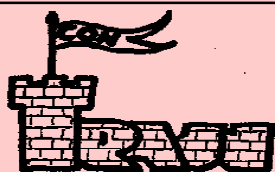


KNOBELRITTER AUF EXPANSIONSKURS!

Chance auf Erweiterung des Horizonts am 8. Mai 2024 (S.1)



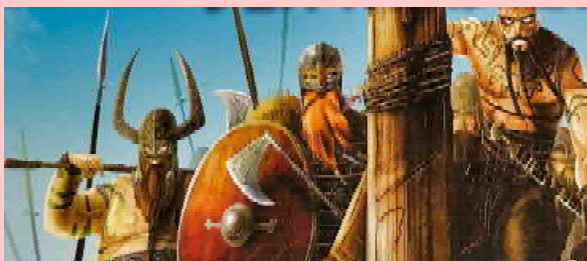
379. Ausg. 2. Mai 2024
Auflage 100 Stück (!!!)
34. Jg., Abo 15 Euro



TraunCON 2024

Letzter Aufruf: Ab Mittwoch, dem 8. Mai 2024 beginnen die oberösterreichischen Spieletage im Traunerhof. Das gesamte verlängerte Wochenende um Christi Himmelfahrt-einschließlich Sonntag, dem 12. Mai 2024 - findet traditionell die TraunCON statt.

Vielleiucht schaffen wir es ja auch, unsere Klubmeisterschaft (im mit dem Knobelpreis ausgezeichneten Spiel „DISTILLED“ im Rahmen der Spieletage durchzuführen.



Liebe Unternehmer,

außerhalb der USA dürfte der Name „Carnegie“ noch am ehesten mit der gleichnamigen Konzerthalle in New York oder der Carnegie Mellon University in Verbindung gebracht werden. Andrew Carnegie, der große Philanthrop und drittreichste Amerikaner seiner Zeit, war aber auch beinhardter Geschäftsmann, dessen Erfolg auf aggressiver Expansion beruhte.

Aus ärmlichen Verhältnissen in Schottland stammend, kam er als Kind in die „Terra Nova“ Pittsburgh, als sein Vater auf der Flucht vor der industriellen Revolution auswanderte. Über die Telegraphie kam er nach Ende des amerikanischen Bürgerkriegs zur Eisenbahn, quasi sein Eintritt in „die Gilde der fahrenden Händler“.

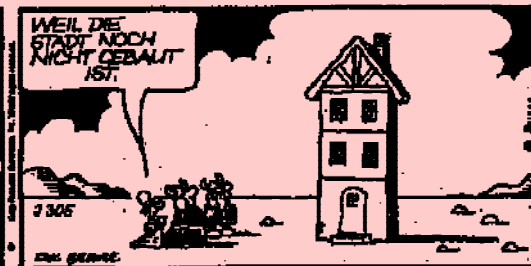
Er erkannte die Überlegenheit von Stahl gegenüber Gusseisen und begründete mit der Carnegie Steel Company den Grundstein seines Imperiums, aufgebaut auf importiertem Know-how aus Großbritannien.

„Next Station: London“ hieß es für den selbsternannten Friedensstifter auch immer wieder, um zum Beispiel eine Rede zur jährlichen Versammlung der Friedensbewegung zu halten.

Weitere Einblicke in ein bewegtes Leben, sowie in verschiedene Formen der Expansion (wirtschaftlich, militärisch, wissenschaftlich, etc.) gibt uns Metallurg Franky in seiner Trauner-Hütte am Mittwoch, den 8. Mai ab 18:00 Uhr.

Bis dahin viel Erfolg bei euren Expansionsplänen,
Euer Oliver

HAGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner Spielekreis



Knobelpreis 2024

Die oberösterreichischen Spieletage - aka „TraunCON“ - werfen bereits ihre Schatten voraus. Traditionell findet dieses „Gathering of Friends“, diese Zusammenkunft spielbegeisterter Menschen aus ganz Oberösterreich, aus Wien, Niederösterreich und dem benachbarten Ausland am verlängerten Wochenende um Christi Himmelfahrt statt. Beginn ist somit am Mittwoch, den 8. Mai 2024 ab 18:00

Uhr, Ende voraussichtlich am Sonntag, den 12. Mai 2024 am späten Nachmittag. Den Spielern bleiben auf diese Weise brutto etwa 95 Stunden Zeit, und es wird tatsächlich nicht so wenige geben, die auf eine Nettospielzeit von fast 50 (!) Stunden kommen werden. Die ersten Reservierungen (unsere Freunde aus Wien und aus München) sind übrigens schon eingetroffen. Wir hoffen auf zahlreiches Erscheinen und freuen uns auf viele, viele tolle Stunden Spielvergnügen mit zahlreichen Neuheiten!

Zwischenstand:

1. Sir Roland	74
2. Earl Jakob	59
3. Earl René	57
4. König Franky	42
5. Prinz Reinhold	39
6. Graf Thomas L.	27,5
7. Königin Nicole	26
8. Graf Oliver	24,5
9. Sir Johannes	22
10. Graf Ernest	18
11. Prinzessin Ute	12

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist Sonntag, der 12. Mai 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 und zahlreich für unsere „Hall of Games“ mitvoten!

Spiel-Termine im Mai

4.5.	Würfelschänke Ried
8.5.	Knobelritter Traun
8.-12.5.	TraunCON
10.5.	Keferfeld Öed
11.5.	Frankviertel
14.5.	Spieleabend Marchtr.
15.5.	Knobelritter Traun
16.5.	Stammtisch Oftring
18.5.	Brettsp. Grieskirchen
22.5.	Knobelritter Traun
22.5.	Stammtisch Thening
24.5.	Auwiesen
25.5.	Pichling
25.5.	Otelo Vöcklabruck

Game News - Spielkritik

„Expansion“ ist ja ein weitläufiges Thema. Meist wird dieser im Zusammenhang mit territorialen Eroberungen gebraucht...



Titel: Terra Nova
Art: Strategiespiel
Autor: Andreas Faul
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2022
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: 90 - 120 Minuten
Preis: Euro 49,90

Einleitung

Die ähnliche Schachtelgrafik weist schon darauf hin: "Terra Nova" ist irgendwie - trotz des anderen Spielverlags - mit "Terra Mystica" verwandt. Tatsächlich handelt es sich um eine Überarbeitung, bei der einige Elemente des Kult-Expertenspiels gestrichen und andere etwas reduziert wurden, sodass es nun einfacher, kürzer und folglich für Kenner geeignet ist.

Ich könnte es mir nun leicht machen, auf die Rezension des Originalspiels zu verweisen und bloß auf die Unterschiede einzugehen. Da

aber jetzt eine andere Zielgruppe anvisiert wird, finde ich es angebracht, die Neuheit aus dem Hause Kosmos detailliert und ohne (allzu viele) unnötige Verweise auf "Terra Mystica" zu beschreiben.

Spielbeschreibung

Das "neue Land" besteht aus einem mit Sechseckfeldern übersäten **Spielplan**, der von einem sich verzweigenden Fluss durchzogen ist. Die Felder weisen eine von 5 verschiedenen Landschaftsarten auf: Wüste, See, Sumpf, Wald oder Ödland. Jeder der 2 bis 4 Spieler führt ein **fantastisches Volk**, welches sich nur in einer bestimmten Landschaft heimisch fühlt, beispielsweise die "Druiden, die im Wald beheimatet sind, oder die "Wüstentöchter", welche klarerweise eine aride Umgebung brauchen.

Das entsprechende **Völkertableau** zeigt die besonderen Fähigkeiten des Volkes und dient gleichzeitig zur gleichermaßen übersichtlichen wie funktionellen Unterbringung seiner Häuser, Kontore, Paläste und Brücken, sowie seiner Machtsteine in den drei Machtschalen. Nachdem jeder seine Start-



gebäude auf den Spielplan gestellt, sein Startkapital und ein Vorteilsplättchen seiner Wahl erhalten hat, kann das Spiel losgehen.

Eine Partie "Terra Nova" geht über **5 Runden**, die jeweils in **drei Phasen** untergliedert sind. In der **Phase 1 Einkommen** erhalten die Spieler Geld und Machtpunkte entsprechend ihrer freigelegten Einkommenssymbole (vor allem durch errichtete Gebäude). In **Phase 2 Aktionen** führen sie reihum jeweils eine von 7 möglichen Aktionen durch, bis alle Spieler gepasst haben. **Phase 3 Rundenende** dient schließlich dazu, die nächste Spielrunde vorzubereiten.

Die Hauptphase ist natürlich jene, in der die Spieler reihum Aktionen ausführen. Eine der wichtigsten Aktionen ist das **Bauen**. Dabei darf ein Spieler auf eine unbebaute Heimatlandschaft in Reichweite eines seiner Gebäude 1 Haus stellen (Kosten 4 Geld). Er darf aber auch auf eine an-



Fortsetzung von „Terra Nova“

dere Landschaft in Reichweite bauen, wenn er diese im selben Zug vorher **umwandelt**, also entsprechend seines Völkertableaus dafür 1 oder 2 Spaten (zu je 6 Geld) entrichtet.

Mit der Aktion "**Gebäude aufwerten**" kann ein Haus in ein Kontor bzw. ein Kontor in einen Palast aufgewertet werden. Während ein Palast stets 14 Geld kostet, gibt es bei den Kosten für ein Kontor unterschiedliche Kosten. Ist nämlich mindestens ein Gebäude eines anderen Volkes benachbart, reduzieren sich die Kosten von normalerweise 10 auf nur mehr 7 Geld.

Die Aktion "**Schiffahrt verbessern**" (Kosten 8 Geld) erhöht die Reichweite für Landschaftsfelder über Flussfelder, mit der Aktion "**Brückenbau**" (10 Geld) kann eine Brücke an einer Stelle über den Fluss angrenzend zu einem eigenen Gebäude errichtet werden.

Schließlich gibt es noch **Sonderaktionen**, welche auf Vorteilsplättchen oder freigeschalteten Palastfähigkeiten auftauchen und einmal pro Runde genutzt werden können, sowie **Machtaktionen**, für deren Nutzung entsprechend viele Machtsteine aus der letzten Schale "verbraucht" werden müssen. Jede Machtaktion kann nur einmal pro

Runde durchgeführt werden, weshalb sie mit einem "X"-Plättchen markiert werden.

Kann oder will sich ein Spieler keine Aktion mehr leisten, muss er "**passen**". Dabei gibt er sein aktuelles Vorteilsplättchen ab und tauscht es gegen eines der ausliegenden Plättchen aus. Die Reihenfolge beim Passen bestimmt



gleichzeitig die Zugreihenfolge für die nächste Runde. Hat auch die letzte Person gepasst, beginnt die Phase "**Rundenende**", in der alle "X"-Marker von Macht- und Sonderaktionen entfernt werden, und auf die verbliebenen Vorteilsplättchen je 1 Geld gelegt wird.

Nach der 5. Runde endet das Spiel. Bei einer **Schlusswertung** werden noch Punkte für die größten miteinander verbundenen Gruppen an Gebäuden ("Gebietswertung"), sowie für verbliebenes Geld und Machtpunkte vergeben. Wer schlussendlich die meisten Siegpunkte sammeln konnte, gewinnt die Partie.

Fazit

Puristen und hartgesottene Vielspieler werden jetzt

natürlich die Nase rümpfen und dieser "Neuheit" den Rücken zukehren. Eine noch so minimale Änderung, geschweige denn Reduzierung von einigen Spielelementen kommt für diese gar nicht in Frage! Diese Ausgabe richtet sich allerdings nicht an sie, sondern an die doch um einiges **größere Zielgruppe** an Liebhabern des gehobenen

Familienspiels und des Kennerspiels. Und diese sitzen nun mal nicht gerne mehrere Stunden am Spieltisch, so ausgezeichnet könnte ein Spiel gar nicht sein.

Um es also masentauglicher zu gestalten, muss alles doch einigermaßen zurecht geschliffen, zusammengestutzt und um einige Nuancen zugänglicher und leichter gemacht werden. Man kann dem Spieleautor Andreas Faul - übrigens ein Schreiberkollege von mir auf "H@ll 9000" - gar nicht genug danken, dass er diese heikle Gratwanderung geschafft hat, und es ihm dabei gelungen ist, tatsächlich **alle wesentlichen Elemente** des vielfach prämierten Originals beizubehalten.

Da ist einmal die **Resource "Macht"**. Zwar gibt es hier im Gegensatz zu "Terra Mystica" mit "Geld" bloß eine einzige Währung, auf den ungewöhnlichen Umgang mit "Macht" wurde aber glücklicherweise nicht verzichtet. Macht kann allmählich angehäuft werden, indem für jeden

Fortsetzung von „Terra Nova“

Zugewinn eine Macht-scheibe aus der niedrigst besetzten Schale in die nächsthöhere verschoben wird. Um schließlich eine der sogenannten "Machtaktionen" nutzen zu können, müssen dann entsprechend viele Machtscheiben aus der Machtschale III wieder in die kleinste Schale (I) zurückgegeben werden.

Macht erhält man nicht nur durch Einnahmenseffekte, sondern auch durch die topographische **Nähe zu seinen Mitspielern** auf dem Spielplan. Während es in vielen Spielen vorteilhaft ist, sich von seinen Mitspielern abzuschirmen, um sich ungestört ausbreiten zu können, braucht man hier die Nachbarschaft zu diesen. Zum einen sind die Baukosten für ein Kontor um einiges billiger (genau um 30 %), was ein nicht unwesentlicher Grund ist, ein Kontor benachbart zum Gebäude eines Mitspielers aufzustellen. Zum anderen profitiert auch der passive Spieler von jeder Bautätigkeit eines Nachbarn - sowohl bei Neubauten als auch bei Aufwertungen -, indem er 1 Machtpunkt bekommt.

Die subtile Unterscheidung zwischen Nachbarschaft und Reichweite spielte schon im Originalspiel eine wichtige Rolle. **Reichweite** - vor allem durch Schifffahrt über ein oder mehrere Flussfelder - ist einerseits entscheidend für die Errichtung neuer Häuser, andererseits auch für die ab-

schließende Gebietswertung am Spielende. Unmittelbare **Nachbarschaft** hingegen (wozu auch Brücken dienen) braucht es für die erwähnten Vorteile (Kostenreduzierung, Machterhalt), sowie für eine erfolgreiche Stadtgründung.

Um eine **Stadt gründen** zu können, benötigt es eine Gruppe von wenigstens vier eigenen miteinander benachbarten Gebäuden, deren Stadtwerte insgesamt mindestens 7 ergeben, wobei ein Haus 1 Punkt, ein Kontor 2 Punkte und ein Palast 3 Punkte zählt. Als Belohnung wählt man daraufhin eines seiner Stadtplättchen, legt dieses unter eines der zur Stadt gehörigen Gebäude und erhält sofort den darauf abgebildeten Bonus, darunter willkommene Siegpunkte.

Auch die Vorteilsplättchen und die Rundenwertungsplättchen kennen wir schon aus "Terra Mystica". **Vorteilsplättchen** schaffen bestimmte Vorteile für die nächste Runde, vor allem ein höheres Einkommen. Wer früher passt, hat dabei die bessere Auswahl an Plättchen. **Rundenwertungsplättchen** hingegen werden schon bei Spielbeginn für alle 5 Runden des Spiels zufällig offen ausgelegt. Sie belohnen für die komplette entsprechende Runde eine bestimmte Aktion - beispielsweise das Bauen von Kontoren - mit Extrapunkten. Es

empfiehlt sich, seine Vorgehensweise während des ganzen Spiels ein wenig nach den ausliegenden Rundenwertungsplättchen auszurichten.



Die mit Abstand wichtigste Gemeinsamkeit stellt aber die **Vielzahl an Völkerfähigkeiten** dar. "Terra Nova" ist nämlich - ebenso wie sein Vorgänger - kein symmetrisches Spiel. Zwar sind es hier bloß 10 verschiedene Völker (im Gegensatz zu 14 bei "Terra Mystica", Erweiterungen nicht mitgezählt), aber es macht einen **Großteil des Spielreizes** aus, die speziellen Fähigkeiten seines Volkes bestmöglich zu nutzen, um sich gegen seine Mitspieler durchzusetzen.

Auf Vorder- und Rückseite jedes der fünf **Völkertableaus** sind unterschiedliche Völker mit jeweils anderen Sonderfähigkeiten abgebildet. Einige Fähigkeiten hat ein Volk von Beginn an, andere müssen durch den Bau von Palästen erst **freigeschaltet** werden. Beispielsweise beziehen die blauen Völker (Flaschengeister, Seebären) ihre Vorteile aus See- und Flussfeldern, fangen die Wüsten-

Fortsetzung von „Terra Nova“

töchter bereits mit drei Häusern an, oder profitieren die Erfinderinnen vom Hausbau aller Mitspieler.

Für **Abwechslung** ist also schon mal gesorgt. Ich bin mir jedoch sicher, dass der Kosmos Verlag in den kommenden Jahrgängen noch die eine oder andere Erweiterung mit neuen Völkern herausbringen wird. Vielleicht nähert man sich damit auch noch etwas der Komplexität des Originalspiels an. Das Grundspiel bietet für sich alleine aber einen ausreichend **hohen Wiederspielreiz**.

"Terra Nova" wurde somit klug und umsichtig auf

Kennerniveau getrimmt. Spiel-experten werden damit sicher nicht angesprochen, sie sind aber auch nicht die anvisierte Zielgruppe. Ich selber spiele sehr gerne eine Partie "Terra Mystica", auch wenn ich mittlerweile den Nachfolger "Gaia Project" als das bessere Expertenspiel erachte. Ich muss allerdings zugeben, dass ich die kürzere, angenehmere Spieldauer und den wesentlich flotteren Einstieg von "Terra Nova" sehr schätze, weshalb es dieses in den letzten Monaten tatsächlich öfter auf meinen Spieltisch geschafft hat als das Original. Und das ist für sich bereits eine ausgezeichnete Referenz...



Wally

Game News -
Wertung



HALL OF GAME

Nachdem seit Dezember fünf Spiele in unsere „Hall of Games“ aufsteigen konnten, ist es jetzt ruhiger geworden. Alle möglichen Kandidaten sind noch Monate vom Aufstieg in unsere Ruhmeshalle entfernt. Trotzdem bleibt es interessant, welche Spiele die Knobelritter nach wie vor begeistern, und welche Neuheiten sich aus der riesigen Neuheitenflut schließlich bei uns durchsetzen können.

Vorläufig hat sich DJINN - zum zweiten Mal hintereinander - an die Spitze gesetzt, dicht gefolgt von KUHFEINSTEIN. An der dritten Stelle sind gleich drei Spiele ex aequo zu finden: SEA SALT & PAPER, THE SAME GAME und MISCHWALD. Doch noch weitere 4 Spiele sind knapp dahinter, nämlich KARVI (6.), sowie FYFE, RAINFOREST und IKI (gleichauf 7.).

DIE WANDELNDEN TÜRME (10.) und FAMILY INC. (11.) konnten sich gerade noch in der Wertung halten, während wir uns von AUF DEN WEGEN VON DARWIN und vor allem von EVERDELL (!!) verabschieden müssen. Die Neuvorschläge sind: MLEM - DIE ASTROKATZEN und PATH OF CIVILIZATION (je 2 x).

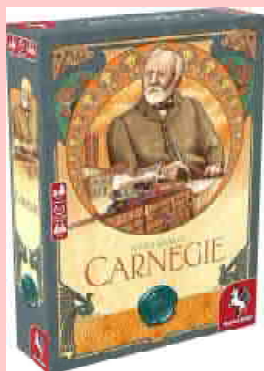
Die Wertung:

1. Djinn	4/+	9/-0/13/=
2. Kuhfstein	1/+	11/-0/12/+
3. Sea Salt & Paper	3/+	6/-0/ 9/=
The Same Game	2/+	7/-0/ 9/+
Mischwald	*1/+	9/-1/ 9/+
6. Karvi	*1/+	7/-0/ 8/+
7. Fyfe	2/+	6/-1/ 7/-
Rainforest	2/+	5/-0/ 7/=
Iki	1/+	6/-0/ 7/+
10. Die wandelnden Türme	1/+	3/-0/ 4/+
11. Family Inc.	1/+	2/-0/ 3/-
12. Auf den Wegen v. Darwin	*1/+	0/-0/ 1/-
13. Everdell	1/+	1/-3/ -1/-

Vorschläge: MLEM - Die Astrokatzen (2 x),
Path of Civilization (2 x)

Game News - Spielkritik

Expansion gibt es aber nicht nur militärisch, sondern auch wirtschaftlich, wenn Unternehmen ihren Wirkungsbereich erweitern...



Titel: Carnegie
Art: Aktionswahlspiel
Autor: Xavier Georges
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: 90 bis 120 Minuten
Preis: Euro 49,90

Ich bin mir sicher, dass hierzulande kaum jemand von Andrew Carnegie gehört hat. Vielleicht von der berühmten Carnegie Hall in Manhattan, New York, welche der amerikanische Multimillionär und Mäzen im Jahre 1891 gebaut und gegründet hat. Ich selber habe während meiner Schottland-Reisen öfters diesen Namen gehört, gelesen oder bloß aufgeschnappt, was aber daran liegt, dass Andrew Carnegie 1835 in Dumfermline, Schottland geboren wurde. Erst in den USA wurde er durch seine herausragende Rolle beim Ausbau der amerikanischen Stahlindustrie zu einem der reichsten Männer der Welt und zu

einem Aushängeschild des "American Dream".

Im gleichnamigen Spiel rekrutieren wir Mitarbeiter und expandieren unsere Unternehmen durch Investitionen in Immobilien, Güterproduktion, die Entwicklung von Transporttechnologien und den Ausbau von Verkehrsnetzen quer durch die Vereinigten Staaten. Gleichzeitig versuchen wir aber auch, durch großzügige Spenden zum Wohle des Landes beizutragen.

Spielbeschreibung

Nachdem Carnegie in den USA tätig war, zeigt der **Spielplan** logischerweise eine Karte der Vereinigten Staaten, eingeteilt in 4 Regionen (West, Midwest, East und South), mit einem Netz von mehreren kleineren, mittleren und größeren miteinander verbundenen Städten. Für jede Region gibt es eine sogenannte Transportleiste, auf der wir in das Transportwesen investieren können. Das obere Drittel des Spielplans nimmt der Spendenbereich ein, während die Punkteleiste am Rand des Plans verläuft. Zusätzlich kommen noch ein Zeitplan, sowie abhängig von der Spielerzahl ein paar Abteilungsplättchen in die Tischmitte.

Als persönliche Vorbereitung erhalten wir unseren eigenen **Unternehmens-**



plan, mitsamt Projektstreifen für die verschiedenen Bauprojekte (Wohnen, Handel, Industrie und Öffentliche Infrastruktur). In die fünf vorgedruckten Abteilungen unseres Unternehmens kommt zu Beginn je 1 **Mitarbeiterfigur**, fünf weitere Mitarbeiter können zu Beginn nach bestimmten Regeln vom Empfangsbereich in die Abteilungen verschoben werden. Schließlich erhalten wir noch etwas Startkapital, ein paar Waren und eine beliebige neue Abteilung aus der Auslage. Außerdem beginnen wir bereits mit einem Wohnprojekt in einer kleineren oder mittleren Stadt unserer Wahl.

Sind wir an der Reihe, wählen wir eine Zeile des Zeitplans und schieben dort den **Aktionsstein** ein Feld vor (1.). Dadurch wird das **Ereignis** dieses Feldes ausgelöst (2.), entweder ein Einkommen in der betreffenden Region oder eine Spende. Schließlich führen wir alle in Spielerreihenfolge die gewählte **Aktion** aus (3.). Am Ende der Runde dürfen wir inaktive **Mitarbeiter** in beliebigen unserer Abteilungen aktivieren (4.), indem wir die entsprechenden Kosten bezahlen.

Uns stehen **vier unterschiedlichen Aktionen** zur Auswahl stehen, wobei jede Aktion im Normalfall 5 Mal pro Partie gewählt werden kann. Für jede Aktion nutzen wir be-

Fortsetzung von „Carnegie“

liebig viele unserer aktiven Mitarbeiter, die sich in den entsprechenden Abteilungen befinden und führen die angegebene Aktion aus.

1. Personal

Diese Aktion dient hauptsächlich dazu, Mitarbeiter von Abteilungen oder dem Empfangsbereich auf andere Positionen (auch leere Felder) in unserem Unternehmen zu versetzen.

2. Verwaltung

Dies ermöglicht uns, Waren und Geld zu beschaffen und neue Abteilungen zu bauen, um die Effizienz unserer Mitarbeiter und unseres Unternehmens zu steigern.

3. Konstruktion

Dies erlaubt uns, Projekte (in den Bereichen Wohnen, Handel, Industrie und Öffentliche Infrastruktur) zu realisieren, die von unseren F & E-Abteilungen entwickelt wurden. Damit breiten wir uns gleichzeitig auch auf dem Spielplan der USA aus.

4. Forschung & Entwicklung

Dies ermöglicht es uns, durch den Einsatz von Forschungspunkten entweder neue Projekte zu planen, indem Projektstreifen aus unserem Unternehmensplan nach rechts geschoben werden, oder unser Transportnetz in einer beliebigen Region auszubauen.

Nach 20 Aktionen endet das Spiel, und es kommt zu ei-

ner **Schlusswertung**. Bei dieser erhalten wir zu jenen während der Partie gesammelten Punkten (etwa durch Einkommen, Fortschritte oder bestimmte Aktionen) noch weitere Siegpunkte, hauptsächlich für hergestellte Verbindungen zwischen Großstädten, geleistete Spenden, gebaute Abteilungen und noch aktive Mitarbeiter. Schaffen wir es, am Ende auf der Siegpunkteleiste ganz vorne zu sein, gewinnen wir die Partie.



Fazit

"Carnegie" ist - das dürfte aus der bereits stark reduzierten Spielbeschreibung unschwer herauszulesen sein - ein richtiges **Expertenspiel**. Obwohl die einzelnen Aktionen nicht allzu kompliziert sind, führen ihre Verzahnungen und Implikationen dazu, dass alles geplant und gut durchdacht sein will. Im Grunde genommen stellt es eine interessante Mischung aus Aktionswahl- und Arbeitereinsatzspiel dar, weshalb ich mich diese beiden Mechanismen detaillierter widmen möchte.

Der **Aktionswahlmechanismus** erinnert ein wenig an jenen von "Puerto Rico", und zwar in diesem Sinne, dass der Spieler an der Reihe jene der vier möglichen

Aktionen wählt, die ihm selbst möglichst am meisten, den anderen hingegen weniger nutzt. Die gewählte Aktion wird ja anschließend von allen Spielern durchgeführt.

Dies ist - auch wenn man natürlich seine eigenen Aktionen zu optimieren versucht - schon **sehr interaktiv**. Es ist dadurch empfehlenswert, immer einen Blick auf die Optionen, auf die Stärken aber auch die aktuellen Mängel der Mitspieler zu werfen. Wenn abzusehen ist, dass ein nachfolgender Spieler eine bestimmte Aktion durchführen wird, lohnt es sich, sich darauf entsprechend vorzubereiten. Auch die - anfangs zufällige - **Zusammenstellung der Zeitplanleiste** hat einen Einfluss auf die Entscheidungen der Spieler und generell auf den Spielrhythmus.

Der **Personaleinsatz** hat nichts mit herkömmlichen "worker placement" zu tun. Vielmehr werden die Mitarbeiter in jene Abteilungen versetzt, die dem Spieler am effektivsten erscheinen. Auch hier gilt es, seine Konkurrenten genau zu beobachten, um die Figuren dorthin zu bringen, wo sie auch sinnvoll eingesetzt werden können. Ebenfalls können neue, bessere Abteilungen langfristig die Wirksamkeit der Mitarbeiter erhöhen.

Ein spezieller Aspekt ist der sogenannte **"Außeneinsatz"**. Einige Aktionen erfordern, dass Mitarbeiter in Regionen geschickt werden müssen, um den gewünschten Ef-

Fortsetzung von „Carnegie“

feht auszulösen. Zwar fehlen diese dann im Unternehmen, sorgen in Folge aber für Einnahmen, wenn das betroffene Gebiet durch ein Ereignis aktiviert wird. Die Einnahmen fallen umso höher aus, je mehr Mitarbeiter wieder in die Firma zurückgeholt werden, und umso weiter die Projektstreifen unter dem Unternehmensplan hervorgeschoben wurden.

Einnahmen können schon während einer Partie **Siegpunkte** generieren. Auch so manche Abteilung kann - auf die eine oder andere Weise - sofortige Siegpunkte bringen, welche auf der Siegpunkteleiste festgehalten werden. Den Großteil an Siegpunkten erhält man jedoch erst am Spielende. Neben Punkten für noch aktive Mitarbeiter, gebaute Abteilungen und Projekten in Städten sind es vor allem hergestellte **Verbindungen für Großstädte** (abhängig von der erreichten Transportstufe) und **geleistete Spenden**.



Apropos **Spenden**: Bis zu 8 x können die Spieler Spenden leisten, wobei allerdings die Kosten ansteigen. Jede Spende kostet um 5 \$ mehr als die vorhergehende. Weil auch die Gesamtzahl aller Spenden streng limitiert ist, stellen

fünf oder mehr Spenden eines Spielers eine Seltenheit dar. Jede Spende gibt am Schluss Siegpunkte abhängig von der Entwicklung des eigenen Unternehmens. So gibt es Punkte für realisierte Projekte, für übriggebliebene Warenwürfel, verbliebenes Bargeld, und vieles mehr. Mit Spenden erfährt "Carnegie" eine **gewisse strategische Ausrichtung**, indem man den gewählten Aspekt dann möglichst forciert und seine weitere Spielweise darauf einstellt.

"Carnegie" bietet somit Raum für **verschiedene Vorgehensweisen**. Man kann sich auf die kostengünstigeren Projekte konzentrieren, auf eine möglichst große Expansion in den Vereinigten Staaten oder auf die Förderung des Transportwesens. Auch die Abteilungen, um die man seinen Unternehmensplan erweitert, können die eine oder andere Richtung begünstigen. All dies - zusammen mit dem kniffligen und interaktiven Aktionswahlmechanismus - unter einen Hut zu bringen, ist die große Kunst bei "Carnegie".

Die Spieleschachtel ist übrigens **randvoll mit wertigem Spielmaterial**. Der Spielplan, die Unternehmenspläne, die Abteilungsplättchen und die Zeitplanleisten sind aus stabilem Karton, dazu noch jede Menge Holzfiguren, -scheiben und -würfel. Die Projektstreifen sind so beschaffen, dass sie in den Unternehmensplänen Platz haben und sich herauschieben lassen. Mir



gefällt zudem die **grafische Gestaltung** (Artwork von Ian O'Toole) ausgesprochen gut.

Insgesamt bin ich vom neuesten Opus von Xavier Georges recht angetan. Es ist ein **Expertenspiel de luxe**, ein hochkarätiges und einigermaßen interaktives Strategiespiel, das viel Möglichkeiten für Optimierung bietet. Die Spieldauer ist relativ lange, aber hat man das Spielprinzip mal durchschaut, geht es doch recht zügig voran. Über den Großindustriellen Andrew Carnegie gab es neben all den Lobreden zu seinen guten Werken auch einige kontroverse Stimmen (etwa den Kampf seiner Arbeiter um bessere Arbeitsbedingungen), über das Spiel "Carnegie" kann ich hingegen nur Positives berichten.

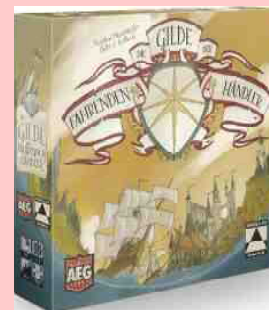
Willy

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Expansion muss nicht immer negativ - mit **Militär, Eroberung, etc.** - behaftet sein, manchmal geht es bloß um wissenschaftliche, kulturelle oder wirtschaftliche Ausbreitung...



Titel: Die Gilde der fahrenden Händler
Art: eine Art "Flip & Write"
Autoren: Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert
Verlag: Skellig Games
Jahrgang: 2022
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 14 Jahren (?)
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: ca. Euro 40,-

Einleitung

Welche Rolle übernehmen wir hier nun? Sind wir Entdecker, schließlich schicken wir ja unsere Kundschafter in alle Winkel des Königreichs "Tigomé" aus? Sind wir Kartographen, da wir die veralteten und längst überholten Karten aktualisieren müssen? Oder sind wir Händler, weil wir ja als Mitglieder der "Gilde der fahrenden Händler" auftreten?

Völlig egal, denn wenn sich schon die Königin explizit an uns wendet, reisen wir gerne für Ihre Majestät über

raue Gewässer, mächtige Berge, ausgedehnte Wüsten und üppiges Grasland, um neue Dörfer zu entdecken und Handelsrouten zwischen Städten einzurichten. Nicht ganz selbstlos allerdings, denn natürlich wollen wir dafür auch fürstlich entlohnt werden...

Spielbeschreibung

Das Königreich Tigomé scheint aus mehreren Provinzen zu bestehen, denn wir haben die **Auswahl zwischen 4 Regionen** mit ihrer eigenen Topographie: Avenia mit dem Sitz der Hauptstadt, Aghon mit seinen kleinen Inseln und pilzbedeckten Wäldern, Kazan mit seinen aktiven Vulkanen und Cnidaria, wo wertvolle Sonolux-Kristalle zu finden sind.

Das Erkunden geschieht mit **Erkundungskarten**. Vom gut gemischten Stapel decken wir die oberste Karte auf und dürfen dann auf die angegebene Landschaft unserer **eigenen Landkarte** Kundschafter einsetzen, beispielsweise auf 2 Wüstenfelder. Dabei gilt die **goldene Regel**, dass jeder neu gesetzte Kundschafter an ein eigenes Dorf oder einen eigenen Kundschafter angrenzen muss.

Wird eine Ärakarte aufgedeckt, kommen spezielle

Erforschungskarten ins Spiel. Wir ziehen 2 vom entsprechenden Stapel, wählen eine davon aus und legen sie an die linke Kante unserer Landkarte. Die darauf angegebene Erkundungsaktion ist in der Regel besser und erlaubt, mehrere Felder (meist zwischen 4 und 6) zu erkunden. Sofort und auch in Folge jedes Mal, wenn diese Ärakarte erneut aufgedeckt wird, führen wir die entsprechende Aktion dieser Erforschungskarte durch.

Ein Kundschafter kann uns - je nach Feld - einen bestimmten Vorteil bringen. Sind etwa **Münzen** aufgedruckt, erhalten wir entsprechend viele Münzen aus dem Vorrat. Auf **Ruinenfeldern** können wir Schätze finden, indem wir die oberste Karte vom Stapel der Schatzkarten ziehen, welche entweder einen Soforteffekt oder Extramünzen am Spielende bringt.

Schaffen wir es, ein komplettes Gebiet gleicher benachbarter Landschaften zu erkunden, entdecken wir ein **Dorf** und dürfen einen unserer Dorfmarker auf eines der Felder stellen, was uns nebenbei - je nach Ära - ein paar Münzen einbringt. Erkunden wir eines der vier in allen Richtungen verteilten Entde-

Fortsetzung von „Die Gilde der fah- renden Händler“

ckungsfelder, dürfen wir dort einen **Turm** aufstellen, der uns ebenfalls - abhängig von der Anzahl bereits entdeckter Türme - wertvolle Münzen in die Kassa spült.

Und gelingt es uns, zwei **Städte** miteinander zu verbinden, erstellten wir auf diese Weise eine **Handelsroute**, welche so viele Münzen wert ist, wie die Multiplikation der Werte beider Städte. Eine der beiden Städte müssen wir allerdings da-raufhin zu einem Handelsposten erklären, sie kann dann nicht mehr Teil einer neuen Handelsroute werden. Und schließlich kann es durch das Platzieren von Kundschaftern passieren, dass wir eine der drei anfangs zufällig ausgelegten **Zielkarten** erfüllen. Sind wir dabei die ersten bei einer Zielkarte, erhalten wir 10 Münzen, ansonsten nur 5 Münzen.

Wurden alle Erkundungskarten aufgedeckt, endet eine Ära. Wir müssen alle unsere Kundschafter von unserer Landkarte abräumen. Nur unsere Dörfer dürfen bleiben, sodass wir uns in kommenden Ären auch von diesen aus ausbreiten dürfen. **Nach der vierten Ära endet die Partie.** Wir bekommen nun noch Münzen für unsere gesammelten Schatzkarten, zum Beispiel für Dörfer in Bergregionen oder für Türme. Können wir schlussendlich die **meisten Münzen** vorweisen, ist uns das Wohlwollen unserer geschätzten Monarchin gewiss.

Fazit

"Die Gilde der fahrenden Händler" erscheint mit seinen Spielplänen, Holzteilen, Plättchen, Karten, Münzen, etc. wie ein herkömmliches Brettspiel. Dabei ist es eigentlich **eine Art "Flip & Write"**. Es wer-



den nämlich Karten aufgedeckt, die für alle Spieler gelten und deren Effekt auf dem eigenen Spielplan ausgeführt wird. Nur dass die Felder hier nicht mit Stiften eingetragen oder angekreuzt, sondern mit Würfelchen (= die "Kundschafter") belegt werden.

Der Grund für die Verwendung von Holzklötzchen liegt darin, dass sie **nach jeder Ära wieder entfernt** werden müssen. Nur die Dörfer, Türme und alle platzierten Plättchen (Handelsposten, Schätze, etc.) dürfen liegenbleiben. Beim einem echten "Flip & Write" hätte es sich viel zu umständlich gestaltet, die eingezeichneten Kreuze oder Punkte für die Kundschafter wieder löschen zu müssen.

Aus spielerischer Sicht muss man sich natürlich - wie üblich bei diesem Genre - nach

der aktuell aufgedeckten Karte richten. Trotzdem kann man unterschiedliche Überlegungen anstellen, unterschiedliche Schwerpunkte setzen. Schließlich gibt es ja mehrere Möglichkeiten, Münzen zu sammeln, wie Ruinen, Türme, Handelsrouten, etc. Prinzipiell ist es aber wohl sicher besser, längerfristig zu planen und **Dörfer geschickt zu gründen**, um nicht in jeder Ära wieder beim Startfeld, also fast bei null anfangen zu müssen.

Nachdem für jeden Spieler die gleichen Erkundungskarten aufgedeckt werden, wäre es ja prinzipiell möglich, dass mehrere Spieler auf die gleiche Weise agieren könnten. Die beiden Autoren haben allerdings einen Kniff gefunden, dies auf einfache Weise zu verhindern und zu garantieren, dass jeder Spieler andere Felder erkundet. Wird bei den Erkundungskarten eine "Ära-Karte" (I, II oder III) erstmals aufgedeckt, kann jeder Spieler aus zwei **Erforschungskarten** eine auswählen, die ihm fortan eine individuelle Erkundungsaktion bietet. Mit diesem **Geniestreich** breitet sich jeder Spieler auf andere Art auf seiner Landkarte aus und setzt automatisch andere Prioritäten.

Neben den Münzen, Dörfern, Türmen und Handelsrouten gibt es ja noch zwei andere Einnahmensquellen. Die **Schatzkarten**, die man beim erstmaligen Erkunden

Fortsetzung von „Die Gilde der fah- renden Händler“

einer Ruine erhält, bieten entweder einen Soforteffekt (2 Münzen oder 1 zusätzlichen Kundschafter) oder Extramünzen am Spielende für bestimmte Errungenschaften, beispielsweise 1 Münze pro entdecktem Turm oder auf einem Bergfeld gegründetem Dorf. Amphorenkarten wiederum sind umso wertvoller, je mehr man davon sammeln konnte.

Die **Zielkarten** bringen dann doch **etwas Interaktion** ins Spiel. Für jede Landkarte gibt es sechs verschiedene Zielkarten, von denen in einer Partie drei zufällige zum Einsatz kommen. Wer die Bedingung einer Zielkarte zuerst erfüllt, erhält 10 Münzen, alle anderen müssen sich daraufhin mit nur mehr 5 Münzen zufriedengeben.

Wie bei den meisten "Flip & Write"-Spielen sind auch hier **verschiedene**



Landkarten vorhanden, um etwas **Abwechslung** zu bieten. Die Landkarten unterscheiden sich ein wenig, und auch die Regeln weichen geringfügig ab. So behindern die Vulkane auf "Kazan" die Ausbreitung beträchtlich, während auf

"Cnideria" Kristallfelder für lukrative Münzeinnahmen sorgen können. Mittlerweile ist bereits eine **Erweiterung** - "Im Auftrag der Königin" - mit zwei weiteren Regionen erschienen. Die Varianz ist herzlich willkommen, wird "Die Gilde der fahrenden Händler" in unseren Spielrunden doch rauf und runter gespielt.

"Die Gilde der fahrenden Händler" spielt sich recht flott, da **alle Spieler gleichzeitig agieren**. Dies hat allerdings den Nachteil, dass es sich - genreüblich - **relativ solitär** spielt, was wiederum nicht allen gefällt. Gerade deswegen eignet es sich aber ausgezeichnet als Solo-Spiel. Im **Solo-Modus** gilt es, alle 3 Zielkarten zu erfüllen, sowie eine Mindestzahl an Münzen zu erwirtschaften, welche umso höher ist, je größer der gewählte Schwierigkeitsgrad (etwa 150 Münzen im Level "schwer").

Insgesamt ist "Die Gilde der fahrenden Händler" ein tolles Spiel. Mit verhältnismäßig **einfachen Regeln** haben Matthew Dunstan und Brett J. Gilbert ein unterhaltsames, kurzweiliges, aber keineswegs banales Spiel geschaffen. Der **schnelle Einstieg** macht es fast schon familienspieltauglich, es weiß



aber genauso gut anspruchsvoller Spielern zu gefallen. Die Spieldauer ist sehr angenehm, denn für ungefähr eine dreiviertel Stunde bietet es **ausreichend viel taktischen Tiefgang**.

Ich kann mir vorstellen, dass "Die Gilde der fahrenden Händler" tatsächlich die eine oder andere Auszeichnung erhalten könnte, weshalb wir - wohl auch in Hinblick auf Erweiterungen - sicher noch nicht das Letzte davon gehört haben...

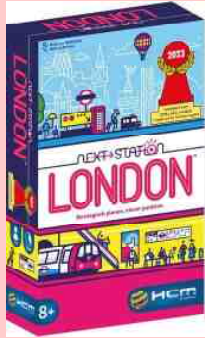
Wacky

Game News -
Wertung



Game News - Spielkritik

Eine weitere Art der Expansion: Die Ausweitung eines funktionierenden Verkehrsnetzes, sei es durch Straßen, Gleise, oder ähnliches...



Titel: Next Station: London
Art des Spiels: Flip & Write
Autor: Matthew Dunstan
von: Blue Orange Games
Vertrieb: HCM Kinzel
Jahrgang: 2022
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 25 bis 30 Minuten
Preis: Euro 19,90

Bunte Netzplanung

Wer schon mal den öffentlichen Nahverkehr genutzt hat und irgendwo im Nirgendwo wartend an einer Bushaltestelle saß, hat sicherlich Ideen, um den Netzplan zu verbessern. Dem Vorhaben kann mit der Neuheit von HCM Kinzel geholfen werden. Bei "Next Station: London" werden die eigenen Linien möglichst punkteträchtig geplant.

Spielbeschreibung

Jeder Spieler bekommt ein **Blatt mit einem Netz aus Stationen** mit Symbolen. Man-

che Stationen sind als Touristen-Stationen markiert. Der Netzplan erstreckt sich über **dreizehn Bezirke**: neun Hauptbezirke und vier Randbezirke mit jeweils nur einer Station. Der untere Teil eines Blattes gibt Raum für die Auswertung.

Zu Beginn der Partie erhält jeder einen **Buntstift**. Er definiert damit die Startstation der farblich passenden Linie. Die elf **Stationskarten** werden verdeckt gemischt. Alle Karten haben Zielsymbole, die als ober- oder unterirdisch gekennzeichnet sind. Die erste Karte einer Runde wird umgedreht. Sie wird offen in die Mitte gelegt.

Mit dem aufgedeckten **Symbol** zeichnet jeder für sich eine Linie ein, um zwei Stationen miteinander zu verbinden. Sie werden direkt verbunden und folgen den Rasterlinien von Station zu Station. Die Wege dürfen dabei **keine andere Station durchqueren oder kreuzen**. Einige Stationskarten bieten Jokersymbole oder Weichen, die an der Station Abzweigungen bilden können. Dann wird die nächste Karte umgedreht und eingezeichnet.

Erscheint das Einzeichnen der Verbindung ungünstig oder ist es gar nicht regelkonform möglich, kann man



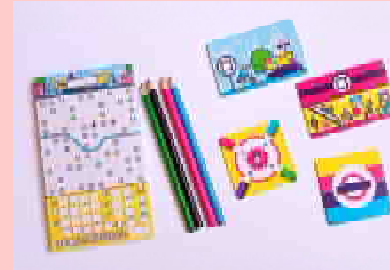
auf das Einzeichnen einer Station verzichten. Wird die fünfte unterirdische Karte aufgedeckt, findet die **Wertung der aktuellen Linie** statt. Es wird vermerkt, durch wie viele Stadtbezirke die eigene Linie führt. Mit der nächsten Zahl wird ermittelt, in welchem Stadtbezirk die meisten Stationen in der Linie abgefahren wurden. Die Bezirke der eigenen Linie werden mit den meisten Stationen eines Bezirks multipliziert. Jede Überquerung der Themse bringt dabei zwei Punkte. Wurden Touristen-Stationen angefahren, werden sie gemäß der Anzahl der Stationen abgehakt. Sobald alle Punkte eingetragen sind, werden die Buntstifte im Uhrzeigersinn weitergegeben.

Alle Stationskarten werden neu gemischt. Eine neue Runde wird mit einer neuen Startstation gestartet. Nach der vierten Runde erfolgt die **Endabrechnung**. Die Punkte der in den Vorrunden erzielten Linien werden addiert. Ange-



Fortsetzung von „Next Station: London“
fahrene Touristen-Stationen und Umsteigemöglichkeiten bringen für unterschiedliche Farben weitere Punkte. Wer die größte Summe vorweisen kann, ist der **König der Netzplaner**.

Fazit



"Next Station: London" reiht sich nahtlos in das Genre der **"Flip and Write" Spiele** ein. Eine Karte wird umgedreht und man zeichnet eine Station in das aufgedeckte Symbol ein, um die Linie fortzuführen. Die Stiftfarbe gibt ein wenig die Startrichtung vor. Es bietet sich an, Touristen-Stationen mit Umsteigestationen anzustreben. Besonders der Multiplikator von Bezirken einer Linie sowie den häufigsten Stationen in einem Bezirk ist nicht zu verachten.

Wie immer sind es die **Karten**, die die Pläne auf die Probe stellen und taktische Umstellungen erfordern, um dem Glück auf die Sprünge zu helfen. Mit Pech kann kein regelgerechter Zug durchgeführt werden. Je nach Auftreten der unterirdischen Stationskarten kann eine Runde nach fünf oder elf Karten zu Ende sein. Die Linien fallen

folglich kurz oder punktelastig aus.

Durch die bereits gezogenen Karten kann abschätzt werden, welche Karten noch im Stapel sind. Da man auf Züge verzichten kann, kann entsprechend gezoxt werden. Das erzeugt vor allem beim Kartenziehen **Emotionen**. Da **keine Interaktion** stattfindet, können zwischen eine oder vier Personen eine Partie ohne Beeinflussung spielen. Bei den ersten Partien sollten erfahrene

Spieler darauf achten, ob die Linien und Stationen korrekt eingetragen werden. Schnell haben sich Linien regelwidrig gekreuzt.

Mit zunehmender Spieldauer wird es **immer enger auf dem Plan**. Die Gefahr in Sackgassen zu bauen steigt. Es schmerzt auch thematisch, dass man keine „Circle Line“ bauen darf, die im Kreis führen würde. Durch die kurze Spieldauer möchte man oft eine weitere Partie spielen, um das Ergebnis vermeintlich zu verbessern.

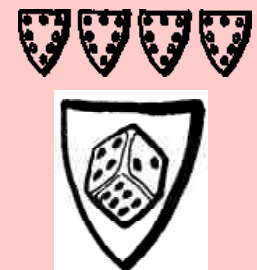
Zur Erhöhung der **Abwechslung** und Planung können zwei **Zielkarten** zufällig gezogen werden, die Ziele wie z. B. die sechsfache Überquerung der Themse verlangen. Für die Erfüllung gibt es jeweils zehn Punkte, was durchaus das Zünglein an der Waage sein kann. Darüber

hinaus kann eine von vier **Farbkarten** pro Stift weitergegeben werden, die einmal pro Runde eingesetzt werden kann und die Optionen erweitert. Ziel- bzw. Farbkarten empfehlen sich für Spieler, die mit "Next Station: London" bereits vertraut sind. Sie bringen **ein wenig mehr taktische Herausforderungen** in die Partie.

Das **Material** findet in einer kleinen, praktischen Schachtel Platz. Der Block beinhaltet 100 identisch beidseitig bedruckte Blätter. Die Buntstifte liegen gut in der Hand, könnten aber aufgrund häufiger Partien einen Spitzer vertragen.

Grafisch erinnern die oberirdischen Karten an die Sehenswürdigkeiten der Metropole. "Next Station: London" gefällt damit, anregend Linien zu bauen, mit denen man sich ggf. selbst in die Quere kommt. "Next Station: Tokyo" ist mit Planänderungen und neuen Regeln bereits erschienen, worauf ich mich gespannt freue.

Marcus
Janka





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.

Wenger



Man wird nun mal nicht jünger...

Eine schlechte Nachricht. Es ist aber nun mal so, und man kann es nicht ändern: Euren heißgeliebten (?) Pöpperl holt tatsächlich mit der Zeit das Alter ein. Der Lack verliert deutlich an Glanz und bröckelt an einigen Stellen schön langsam ab, und vor allem am Sockel sind schon einige Dellen und Kerben festzustellen.

Euer Pöpperl hat halt schon ein paar Jahrzehnte hinter sich. Und das wirkt sich dann doch auch auf seine Hobbies aus. Er kann nicht mehr so locker sportlich durch die Gegend pöppeln, und sein Vorsatz, endlich mal ein bisschen Ordnung in seine riesige Spielsammlung zu bringen, wird durch seine Gebrechen auch etwas konterkariert.

Vielleicht findet er aber etwas Hilfe von seinen Freunden, in seiner Familie und unter seinen Spielkollegen, die ihm beim Aufbauen der Regale, beim Schleppen der Spiele und beim Neueinsortieren unter die Arme greifen. Wenn alle zusammenhelfen, kann alles neu geordnet werden, und die Knobelritter noch das eine oder andere Jahrzehnt länger

von den über 5.000 Spielen, darunter viele Klassiker und jede Menge tolle Spiele, profitieren. Spielen selbst ist ja glücklicherweise - nicht ganz so anstrengend und kann auch von einem greisen Pöpperl praktiziert werden.

Ja, und eventuell ändert sich ja am gesundheitlichen Zustand Eures Pöppels etwas, wenn er im wohlverdienten (?) Ruhestand eine Generalüberholung erfährt, wenn seine Dellen und Kerben ausgebessert werden, die Oberfläche neu lackiert wird, und er somit einen frischeren Anstrich erhält und in neuem Glanz erstrahlt. Dann steht vielleicht auch einer Partie „Twister“ nichts mehr im Weg, wünscht sich

Euer Pöpperl

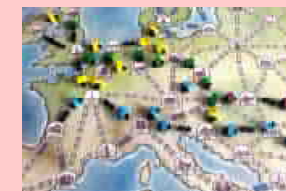


**Freie Fahrt
Eisenbahnfilm
von Friedemann Friese
2 F Movies
Dauer: ca. 60 Minuten**

Der Film-Tipp des Monats

Der Bremer Kultregisseur Friedemann Friese hat sich ja schon in vielen Filmgenres probiert, und so verwundert es nicht, dass er sich auch in der beliebten Gattung jener Filme versucht, bei denen es um die Entwicklung der Eisenbahn geht. Und er ist sogar seinem Motto treu geblieben, dass jeder Filmtitel mindestens ein „F“ aufweist.

In „Freie Fahrt“ beschäftigt er sich mit dem stetig wachsenden Netz an Eisenbahnstrecken in Europa gegen Ende des 19. Jahrhunderts, wodurch die Menschen zu den



europäischen Städten reisen und die vom Historismus und Jugendstil beeinflussten Bauwerke bewundern konnten. Natürlich stehen dabei allerdings mehrere Eisenbahngesellschaften in starker Konkurrenz um die besten Strecken und die ertragsreichsten Routen. Ein schöner und absolut sehenswerter Streifen.



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.

© 2024 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Ritter der Knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1991, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:

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

Spielefest, ...)

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