

PHANTASTISCHES TREFFEN IN TRAUN

Zusammenkunft der „Mage Knights“ am 24. Juli '24 (S 1.)



382. Ausg. 18. Juli '24
Auflage 100 Stück (!!!)
34. Jg., Abo 15 Euro



SpieleHits 2024

Am 22. Juni 2024 wurde der diesjährige Österreichische Spielepreis vergeben. Gespannt fieberte die Spielwelt im UniCredit Center am Kaiserwasser der Bekanntgabe der diesjährigen Preisträger entgegen. Die Spieljury hatte die schwierige Aufgabe, aus einer Vielzahl innovativer und unterhaltsamer Brettspiele die besten auszuwählen. Dabei standen die Freude am Spiel, die spielerische Qualität und die Kreativität im Fokus der Bewertung.



Liebe Muggles,

nachdem uns die Hogwarts-Schule für Hexerei und Zauberei wieder in die schnöde, magiefreie Welt entlassen hat, habe ich vor dem Aushecken noch schnell Zeit einen kleinen Reisebericht abzuliefern.

Unser erster Weg führte uns in die Hütte von Hagrid, dem (Psst! nicht weitersagen-unlizenzierten) „**Drachenhüter**“. Nachdem uns die Atmosphäre dort doch eine Spur zu heiß wurde, dachten wir in der Bibliothek in sichereren Gefilden unterwegs zu sein. Weit gefehlt, aber wer rechnet denn schon damit, dass die „**Spellbook**“s Zähne haben...

Weit entspannter ging es da schon in den Aufenthaltsräumen der Schüler zu. Ironischerweise ist deren Lieb-

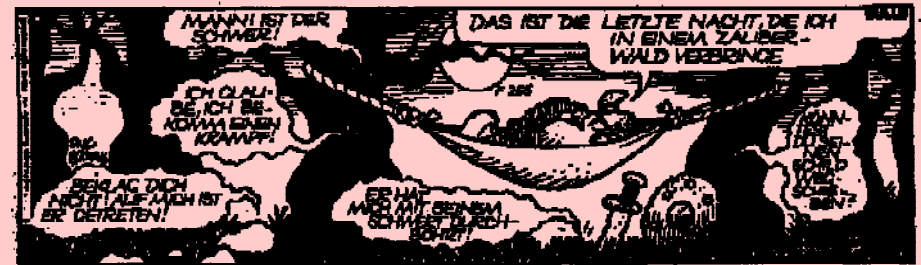
lingsspiel derzeit das „**Herr der Ringe Adventure Book Game**“. Wenn die Bewohner einer Fantasy-Welt in eine Fantasy-Welt abtauchen fragt man sich schon, ob an der vielen Welten Theorie vielleicht doch was dran ist, und ob unser Universum vielleicht auch ein paar „**Shards of Infinity**“ beherbergt.

Einen ausführlichen Bericht kann ich euch am kommenden Mittwoch, den 24. Juli ab 18:00 Uhr in Frankys Trauner-Pub abliefern.

Wir sehen uns dann bei Sirupbonbons und Butterbier,



HAGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis



Die Preisträger 2024:

„**Spiel der Spiele**“

„**Mycelia**“ von Daniel Greiner (Ravensburger)

Spiele-Hit Kinder

„**Garten-Gauner**“ von Fabrice Chazal, Anthony Perone (Ravensburger)

Spiele-Hit Familien

„**Federflink**“ von Julien Prothière, Juan Rodriguez (Piatnik Spiele)

ritter der knobelrunde

Spiele Hit Freunde

„**Marsch der Krabben: Das Spiel**“ von Julien Prothière (Huch! & friends)

Spiele Hit Experten

„**Sabika**“ von Germán P. Millán (Strohmann Games)

Spiele Hit Karten

„**Finito**“ von Garrett J. Donner, Brian S. Spence, Michael S. Steer (Game Factory)

Spiele Hit Trend

„**Chips**“ von Mathieu Aubert, Theo Riviere (Huch)

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist Sonntag, der 14. Juli 2024 um 12:00 Uhr.

Es ist neuerdings auch möglich, über die **WhatsApp-Gruppe** der Knobelritter abzustimmen! Bitte diese Möglichkeiten nutzen und zahlreich mitvoten!

Zwischenstand:

Nach bereits mehr als der Hälfte des Jahres ergibt sich schon ein aussagekräftiger Zwischenstand:

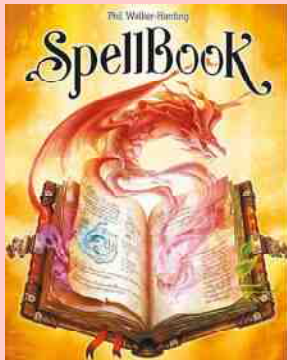
1. Earl Jakob	110
2. Earl René	80
3. Prinz Reinhold	77
4. König Franky	76
5. Sir Roland	74
6. Graf Ernest	57
7. Graf Thomas L.	42,5
8. Königin Nicole	39
9. Graf Oliver	36,5
10. Sir Johannes	36
11. Prinzessin Ute	16
12. Lady Angie	5
13. Knappe Günther	4
14. Ritter Uwe	3
Sir Roland St.	3

Spiel-Termine im August

3.8.	Würfelschänke Ried
10.8.	Franckviertel
13.8.	Spieleabend Marchtr.
21.8.	Knobelritter Traun
23.8.	Auwiesen
28.8.	Knobelritter Traun
31.8.	Otelo Vöcklabruck

Game News - Spielekritik

Ein Zauberwettbewerb - das kann entweder im Showbusiness stattfinden, oder im Fantasy-Bereich. Quizfrage: Welchem Genre könnte man wohl folgendes Spiel zuordnen?



Titel: **Spellbook**
Art: **Sammelspiel**
von: **Phil Walker-Harding**
Verlag: **Space Cowboys**
Jahrgang: **2023**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren (?)**
Dauer: **ca. 45 Minuten**
Preis: **ca. Euro 39,-**

Einleitung

Bis dato dachte ich, für Zaubersprüche bräuchte man eine gewisse magische Begabung, einen Zauberstab und die richtigen Zauberformeln, sprich: Worte. Zumindest kennen wir es so aus den "Harry Potter"-Filmen. Weit gefehlt! Laut Obermagier Phil Walker-Harding benötigt man hierfür vielmehr ausreichend "Materia", also bestimmte magische Essenzen, wie Magma, Gift, Quecksilber oder Gold. Mit genug Materia einer Sorte lassen sich Zaubersprüche erlernen, mit denen Magier ihre Zauberbücher füllen können.



Im alljährlichen "Großen Ritual", einem Zauberwettbewerb, treten mehrere der Magie kundige Personen gegeneinander an, um möglichst schnell alle geforderten Zaubersprüche zu lernen und/oder Materia bei ihren Geistergefährten zu lagern.

Spielbeschreibung

Sieben **Zauberkarten** liegen in einer Partie "Spellbook" offen aus, je eine Karte in jeder der sieben Farben. Die Farben dienen vor allem zum leichteren Erkennen, welche Materia dafür verlangt wird. So braucht man für rote Zauber Magma, für lila Zauber Gift, für grüne Zauber Pflanzen. Kohle dient für schwarze Zauber, Dampf für weiße, Quecksilber für blaue und schließlich Gold für gelbe Zauber.

Von jeder Farbe gibt es 15 **Materia-Steine**. Die insgesamt 105 Materia-Steine kommen zu Beginn in einen **Beutel** (der "Vortex"), wo sie gut durchgemischt werden. Nachdem fünf Steine zufällig gezogen und auf das Altar-Tableau gelegt wurden, und jeder Spieler 2 Steine aus dem Vortex gegrapscht hat, kann der Wettbewerb starten.

Wer an der Reihe ist, führt einen Spielzug aus, der sich in drei Phasen gliedert. Am **Morgen** stehen ihm zwei

Standardaktionen zur Auswahl: Entweder 1 Materia vom Altar nehmen oder 2 Materia aus dem Beutel ziehen. Zu **Mittag** darf er 1 Materia "lagern", indem er 1 Stein aus seinem Vorrat auf das erste freie Feld seiner Vertrautentafel platziert. Schließlich steht ihm für den **Abend** eine wichtige Standardaktion zur Verfügung: Das Erlernen eines Zaubers!

Hierzu wählt der Spieler einen Zauber und eine Stufe, auf der er den **Zauber lernen** will und gibt entsprechend viele Materia dieser Farbe in die Ablage ab. So braucht er für einen einfachen Stufe 3-Zauber 3 farblich passende Materia, für einen starken Stufe 5-Zauber schon 5 Materia. Hat er nicht genug Materia einer Farbe oder will er einen stärkeren Zauber lernen, kann er **freie Materia** erzeugen, indem er 3 Materia beliebiger Farbe, aber **mit derselben Rune** abgibt.

Abschließend wird der **Altar wieder aufgefüllt**, indem normalerweise 1 Materia-Stein aus dem "Vortex" auf den Altar gelegt wird. Wenn auf dem Altar weniger als 5 Materia liegen, wird auf 5 Stück ergänzt. Ist der Altar allerdings schon mit 10 Materia voll, wird er komplett geleert und stattdessen 5 neue Materia ausgelegt.

Fortsetzung von „Spellbook“

Sobald ein Spieler seinen siebten und letzten Zauber erlernt hat oder seine Vertrautentafel voll belegt ist, wird die Runde nur mehr zu Ende gespielt. Danach ermitteln alle Magier ihre Punkte, indem sie die Punkte ihrer Zauber mit den erzielten Punkten auf ihrer Vertrautentafel addieren. Der Spieler mit der **höchsten Gesamtpunktzahl** gewinnt schlussendlich das "Große Ritual".

Fazit

"Spellbook" präsentiert sich als ein **typischer Walker-Harding**. Mit relativ einfachen, leicht zu erlernenden, übersichtlichen Regeln hat der australische Spieleautor wieder mal ein interessantes, abwechslungsreiches Werk geschaffen, das zudem eine angenehme Spieldauer aufweist.

Trotz des simplen Regelwerks bietet "Spellbook" doch erstaunlich viele Möglichkeiten. Dies liegt an den verschiedenen Zauberkarten. Hier hat sich der Australier **viele unterschiedliche Effekte** einfallen lassen, manchmal starke, einmalige Soforteffekte, manchmal Dauereffekte. Die überwiegende Mehrheit der Zauber bietet jedoch **lukrative alternative Aktionsmöglichkeiten für die drei Tageszeiten** morgens, mittags und abends.

Die **Stärke eines Zaubers** hängt von seiner Stufe ab, also wie viele passende Materia dafür "bezahlt" wurden. Mit den Mindestkosten von 3 Materia erhält man nur den Grundeffekt, jene der Stufen 4 und 5 sind deutlich stärker und effektiver. Beispielsweise erlaubt die Stufe 3 des Zaubers "Läuterung" 1 Materia mit dem Alter zu tauschen, die Stufe 4 schon 2 Materia, die Stufe 5 gestattet sogar den Tausch von bis zu 3 Materia. Zudem steigen in den meisten Fällen bei höheren Stufen die Siegpunkte. Jeder Zauber darf übrigens **nur ein einziges Mal** erlernt werden.



Die Zauber gibt es ja in **sieben verschiedenen Farben**. Jeder Farbe ist im Groben eine Funktion zugeteilt. So dienen die roten Zauber (Magma) hauptsächlich dazu, am Morgen mehr Materia aus dem Beutel ziehen zu können. Die grünen Zauber (Pflanzen) erlauben oft den Tausch eigener Materia mit dem Altar, und mit schwarzen Zauber (Kohle) können meist mehr Materia-Steine auf die Vertrautentafel gelegt werden.

Von jeder Farbe gibt es wiederum **drei unterschiedliche Zauber**. Für die erste(n)

Partie(n) werden bestimmte, ein wenig einfachere Zauber (*) empfohlen, später kann man die etwas komplizierteren Zauber (**) oder (***) ausprobieren. Im normalen Spiel unter fortgeschrittenen Spielern mischt man alle Zauberkarten und zieht dann zufällig von jeder Farbe eine Karte, die dann für alle Spieler gilt.

7 hoch 3 - das ergibt immerhin **343 Kombinationsmöglichkeiten**. Bei jeder Kombination sind geringfügig andere Taktiken, alternative Strategien gefragt, muss man andere Schwerpunkte setzen und seine Vorgehensweise daran anpassen. Dies garantiert **Abwechslung** und sorgt doch für einen gewissen **Wiederspielreiz**.

Bei allen möglichen strategischen Überlegungen muss allerdings angemerkt werden, dass ein doch **beachtlicher Glücksanteil** besteht. Gerade in der frühen Phase des Spiels ist es ein großer Vorteil, schon passende Materia zu ziehen bzw. nehmen zu können. Wer es schafft, vor seinen Mitspielern einen Zauber zu erlernen, kann dann auch schon von seinem Effekt profitieren und so einen entscheidenden Vorteil herausholen.

Zwar gibt es die Regel, dass drei gleiche Runen beim Erlernen eines Zaubers wie ein **"Joker"** behandelt werden können, aber ganz kann dies den Nachteil unglücklichen

Fortsetzung von „Spellbook“

Ziehens nicht ausgleichen, da ja dafür mehr Materia abgeben werden muss. Auch einige Zauber können helfen, den Glücksfaktor ein bisschen zu reduzieren, aber richtiges Pech lässt sich auch damit nicht kompensieren. In Relation zur angenehmen Spieldauer von ungefähr einer halben Stunde ist der Glücksanteil jedoch **akzeptabel**.

Das **Spieldmaterial** macht einen sehr wertigen Eindruck. Stabiler Karton für das Altartableau, die Vertrautentafeln und die - vor der ersten Partie zusammenzubauende - Materia-Ablage, dazu schön illustrierte Zauberkarten und ein Vortex-Beutel. Die Mate-

ria-Steine selbst gefallen mir besonders gut, denn sie bestehen aus je einem farbigen Blatt zwischen zwei durchsichtigen Hartplastikscheiben. Die Spielregel lässt keine Fragen offen und enthält sogar einen Anhang, in dem alle Zauberkarten erklärt werden, sowie die Regeln für einen recht herausfordernden **Solo-Modus**.

Mit "Spellbook" hat Phil Walker-Harding wieder einmal sein Talent unter Beweis gestellt, leicht zu erlernende, aber dennoch keinesfalls banale Spielideen mit einem gewissen "Etwas" umzusetzen. Gut so, mach weiter so in "Down Under", Phil!



Tracy



HALL OF GAME

An der Spitze befinden sich - nun sogar ex aequo! - weiterhin die beiden Favoriten GELEHRTE DES SÜDTIGRIS und DJINN. Letzteres dürfte es damit sogar schon nächstes Mal in unsere „Hall of Games“ schaffen, Ersteres wahrscheinlich noch Ende des Jahres. Dann kommt laaaange nichts. Alle anderen sammeln nur kleinweise Punkt für Punkt, aber nach dem Aufstieg von DJINN.... wer weiß? Ich könnte aber bei bestem Willen nicht sagen, wer danach in Fahrt kommen könnte, denn es ist ein Auf und Ab, kein einziges Spies sammelt konstant Punkte.

Ganz vorbei ist es diesmal gleich für drei Spiele. FAMILY INC., MISCHWALD und RAINFOREST ist es nie richtig gelungen, sich durchzusetzen. Am ehesten hätte ich es wohl

FAMILY INC. zugetraut, aber letztlich hat auch bei diesem das Interesse und die Unterstützung der Fangemeinde nachgelassen.

Spannung versprechen die beiden Neuvorschläge BIER PIONIERS und EVACUATION. Sicher zwei gute Spiele, aber die Konkurrenz im Kennerbereich ist groß...

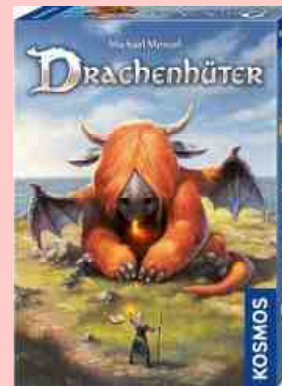
Die Wertung:

1. Gelehrte des Südtigris	5/+	11/-0/16/=
Djinn	4/+	12/-0/16/+
3. The Same Game	2/+	7/-0/ 9/+
4. Sea Salt & Paper	3/+	5/-0/ 8/-
Path of Civilization	2/+	6/-0/ 8/+
6. Iki	3/+	4/-0/ 7/-
Karvi	2/+	5/-0/ 7/+
8. Die wandelnden Türme	1/+	5/-0/ 6/+
6. Fyfe	2/+	4/-1/ 5/-
Bücher der Zeit	*2/+	3/-0/ 5/+
11. Family Inc.	2/+	1/-0/ 3/-
Mischwald	1/+	3/-1/ 1/-
Rainforest	1/+	2/-0/ 2/-

Vorschläge: Bier Pioniere (1 x),
Evacuation (1 x)

Game News - Spielekritik

Drachen sind - das ist allgemein bekannt - Fabelwesen, wenn man von jenen aus Papier absieht, die man im Herbst steigen lässt. Somit passt folgendes Spiel gut zum Thema „Fantasy“...



Titel: Drachenhüter
Art: Set Collection Game
Autor: Michael Menzel
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2023
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: Euro 21,90

Einleitung

Also, die meisten Drachen, die ich aus Filmen und Büchern kenne, sind feuer-speiende, furchterregende Monster, wie der norwegische Hornschwanz aus "Harry Potter und der Feuerkelch", Smaug aus der "Hobbit"-Trilogie, die Drachen aus "Game of Thrones" oder die todbringenden Bestien aus dem Film "Herrschaft des Feuers".

Mit solchen Kreaturen haben die von Michael Menzel

ersonnenen Drachen überhaupt nichts gemein. Seine roten Felldrachen, weißen Weidedrachen, blaue Schieferdrachen und grüne Sumpfd-rachen schauen alle so herzallerliebst aus, dass wir nur allzu gerne die Aufgabe eines "Drachenhüter" übernehmen, um sie unter unseren Schutz zu nehmen, was uns nebenbei wertvolle (und punktetträg-tige) Amulette, Perlen und Wappen einbringt.

Spielbeschreibung

Die oben genannten Drachen kommen allesamt auf **Drachenkarten** vor. Wir erhalten - je nach Sitzposition - anfangs 0 bis 3 Startkarten auf die Hand. Der Großteil der Drachenkarten bildet - streng getrennt in zwei gut gemischten Stapeln - das "**Magische Buch**". Die Karten des linken Stapels tragen auf ihrer Rückseite eine Zahl zwischen 1 und 5, die Karten des rechten Stapels zeigen hingegen eine der vier Drachenarten. Die oberste Karte jedes Stapels wird offen unterhalb ausgelegt.

In unserem **Spielzug** nehmen wir zuerst **1 bis 3 Drachenkarten auf die Hand**, indem wir jeweils eine der beiden offenen Karten nehmen und die frei gewordene Stelle sofort mit einer

Karte vom entsprechenden Stapel ergänzen. Dadurch verändert sich das Magische Buch, dessen sichtbare Rückseiten der beiden Stapel bestimmen, **wie viele und welche Karten** wir auslegen dürfen. Bevor dies passiert, haben wir noch die Möglichkeit, das Magische Buch zu **verändern**, indem wir eine oder zwei Karten aus unserer Hand mit ihrer Rückseite nach oben auf die linke und/oder die rechte Seite des Magischen Buchs legen.

Anschließend dürfen wir - nach der **exakten** Vorgabe des Magischen Buchs! - **Drachenkarten auslegen**. Für jede Drachenfarbe bilden wir dabei einen eigenen Stapel. Aber Achtung: Wir dürfen nur auf einen der beiden äußeren Stapel später weitere Karten drauflegen. Das bedeutet, dass bei mehr als zwei ausliegen



Fortsetzung von „Drachenhüter“

den Stapel jene Farben, die zwischen zwei anderen Farben liegen, tabu sind.

Die linke Karte des Magischen Buches zeigt uns dann, welche **Belohnung** wir für das Auslegen behalten. Wir bekommen auf jeden Fall ein Amulett-Stück, je nach Höhe (und Schwierigkeit) sind aber noch weitere Belohnungen (ein Kristall, ein goldenes Ei, ein "Gegenlicht-Drache" oder ein zusätzliches Amulett-Stück) möglich. Mit den Amulett-Stücken bilden wir Ringe. Wird ein Ring durch das dritte Amulett geschlossen, erhalten wir eine verdeckte Perle, die wir in die Mitte des Amuletts platzieren, wodurch es vollendet wird.

Im Anschluss können dann auch unsere **Mitspieler** Karten in ihre eigene Auslage legen, natürlich ebenfalls nach der Vorgabe des Magischen Buchs. Verändern können die Mitspieler das Buch dabei allerdings keinesfalls. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Das Spiel endet augenblicklich, sobald alle Spieler zusammen eine **gewisse Anzahl an Amuletten vollendet** haben, beispielsweise 9 Amulette bei 4 Spielern. Nun decken wir unsere gesammelten Amulett-Stücke, Perlen, goldene Eier, etc. auf und addieren die darauf angegebenen Punkte. Erreichen wir insgesamt die

höchste Gesamtpunktzahl, haben wir uns als der geschickteste Drachenhüter erwiesen.

Fazit

Will ein Verlag ein erfolgreiches Spiel herausbringen, braucht es dazu bekanntlich 2 wichtige Dinge: Einen einfalls-



reichen Spieleautor und einen Illustrator, der die Spielidee grafisch gekonnt umsetzt. Es ist selten, dass beides **von ein- und derselben Person** beigesteuert wird. Michael Menzels Qualitäten als Illustrator sind ja hinlänglich bekannt, für seine Werke wurde er schon mehrfach ausgezeichnet. Aber dass er sich so als Spieleautor etabliert, ist dann doch eine Überraschung. Nach "Die Legenden von Andor" und "Die Abenteuer des Robin Hood" präsentiert er hier nun ein eher **lockeres Kartenspiel**, das aber dennoch über einen schönen Kniff verfügt.

Der Clou von "Drachenhüter" liegt im **"Magischen Buch"**, bei dem die Rückseiten der Drachenkarten - auf der einen Seite Zahlen, auf der anderen Seite die Farben der

Drachen - genau vorgeben, welche und wie viele Karten wir ausspielen und damit wertvolle Amulette und mehr sammeln können.

Bereits beim Nehmen der Karten müssen wir daher schon darauf achten, eine für uns vorteilhafte Kombination zu erzielen. Sicher, eine **Portion Glück gehört auch dazu**. So ist es beispielsweise ärgerlich, wenn wir viele blaue Drachen auf der Hand halten, aber selbst wiederholtes Nehmen vom rechten Stapel nicht die gewünschte Farbe hervorbringt. Es ist zwar möglich, das Magische Buch durch das Ausspielen von Karten zu verändern, aber erstens müssen wir die passende(n) Karte(n) auch tatsächlich haben, und zweitens kostet dies Handkarten und verringert somit in der Folge unsere Chancen auf weitere Auslagen.

Beim Auslegen der Drachenkarten ist **ebenfalls Vorsicht geboten**. Wir dürfen ja keine Drachenkarten auf Stapel legen, welche weder links noch rechts eine freie Kante aufweisen. Spielen wir zu früh eine dritte oder vierte Drachenfarbe aus, könnten wir uns auf diese Weise blockieren. Konträr dazu gibt es eine Belohnung, sobald wir alle vier Farben besitzen, nämlich in Form von **Wappen der Vielfalt**. Die Punkteausbeute fällt damit umso größer aus, je früher wir dies schaffen, allerdings mit dem Handicap,

Fortsetzung von „Drachenhüter“

fortan keine Drachenkarten mehr auf die beiden "inneren" Stapel legen zu dürfen. Vor allem das "Mitauslegen" (eine Art Trittbrettfahren) kann so bewusst von den Mitspielern verhindert werden.



Was wir für das Auslegen von Drachenkarten bekommen, hängt übrigens von der Anzahl an Drachenkarten ab. Je mehr Karten vom Magischen Buch gefordert werden, umso größer fällt auch die **Belohnung** aus. In den meisten Fällen bekommen wir ein Amulett-Stück mit der niedrigsten ausliegenden Punktezahl. Bei 1 Karte gibt es zusätzlich einen **Kristall**, den wir später einmalig einsetzen können, um eine vierte Karte aus der Auslage zu nehmen. Für 2 Karten dürfen wir einen der bereits erwähnten **"Gegenlicht"-Drachen** vom Vorrat auf die Hand nehmen, den wir wie einen "Joker" verwenden können.

3 Karten bringen uns gleich 2 Amulett-Stücke mit dem aktuell niedrigsten Wert. Mit 4 Karten erhalten wir ein **goldenes Ei**, welches grundsätzlich 4 Punkte wert ist. Haben wir gar die meisten goldenen Eier gesammelt, wird dies

mit 12 zusätzlichen Punkten belohnt. Bei 5 Karten dürfen wir statt einem Amulett-Stück mit dem aktuell niedrigsten eines mit dem aktuell höchsten (!) Wert nehmen. Und mit 6 Karten - nur möglich bei einem ausgespielten "Gegenlicht"-Drachen - erhalten wir beides zusammen.

Mit diesen gängigen Regeln ist "Drachenhüter" ein **echtes Familienspiel** und kann bereits ab 8 Jahren gespielt werden. Doch auch jüngere Kinder können problemlos

mitmachen, wenn wir die restriktiven Legeregeln weglassen und stattdessen ohne Beschränkung stets alle Drachenfarben auslegen können.

Erfahrene Drachenhüter können hingegen die **Zaubertruhen** ins Spiel integrieren. Mit diesen können wir gegen Abgabe eines Kristalls - bestimmte Regeln außer Kraft setzen, beispielsweise nach dem Auslegen der Drachenkarten alle bis auf eine Karte wieder zurück auf die Hand nehmen, oder als Belohnung ein Amulett-Stück mit dem nächsthöheren Wert bekommen. Es gibt sechs verschiedene Zaubertruhen, und je nach Spielerfahrung ist es sogar möglich, mit mehr als einer Zaubertruhe pro Partie zu spielen.

Das gesamte **Spielmaterial** - Karten, Plättchen, Kristalle - macht einen sehr guten Eindruck. Die Spielkarten sind großformatig, sodass

ihre entsprechend gestalteten Rückseiten aneinandergelegt tatsächlich wie die aufgeschlagenen Seiten eines Zauberbuches wirken. Und die Qualität der **grafischen Gestaltung** - die Kernkompetenz von Michael Menzel - ist sowieso wieder absolut großartig. Einzig das Vorbereiten der Amulett-Stücke - abhängig von der Spielerzahl werden vom gut gemischten Haufen ein paar Stücke entfernt - nervt, da die verbliebenen Amulett-Stücke nach ihren Werten sortiert werden müssen.

"Drachenhüter" ist kein Taktik-Spiel, kein Strategie-Kracher. Aber dies war vom Spieleautor ja auch nicht beabsichtigt. Als ein lockeres Familienspiel oder ein nettes Spielchen für Zwischendurch sorgt "Drachenhüter" hingegen für **viel Unterhaltung** und erfüllt so wirklich ausgezeichnet seinen Zweck.

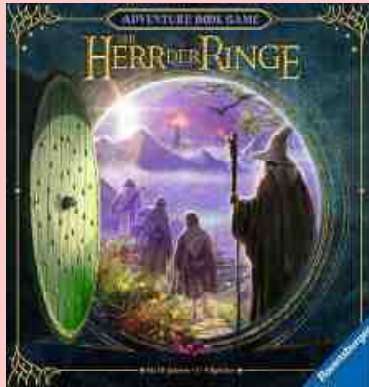
Wally

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Wenn „Fantasy“ das Thema ist, darf ein bestimmtes Werk nicht fehlen, nämlich jenes, welche die Gattung überhaupt erst geschaffen hat. J. J. R. Tolkien's Meisterwerk „Der Herr der Ringe“. Selbst wenn schon ausreichend Spiele dazu existieren...



Titel: Der Herr der Ringe
Adventure Book Game

Art: kooperatives Spiel

Autor: nicht genannt

Verlag: Ravensburger

Jahrgang: 2023

Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: 20 - 160 Minuten

Preis: ca. Euro 48,-

Einleitung

Oha! Schon wieder ein „Herr der Ringe“ – Spiel. Da fragt man sich, wie viele Spiele es mit diesem Thema noch braucht? Auf der anderen Seite hat der Roman von J.J. R. Tolkien eine riesige Fan-Gemeinde.

Die nächste Frage: Wurde hier ein Thema genommen und versucht es spielerisch



umzusetzen? Oder hat man hier ein Spiel, welchem einfach das Thema „Herr der Ringe“ übergestülpt wurde? Nun ja... eines kann ich schon sagen: Hier werden in einem Spiele-Buch über 8 Kapitel einzelne Szenen des Romans kooperativ durchgespielt. Das klingt erst einmal sehr thematisch und spannend.

Ob dies auch gelungen ist oder nicht, das wisst ihr hoffentlich am Ende dieses Artikels.

Spielbeschreibung

Der Spielplan von "Der Herr der Ringe - Adventure Book Game" ist in der Tat ein **Buch**. Es verfügt über 8 sehr dicke Seiten und auf jeder Doppelseite ist jeweils ein anderer Spielplan mit einem anderen Kapitel aus der Herr der Ringe Trilogie.

In jedem **Kapitel** kommen unterschiedliche Spielelemente zum Einsatz, wie z.B. die schwarzen Reiter, Orks, Goblins, Baumgart, Gandalf, Gollum, usw. Jedes Kapitel hat unterschiedliche **Missionen**

(Herausforderungen genannt), die man gemischt oder aber auch nacheinander erfüllen muss, um am Ende die Siegbedingung des Kapitels zu erreichen.

In aller Regel muss man immer bestimmte **Charaktere** (Frodo, Sanweis, Gimli, Aragon, Legolas, Merry, Pippin) in verschiedensten Kombinationen an **bestimmte Orte** bringen, parallel dazu Ork, Goblins oder andere Gefahren bekämpfen, damit sie nicht in Überzahl geraten. Und am Ende gilt es gemeinsam oder getrennt an einen oder verschiedene Endpunkte zu kommen, um das Kapitel erfolgreich zu beenden und ins nächste Kapitel zu kommen.

Auch wenn jedes Kapitel anders aussieht und andere Ziele hat, der **Spielmechanismus** bleibt grundsätzlich identisch:

Alle Spieler beginnen mit 4 sogenannten **Story-Karten** in der Hand. Ein **Spielzug** startet mit 2 Bewegungspunkten, die man auf die verschiedenen Abenteuerer verteilen kann. Danach folgen verschiedene **Optionen**, wie z.B. zusätzliche Karten ausspielen, um weitere Schritte zu gehen, einmal pro Zug eine Karte mit

Fortsetzung von „Der Herr der Ringe - Adventure Book Game“

einem der Mitspieler tauschen, Missionen/Herausforderungen erfüllen (Hierzu müssen alle geforderten Personen an den richtigen Stellen stehen oder man etwas besiegt haben), eine bestimmte Kartenkombination ausspielen, um eine Mission zu erfüllen, oder **kämpfen**.



Für Letzteres ist jedem Abenteuerer eine **Karten-Art** (Kampfkunst, Erkenntnis, Mut, Geheimnis, ...) zugeordnet. Um einen Ork, Troll, etc. zu besiegen, muss man für die jeweilige Abenteuerer-Figur die ihr zugeordnete Kartenart ausspielen.

Wenn man eine **Mission erfüllt**, gibt es in aller Regel auch eine **Belohnung**, wie z.B. zusätzliche Handkarten. Es kommen aber auch **Sonderkarten** ins Spiel, die den Spielern neue Optionen bieten und auch in den Folgekapiteln erhalten bleiben. So kann man an zusätzliche Karten kommen, man kann negative Ereignisse

verhindern oder diese verzögern.

Am Ende eines Spielzugs zieht der aktive Spieler noch 2 Handkarten nach (max. 6 Karten) und es wird noch ein **Ereignis** gezogen. Auch die Ereignisse sind in jedem der 8 Kapitel unterschiedlich. So kommen zusätzliche Monster auf den Spielplan oder Figuren ziehen weiter und erhöhen

Eine wichtige Handkarte ist zum Schluss noch zu erwähnen: Die **Ringkarte**. Diese Karte will man nicht unbedingt auf der Hand haben und je mehr Karten man von ihr auf der Hand hat, desto mehr **blockiert** sie die Spieler. Der Ring bringt in jedem Abenteuer zwar auch positive Ereignisse und kann dafür ab und an gezielt genutzt werden, gleichzeitig sorgt die Karte dafür, dass der Ring der Verderbnis auf der **Verderbnis-Leiste** ein Feld weitergezogen wird.

Auf einigen Feldern dieser Leiste löst dies **negative Ereignisse** für die Spieler aus. Zudem gilt die Verderbnis-Leiste für das gesamte Spiel, d.h. über alle 8 Kapitel hinweg, und wenn der Ring vor Ende des letzten Kapitels das Leisten-Ende erreicht, haben die Abenteuerer die komplette Kampagne verloren und müssen wieder von vorne beginnen. Verlieren sie hingegen nur ein Kapitel, können sie erneut starten und müssen nicht wieder zurück zu Kapitel 1.

Erfüllen sie die Siegbedingung eines Kapitels freuen sie sich, blättern auf das nächste Kapitel und bauen dieses entsprechend der dort angegebenen Aufbauregeln auf... es kann also weitergehen.

Haben sie das **8. Kapitel erfüllt** und den Ring der Macht zerstört, bevor der Ring am Ende der Verderbnis-Leiste angekommen ist, haben sie gemeinsam das gesamte Spiel **gewonnen!**

Fortsetzung von „Der Herr der Ringe - Adventure Book Game“

Solospiel: Wer das Spiel alleine spielen möchte, hat natürlich keinen Tauschpartner für Karten. Ersatzweise werden daher 6 Karten als Tauschoption offen ausgelegt.

Fazit

Ich möchte gleich mal lobend beginnen. Das **Material** ist wirklich toll. Das Adventure Book mit den sehr dicken Seiten wirkt sehr wertig. Die Abenteurer sind Gussformteile und es gibt viele bedruckte Counter, die in den verschiedenen Kapitel zum Einsatz kommen. Das alles wirkt sehr solide. Die Motive sind die Figuren aus den Filmen, die vermutlich den meisten Spielern geläufig sind. Dennoch, wer mit den Charakteren nicht mehr zu 100% vertraut ist, kann schon hin und wieder verwirrt sein und muss in die Anleitung schauen, welche Farbe eine bestimmte Figur hat und wohin die nun muss.

Die **Regeln** sind **relativ einfach** und auch die jeweiligen Kapitel sind nicht sonderlich komplex. Lediglich Kapitel 8, der finale Countdown, war aus unserer Sicht etwas verwirrend. Wir mussten einige Regeln mehrfach durchlesen und waren trotzdem noch immer nicht sicher, ob wir das alles richtig verstan-

den hatten. Zudem kamen Charaktere ins Spiel, die nirgends in der Regel erklärt werden. Wenn alle Charaktere aufgedeckt sind, kann man sich denken, was genau gemeint ist, aber hier wäre eine Bilderklärung in der Regel sinnvoll gewesen.



Genau dieses **Legacy – Gefühl** kommt bei "Der Herr der Ringe – Adventure Book Game" auf. Die gemeinsame Absprache, wer welche Karten hat und braucht, wer welche Figuren ziehen soll, wer welche Teil-Herausforderungen erfüllen kann, **genau das macht den Spielreiz aus**. Man wird permanent belohnt, wenn man eine Teilmission erfüllen kann, was ein sehr positives Spielgefühl vermittelt. Jedes Kapitel dauert so zwischen 30 und 45 Minuten. Unterm Strich hat man also 4-6 Stunden Unterhaltung bis alle 8 Partien durchgespielt sind.

Der Unterschied zu anderen Legacy – Spielen: Man

kann Herr der Ringe auch mehrfach spielen, da weder der Spielplan modifiziert noch Karten zerstört werden. Die Frage ist nur, wie sehr möchte man ein zweites Mal das Spiel durchspielen, wenn man es erfolgreich durchgespielt hat.

Und da bin ich schon beim **Schwierigkeitsgrad**. Hier muss man klar sagen: Wir haben die 8 Kapitel über einige Abende hinweg gespielt und haben alle Kapitel auf Anhieb erfolgreich absolviert. Zum Spielende war die Verderbnis-Leiste zu 50% genutzt, d.h. wir waren deutlich vom Risiko entfernt, das Spiel komplett zu verlieren. Es ist somit ein Familienspiel mit überschaubarer Komplexität und

Fortsetzung von „Der Herr der Ringe - Adventure Book Game“

einem eher mittleren Schwierigkeitsgrad.

Hier hätte ich mir eher gewünscht, dass man in Abhängigkeit vom eigenen Spiellevel (Anfänger, Fortgeschrittene, Profis) den Schwierigkeitsgrad modifizieren kann, denn in der aktuellen Version würde ich das Spiel nicht nochmal spielen wollen ohne einen erhöhten Schwierigkeitsgrad.

Somit ist "Der Herr der Ringe – Adventure Book Game" ein **thematisch sehr gelungenes und optisch sehr ansprechendes Kooperationsspiel mit Legacy**

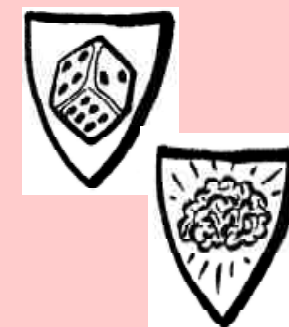


– **Charakter**, das über mehrere Abende hinweg zu unterhalten weiß. Es ist vor allem für **Familienspieler** geeignet. Für Vielspieler würde ich mir jedoch noch Sonderregeln wünschen, welche die Kapitel noch herausfordernder machen. Vielleicht ist das eine Idee für die 2. Auflage?

Frank

Gartner

Game News -
Wertung



GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sachen
Gesellschaftsspiel

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

nach Linz gerückt, genauer gesagt in die Wiener Straße Nr. 95. An seinem **Online-Spieleversand**, den er schon lange zuvor betrieben hat, hat sich hingegen nichts geändert, weder an der Riesenauswahl noch unter der bekannten Internetadresse (unter www.dreamland-games.at).

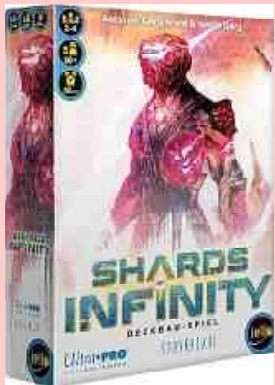
Im neuen Geschäft in der Nähe vom Bulgariplatz sind nach wie vor fast alle Artikel des Online-Handels auch in den Regalen zu finden. Und auch auf das Ausprobieren müssen die Kunden nicht verzichten, denn auch hier laden **viele Spieltische** laden zum Testen von Spielen ein, denn von sehr vielen Spielen gibt es Demoexemplare.

Die sehr großzügigen Öffnungszeiten (Montag bis Samstag von 11:00 Uhr bis abends, je nach Wochentag bis 19:00 oder 21:00 Uhr) erlauben es, auch nach der Arbeit ein paar schöne Stunden beim **Spielen im Geschäft** (übrigens in Österreich eine Novität) zu verbringen. Sollte irgendwas gerade nicht lagernd sein, kann es gerne bestellt werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exoten und seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

Wally

Game News - Spielekritik

Okay, erwischt, das folgende Spiel ist nicht wirklich ein Fantasy-Spiel. Aber man braucht Phantasie, um sich so eine Zukunftsvision auszu-denken und umzusetzen...



Titel: Shards of Infinity
Art: Deckbauspiel
Spielaoren: Gary Arant & Justin Gary
Verlag: iello Games
Vertrieb: Huch! & friends
Jahrgang: 2023
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 20,-

Einleitung

Die Splitter des Infinity-Steins? Da war doch was. Ach ja, der Superschurke Thanos wollte doch in den "Avenger"-Filmen alle Infinity-Steine zusammenbringen, um "mit einem Fingerschnippen" das Problem der Übervölkerung in unserer Galaxie zu lösen.

Die "Shards of Infinity" haben damit aber rein gar nichts zu tun. Laut Spielge-

schichte stiegen nach dem Untergang der Menschheit durch die Zerstörung der Infinity-Maschine vier Nachfolgerassen des Homo Sapiens auf, die um die Macht kämpften, und dabei versuchten, die mächtigen Splitter wieder zu vereinen.

Spielbeschreibung

Diese **vier Rassen** finden sich auf **Spielkarten** wieder: "Homo Deus" (Menschen-Maschinen-Hybride), "Spektral" (Wesen, bei denen sich dunkle Energie auf ewig mit ihren zerfallenden Körpern verbunden hat), "Nachtschatten" (ein Naturgott verehrendes Waldwesen-Kollektiv) und "Der Orden" (spirituell mit der digitalen Welt verbundene Mönche). Wir mischen alle Karten und decken anschließend vom Stapel sechs Karten offen auf, welche so eine **zentrale Auslage** bilden.

Unsere **Startkarten** hingegen sind keiner Rasse zugeordnet, sondern bestehen hauptsächlich aus "Kristallen", mit denen wir neue Karten erwerben können, einem "Blaster", mit dem wir unseren Gegnern 1 mickrigen



Schaden ("Macht") zufügen können, sowie zwei Karten ("Infinity-Splitter" und "Splitter-Reaktor"), die von Haus aus 2 Macht bzw. Kristalle bringen, bei entsprechender Erfahrung sogar noch mehr.

Mit 5 Karten unseres gut gemischten Decks beginnen wir unseren **Spielzug**. Wir spielen Karten aus unserer Hand aus und nutzen die auf den gespielten Karten abgebildeten Symbole. Mit "**Kristallen**" können wir neue Karten aus der zentralen Auslage erwerben, indem wir die auf der rechten oberen Ecke angeführten Kosten bezahlen. Auf diese Weise erworbene Karten kommen sofort auf unseren Ablagestapel.

Mit "**Macht**" können wir unseren Gegnern und/oder deren Champions (dazu später mehr) Schaden zufügen. Mit "**Leben**" können wir die Lebensanzeige unserer Charaktertafel entsprechend erhöhen. Mit "**Erfahrung**" wie-



Fortsetzung von „Shards of Infinity“

derum können wir die Erfahrungs-Anzeige unserer Charaktertafel nach oben drehen.

Am **Ende unseres Zuges** legen wir sowohl die ausgespielten als auch unsere verbliebenen Handkarten auf den Ablagestapel und ziehen wieder fünf Karten von unserem persönlichen Deck nach. Sollte unser Deck einmal leer sind, mischen wir die Karten unseres Ablagestapels und bilden daraus einen neuen Nachziehstapel.

Fällt die Lebensanzeige unserer Charaktertafel auf "0", scheiden wir aus dem Spiel aus. Haben wir hingegen **als Letzter noch "Leben" übrig**, gewinnen wir das Spiel.

Fazit

"Shards of Infinity" ist unverkennbar ein **Deckbauspiel**. Das ist an sich eine gute Sache, denn damit kenne ich mich recht gut aus. Man kann mich fast schon als Deckbau-Experten der „Game News“ bezeichnen, denn bei rund einem Zehntel meiner gut 1.100 bisher rezensierten Spiele stellt "deck building" entweder den zentralen Mechanismus oder zumindest ein wichtiges Element dar.

Als Deckbauspiel kommt "Shards of Infinity" aber **recht altmodisch** daher: Ein

Startdeck, welches in seiner Zusammensetzung stark an "Dominion"-den Urvater dieser SpieleGattung - erinnert; Eine offene Auslage aus sechs Karten, aus denen die Spieler neue Karten erwerben können; Eine Siegbedingung, die jener von "Star Realms" (White Wizard Games 2014) bzw. "Hero Realms" vom selben Verlag ähnelt, nämlich alle Gegner auszuschalten. Alles sehr schnörkellos, sehr kompetitiv, aber eben weder originell noch "up to date".



Deckbau ist zwar nach wie vor präsent in vielen Spielen, jedoch in weit innovativerer Form oder mit einem speziellen Kniff. Der Grund, warum ein Spiel **in dieser ursprünglichen Form** trotzdem gerade jetzt erscheint, liegt daran, dass es bereits 2018 bei "Ultra PRO" herausgekommen ist, und dies nun die lokalisierte Version von "iello Games" darstellt, welche bei "Huch! & friends" auch deutschsprachig erhältlich ist.

Ein paar Besonderheiten besitzt Shards of Infinity dennoch. So weisen die vier eingangs erwähnten **Rassen** stark voneinander abweichende Fähigkeiten auf. Die

"Homo Deus" etwa liefern mehr Kristalle und erlauben uns zudem, Karten während unseres Zuges nachzuziehen. Außerdem sind unter ihnen deutlich mehr Champions vorhanden, auf die ich später noch näher eingehen werde. Die "**Nachtschatten**" wiederum sorgen für relativ viel Schaden ("Macht"), können uns Heilung bringen (Erhöhung unserer Lebenspunkte) und verstärken sich gegenseitig, das heißt, dass ihre Wirkung stärker ist, wenn wir im selben Zug zwei oder mehr "Nachtschatten" ausspielen.

Auch die "**Spektral**" bringen viel "Macht", können also die Lebenspunkte der Gegner stark reduzieren. Gleichzeitig erlauben uns die "Spektral", das eigene Deck et-

was zu manipulieren, beispielsweise indem wir schwächere Karten "bannen" und somit aus dem Spiel entfernen können, oder indem wir Karten direkt aus dem Ablagestapel auf die Hand nehmen dürfen. Der "**Orden**" schließlich kommt ganz ohne "Macht" aus, im Gegenteil, er hilft mit Schildkarten, die wir im Falle eines Angriffs bloß aus der Hand vorzeigen müssen, Schaden zu reduzieren, und sorgt mit einigen Karten dafür, unsere Erfahrung zu erhöhen.

Die **Erfahrung** dient übrigens nicht nur dazu, den Effekt einiger Karten zu erhöhen, wenn ein bestimmter Wert erzielt oder übertroffen

Fortsetzung von „Shards of Infinity“

wird. Sie bietet uns sogar eine **alternative Möglichkeit**, das Spiel zu gewinnen. Erreichen wir nämlich die höchste Erfahrungsstufe (Stufe "30"), erhalten wir mit der Startkarte "Infinity-Splitter" eine unendliche Menge "Macht", mit der wir alle Gegner auf einmal ausschalten können.



Neben den "Verbündeten", welche den Großteil der Karten ausmachen, finden wir auch einige sogenannte **Champions** vor. Deren Vorteil ist, dass sie nach dem Ausspielen am Ende des Spielzuges nicht aufgeräumt werden, sondern in der Spielfläche verbleiben. Ihre Fähigkeit könnten wir daher in jedem unserer Spielzüge nutzen, weshalb sie gerne Ziele von Angriffen sind. Auf jeder Champion-Karte sind deswegen auch "Leben" abgebildet. Wird ausreichend "Macht" genutzt, um einen unserer Champions zu zerstören, wandert dieser sofort auf unseren Ablagestapel.

Während die Champions in etwa mit den Basen bzw. Außenposten bei Star Realms zu vergleichen sind, stellen die

Söldner bei "Shards of Infinity" hingegen etwas völlig Neues dar. Einige Verbündete in der zentralen Auslage - sie sind deutlich mit roten Rahmen markiert - können wir nämlich sofort nutzen, statt sie zu erwerben. Die Kosten sind dieselben, jedoch kommt die Karte nach der Nutzung ihres Effekts nicht auf unseren Ablagestapel, sondern wird stattdessen unter den allgemeinen Nachziehstapel geschoben.

Ein heikler Punkt ist die **Interaktion**. Die Regeln besagen ja, dass wir unsere "Macht" beliebig auf Champions und/oder Gegner aufteilen können. Daher ist es im Mehrpersonenspiel möglich, dass mehrere Spieler ihre Angriffe auf einen einzigen Spieler konzentrieren, um diesen auszuschalten. Selbst eine Hausregel, beispielsweise dass man nur seinen linken Nachbar angreifen darf, brächte wenig Besserung, da in diesem Fall keinen Sinn machte, gegnerische Champions zu attackieren.

Aus diesem Grund spielt sich "Shards of Infinity" **am besten zu zweit**. Duelle sind dann mit einer Spieldauer von 15 bis 20 Minuten auch recht **kurz und knackig**, und laden zu der einen oder anderen Revanchepartie ein. Auch wenn Partien zu dritt oder zu

viert kaum länger dauern, empfinde ich Zweipersonenpartien als wesentlich ausgeglichener.

Das **Spielmaterial** besteht - logischerweise - hauptsächlich aus Karten, für deren Fantasy-Illustrationen mehrere Grafiker verantwortlich zeichnen. Daneben gibt es bloß noch vier Charaktertafeln mit Drehscheiben, mit denen wir die Werte für "Leben" und "Erfahrung" einstellen. Die Charaktertafeln sind funktionell völlig ident, da hätte ich mir schon gerne individuelle Fähigkeiten, etwas Asymmetrie gewünscht. Aber vielleicht kommen solche noch in zukünftigen **Erweiterungen**, von denen es in der englischen Originalfassung ja bereits einige geben soll. Mir persönlich reicht allerdings das Grundspiel, denn "Shards of Infinity" ist zwar solide, bietet jedoch nicht allzu viel Neues.

Trainer

Game News -
Wertung



Dungeon Lords
Fantasyfilm
von Vlada Chvátil
Czech Movies Edition
Dauer: ca. 120 Minuten

Impressum

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

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

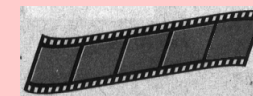
© 2024 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tip des Monats

Das kennen wir ja schon aus sooo vielen Fantasy-Filmen: Mutige Helden, tapfere Krieger und mächtige Zauberer dringen in dunkle Verliese ein, um Monster zu bekämpfen und Schätze zu sammeln. Vlada Chvátil, der geniale tschechische Kultregisseur, dreht einmal den Spieß um. Er zeigt das Geschehen mal von der anderen Seite, nämlich die harte Arbeit, die für die Herren der Verliese - die sogenannten „Dungeons Lords“ - darin besteht, gefährliche Verliese überhaupt aufzubauen, damit Helden überhaupt eine



Herausforderung finden. Mit Hilfe von Kobolden werden Gänge gegraben, Fallen aufgestellt und Monster trainiert. Eine sehr ironische Sichtweise, gekonnt und mit viel Humor in Szene gesetzt. Absolut sehenswert!



Ritter der Knobelrunde

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

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

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