum Tragen kommt der Effekt leider nicht, da es am

Schluss **keine Auflösung** in der Art gibt. Wie das Gericht heisst und was verstanden wurde, ist am Ende egal, was zählt, ist, ob die richtige Zutat geliefert wurde.

Und so behalte ich "kosmopolit" in **zweispaltiger Erinnerung**. Vorderhand **großartig ist die „Aufmachung“**, also die vielen verschiedenen Gerichte, die alle im Original eingesprochen wurden. Das **Hörerlebnis** für den Kellner ist eine Wucht. Die App zur Bedienung ist praktikabel und ohne Schwierigkeiten zu bedienen, aber auch nicht speziell aufwendig oder „schön“.

Bleibt das eigentliche Spielerlebnis: **Die Interaktion und das Gelächter** zwischen den Spielern ist groß, und stellt sicher das Highlight dieses Spieles da. Etwas außen vor ist der Kellner, der - mit Kopfhörer ausgestattet - sich auf die Bestellungen konzentrieren muss und am Trubel nur wenig Teil hat. Aber da eine Runde ja nur 6 Minuten dauert, ist es bei uns nie bei einer Partie geblieben und die **Rollen können getauscht werden**.



Allerdings **erschöpft sich der „Spaßfaktor“** auch **recht schnell**. Obwohl viel gelacht wurde, wurde das Spiel

Fortsetzung von „Kosmopolit“

kaum je wieder nachgefragt. Nach wenigen Runden hat man das Prinzip verstanden und die Runden laufen halbwegs ähnlich ab. Mal arbeitet die Küche besser, mal schlechter, wirklich groß unterschiedlich sind die Spielrunden dabei aber nicht.

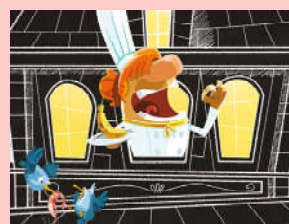


Zusammenfassend würde ich dem Spiel ein **außergewöhnliches, allerdings nicht sehr abwechslungsreiches Spielerlebnis** attestieren, das vor allem mit

sprachaffinen Spielern zündet, vermutlich auch gut geeignet für bilinguale Gruppen (was ich aber nicht getestet habe). Zum Kennenlernen kann ich es sehr empfehlen, ob ich es langfristig unbedingt in meinem Besitz brauche, muss sich noch entscheiden.

Erwähnenswert finde ich noch das „**Beiblatt**“: Ein kleines Heft, das einen kleinen Einblick in die Spielentwicklung mit den Sprechern, Ortschaften und Gerichten gewährt, sowie ein kurzer Blick in die Sprachforschung.

Game News - Wertung



Michael Timpe



Wie wirkt sich dies alles auf unsere „Hall of Games“ aus? DISTILLED und WOODCRAFT werden es höchstwahrscheinlich noch heuer schaffen. Drei weitere Kandidaten (CASCADIA, DISCORDIA und DUNE IMPERIUM) hingegen nur mehr rein theoretisch.

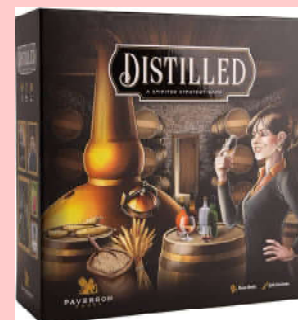
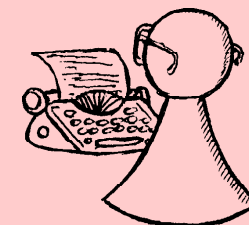
Die Wertung:

1. Distilled	7/+	9/-0/16/=
2. Woodcraft	4/+	7/-0/14/=
Dune Imperium	6/+	8/-0/14/+
4. Family Inc.	7/+	5/-0/12/-
5. Erde	4/+	7/-0/11/+
6. Cascadia	5/+	4/-0/ 9/-
Sea Salt & Paper	*2/+	7/-0/ 9/+
8. Discordia	3/+	5/-0/ 8/+
9. Die wandelnden Türme	3/+	3/-0/ 6/=
10. Fyfe	4/+	2/-1/ 5/-
Everdell	2/+	3/-0/ 5/+
12. Next Station London	4/+	0/-0/ 4/-
13. Tipperary	2/+	0/-0/ 2/-
Ausverkauft	*2/+	0/-0/ 2/-

Vorschlag: Die Gilde der fahrenden Händler (1 x)

Game News - Spielekritik

Okay, nicht jedermann empfindet „Feuerwasser“, in vorliegendem Fall Whisky, als „Genuss“. Aber es zählt unbestritten zu den Genussmitteln, weshalb es ausgezeichnet zum Thema des kommenden Spieleabends passt...



Titel: Distilled
Art des Spiels: Kartenspiel
Spielerzahl: 1 bis 5 Spieler
Alter: ab 14 Jahren (?)
Dauer: 30 Min. / Spieler
Preis: ca. Euro 79,-

Einleitung

Habe ich schon irgendwann mal erwähnt, dass ich ein Liebhaber schottischen Single Malt Whiskys bin? Ach, schon öfter? Sorry, dass ich den geschätzten Leser mit meiner Leidenschaft vielleicht schon auf die Nerven gehe, aber allein der Gedanke an ein Gläschen Lagavullin oder einen Schluck eines rauchigen Ardbeg versetzt mich - etwas übertrieben ausgedrückt - in Extase.

Und so konnte ich vom Thema her auch nicht bei "Distilled" widerstehen, einem

Spiel, bei dem wir als Erben einer stillgelegten Destillerie Zutaten, wie Wasser, Hefe und verschiedene Zuckerarten, sowie Zubehör, wie Fässer und Flaschen erwerben, um diverse Brände herzustellen, welche uns Geld (für weitere Einkäufe und Investitionen) und vor allem wichtige Siegpunkte im Wettstreit um den renommierten Titel "Master Distiller" bringen sollen.

Spielbeschreibung

Zu allererst müssen wir Spieler uns darauf einigen, welche **Rezeptkarte** wir für die anstehende Partie verwenden wollen. Jede Rezeptkarte bietet - neben den beiden Standardschnäpsen "Moonshine" und "Vodka" eine Auswahl an sieben erlesenen Spirituosen, welche uns diesmal zur Verfügung stehen. Für jede Spirituose ist genau angegeben, welcher Zucker verwendet werden darf, und wie viele Zuckerarten mindestens enthalten muss. Außerdem zeigen bestimmte Symbole, ob die Spirituose reifen muss oder nicht, in welches Fass sie abgefüllt werden muss, und wie viele Siegpunkte sie dann grundsätzlich einbringt.

Die gewählte Rezeptkarte hat auch einen Einfluss

darauf, welche **Charakterkarten** prinzipiell zur Wahl stehen. Von diesen bekommt jeder von uns zwei zufällige zugeteilt, für eine der beiden Charaktere müssen wir uns entscheiden. Die Charakterkarte beschert uns ein Spezialrezept, ein gewisses Startkapital, Startressourcen und das Recht auf eine besondere Zutat. Vor allem aber besitzt jeder einzelne Charakter eine ganz spezielle Fähigkeit, etwa Fässer billiger erwerben zu können, oder zu Beginn jeder Runde automatisch eine bestimmte Zutat zu erhalten.

Bevor wir uns ans Schnapsbrennen machen können, müssen noch die Wertungstafel, der Basismarkt und der Premiummarkt vorbereitet werden. Der **Basismarkt** beinhaltet alle Basiszutaten (Hefe, Wasser und die 3 Basiszucker Getreidezucker, pflanzlicher Zucker und Fruchtzucker), sowie die Basis-Fässer aus Ton und aus Holz. Alle Basiskarten liegen offen auf der Basismarkttafel aus. Die **Premiumkarten** werden hingegen nach ihren 3 Arten (Verbesserungen, Zutaten und Zubehör) getrennt sortiert und gemischt. Anschließend werden von jedem der drei Stapel vier Karten offen ausgelegt. Daneben kommt noch die LKW-Tafel für abgelegte Premiumkarten.

Fortsetzung von „Distilled“

Auf die **Wertungstafel** kommen die Labels aller durch die Rezeptkarte vorgegebenen Spirituosen, nämlich je 2 Label pro Spieler für Moonshine und Vodka, je 1 Label pro Spieler für die 7 speziellen Destillate. Ein **Fassmarker** dient als Rundenzähler, welcher auf Feld 1 startet. Schließlich werden noch die beiden Stapel der Alkoholkarten (offen) und der Aromakarten (gemischt und verdeckt) bereitgelegt.

Abschließend erhalten wir drei **Zielkarten**, außerdem werden noch zufällig um ein **Auszeichnungsplättchen** mehr offen ausgelegt, als Spieler teilnehmen. Beides kann uns bei entsprechend guter Planung zusätzliche Siegpunkte einbringen.

Eine Partie verläuft über **7 Runden**, welche in vier Phasen unterteilt sind. In der **Marktphase (A)** dürfen wir Verbesserungen, Zutaten oder Zubehör einkaufen. Dabei stehen uns alle Karten des Basismarktes und die offen ausliegenden Premiumkarten zur Auswahl. Allerdings dürfen wir uns pro Runde nur zwei Mal vom Basismarkt bedienen. Die Kosten jeder Karte sind unten rechts angegeben, einige Zutaten (etwa Hefe, Wasser oder normaler Getreidezucker) sind sogar gratis erhältlich.

Zutaten kommen in die Vorratskammer unseres **Destillerie-Tableaus**, Zubehör in

unser Lager, Verbesserungen auf einen der drei dafür vorgesehenen Räume. In dieser Marktphase können wir übrigens auch Rezeptmarker für neue Spirituosen erwerben, welche uns je nach Farbe (Bronze, Silber oder Gold) 2 bis 6 Münzen kosten. Erst nachdem alle Spieler gepasst haben, endet die Marktphase.



In der **Destillationsphase (B)** machen wir uns endlich ans Schnapsbrennen. Die linke Kante unseres Destillerie-Tableaus stellt unseren Gärbottich dar, in den wir die benötigten Zutaten geben. Jeweils mindestens 1 passende Karte muss in die Bereiche "Hefe", "Wasser" und "Zucker" gelegt werden, anschließend wird für jeden Zucker 1 Alkohol-Karte hinzugefügt. Alle Karten werden dann gemischt, bevor die oberste Karte (der "Vorlauf") und die unterste Karte (der "Nachlauf") entfernt und in die Vorratskammer zurückgelegt werden. Die verbliebenen Karten ergeben das hergestellte **Destillat**, welches wir in ein Fass füllen. Wir vergleichen die darin enthaltenen Zuckerkarten (Art und Anzahl) mit unseren erworbenen Rezepten und erhalten das entsprechende "Label".

In der **Verkaufsphase (C)** verkaufen wir unsere fertigen Destillate. Nicht reifen-de Schnäpse (wie z. B. Vodka oder Gin) müssen wir sofort in Flaschen abfüllen und verkaufen, außerdem dürfen wir jede reife Spirituose, welche mindestens eine Runde lang in unserem Keller gereift ist, in dieser Phase an zahlungskräftige Kunden bringen. Die Anzahl der Münzen links oben auf allen Karten (Zutaten, Alkohol, Fass und Flasche) ergibt den Verkaufserlös, während die Siegpunkte durch die Basispunkte für dieses Label, sowie den entsprechenden Symbolen links unten auf jeder Karte ermittelt werden. Die Punkte rücken wir mit unserem Marker auf der Wertungstafel vor.

Außerdem erhalten wir einen **Labelbonus**, indem wir das Label auf eines der 7 Bonusfelder am oberen Rand unseres Destillerie-Tableaus legen, was uns je nach Feld ein kostenloses Zubehör, einen kostenlosen Rezeptmarker, eine Gratis-Verbesserung, unsere besondere Zutat oder ähnliches beschert.

Es folgt die **Reifungsphase (D)**, in der wir gerade destillierte Spirituosen, welche auf jeden Fall noch reifen müssen, in unserem Keller lagern. Diese sowie bereits im Keller befindliche Destillate, die wir noch länger reifen lassen wollen, erhalten je eine zufällige Aromakarte (verdeckt) hinzugefügt. Diese brin-

Fortsetzung von „Distilled“

gen uns später im Verkauf nicht nur wertvolle Münzen, sondern noch zusätzliche Siegpunkte, abhängig von der Anzahl an Aromakarten in einer Spirituose (1 Aromakarte bloß 1 Siegpunkt, 2 Aromakarte bereits deren 3, 3 Aromakarte bereits 6 Siegpunkte, etc.).



Am Ende der dritten Runde müssen wir eine der 3 Zielkarten abgeben. Außerdem wird nach jeder Runde kontrolliert, ob einer von uns die Voraussetzungen eines Auszeichnungsplättchens erfüllt, was mit Zusatzpunkten belohnt wird. Wer diese Runde nichts verkaufen konnte oder wollte, darf schließlich noch ein **"Tasting"** durchführen (höchstens 4 Siegpunkte in je 1 Münze umwandeln), um ein paar Münzen für die kommende Marktphase zur Verfügung zu haben.

Nach sieben Runden endet die Partie. In einer **Schlusswertung** erhalten wir noch Punkte für Spirituosen in unserem Keller, für unsere Flaschensammlung (Punkte für Flaschen gleicher oder vieler unterschiedlicher Regionen), für unsere Verbesserungen, erfüllte Zielkarten, sowie für verbliebene Münzen (5 Münzen = 1 Siegpunkt). Konn-

ten wir auf der Wertungstafel am weitesten vorrücken, haben wir uns den ehrenvollen Titel **"Master Distiller"** reichlich verdient.

Fazit

Wie bereits eingangs erwähnt, übt das Thema "Schnäpse" eine große Faszination auf mich aus, auch wenn sich diese fast ausschließlich auf schottischen Malzwhisky beschränkt. Der Destillationsprozess wurde aber - wenn auch stark vereinfacht - recht gut simuliert. Die Verwendung verschiedener Zuckerarten, der Gärvorgang, das Destillieren selbst (inklusive Vor- und Nachlauf), das Abfüllen und der Verkauf - alles wurde **thematisch wunderbar umgesetzt**.

Überhaupt erweist sich "Distilled" als **äußerst lehrreich** und lässt uns tief eintauchen in die Welt der Spirituosen. Die Spielanleitung ist voll an Details, zahlreiche Absätze und Flavourtexte verraten uns allerlei Spannendes und Wissenswertes aus aller Welt. Aus diesem Grund habe ich mir ohne zu zögern die **Erweiterung** zugelegt, um damit auch über Destillate aus Afrika und dem Mittleren Osten zu erfahren. Die Erweiterung fügt sich zudem ausgezeichnet in das Grundspiel ein, und eigentlich erachte ich diese bereits als unverzichtbar.

Auch hinsichtlich dessen, was an **Spielmaterial** geboten

wird, hat sich die Anschaffung gelohnt. Neben den weit **über 300 Karten**, welche die Basis-karten, die Verbesserungen, Premiumzutaten, das Premiumzubehör und die Charaktere darstellen, sind da noch jede Menge großformatige Rezeptkarten, eine Wertungstafel, fünf Spielertableaus, etliche stabile Plättchen für die Labels und die Auszeichnungsplättchen, sowie ein paar Holzmarker (Würfel für die Rezepte, individuell gestaltete Siegpunktmarker für die Spieler).

Besonders hervorheben möchte ich die gediegene **grafische Gestaltung**, sowie die praktische Unterbringung des gesamten Materials in Inlays (sogar mit ausreichend Platz für die bereits erschienene Erweiterung). Dies alles hat zwar seinen Preis, welcher aber meiner Meinung nach aufgrund des Gebotenen durchaus gerechtfertigt ist.

Thema und Spielmaterial sind zweifellos mitentscheidende Kriterien. Die Hauptsache ist und bleibt jedoch das Spiel selbst, sprich: Spielmechanismus, Spielgefühl, Spielreiz. Schauen wir uns also mal an, was "Distilled" diesbezüglich zu bieten hat. Im Grunde genommen ist es ein **Kartenspiel**, bei dem man Komponenten sammelt, um ein bestmögliches Ergebnis zu erzielen, in diesem Falle ein gelungenes Destillat.

Hierbei bietet das Spiel ein **hohes Maß an Abwechslung**. Einerseits finden wir schon im Grundspiel zehn unterschiedliche **Rezeptkarten**

Fortsetzung von „Distilled“

vor. Für die erste Partie empfiehlt sich eine Rezeptkarte mit ausgewogenen Kombinationen, später kann man auch schwierigere Rezeptkarten verwenden, beispielsweise solche, die sich auf bestimmte Regionen konzentrieren, oder - noch anspruchsvoller - solche mit nur gezeigten Bränden.

Aber selbst ohne die diversen Rezepte sorgt auch die **Vielzahl an Premiumkarten** - Verbesserungen, Zutaten und Zubehör - dafür, dass keine Partie der anderen gleicht. Zusammen mit stets neuen Zielkarten und zufällig gezogenen Auszeichnungssplättchen entsteht so für **jede Partie eine andere Ausgangssituation**, sodass man andere Schwerpunkte setzen muss, gegebenenfalls sogar komplett andere Strategien erforderlich sind.

Stellt sich nur noch die Frage nach dem **Glücksfaktor**. Dieser wird von Anfängern als recht hoch eingeschätzt. Da wird geflucht und verdammt, wenn der Destillationsprozess wider Erwartens einmal ganz anders abgelaufen ist als beabsichtigt. Klar kann es beim zufälligen Entfernen der obersten und untersten Karte des Destillats passieren, dass für ein Rezept elementare Karten wegfallen. Dies hat aber weniger mit Glück oder Pech als mit **Wahrscheinlichkeit** zu tun. Man weiß ja schon vorher, wie hoch ungefähr die Chancen für Erfolg und Misserfolg sind.

Außerdem gibt es doch

mehrere Möglichkeiten, dem Zufall entgegenzuwirken. Man kann etwa die Rezepte so auswählen, dass mehrere Resultate passen. Man kann auf Nummer "sicher" gehen und ausreichend Karten in den Gärbottich geben. Zudem gibt es so manche Verbesserung, welche die Erfolgchancen deutlich erhöht. Man muss halt immer die Chancen abwägen, und manchmal muss man eben auch mal riskieren. Ich konnte in meinen gut zwei Dutzend Partien feststellen, dass der Glücksanteil doch relativiert werden kann.

Vielmehr kommt es auf die **richtige Strategie**, auf eine erfolgsversprechende Vorgehensweise an. Hierfür müssen unbedingt auch die Zielkarten und die Auszeichnungssplättchen berücksichtigt werden. Erstere schaffen individuelle Fokussierungen, wobei man sich am Ende der 3. Runde von einer der drei anfangs ausgeteilten **Zielkarten** trennen muss. Die **Auszeichnungssplättchen** wiederum sorgen für eingewisses Maß an Interaktion, da nur jener Spieler die angegebenen Punkte erhält, der die jeweilige Bedingung zuerst erfüllt.

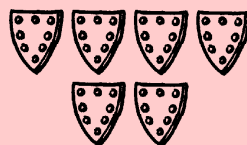
Aber auch sonst gibt es **viel zu planen, einiges zu bedenken**: Auf welche Region konzentriere ich mich, wie nutze ich meine Charakterfähigkeit am besten, soll ich Premiumflaschen sammeln, welche Verbesserungen helfen mir am meisten. Besonders knifflig wird's mit Spirituosen, welche reifen müssen, denn da kommt es sehr auf's richtige

Timing an. Nicht nur, dass man teurere Fässer braucht, fehlen dann auch noch Einnahmen für die nächste Runde, weil man das Destillat nicht sofort verkaufen darf. Zwar kann man durch "Tasting" ein paar Münzen lukrieren, aber einen der vorteilhaften Label-Boni bekommt man auch erst beim Verkauf.

"Distilled" bietet auch einen sehr **gut funktionierenden Solo-Modus**. Hierbei werden Solo-Zielkarten in verschiedenen Stufen (A-, B- und C-Ziele) in einem Fassmuster ausgelegt. Es gilt, einen Pfad von erfüllten Zielkarten von der untersten zur obersten Reihe zu schaffen, und gleichzeitig die auf diese Weise ermittelte Mindestpunktzahl zu erreichen. Dies erweist sich schon in der niedrigsten Schwierigkeitsstufe als recht herausfordernd, der Schwierigkeitsgrad kann aber noch nach Belieben erhöht werden.

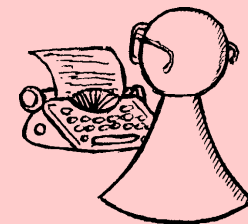
"Distilled" avancierte - nicht nur wegen des Themas - in den letzten Wochen zu **meinem absoluten Lieblingsspiel**. Mittlerweile teilen viele aus meinen Spielrunden diese Meinung, weshalb ich das Spiel, selbst bei dem hohen Verkaufspreis, der aktuell verlangt wird, bedenkenlos empfehlen kann.

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Neben kulinarischen und „spirituellen“ Genüssen passt sicher auch der **genussvolle Konsum von koffeinhaltigen Heißgetränken** gut zum aktuellen Thema...



Titel: **Café del Gatto**
Art des Spiels: **Sammelspiel**
von: **Lena Burkhardt**
& **Julia Wagner**
Verlag: **Schmidt Spiele**
Jahrgang: **2023**
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 34,-**

Einleitung

Cappuccino, Caffè Latte, Espresso, Latte Macchiato? Oder doch lieber Großer Brauner, Verlängerter, Melange, Einspanner? Italienischer Caffè oder österreichische Kaffeehauskultur? Da scheiden sich die Geister, welche Kultur wohl die bessere sei. International bekannter sind sicher die italienischen Kaffeespezialitäten, aber auch das traditionelle Wiener Café bietet, seit der 2. Türkenbelagerung 1683, eine Vielzahl an unterschiedlichen Gebräuen an.

Egal, jedenfalls treten wir im Spiel "Café del Gatto" in einen Wettstreit, um - Schicht für Schicht - die schaumigsten Cappuccini, die heißesten Espressi und die coolsten Latte Macchiati zuzubereiten.

Spielbeschreibung

Fünf verschiedene Kaffeespezialitäten haben die teilnehmenden Barista zuzubereiten, wofür sie je eine (anfangs natürlich noch leere) **Tasse** jeder Art erhalten. Zusätzlich bekommen sie noch ein Startkapital von 5 Münzen. Die Ingredienzien werden durch zweiseitige **Kaffee-/Milchsteine** (in den Baristawerten von 1 bis 4) dargestellt, welche in einem Beutel gut gemischt werden.

Aus diesem werden anschließend zufällig 5 Steine gezogen und mit der weißen Milchseite nach oben in die linke Seite der **Espressomaschine** gelegt. Danach wird diese Prozedur mit 5 Steinen mit der braunen Kaffeeite nach oben für die rechte Seite wiederholt. Zuletzt bilden wir noch mit den **Getränkeplättchen** - nach Tassenart und Punktwerten sortiert - eine offene Auslage. Dann kann's schon losgehen!

Wer an der Reihe ist, führt eine von **3 möglichen Aktionen** durch. Die am häufigsten genutzte Aktion besteht darin, **1 Kaffee-/Milchstein zu kaufen (A)**. Der Preis dafür entspricht dem Baristawert des **gegenüberliegenden** Steins. Für Steine der beiden oberen Reihen sind zusätzliche Kosten von 1 (zweite Reihe) oder 2 Münzen (oberste Reihe) zu entrichten. Den Stein legt man dann auf einer seiner Tassen ab, einen Milchstein auf ein weißes Feld, einen Kaffeestein auf ein braunes Feld. Die Tassen müssen dabei stets von unten nach oben gefüllt werden. Anschließend wird ein neuer Stein aus dem Beutel gezogen und von oben auf den leeren Platz der Espressomaschine gelegt.

Wenn man mindestens eine Tasse komplett gefüllt hat, kann man **1 oder mehrere Kaffeegetränke servieren (B)**. Dafür erhält man einerseits **Münzen**, abhängig davon, wie viele unterschiedliche Ar



Fortsetzung von „Café del Gatto“

ten der Zubereitung enthalten sind: heiß, schaumig oder kalt. Je mehr **gleiche** Symbole in einem Getränk sind, umso mehr Münzen kriegt man, wie aus einer Getränkekarte leicht abzulesen ist.

Für die **Getränkeplättchen** - die wichtigsten Lieferanten für Siegpunkte - ist allerdings nur der **Baristawert** ausschlaggebend. Dafür werden die Werte der verwendeten Kaffee- und/oder Milchsteine - unabhängig von ihrem Symbol - addiert. Man darf sich dann ein passendes Getränkeplättchen nehmen, dessen Punktwert gleich oder kleiner als der ermittelte Baristawert ist. Die Differenz bekommt man mit Münzen ausbezahlt.

Die letzte Aktion - das **Nehmen von 2 Münzen (C)** - bedeutet zwar faktisch einen Zugverlust, ist aber dennoch manchmal unvermeidbar, um finanziell wieder liquid zu sein und sich weitere Kaffee-/Milchsteine leisten zu können.

Sobald ein Spieler **alle fünf Kaffeespezialitäten serviert** hat, wird die Runde nur mehr zu Ende gespielt. Jeder addiert die Baristawerte seiner Kaffeegetränke, für je 2 Zuckerwürfel erhält man noch einen zusätzliche Punkte. Nicht servierte Kaffeegetränke sind hingegen überhaupt nichts wert. Wer insgesamt auf die **höchste Punktezahl** kommt, erweist sich als der beste Barista und gewinnt das Spiel.

Fazit

Das **Thema des Spiels** - die Zubereitung verschiedener Kaffeespezialitäten - finde ich erfrischend originell. Und dies sogar ohne die Katzen, welche überall auftauchen. In der Einleitung und der Spielbeschreibung bin ich nicht darauf eingegangen, dass im



"Café del Gatto" tatsächlich Barista mit flauschigem Fell und Schnurrhaaren die Arbeit verrichten. Spielerisch ist dies ohnehin völlig unerheblich, weshalb ich absichtlich auf ausdrückliche Erwähnung verzichtet habe.

Vom spielerischen Standpunkt aus geht es für die Spieler darum, mit möglichst geringen Ausgaben möglichst wertvolle Kaffee-/Milchsteine zu sammeln, um punkte-trächtige Kaffeespezialitäten zu servieren. Für die fünf Kaffeegetränke braucht ein Spieler insgesamt 12 Steine (6 x Kaffee, 6 x Milch). Um alle Zutaten zu erwerben (1 Kauf pro Zug) und die Kaffeegeträn-



ke zu servieren (höchstens 5 x), werden **im Schnitt 15 bis 20 Spielzüge** benötigt, schließlich wird man das eine oder andere Mal auch mal Münzen nehmen müssen.

Nachdem nicht servierte Kaffeespezialitäten überhaupt keine Punkte einbringen, gilt es, seine Aktionen gut abzustimmen. Dem **Timing** kommt somit eine große Bedeutung zu. Diesbezüglich haben alle Spieler, welche die Partie frühlich beginnen (allen voran der Startspieler), einen gewissen Nachteil, weil sie gegen Spielende kalkulieren müssen, wie oft sie noch an die Reihe kommen könnten. Serviert ein Spieler nämlich sein letztes Kaffeegetränk, wird die laufende Runde nur mehr zu Ende gespielt. "Café del Gatto" könnte man daher als **eine Art Wettrennen** betrachten, auch wenn natürlich die Baristawerte der servierte Kaffees die wichtigste Rolle spielen.

Trotz des vergleichsweise **schlanken Regelwerks** - die Spielanleitung kommt mit vier gut bebilderten Seiten aus - werden die Spieler stets vor knifflige Entscheidungen gestellt. So muss etwa berücksichtigt werden, dass die Kaffeegetränke stets von unten nach oben gefüllt werden müssen, was die Auswahl an passenden Steinen teils drastisch einschränkt. Die **Auslage an Getränkeplättchen** ist ebenfalls limitiert. Nur die niedrigeren Werte kommen in ausreichend hoher Anzahl vor, bei den höheren Wer-

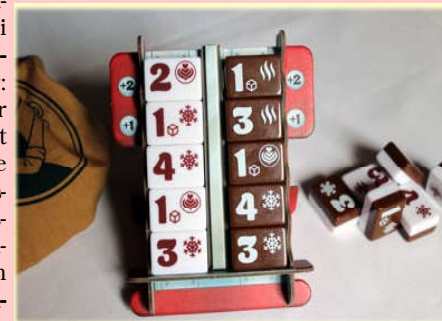
Fortsetzung von „Café del Gatto“

ten kann es schon mal vorkommen, dass das gewünschte Plättchen beim Servieren nicht mehr vorrätig ist, sodass man gezwungenermaßen mit einem niedrigeren vorlieb nehmen muss.

Ein weiteres Kriterium stellen die drei unterschiedlichen **Zubereitungsarten** dar: Kalt, schaumig oder heiß. Jeder Stein weist eines der 3 Symbole auf. Diese Zubereitungsarten haben eine Auswirkung auf den erzielten Verkaufspreis beim Servieren. Je **einheitlicher** ein Kaffeegetränk ausfällt, umso mehr Münzen erhält man dafür als Belohnung. Wer entsprechend klug handelt, kann sich im Anschluss mehr und/oder teurere Steine leisten und erspart sich die eine oder andere suboptimale Aktion, Münzen zu nehmen.

Trotz aller Planung und Überlegung lässt sich ein gewisser **Glücksanteil** jedoch nicht von der Hand weisen. Dafür verantwortlich ist die mehr oder weniger zufällige Anordnung der Kaffee-/Milchsteine in der Espressomaschine, die dann auch stets ebenso glücksbetont durch das Ziehen von Steinen aus einem Beutel nachgefüllt wird. Da kann schon mal der eine Spieler einen Vorteil haben, wenn er sowohl günstige als auch passende Steine vorfindet. Oder eben Pech, wenn alle be-

nötigten Steine teuer oder gar nicht vorhanden sind. Zwar besteht die Möglichkeit, alle Steine einer Farbe auszutauschen, dies kostet allerdings 2 Münzen, die dann vielleicht wieder für einen Kauf fehlen. Abgesehen davon, dass dies noch lange keine Garantie auf eine bessere Auswahl darstellt.



Die Kaffee-/Milchsteine haben übrigens Werte von 1 bis 4, sowie eines der 3 Symbole für die Zubereitungsart. Bis auf die Farbe (braun für Kaffee, weiß für Milch) sind sie auf **Vorder- und Rückseite identisch**. Die Steine mit dem Wert "1" weisen zusätzlich noch ein Würfel-Symbol auf, ein Hinweis darauf, dass man mit dem Kauf gleichzeitig einen **Zuckerwürfel** erhält. Beim Servieren dürfen beliebig viele Zuckerwürfel eingesetzt werden, um den Baristawert um je 1 zu erhöhen. Damit ist ein 1er-Stein im Grunde genommen vorteilhafter als ein 2er-Stein, kann er doch flexibler verwendet werden.

Das **Spielmaterial** verdient löbliche Erwähnung. Die grafische Gestaltung ist gelungen und die Plättchen stabil.

Die Espressomaschine muss vor der ersten Partie aus Karton zusammengebastelt werden, erfüllt dann aber vorbildlich ihren Zweck. Aber ganz besonders gefallen mir - sowohl optisch als auch haptisch - die Kaffee-/Milchsteine, welche einfach wunderschön sind und wunderbar in der Hand liegen.

"Café del Gatto" ist von der Aufmachung, von der angenehmen Spieldauer und den Regeln her ein schönes, **attraktives Familienspiel**, welches aber überraschenderweise auch taktisch einiges zu bieten hat. Aus diesem

Grund kommt es in meinem Spieleklub selbst bei erfahrenen Spielern gelegentlich auf den Tisch, was für seine spielerische Qualität spricht.

Wally

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Auch das nächste Spiel dreht sich um Kaffee. Allerdings nicht um die Zubereitung von Kaffeespezialitäten, sondern um Anbau, Verarbeitung und Lieferung von Kaffeebohnen zum Zwecke der Siegpunktmaximierung.



Titel: Café
Art des Spiels: Kartenspiel
Autoren: Rôla & Costa
Verlag: Pythagoras
Vertrieb: Huch! & friends
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 30 bis 45 Minuten
Preis: Euro 23,90

Einleitung

Das Spiel heißt „Café“, und wenig erstaunlicherweise geht es auch genau darum: um das Beliefern von Cafés mit Kaffee der jeweils gewünschten Sorte(n). Vorher muss der edle Stoff aber selbstverständlich angepflanzt, getrocknet und geröstet werden, und das möglichst effizient – denn wir haben nur 8 Runden dafür Zeit.

Spielbeschreibung

Jeder Spieler startet mit einer **6-fach unterteilten**

bauenden Bohnenimperiums. Zudem bekommt man eine Anzeige, wie viele Aktionen man jede Runde hat sowie ein Lager, bereits befüllt mit je 1 Würfelchen in jeder der 4 Bohnensorten.

In der Mitte wird eine spielerzahlabhängige Anzahl von ebenfalls in 6 Teile unterteilten Karten aufgedeckt, welche total unterschiedlich belegt sind. Es gibt:

Tassen (je mehr Tassen man in seiner Auslage hat, desto mehr Aktionen stehen einem pro Runde zu), **Bohnenfelder** in den 4 Farben, **Trockenfelder**, **Röstfelder**, **Schiffe** (nur in einer Variante benötigt), **leere Felder** und **Cafés**. Diese können auch schon mal 2 der 6 Felder einer Karte belegen und geben an, wie viele Würfel (bis zu 4) welcher Kaffeesorten das Café benötigt, und wie viele Siegpunkte (bis zu 6) es dafür am Spielende gibt.



Der (nach jeder Runde reihum wechselnde) Startspieler bietet den anderen Spielern reihum eine Karte aus der Mitte an, jeder Spieler nimmt eine und legt eine neue Karte nach, zuletzt nimmt sich der Startspieler selbst eine.

Nach dem Nehmen **legt man die neue Karte an seine Auslage an**, allerdings müssen damit immer mindestens 2 Felder der bestehenden Auslage verdeckt werden. Sinnvollerweise versucht man auch immer so anzulegen, dass **möglichst viele gleichartige Felder aneinander** grenzen, weil dadurch deren Aktionen deutlich „mächtiger“ werden, als wenn sie einzeln liegen.

Anschließend führt jeder Spieler seine **Aktionen** aus, und zwar so viele, wie ihm die Anzahl seiner Kaffeetassen erlaubt. Als Aktionen zur Wahl stehen:

Anpflanzen von Kaffee: Ich wähle eine Sorte und belege damit ein bislang leeres Anbaufeld dieser Sorte mit je 1 Würfelchen der entsprechenden Farbe. Habe ich geschickt gelegt und mehrere gleichfarbige Felder grenzen aneinander, dann belege ich jedes dieser Felder mit 1 Würfelchen, was natürlich deutlich effizienter ist.

Fortsetzung von „Café“

Ernten von Kaffee: Ich wähle eine Sorte und verschiebe die Klötzchen von allen entsprechenden Felder dieser Farbe auf ein freies Trockenfeld. Habe ich geschickt gelegt und mehrere Trockenfelder grenzen aneinander, dann darf ich gleich mehrere Kaffeefarben einsammeln und trocknen, was natürlich deutlich effizienter ist.

Rösten von getrocknetem Kaffee: Ich wähle eine Sorte und verschiebe die Klötzchen von allen entsprechenden Trockenfeldern dieser Farbe auf ein freies Röstfeld. Habe ich geschickt gelegt und mehrere Röstfelder grenzen aneinander, dann darf ich gleich mehrere Kaffeefarben von Trocken- auf Röstfelder überführen, was natürlich deutlich effizienter ist.

Kaffee liefern: Ich nehme alle Klötzchen von allen Röstfeldern und erfülle damit die Anforderungen meiner Cafés ganz oder teilweise. Habe ich Klötzchen fertigen Kaffees übrig, dann wandern diese ins Lager, wo sie bis zum Spielende verbleiben und möglicherweise am Ende der Partie Punkte bringen.

Auf diese Weise spielt man 8 Runden, an deren Ende dann wie folgt **gewertet** wird: Komplette belieferte Cafés bringen die entsprechenden Siegpunkte. **Kaffeewürfel im La-**

ger punkten, und zwar 2 Punkte je Würfelchen der schwächsten Sorte und 1 Punkt je Würfel der zweitschwächsten Sorte.

Als **Alternative** steht noch zur Auswahl, die Karten nicht reihum aussuchen zu lassen, sondern aus einer immer kleiner werdenden Auslage zu versteigern, wobei mit Kaffeewürfeln aus dem Lager bezahlt wird. In dieser Variante kommen dann die bereits erwähnten Schiffe zum Einsatz, die einen Teil der Bezahlung „retten“ können.



Fazit

An dieser Stelle könnte ich nun schreiben, dass ich „in Echt“ kein Kaffeetrinker bin und es sicherlich auch durch dieses Spiel nicht werde – und damit wäre eigentlich alles gesagt ... Da dies aber ein etwas knappes Fazit wäre, möchte ich das doch etwas genauer ausführen.

Was ich zunächst mal sehr stilvoll finde, ist die **Grafik**. Subjektiv nicht mein Fall, transportiert sie das Thema aber in meinen Augen recht gut und erzeugt ein „**angenehmes Ambiente**“.

Was ich reizvoll finde, das ist der **Mechanismus**, die Karten zusammenzulegen und sich somit eine möglichst effiziente Maschinerie zusammenzupuzzeln. Zumindest in der Theorie. In der Praxis ist dies zum einen **wenig steuerbar**, da es deutlich davon abhängt, wann welche Karten kommen (und bei weniger Spielern sind auch nicht alle Karten im Spiel) und ob man überhaupt Zugriff darauf hat.

Daher ist es nicht selten so, dass man sich an einer Stelle optimiert, sich dafür aber an einer anderen Stelle verschlechtert. Diese **Abwägung** klingt beim Lesen sicherlich reizvoll, in der Praxis fand ich das eigentlich eher ärgerlich.

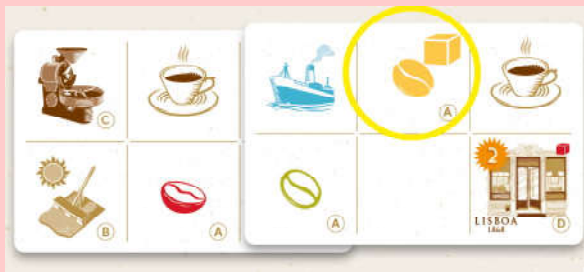
Bleiben wir doch gleich mal beim Thema „ob man überhaupt Zugriff auf die Karten hat“.

Im Grundspiel bedient man sich reihum aus einer Auslage von 3 Karten. Da ist halt dann was Passendes dabei - oder nicht. Völlig unklar war uns der Sinn der Regel, dass der Startspieler (=„Meister“) einer Runde gar nicht den ersten Zugriff hat, sondern den Mitspielern reihum „den Zugriff anbietet“ und als Letzter auswählt. Da eh immer 3 Karten ausliegen, ist das völlig piepenhagen.

Etwas anders verhält es sich in der **Versteigerungsvariante**. Diese funktioniert grundsätzlich gut und bringt etwas Interaktion in ein ansonsten total solitäres Spiel, ist aber – außer im Spiel zu

Fortsetzung von „Café“

zweit – nicht wirklich fair: Man ersteigert den Startspieler, und von dem aus sind die anderen im Uhrzeigersinn mit dem Zugriff dran. Hier werden Spieler ggf. ohne weiteres Zutun nur aufgrund der Sitzreihenfolge bevorzugt. Viel besser wäre es daher gewesen, auch die weitere Reihenfolge zu versteigern.



Vielleicht aber wäre dies aber auch etwas zu viel der Interaktion gewesen, denn das Spiel ist ansonsten tatsächlich absolut **solitär** – man hat keinerlei Berührungspunkte mit den Mitspielern, was sie tun interessiert mich auch nicht, und so schiebt jeder im Rahmen seiner Aktionen Klötzchen in seiner Auslage herum.

Noch ein Wort zur „**Strategie**“: Thema, Story und Anleitung suggerieren ja, dass es zielführend in Sachen Spielsieg sein könnte, möglichst viele Cafés möglichst passgenau zu beliefern. Das ist sicher keine schlechte Idee, allerdings ist es häufig so, dass man nicht die Cafés bekommt, die zu den gerade produzierten Kaffeesorten passen. Dann kann man zwar nachsteuern, aber das ist doch etwas zeitintensiv.

Ich habe daher versuchs- halber mal auf den ganzen Belieferungs-Kokolores verzichtet und einfach nur versucht, alle Kaffeesorten in etwa gleichmäßig zu produzieren und diese in möglichst großen Mengen ins Lager zu liefern. Dort bringen zwar 4 Würfel überschlagsweise nur 3 Punkte, was 0,75 Punkten pro Würfel entspricht (bei theoretisch angenommener Gleichver-

das ist mir für ein Spiel (egal welcher Komplexität) einfach zu wenig.

Zusammengefasst: Wer auf **ruhige, interaktionslose Spiele mit etwas Puzzle- und Engine-Building-Feeling** steht, der könnte mal einen Blick auf "Café" werfen. Für alle anderen gibt es bessere Spiele.

*Michael
Andersch*

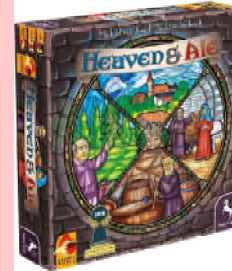
Game News -
Wertung



Notenskala

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

★★★★★	Spitze!
★★★★	sehr gut
★★★	gutes Spiel
★★	so lala
★	schwach



**Mittelalter-Doku
Deutschland 2017**
Regie: Michael Kiesling
& Andreas Schmidt
Eggert Studio
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, donnerstags am Monatsende.

© 2023 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Die Geschichte der Genussmittel ist in einigen Fällen Jahrtausende alt. Die beiden Regisseure Michael Kiesling und Andreas Schmidt haben sich auf die Spur der Bierherstellung gemacht und einen interessanten Dokumentationsfilm über klösterliche Brauereien im Mittelalter gedreht. Dort suchten findige Mönche nach Alternativen, um durch die karge Fastenzeit zu kommen und ersetzten die anfängliche Kräutermischung nach und nach mit Hopfen. In ihrem Streifen beschreiben sie den Brauprozess, sowie das



Bestreben der einzelnen Klöster, dabei erfolgreicher als ihre Konkurrenz vorzugehen.

Ein wunderschöner, lehrreicher, aber auch spannender Film, der auf jeden Fall das Prädikat „Sehenswert“ verdient.



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 Spieletreffen 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 Spielideen
- * Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
- * Spielebestellservice für die Mitglieder
- * auch in **facebook** vertreten

P.b.b. - Erscheinungsort Traun - Verlagspostamt 4050