

WAS TUN GEGEN EINE PANDEMIE ?

Informationsabend der Knobelritter am 10. Jan. 2024 (S.1)



375. Ausg. 05. Jan. '24
Auflage 100 Stück (!!!)
34. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Knobelsamariter,

Spätestens seit dem Ausbruch der schwarzen Pest in „Messina 1347“, weiß man nicht nur in Italien, wie verheerend eine „Pandemie“ über das Land fegen kann.

Als wäre der Spitalsalltag nicht schon hektisch genug, bricht in solchen Zeiten ein wahrer „Clinic Rush“ in unseren Krankenhäusern aus, der das gesamte Personal an seine Belastungsgrenzen und mitunter darüber hinaus bringt.

Zur Vorsorge hat unser Abt Franziskus im Kloster Traunerhof einige Trainings-simulationen zusammengestellt, damit wir bestmöglich auf die unvermeidbare nächs-

te Epi-, Pan- oder sonstige -demie vorbereitet sind. Diese Szenarien können am Mittwoch den 10. Jänner ab 18:00 Uhr vor Ort durchgespielt werden.

Und nicht vergessen: „after the virus“ ist vor dem Virus, wollen wir nur hoffen, dass der nächste Ausbruch nicht gleich die Zombie-Apokalypse mit sich bringt...

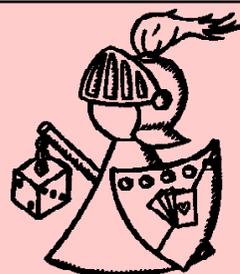
Hygienische Grüße,
DDr. med. Oliver



Das Königspaar für das Jahr 2024

Der „alte“ König glänzte letztes Jahr öfters durch Abwesenheit, was von seinen Untertanen sofort ausgenutzt wurde. Somit besteigt diesmal wieder seine Majestät Franky I. den Thron. An seiner Seite findet sich allerdings erneut Ihre Majestät Nicole I. Die komplette Hierrarchie der „Ritter der Knobelrunde“ auf Seite 2.

HAGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis



Knobelpreis 2023

Die Knobelritter haben sich entschieden. Aus der Vielzahl guter taktischer Spiele dieses Jahrgangs haben sie die ihrer Meinung nach besten 5 Spiele nominiert. Am 10. Jänner 2024 stimmen sie dann über den Gewinner ab. Zur Wahl stehen (in alphabetischer Reihenfolge): DISCORDIA, DISTILLED, DJINN, ERDE und SALT SEA & PAPER.

Ritter der Knobelrunde

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist Sonntag, der 21. Jan. 2024 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!

Jahresrückblick

Hier ein kleiner Rückblick auf das vergangene Jahr in Form von Zahlen, Daten, Fakten...

Siequote

1. Earl Jakob	69 %
2. Graf Oliver K.	52 %
3. Baron Luca	50 %
4. Sir Roland	50 %

Punkt Durchschnitt

1. Earl Jakob	8,19
2. Baron Luca	6,75
3. König Franky	6,18
4. Graf Ernest	4,89

Endstand:

1. König Franky	185,5
2. Prinz Reinhold	161,5
3. Earl René	142
4. Earl Jakob	131
5. Graf Ernest	112,5
6. Graf Oliver K.	107,5
7. Graf Thomas L.	96
8. Königin Nicole	83
9. Baron Luca	81
10. Baron Udo	77,5
11. Baron Christoph	72,5
12. Prinzessin Ute	69
12. Sir Roland	67
13. Sir Johannes	42

Jahreskalender 2024

Auf Seite 15 habe ich diesmal alle mir bekannten Termine für Spieleabende und Spielveranstaltungen in Oberösterreich, sowie die wichtigsten Termine in Wien, Nürnberg und Essen übersichtlich zusammengestellt. Das ergibt allein hier in OÖ fast 170 Spiel-tage (mit Überschneidungen), und dies sogar ohne die Spieleabende im Habakuk oder in Daniels, „Games Toys & More“.

Game News - Spielkritik

Fiction? Nein, mitnichten! Während der Corona-Zeit haben wir erlebt, wie Menschen richtig zu Zombies geworden sind. Wengistens passt das Spiel zum Thema „Krankheit“...



Titel: **Nach dem Virus**
Art: **kooperativer Deckbau**
Autor: **Jacob Fryxellius**
Verlag: **Zombiekraft**
Jahrgang: **2017**
Spielerzahl: **1 bis 3 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **15 bis 60 Minuten**
Preis: **Euro 34,90**

Einleitung

Bei diesem Spieletitel denken wir - verständlicherweise - sofort an die Post-Corona-Zeit. Drei Jahre verbreitete das Covid-19-Virus Angst und Schrecken, forderte schließlich bis jetzt weltweit bei annähernd 700 Millionen Infektionen fast 7 Millionen Todesopfer. Wer wünscht sich nach Maskenzwang, Impfungen, Quarantäne, Isolationen, Lockdown, usw. nicht endlich eine Rückkehr zur Normalität? Wer hofft da nicht, dass die Pandemie sich zu einer eher harmlosen Endemie entwickelt?



"Nach dem Virus" hat jedoch rein gar nichts mit Corona zu tun, sondern mit einer Zombie-Apokalypse, nachdem der Ausbruch eines Virus 90 % der Erdbevölkerung ausgelöscht hat. Während viele nun als Untote durch die Gassen humpeln, ist es unsere Aufgabe, uns gut auszurüsten und zu bewaffnen, Überlebende zu retten und Missionen zu erfüllen.

Spielbeschreibung

"Nach dem Virus" ist ein **kooperatives Kartenspiel**. Wir übernehmen einen Charakter und erhalten unseren **eigenen Satz an Karten**. Wir suchen die auf unserer Charaktertafel angegebenen Startkarten heraus und bilden daraus (mit Ausnahme einer bestimmten Karte, welche wir "unvorbereitet" vor uns auslegen) einen Nachziehstapel, in den auch ein paar 1er-Zombiekarten gemischt werden. Die verbliebenen Zombiekarten sortieren wir nach ihren Werten und legen sie als separaten Stapel bereit. Die restlichen Karten bilden gemischt unseren "Umgebungsstapel".

Wir wählen eines von insgesamt 16 vorgegebenen **Szenarien** (5 Kapitel mit je 2 bis 4 Szenarien), welche uns

neben einer kurzen Geschichte - ein bestimmtes Ziel ("**Mission**"), eine bestimmte Vorbereitung und manchmal auch ein paar Sonderregeln vorgeben.

Eine Partie verläuft über mehrere Spielzüge, welche in zwei Phasen unterteilt sind. In der **Nachziehphase** nehmen wir 5 Karten von unserem Nachziehstapel auf. Sind nicht mehr genug Karten im Stapel, rücken wir zuerst den **Hordenmarker** auf unserer Charaktertafel um 1 Position nach vorn und fügen schließlich dem Abwurfstapel so viele Zombiekarten hinzu, wie der Hordenmarker nun anzeigt. Die Karten des Abwurfstapels werden dann gemischt und unter den Nachziehstapel geschoben, von dem wir sodann unsere Kartenhand auffüllen.

Gezogene Zombiekarten decken wir sofort auf und legen sie in die Reihe der angreifenden Zombies. Anschließend führen wir in der **Aktionsphase** verschiedene Aktionen aus. Dabei gibt es folgende Aktionsmöglichkeiten, welche wir auch mehrfach und in beliebiger Reihenfolge durchführen dürfen:

A) eine Ereigniskarte (pink) ausspielen, ihren Ef-

Fortsetzung von „Nach dem Virus“

fekt nutzen und sie auf den Abwurfstapel legen.

B) eine andere Karte (Waffe, Falle, Person, Einrichtung, Ausrüstung, Fahrzeug, etc.) **ausspielen**, indem wir sie "unvorbereitet", also quer in unseren Spielbereich legen.



C) Erkunden, indem wir 1 beliebige Handkarte abwerfen, um die oberste Karte des Umgebungsstapels aufzudecken und in den Bereich der erkundeten Karten zu legen.

D) Eine erkundete Karte einsammeln, indem wir die dafür notwendige Anzahl an Handkarten abwerfen, um die Karte "unvorbereitet" in unseren Spielbereich zu platzieren.

E) Vorbereiten, indem wir die geforderte Anzahl an Handkarten abwerfen, um eine "unvorbereitete" Karte in unserem Spielbereich aufrecht zu drehen.

F) Benutzen, indem wir den Effekt einer vorbereiteten Karte anwenden, meist indem die entsprechende Karte selbst abgeworfen (oder zerstört) wird.

G) Zombieangriff: Jeder Zombie, den wir nicht abwehren oder töten konnten bzw. wollten, greift im Nahkampf an und fügt uns eine Wunde zu. Wunden an Arm oder Bein

beschränken uns in Folge in unseren Aktionen. Erleiden wir allerdings die dritte Wunde, ist unser Charakter tot.

Wenn auch nur ein einziger Charakter stirbt, ist für uns alle die Mission gescheitert, und wir haben verloren. Erfüllt hingegen jeder einzelne von uns das vorgegebene Missionsziel, haben wir gemeinsam gewonnen!

Fazit

"Nach dem Virus" ist ein Kartenspiel, genauer gesagt: ein

Deckbauspiel. Allerdings eines von einer anderen Sorte, denn die Möglichkeiten, sein Deck aufzupolieren, sprich: effizienter zu gestalten, sind hier doch ein wenig begrenzt. Um neue Karten zu erhalten, muss zuerst der Umgebungsstapel "erkundet" werden, wozu Karten abgeworfen werden müssen. Dann müssen wiederum Karten abgeworfen werden, um die Karten "einsammeln" zu können. Und schließlich muss man ja immer wieder Karten aufwenden, um ausgespielte Karten "vorbereiten", Insgesamt ist das "Deckbau"-Element also eine sowohl zeit- als auch ressourcenaufwändige Angelegenheit.

Dass das persönliche Deck von Runde zu Runde dennoch automatisch wächst, ist eher **ungeünschter Natur**, denn in jeder Runde werden mehr Karten vom Zombiestapel in

den Abwurfstapel gemischt. Allein dadurch entsteht ein gewisser Zeitdruck, weil man auf diese Weise irgendwann einmal von Zombies überschwemmt wird und keine Chance mehr auf eine erfolgreiche Erfüllung der vorgegebenen Mission hat.

Nachdem die Karten ja der Hauptbestandteil des Spiels sind, ist es angebracht, ein wenig ausführlicher auf die **verschiedenen Kartenarten** einzugehen. Die **Zombies** (grün) stellen eine eigene Kartengattung dar. Es gibt sie in vier verschiedenen Werten (von 1 bis 4), welche für die Anzahl der jeweils angreifenden Zombies stehen. Die Zombiekarten werden im entsprechenden Stapel stets in absteigenden Werten geordnet gehalten, sodass immer erst die niedrigeren Werte drankommen, wenn neue Zombies in den Abwurfstapel gemischt werden müssen.

Die anderen 40 Karten bieten auf die eine oder andere Weise Möglichkeiten, der Bedrohung Herr zu werden, oder zumindest sie ausreichend zu kontrollieren. Da gibt es einmal die unterschiedlichsten **Waffen** (grau), mit denen Zombies dezimiert werden können: Machete, Schrotflinte, Kettensäge, Granate, Flammenwerfer, etc. Wichtig ist, dass man höchstens 2 vorbereitete Waffen im Spiel haben kann, schließlich hat man ja nur 2 Hände. Eine Armverletzung limitiert die Anzahl der benutzbaren Waffen noch zusätzlich.

Fortsetzung von „Nach dem Virus“

Fahrzeuge (Auto, Motorrad) sind gelb, von denen kann man logischerweise maximal eine im Spiel haben. Die **Ereigniskarten** sind in Pink gehalten. Von diesen ist vor allem die "Zuflucht" wichtig, wird sie doch unter anderem benötigt, um Personen retten zu können. Alle anderen Karten (Fallen, Personen, Einrichtungen, Ausrüstungen, Trainings, etc.) sind blau. Allein diese diversen Karten sorgen schon für einiges an Abwechslung.

Weitere Varianz erfährt "Nach dem Virus" durch die **Missionen**, welche die unterschiedlichsten Aufgaben stellen. Mal muss eine bestimmte Anzahl an Überlebenden gerettet werden, mal muss ein Ansturm einer Zombiehorde überstanden werden. Ein andermal gilt es, den Umgebungsstapel vollständig zu erkunden oder ein Heilmittel zu erforschen, dann wieder Zombies zu heilen oder Vorräte zu sammeln. Es sind insgesamt 16 Missionen (eingeteilt in 5 Szenarien), welche entweder als durchgehende Kampagne oder auch als einzelne Missionen gespielt werden können. Diese große Va-

rianz sorgt für einen hohen **Wiederspielreiz**.

Der **Schwierigkeitsgrad** ist meiner Meinung nach beachtlich. Selbst für die "einfachen" ersten Missionen braucht man - zumindest anfangs - einige Versuche. Und bei so mancher Mission stellt sich mir die Frage, wie dies überhaupt zu bewerkstelligen sei. So konnte ich beispielsweise die Mission 4D ("Aufräumen") bis jetzt noch kein einziges Mal auch nur annähernd schaffen. Um die geforderten mindestens 100 Zombies zu töten, müsste man wenigstens 10 Runden überstehen, wofür die Chancen vielleicht bei 1:1000 stehen. Generell gilt: Will man es ein wenig "leichter" gestalten, muss man nur den Hordenmarker anfangs um eine Position weiter links rücken als angegeben. Es bleibt trotzdem noch herausfordernd genug.

"Nach dem Virus" wird zwar als **kooperatives Spiel** angepriesen, aber in Wirklichkeit besitzt jeder Spieler sein eigenes Deck und muss die Bedingungen der gewählten Mission auch für sich selbst erfüllen. Es kann zwar oft recht hilfreich sein, wenn man sich beim Bekämpfen von Zombies und Heilen von Wunden gegenseitig unterstützt, vor allem kann auf diese Wei-

se mangelndes Kartenglück etwas abgefedert werden, aber im Grunde genommen kann man das Spiel ohne irgendwelche Einschränkungen **genauso gut solo** spielen.



Das **Spielmaterial** besteht logischerweise fast ausschließlich aus Karten. Deren grafische Gestaltung ist zumindest gewöhnungsbedürftig, so mancher Mitspieler findet sie schlichtweg "potthässlich". Ich selbst habe mich mittlerweile an den seltsamen Comic-haften Stil mit den Wasserkopf-Figuren gewöhnt. In der Schachtel befinden sich drei komplette Decks, also ausreichend viele für die maximale Besetzung von drei Spielern. Warum diese Decks aber keine unterschiedlichen Rückseiten aufweisen, nachdem sie ja ohnehin nie durcheinander geraten dürfen, entzieht sich meiner Kenntnis. Am besten steckt man die Karten gleich zu Beginn in passende Kartenhüllen, denn die Karten werden so oft durchgemischt, dass sie sich sonst zu schnell abnutzen.

Die mitgelieferten Marker stimmen sowohl in Anzahl als auch in Farbe nicht mit dem Inhaltsverzeichnis überein,

Fortsetzung von „Nach dem Virus“

außerdem sind sie für das Festhalten von Werten auf der Charaktertafel zu groß geraten. Auch die **Spielanleitung** ist meiner Meinung nach suboptimal, sodass viele Regeln erst mühsam selbst erarbeitet werden müssen, und trotzdem noch etliche Fragen unbeantwortet bleiben. Unter anderem wird nicht beantwortet, was passiert, wenn ein Spieler seine Aufgabe erfüllt, der oder die anderen hingegen noch nicht. Muss er weiterspielen, mit dem Vorteil, den anderen helfen zu können, allerdings mit dem Risiko, selbst noch draufzugehen? Wäre interessant zu wissen.

Abgesehen von diesen Schwächen spielt sich "Nach

dem Virus" - wenn man es einmal verstanden hat - richtig gut. Ja, es **kann sogar regelrecht süchtig machen**. Momentan ist es in der Solo-Variante zu meinem Lieblingsspiel für einsame Stunden geworden. Ich werde mir deshalb sicherlich die Erweiterung "Das große Zittern" zulegen, um mich noch öfter auf den Spuren von "Walking Dead" zu begehen...



Wally

Game News - Wertung



Anm. d. Red.: Leider ist die in der Rezension angeführte Erweiterung „Das große Zittern“ zur Zeit nicht erhältlich, sodass sich die Interessenten wahrscheinlich noch etwas länger in Geduld üben müssen, um es zu bekommen.



HALL OF GAME

Gerade mal zwei Spiele haben es letztes Jahr bis November in unsere „Hall of Games“ geschafft. Das sind sogar weniger als in den Corona-Jahren, als einige Spieleabende ausfallen mussten. Aber in der letzten Wertung ist es doch noch zwei weiteren Spielen gelungen. Willkommen in unserer Ruhmeshalle: CASCADIA und DISTILLED!

Nun ist also wieder Platz für neue Spitzenreiter, und vielleicht können nun im Neuen Jahr auch DUNE IMPERIUM, WOODCRAFT und DISCORDIA ihre fehlenden Punkte holen. Diese drei Kennerspiele haben allerdings bereits wieder neue Konkurrenz, denn auch SEA SALT & PAPER, sowie DJINN konnten sich in die „Top Five“ setzen.

Verabschieden müssen wir uns hingegen von ERDE und NEXT STATION LONDON; welche offensichtlich nicht genug Anhänger gefunden haben. Neu vorgeschlagen wurden die beiden Spiele KUHFFSTEIN und REDWOOD (je 1 x). Mal sehen was passiert...

Die Wertung:

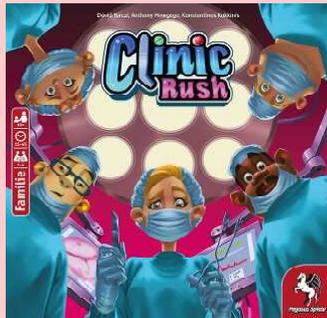
1. CASCADIA	3/+	10/0/13/>>
2. DISTILLED	7/+	5/-0/12/>>
3. Dune Imperium Sea Salt & Paper	4/+	7/-0/11/ -
5. Djinn	2/+	9/-0/11/+
6. Woodcraft	*2/+	8/-0/10/+
Fyfe	4/+	5/-0/ 9/ -
8. Discordia	2/+	9/-2/ 9/ +
9. Family Inc.	3/+	5/-0/ 8/ -
After Us	4/+	2/-0/ 6/ -
11. Everdell	*1/+	6/-1/ 6/ +
Die wandelnden Türme	2/+	3/-0/ 5/ -
	1/+	4/-0/ 5/ =
13. Erde	3/+	3/-2/ 4/-
Next Station London	1/+	1/-0/ 1/-

Vorschläge: Kuhfstein (1 x), Redwood (1 x)



Game News - Spielkritik

Wir können nicht das Thema „Krankheit“ behandeln ohne ein einziges Spiel über deren Heiler, sprich: Ärzte zu bringen...



Titel: Clinic Rush
Art: kooperatives Spiel
Autoren: Dávid Turczí, Anthony Howgego & Konstantinos Kokkinis
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 15 bis 45 Minuten
Preis: Euro 44,90

Einleitung

Nun gut, bei "Kitchen Rush" (Pegasus Spiele 2019) tat ich mich als langjähriger Gastronom ja relativ leicht, sowohl beim Schreiben einer passenden Einleitung als auch bei der fachmännischen Beurteilung der thematischen Umsetzung. Beim Nachfolger "Clinic Rush" fällt mir dies wesentlich schwerer, werden die Spieler dabei doch in das hektische Geschehen in einem Krankenhaus versetzt. Mit dieser Materie habe ich beruflich überhaupt nichts, und als Patient glücklicherweise sehr, sehr selten zu tun.



(als Ärztin) und 1 Pinzette, zusätzlich werden noch ein paar blaue Sanduhren (als Krankenpfleger) benötigt.

Schließlich stellen wir den Timer auf 4 Minuten ein, starten ihn und los geht's! Wir spielen alle gleichzeitig und setzen unsere eigenen, sowie die neutralen blauen Sanduhren auf Feldern ein, um dort die angegebene Aktion durchzuführen. Einige Felder sind nur für Ärztinnen vorgesehen, andere können wiederum nur von Krankenpflegern genutzt werden, ein paar wenige Aktionen können von beiden ausgeführt werden. Solange der Sand rieselt, ist die Sanduhr dort blockiert und kann nicht auf ein anderes Feld umgesetzt werden.

Und dies sind die einzelnen Aktionen:

- * **Patientendaten erfassen** (Krankenpfleger): In der Aufnahme decken wir Karten von ambulanten und stationären Patienten auf, welche dort auf ihre Behandlung warten.
- * **Ambulanten Patienten behandeln** (Ärztin oder Krankenpfleger): Wir verabreichen einem Patienten die auf der Karte angegebenen Medikamente (Tabletten, Infusionen, Seren).

Fortsetzung von „Clinic Rush“

* **Stationären Patienten aufnehmen** (Ärztin): Wir verlegen einen Patienten in ein freies Spitalsbett in der Station.

* **Stationären Patienten untersuchen** (Ärztin): Wir schicken einen Patienten in das Labor und führen dort die auf seiner Karte angeführte(n) Diagnose(n) durch. Anfangs können dies nur Blutbildanalyse oder Bakterienkulturbestimmung sein. Die Rückseite einer Diagnosekarte gibt dann die entsprechende Behandlung an.

* **Stationären Patienten behandeln** (Krankenpfleger): Wir verabreichen einem Patienten auf der Station die auf seiner Patientenkarte, sowie die auf seiner Behandlungskarte angegebenen Medikamente.

* **Blutspenden** (Ärztin oder Krankenpfleger): Wir fügen der Blutbank drei Blutkonserven aus dem Vorrat hinzu.

* **Krankenhausapotheke auffüllen** (Krankenpfleger): Wir bestücken die Apotheke mit einem Medikament. Je nach Art werden 2 Stück (Spritzen, Tabletten) oder 3 Stück (Seren, Infusionsbeutel) vom Vorrat genommen.

Ist die Sanduhr abgelaufen, endet die Runde, und wir kontrollieren, wie gut wir uns geschlagen haben. Jeder ambulante und stationäre Patient, den wir wie gefordert behandelt haben, bringt uns die angegebenen Ansehenspunkte,

welche auf dem Wertungsplan festgehalten werden. Wurden bei einem Patienten jedoch Behandlungsfehler gemacht (falsche oder zu wenige Medikamente, falsche Diagnose, etc.), kann er nicht entlassen werden und sein Zustand verschlechtert sich. Außerdem wirkt sich dies negativ auf die Presse aus, sodass die Pressewertung reduziert werden muss.

Nach dem Ende der zweiten Runde, in der verbliebene



Patienten übrigens weiterbehandelt werden dürfen, endet die Partie. Wurde das für dieses Szenario geforderte Ansehen erreicht, haben wir einen guten Job gemacht und als Team gewonnen. Haben wir allerdings nicht genug Ansehenspunkte gesammelt, oder die Pressewertung ist auf 0 gesunken, haben wir gemeinsam verloren.

Fazit

Es ist nicht verwunderlich, dass "Clinic Rush" - als direkter Nachfolger von "Kitchen Rush" - sehr ähnliche Elemente aufweist.

Wieder sind verschiedene Aufgaben innerhalb eines kurzen Zeitraums zu erfüllen, erneut werden Sanduhren auf Aktionsfelder eingesetzt, um bestimmte Aktionen auszuführen, und wie gewohnt bleiben die Sanduhren so lange blockiert, bis das letzte Sandkorn durchgerieselt ist.

Das Spielgeschehen wurde hier aber von einem stressigen Restaurant in ein nicht minder hektisches Treiben eines Krankenhauses verlegt. Daraus ergeben sich automatisch ganz andere Aufgaben, wie die Aufnahme von Patienten, deren Untersuchung und Behandlung, sowie eine permanente Aufstockung der anfangs nur schwach bestückten Krankenhausapotheke und Blutbank.

Die obige Spielbeschreibung gibt dabei lediglich alle Elemente des Szenario 1 ("Euer erster Tag") wieder. Darin kommen aber bereits die wichtigsten Aktionen vor, sodass die Spieler gut in die Erfordernisse des Spiels eingeführt werden. Die Diagnose-Abteilung beschränkt sich auf zwei unterschiedliche Untersuchungen.

Bei der Blutbildanalyse müssen die roten und weißen Blutkörperchen nur mit einer Pinzette (!) auf dem Analysestreifen so angeordnet werden, dass sie der Abbildung der obersten Karte entsprechen. Die Bakteriumkulturbestimmung ist etwas einfacher,

Fortsetzung von „Clinic Rush“

denn da muss bloß unter acht Plättchen das passende durch Aufdecken gefunden werden. Sind bei einem Patienten 2 Untersuchung erforderlich, kommt jener Behandlungsplan zur Geltung, der eine höhere Erfolgschance (bestimmter Wert auf den Diagnosekarten) verspricht.

Szenario 2 ("Knochenbrüche und innere Verletzungen") dauert nicht nur eine Runde länger, es kommen auch neue Elemente ins Spiel. So wird eine 2. Station (B) mit drei zusätzlichen Spitalsbetten ausgelegt. Auch die Diagnoseabteilung wird um zwei weitere Untersuchungsmöglichkeiten erweitert. Beim **Röntgen** muss so lange unter den Röntgenkarten gesucht werden, bis eine Karte gefunden wird, welche die Nummer des Spitalsbettes nicht aufweist. Beim **MRT** darf sich der Patient ja bekanntlich nicht bewegen. Dies wird hier so simuliert, dass die Sanduhr auf eine erhöhte MRT-Scheibe gestellt wird und bis zu ihrem Ablauf nicht runterfallen darf.

Außerdem kann auf Diagnose-Karten ein Virus-Symbol aufscheinen, wodurch auf der entsprechenden Station eine **Epidemie** ausbricht. Diese kann nur eingedämmt werden, wenn allen dort stationierten Patienten - mit einer eigenen Aktion eines Krankenpflegers - die angeführten Medikamente verabreicht werden.

Die Krönung bildet schließlich **Szenario 3** ("Lunge und Herz"). Nun müssen - in insgesamt 4 Runden - auch heikle **Organtransplantationen** durchgeführt werden, für die es sowohl eine Organbank braucht, in der angeforderte Organe steril gelagert werden können, als auch einen Operationssaal, um die entsprechenden Eingriffe fachgerecht vornehmen zu können.



Diese sind **deutlich schwieriger**, denn einerseits werden für jede OP mindestens eine Ärztin und ein Krankenpfleger gebraucht, andererseits dürfen dabei nur die Spritzen mit der Hand berührt werden. Alles andere selbst das Befüllen der Spritzen! - hat ausschließlich mit Hilfe einer Pinzette zu erfolgen. Dies simuliert die erforderliche Sorgfalt, um keine Verunreinigung zu verursachen, aber auch die Anforderungen an einen Chirurgen, der unter Zeitdruck eine ruhige Hand beweisen muss.

Neben den drei Szenarien gibt es noch weitere Möglichkeiten, das Spiel individuell nach seinen Vorstellungen einzustellen. So lässt sich für jede Partie der **Schwierig-**

keitsgrad aus vier Stufen (leicht, mittel, schwer und sehr schwer) wählen. Abhängig vom gewählten Level und der Spielerzahl ist eine bestimmte Anzahl an Ansehenspunkten zu erzielen. Es empfiehlt sich, bescheiden anzufangen und sich allmählich zu steigern. Mit zunehmender Routine werden die Ergebnisse immer besser, und es werden höhere Ansehenspunkte erreicht.

Die Spielanleitung bietet noch **zusätzliche Herausforderungen** an, bei denen die Spieler entweder mit einer niedrigeren Pressewertung beginnen, oder eine bestimmte Anzahl an Patienten verlangt werden. Die Variante "Experten" macht es hingegen etwas leichter, denn in jeder Runde kommen 3 zufällige Expertenkarten zum Einsatz. Die darauf abgebildeten Ärztinnen oder Krankenpfleger bringen entweder eine verbesserte Aktion oder belohnen am Ende der Runde erbrachte Leistungen mit Extra-Pressepunkten.

Das Spielmaterial will ich besonders hervorheben. "Clinic Rush" hat eine **Top-Ausstattung**, mit vielen Spielplänen, die vor allem im 3. Szenario

Fortsetzung von „Clinic Rush“

rio einen recht großen Tisch brauchen, 3D-Betten, vielen Holzteilen, darunter wirklich beeindruckende Organe, jeder Menge Plättchen, schön gestalteten Karten mit einer guten Symbolik, sowie als Draufgabe noch Sanduhren, Pinzetten und Spritzen. All dies ist äußerst attraktiv und animiert sofort zum Loslegen, erklärt aber auch den relativ hohen Ladenverkaufspreis.

Für eine uneingeschränkte Empfehlung reicht es trotzdem nicht. "Clinic Rush" ist eben ein reines **Hektikspiel**, und dies trifft nun mal nicht jedermanns Geschmack. Wer lieber in Ruhe taktiert oder etwas mehr Zeit zum Überlegen des nächsten Spielzugs benötigt, ist hier



vollkommen falsch und sollte lieber zu einem anderen Spiel greifen. Wer hingegen gerne **kooperativ unter Zeitdruck** agiert, für den ist "Clinic Rush" genau richtig. Mir gefällt es sehr gut, auch wenn mir in Szenario 3 die vollen 4 Runden doch ein wenig zu viel Stress bedeuten. Doch dies lässt sich ja problemlos beheben, indem man bloß 3 Runden spielt und die erforderlichen Ansehenspunkte einfach in Relation reduziert.

Übrigens komme ich persönlich lustigerweise mit "Clinic Rush" besser zurecht

als mit dem Vorgänger. Da stellt sich mir die Frage, ob ich etwa den falschen Berufsweg eingeschlagen habe...



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 **Spiele 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.



Game News - Spielkritik

Folgendes Spiel passt ebenfalls ausgezeichnet zum Thema „Krankheit“. Vor der Corona-Pandemie gab es schon die Spanische Grippe, und davor - im Mittelalter - wütete die Pest.



Titel: Messina 1347
Art: Arbeitereinsatzspiel
Autoren: Vladimír Suchý & Raúl Fernández Aparicio
Verlag: Delicious Games bzw. Rio Grande Games
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: 45 - 120 Minuten
Preis: Euro 49,90

Einleitung

Es ist schon etwas wagemutig, mitten in der Corona-Pandemie ein Spiel über die Pest herauszubringen. Aber die Spielidee und -entwicklung fand bereits lange vor Frühjahr 2020 statt. Prototypen des Spiels des Spaniers Raúl Fernández Aparicio gewannen schon 2017 und 2019 unter dem Titel „La Peste Negra: Messina 1347“ mehrere Preise. In Zusammenarbeit mit Vladimír Suchý wurde es dann weiter zu „Messina 1347“ entwickelt.



Im Spiel befinden wir uns im Jahre 1347 auf Sizilien, in Messina. Hier legen Schiffe an, die von der Krim-Halbinsel kommend neben Waren auch zahllose Ratten mitbringen, die die Pest an Land schleppen. Wir schlüpfen nun in die Rollen edler Familien, die Ländereien im Umland von Messina besitzen. Mit Hilfe von Leutnants kämpfen wir mit Feuer gegen die Pest und versuchen, die Bevölkerung zu retten. Infizierte bringen wir in Quarantäne, Nichtinfizierte direkt auf unser Anwesen, wo sie für uns arbeiten. Schließlich, wenn die Pest abebbt, bringen wir die Geretteten zurück in die Stadt, um diese wieder zu bevölkern. Wer hier am erfolgreichsten agieren kann und den meisten Einsatz zeigt, geht als Sieger hervor.

Spielbeschreibung

Im Zentrum des Spiels „Messina 1347“ steht ein **modulares Spielfeld aus Hexfeldern**, das die Stadt Messina nachbildet. Am unteren Rand der Hexfelder sind Ratten auf farbigen Feldern abgebildet. Es gibt drei Typen von Ratten und vier verschiedene Farben. Nun kommt das **Bevölkerungs-Rad** ins Spiel. Jede Runde wird es ein Feld weiter-

gedreht und oben erscheint eines der drei Rattensymbole, darunter 3 verschiedene Farben. Nun wird **1 Pestwürfel** auf jedes Hexfeld gelegt, auf dem das angezeigte Rattensymbol abgebildet ist. Anschließend werden die Bürger in der Stadt verteilt. Es gibt drei verschiedene Typen von Bevölkerungsplättchen: Nonnen, Handwerker und Adlige. Das **Bevölkerungs-Rad** weist jedem eine bestimmte Farbe zu und auf diese entsprechenden Hexfelder werden die Plättchen gelegt. So liegen jetzt auf manchen Hexfeldern nur Pestmarker, nur Bevölkerungsplättchen oder auch gar nichts.

Jetzt kommen die drei **Leutnants**, über die jeder Spieler verfügt, ins Spiel. Diese werden nun eingesetzt, um die Bevölkerung zu retten, die Pest mit Feuer zu bekämpfen und anschließend Aktionen auszulösen. Um ein Bevölkerungsplättchen von einem Hexfeld in Sicherheit zu bringen, auf dem ein Pestwürfel liegt, setze ich meinen Leutnant auf dieses Hexfeld. Dann brauche ich einen Feuer-Token, um die Pest zu bekämpfen. Anschließend lege ich das Plättchen auf mein **persönliches Spielertableau**

Fortsetzung von „Messina 1347“

links in den Quarantänebereich. Die rechte Seite des Spielertableaus hingegen symbolisiert mein Anwesen. Hier kommen nach zwei Runden die **Bevölkerungsplättchen** aus der Quarantäne hin. Auch die nicht infizierte Bevölkerung, die ich von Hexfeldern rette, auf denen kein Pestwürfel liegt, wird hier in ihren jeweiligen Bereich abgelegt. Wenn ich keinen Feuer-Token habe, um die Pest zu bekämpfen, bleibt der Pestwürfel liegen und ich erhalte eine **Ratte**, die mir am Spielende **Misnuspunkte** bringt.



Auf den Hexfeldern befinden sich darüber hinaus **Aktionsfelder**, so kann ich z.B. Feuer-Token, Bauholz oder Geld erhalten sowie die Möglichkeit zu bauen oder meine Aufseher auf meinem persönlichen Tableau fortzuschreiten lassen, um auch dort weitere Aktionen auslösen zu lassen.

Am jeweiligen Rundenende werden die Leutnants nicht zurückgenommen, sondern verbleiben auf dem Spielfeld. Sie werden hingelegt, so dass man in der nächsten Runde erkennen kann, welche Figuren schon bewegt wurden und welche nicht. Kostenlos

bewegen können sich die Leutnants nun auf ein direkt angrenzendes Hexfeld. Sie können aber auch das Hexfeld, auf dem sie liegen, noch einmal nutzen. Wenn man ein weiter entferntes Feld nutzen möchte, kostet das Geld.

Punkte und Boni kann ich auf den Bücherleisten des **Wertungstableaus** generieren. Mit jeder Pestbekämpfung schreite ich auf der Leiste des **Popularitätsbuches** voran, und auch auf den anderen beiden Leisten, dem **Stadt-** und dem **Kirchenbuch**, lohnt es sich voranzukommen, kann ich mir doch auf diesem Weg einen vierten und fünften **Leutnant** holen oder den **Aufseher** auf meinem Anwesen effizienter arbeiten lassen.

Darüber hinaus kann ich die **Quarantäne-Hütten aufwerten**, sodass die Bevölkerung für mich am Ende jeder Runde Holz, Geld und/oder **Siegpunkte** produziert. Ebenfalls kann ich **Werkstätten** bauen, die mir auch in jeder Runde Vorteile bringen. Nicht zu vergessen sind die **Wagen**, die ich erwerben muss, um später die **Bevölkerung** zurück nach Messina bringen zu können. Auch hier gibt es **lohnende Punkte**.

„Messina 1347“ wird über 6 Runden gespielt und in jeder Runde wächst die Stadt um ein Hexfeld und das **Bevölkerungs-Rad** gibt an, auf welchen Feldern die Pest aus-

bricht und auf welchen sich die **Bevölkerung** befindet. Ebenfalls legen im Verlauf der ersten fünf Runden **Schiffe** mit der Pest an. Auch auf den Schiffen kann die Pest bekämpft und die **Waren** in Sicherheit gebracht werden. In der letzten Runde werden keine **Pestwürfel** mehr gelegt, die Pest ist weitgehend eingedämmt.

Jetzt habe ich die letzte Möglichkeit, Messina wieder zu bevölkern. Dazu müssen **Wagen** im Vorfeld gekauft werden. Auf jedem Hexfeld ist oben angegeben, was die **Wiederbevölkerung** kostet und welche **Bevölkerungsgruppen** angesiedelt werden sollen. Nach der 6. Runde wird verglichen, wer am erfolgreichsten war. **Siegpunkte** gibt es u. a. für **Wiederbevölkerung** und **Fortschritte** auf den **Bücherleisten**.

Fazit

„Messina 1347“ bietet schönes, wertiges **Spielmaterial**. Ein Teil ist aus Holz, wie z. B. die **Leutnants**, die **Ratten** oder die **Marker**, andere Teile wie die **Feuer-Token** oder die **Bevölkerungsplättchen** aus stabilem Karton. Die **Hexfelder** sind sehr schön illustriert, **detailliert** geben sie einen Eindruck vom **mittelalterlichen Messina**. Gleichzeitig sind auch noch **verschiedene Informationen** untergebracht. Wenn dann die **Bürgerplättchen** und **Pestwürfel** aufliegen, kann es aber auch schon einmal **unübersichtlich** werden. Ebenfalls auf den **Spie-**

Fortsetzung von „Messina 1347“

lertableaus ist die Quarantäne-umgebung liebevoll illustriert, das macht schon Spaß anzuschauen.

Die **Spielregeln** sind umfassend, doch um manche Fragen zu klären, muss oft hin und her geblättert werden. Das könnte systematischer sein. Es gibt zwar für jeden Spieler auch eine sprachneutrale Übersichts-



karte, die einen aber mit Piktogrammen erschlägt. So richtig versteht man sie eigentlich erst, wenn man das Spiel verstanden hat. Vielleicht wäre eine extra Rundenverlauf-Übersicht, wie man sie aus

anderen Spielen kennt, angebracht gewesen. Hilfreich ist auf jeden Fall, die Rundenübersicht auf dem Wertungstableau. Man muss nur während des Spiels und an jedem Rundenende und -anfang sehr konzentriert sein, um keine Wertung oder keinen Schritt zu vergessen.

Das mögen manche Spieler als harte Arbeit sehen, aber uns hat es sehr viel Spaß bereitet. Dadurch, dass das modulare Spielfeld jedes Mal **zufällig** gelegt wird, gleicht kein Spiel dem anderen. Auch wird es an die Anzahl der Spieler angepasst, ebenso wie die Anzahl der zur Verfügung stehenden Pestwürfel.

ginn ein Spielfeld von 9, beim Spiel zu dritt 11 und zu viert 13 Hexfeldern plus 4 Hafenhexfelder zur Verfügung. Im Laufe des Spiels kommen insgesamt noch 5 Hexfelder hinzu. So hat man im 2er-Spiel wesentlich mehr Platz für seine Leutnants als im 3er- oder 4er-Spiel, insbesondere wenn man sich noch einen 4. und 5. Leutnant erarbeitet. Zu dritt oder viert kann es schon mal eng werden oder man wird

sehr in eine Ecke des Spielfeldes gedrängt. So bekommen auch die Schiffe im Hafen eine ganz andere Bedeutung, wobei sie hingegen im Spiel zu zweit eine eher untergeordnete Rolle spielen.

Auf den ersten Blick ist „Messina 1347“ ein klassisches **Worker-Placement-Spiel** mit Ressourcen sammeln, Gebäude bauen, produzieren. Auch die Bücherleisten oder die Schriftrollen sind Elemente, die aus anderen Spielen bekannt sind. Aber doch ist manches anders. Zum einen haben wir natürlich das Element der Pest, die sich auf den Hexfeldern von Messina ausbreitet. Hier kommt dann auch das **Bevölkerungs-Rad** ins Spiel, das mehr oder minder zufällig, die Felder auswählt, wo die Pest wütet und die **Bevölkerungsplättchen** hinge-

legt werden. Natürlich gibt es hier einen gewissen festen Ablauf, denn die Ratten kommen in ähnlicher Reihenfolge. Das kann von dem einen oder anderen Strategen mit in seine Überlegungen einbezogen werden. Gerade hinsichtlich der **Wiederbevölkerung** ist es wichtig zu wissen, wo die Pest auf keinen Fall wieder auftauchen wird.

Aber anders als bei anderen **Worker-Placement-Spielen** bleiben bei „Messina 1347“ unsere Arbeiter, hier Leutnants, auf dem Spielplan und werden von dort weiterbewegt. Darüber hinaus agiere ich nicht nur auf dem gemeinsamen modularen Spielplan, sondern noch auf meinem persönlichen Tableau. Und auch hier kann ich diverse Aktionen auslösen.

Es sollte schon manches im Voraus berücksichtigt werden, so wandern z. B. die **Bevölkerungsplättchen**, die in aufgewerteten Quarantänehöhlen Vorteile bringen, nach zwei Runden auf mein Anwesen. Das bedeutet, dass ich wieder aktiv gegen die Pest kämpfen muss, um **Bevölkerungsplättchen** zu erhalten, die ich in die Quarantänehöhlen legen kann. Hier ist es zwar zum Glück egal, zu welcher Kategorie das Plättchen gehört, aber um die Pest bekämpfen zu können, benötige ich wieder **Feuer-Token**. Wenn ich diese einsetze, steige ich dafür aber auch auf der **Popularitätsbuchleiste** weiter voran.

Fortsetzung von „Messina 1347“

Anders sieht es bei den **Werkstätten** aus, die erfordern immer entweder eine Nonne, einen Handwerker oder einen Adligen, den ich entweder aus meinem Anwesen nehme oder von nicht verpesteten Hexfeldern einsammeln kann. Diese **Bevölkerungsplättchen** können auch aufgewertet werden, dann bringen sie neben regelmäßigen Siegpunkten auch noch andere Vorteile.



Eine Sache, die bei den ganzen Aktionen, die gemacht werden können, aber oftmals zu spät bedacht wird, ist, dass man die **Wiederbevölkerung**, die meist in der 5. und 6. Runde stattfindet, im Hinterkopf haben sollte. Für jede **Wiederbevölkerung** ist ein **Wagen** notwendig, den ich nur einmal pro Runde nutzen kann. Am besten hat man zwei oder sogar drei Wagen. Aber im Spiel zu zweit stehen nur insgesamt fünf zur Verfügung, im Spiel zu viert zehn. Auch werden die Wagen immer teurer. Da macht es Sinn, frühzeitig einen anzuschaffen. Aber ich brauche, um ein Hexfeld wiederbevölkern zu können, auch die geforderten

Bevölkerungsplättchen oder ich muss bei manchen sogar zusätzlich einen Leutnant abgeben, den ich ab diesen Zeitpunkt nicht mehr nutzen kann. Gerade mit der **Wiederbevölkerung** dieser "teuren" Hexfelder können jedoch die meisten Siegpunkte generiert werden. Die **Wiederbevölkerung** von drei Hexfeldern ist im Spiel auf jeden Fall machbar. Hat man das Glück die wertvollsten Felder besiedelt zu haben, winken schon mal über 40 Punkte. Wenn dann noch

auf der Schriftrollentafel der Würfel in der Spalte „Wiederbevölkerung“ nach oben gesetzt werden konnte, lohnt es sich erst recht.

„Messina 1347“ bietet **viele**

Aktionsmöglichkeiten, die alle wunderbar miteinander verzahnt sind. Man kämpft an allen Fronten und die Pestbekämpfung wird gegen Ende des Spiels sogar noch teurer. Das Schöne ist jedoch, dass wenn ich auf dem gemeinsamen Spielplan eine bestimmte Aktion nicht ausführen kann, ich immer noch die Möglichkeit habe, diese eventuell auf meinem persönlichen Tableau zu aktivieren. Aber dazu bedarf es einer gewissen Planung. Denn dazu muss ich das entsprechende **Bevölkerungsplättchen** in meinem Anwesen liegen haben und mein Aufseher muss bewegt werden. Auf diese Art und Weise können aber auch schöne und lukrati-

ve **Kettenreaktionen** ausgelöst werden.

Uns fordert das Spiel auf sehr schöne Weise, und es lohnt, verschiedene Strategien auszuprobieren. Das Spiel richtet sich auf jeden Fall an **Vielspieler** und ich ordne es im **mittleren Kennerspielbereich** ein. Es ist nicht schwer zu lernen, aber es kostet doch die eine oder andere Partie, um alle Möglichkeiten ausschöpfen zu können.

Für **fortgeschrittene** Spieler gibt es auch noch eine Zusatzvariante. Dazu werden die Rückseiten der persönlichen Tableaus genutzt, wo es nun für jeden Spieler andere Aktionen gibt, die ausgelöst werden können. Auch die Schriftrollen-Wertung ist bei jedem eine andere. Zu guter Letzt kann „Messina 1347“ auch in einem **Solo-Modus** gegen einen virtuellen Gegner gespielt werden.

Renate

Gerling-Halbach

Game News -
Wertung



Jänner 2024

06.01. Würfelschänke Ried
09.01. Spieleabend Marchtrenk
10.01. Knobleritter Traun (W)
13.01. Franckviertel
17.01. Knobleritter Traun
18.01. Spieleabends Marchtrenk
20.01. Brettspielfreunde Griesk.
24.01. Knobleritter Traun
24.01. Spieleabends Thening
26.01. Auwiesen
27.01. Otelo Vöcklabruck
30.01. - 03.02. **Nürnberg Messe**
31.01. Knobleritter Traun

April 2024

03.04. Knobleritter Traun (W)
03.04. Spieleabends Thening
06.04. Würfelschänke Ried
09.04. Spieleabend Marchtrenk
10.04. Knobleritter Traun
12.04. Keferfeld Oed
13.04. Franckviertel
17.04. Knobleritter Traun
18.04. Spieleabends Thening
19.+20.04. **Linz-CON**
20.04. Brettspielfreunde Griesk.
24.04. Knobleritter Traun
24.04. Spieleabends Thening
26.04. Auwiesen
27.04. Otelo Vöcklabruck
27.04. Pichling

Juli 2024

03.07. Knobleritter Traun (W)
06.07. Würfelschänke Ried
09.07. Spieleabend Marchtrenk
10.07. Knobleritter Traun
13.07. Franckviertel
17.07. Knobleritter Traun
20.07. Otelo Vöcklabruck
24.07. Knobleritter Traun (W)
26.07. Auwiesen

Oktober 2024

02.10. Knobleritter Traun (W)
03.-06.10. **„SPIEL“ in Essen**
05.10. Würfelschänke Ried
08.10. Spieleabend Marchtrenk
09.10. Knobleritter Traun
11.10. Keferfeld Oed
12.10. Franckviertel
16.10. Knobleritter Traun
17.10. Spieleabends Thening
19.10. Brettspielfreunde Griesk.
23.10. Knobleritter Traun
23.10. Spieleabends Thening
25.10. Auwiesen
26.10. Otelo Vöcklabruck
26.10. Pichling
30.10. Knobleritter Traun

Februar 2024

03.02. Würfelschänke Ried
07.02. Knobleritter Traun (W)
09.02. Keferfeld Oed
10.02. Franckviertel
10.02. **Oftringer Spieletag**
13.02. Spieleabends Marchtrenk
14.02. Knobleritter Traun
15.02. Spieleabends Thening
17.02. Brettspielfreunde Griesk.
21.02. Knobleritter Traun
24.02. Otelo Vöcklabruck
24.02. Auwiesen
24.02. Pichling
28.02. Spieleabends Thening
28.02. Knobleritter Traun

Mai 2024

04.05. Würfelschänke Ried
08.05. Knobleritter Traun (W)
08.-12.05. **TraunCON**
10.05. Keferfeld Oed
11.05. Franckviertel
14.05. Spieleabend Marchtrenk
15.05. Knobleritter Traun
16.05. Spieleabends Thening
18.05. Brettspielfreunde Griesk.
22.05. Knobleritter Traun
22.05. Spieleabends Thening
24.05. Auwiesen
25.05. Otelo Vöcklabruck
25.05. Pichling

August 2024

03.08. Würfelschänke Ried
10.08. Franckviertel
13.08. Spieleabend Marchtrenk
21.08. Knobleritter Traun
23.08. Auwiesen
28.08. Knobleritter Traun
31.08. Otelo Vöcklabruck

November 2024

01.-03.11. **„Linz spielt“** Rathaus Linz
02.11. Würfelschänke Ried
06.11. Knobleritter Traun (W)
08.11. Keferfeld Oed
09.+10.11. **Spieletage des Landes ÖÖ**
09.11. Franckviertel
12.11. Spieleabend Marchtrenk
13.11. Knobleritter Traun
16.11. Brettspielfreunde Griesk.
20.11. Knobleritter Traun
21.11. Spieleabends Thening
22.11. Auwiesen
23.11. Otelo Vöcklabruck
27.11. Knobleritter Traun
27.11. Spieleabends Thening

März 2024

02.03. Würfelschänke Ried
06.03. Knobleritter Traun (W)
09.03. Franckviertel
09.+10.3. **Innviertler Spieletage**
12.03. Spieleabend Marchtrenk
13.03. Knobleritter Traun
16.03. Brettspielfreunde Griesk.
16.+17.03. **Spielefestival Weißkirchen**
20.03. Knobleritter Traun
21.03. Spieleabends Thening
22.03. Auwiesen
23.03. Pichling
23.03. Otelo Vöcklabruck
27.03. Knobleritter Traun

Juni 2024

01.06. Würfelschänke Ried
05.06. Knobleritter Traun (W)
08.06. Franckviertel
11.06. Spieleabend Marchtrenk
12.06. Knobleritter Traun
14.06. Keferfeld Oed
15.06. Brettspielfreunde Griesk.
15.+16.06. **Wiener Spielesfest**
19.06. Knobleritter Traun
20.06. Spieleabends Thening
22.06. Otelo Vöcklabruck
22.06. Pichling
26.06. Knobleritter Traun
26.06. Spieleabends Thening
28.06. Auwiesen

September 2024

04.09. Knobleritter Traun (W)
07.09. Würfelschänke Ried
10.09. Spieleabend Marchtrenk
11.09. Knobleritter Traun
14.09. Franckviertel
14.+15.09. **Spieletage Kirchberg**
18.09. Knobleritter Traun
19.09. Spieleabends Thening
21.09. Brettspielfreunde Griesk.
21.09. Otelo Vöcklabruck
25.09. Knobleritter Traun
25.09. Spieleabends Thening
27.09. Auwiesen
28.09. Pichling

Dezember 2024

04.12. Knobleritter Traun (W)
07.12. Würfelschänke Ried
10.12. Spieleabend Marchtrenk
11.12. Knobleritter Traun
11.12. Spieleabends Thening
13.12. Auwiesen
14.12. Franckviertel
18.12. Knobleritter Traun
19.12. Spieleabends Thening
21.12. Brettspielfreunde Griesk.
28.12. Otelo Vöcklabruck



**Katastrophenfilm
Deutschland 2008**
Regie: **Matt Leacock**
Pegasus Movies
bzw. **Z-Man Movies**
Dauer: ca. 60 Minuten

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@traunerhof.at

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muß aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knoblerunde".
Erscheinungsweise:
Zwölfmal jährlich, donnerstags am Monatsende.

© 2024 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Das war ja fast schon prophetisch. Rund ein Jahrzehnt, nachdem Matt Leacock ein Schreckensszenario mit einer weltweiten tödlichen Epidemie auf unsere Leinwände brachte, tauchte der Corona-Virus auf und veränderte die Welt.

In Leacocks Streifen „Pandemie“ sind es jedoch gleich vier Virenstämme, die sich langsam aber sicher ausbreiten und für gefährliche Ausbrüche sorgen. Deshalb macht sich ein Team von Spezialisten auf, die Seuche zu bekämpfen und vor allem vier wirksame Gegenmittel gegen alle



Erreger zu finden. Das Ergebnis ist ein unheimlich spannender und - im Nachhinein betrachtet - auch sehr realistischer Film, der auch zeigt, dass im Falle solcher Katastrophen nur gemeinsames Vorgehen erfolgversprechend ist.

Prädikat: Absolut sehenswert, was auch die zahlreichen Sequels und Nachfolger erklärt.



Ritter der Knoblerunde

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

Spielesfest, ...)

- * Entwicklung neuer Spielideen
- * Eigene Homepage im Internet: www.knobleritter.at
- * Spielebestellservice für die Mitglieder
- * auch in **facebook** vertreten

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