GEMEINSAM STATT EINSAM !!!

Am Mittwoch, 2. April kommt es auf Kooperation an!

388. Ausg. 27. März '25
Auflage 100 Stück (!)
35. Jg., Abo 15 Euro

Liebe global player,

die OECD hat hat ihre Prognose für den April veröffentlicht und ich muss zusammenfassend sagen: Es sieht nicht rosig aus. Die Trumpschen Handelskriege stürzen den gesamten Nordamerikanischen Kontinent in die allseits befürchtete Stagflation. Einziger Lichtblick: dem Welthandel wird weiterhin hohe Resilienz und Wachstum bescheinigt.

Während sich also "**the Gang**" und den selbsternannten Dealmaker weiterhin reichlich unberechenbar verhält, konzentrieren wir uns lieber darauf, wo in der Welt noch zuverlässige Kooperationspartner zu finden sind.

Sollen die überm Teich doch weiterhin "**the Same Game**" spielen und ihr Machtgeplänkel zum "**Ritual**" aufbauschen. Wir werden uns davon nicht ins Bockshorn jagen lassen, aus lauter Panik "**los zum Floß**" laufen und auf die gegenüberliegende Seite der Welt flüchten. Europa hat eine starke Wirtschaft und kann sich in diesen Krisenzeiten als verlässlicher Partner beweisen.

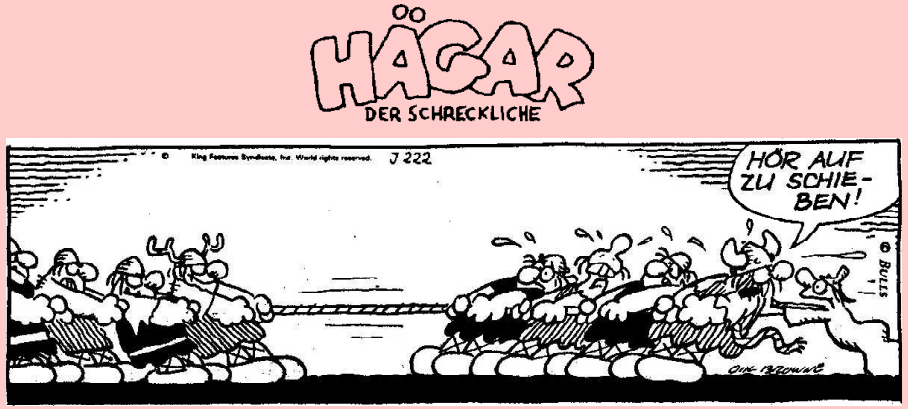
Wird sind jedenfalls gespannt, was unser Wirtschaftsexperte Franky Bayer am Mittwoch, den 2. April ab 18:00 Uhr in seinem Trauner Rechnungshof dazu zu sagen hat.

Auf gute Geschäfte,
Euer Oliver

Knobelpreis 2024

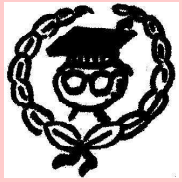
Es ist entschieden, die Ritter der Knobelrunde haben - endlich! - das ihrer Meinung nach beste taktische Spiel des vergangenen Jahres gekürt. Nominiert waren „Civolution", „Gelehrte des Südtigris" und „Path of Civilization". Und der Knobelpreis 2024 geht an ... (Trommelwirbel)...

Gelehrte des Südtigris
(von Shem Phillips & S J MacDonald / Schwerkraft)



Ritter der Knobelrunde

Neues vom Trauner Spielekreis



Knobelpreis 2024

Okay, der Knobelpreis wurde nun - endlich! - an „GELEHRTE DES SÜDTIGRIS" vergeben. Eigentlich sollte daraufhin die Klubmeisterschaft der „Ritter der Knobelrunde" stattfinden, mit dem Knobelpreis-Gewinner als Meisterschaftsspiel. Wegen fehlendem Interesse wird die Meisterschaft in Zukunft aber nicht mehr ausgetragen.

TraunCON 2025

Die oberösterreichischen Spieletage - aka „Traun CON" werfen bereits ihre Schatten voraus. Traditionell findet dieses Zusammentreffen Spielbegeisterter aus ganz Oberösterreich, aus Wien, Niederösterreich und dem benachbarten Ausland am verlängerten Wochenende um Christi Himmelfahrt statt. Beginn ist somit Mittwoch, der 28. Mai 2025 ab 18:00 Uhr, Ende am Sonntag, 1. Juni 2025 voraussichtlich am späten Nachmittag. Den Spielern bleiben so etwa 95 Stunden Zeit, um ihrem liebsten Hobby zu frönen. Wir hoffen auf zahlreiches Erscheinen und freuen uns auf viele Stunden Spielvergnügen.

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting für unsere „Hall of Games" unter **traunerhof@traunerhof.at** ist diesmal Sonntag, 13. April 2025 bis spätestens 12:00 Uhr. Bitte auch die Möglichkeit nutzen, über die **Whats App-Gruppe** der Knobelritter mitzuvoten!

Spiel-Termine im April

2.4.	Knobelritter Traun (W)
5.4.	Würfelschänke Ried
8.4.	Stammt. Marchtrenk
8.4.	Spielewand Pasching
9.4.	Knobelritter Traun
11.4.	Keferfeld-Oed
12.4.	Brettspielfr. Griesk.
12.4.	Franckviertel
16.4.	Knobelritter Traun
17.4.	Stammt. Oftering
19.4.	Games Toys & More
23.4.	Knobelritter Traun
23.4.	Stammt. Thening
25.4.	Auwiesen
26.4.	Otelo, Vöcklabruck
26.4.	Solar City Pichling
30.4.	Knobelritter Traun

Game News - Spielekritik

Kooperation hat auch viel mit Kommunikation, mit Verständigung zu tun. Was schwierig ist, weil jeder Mensch ja andere Vorstellungen hat. Wie man hier sieht…

Titel: **The Same Game**
Art: **Kooperationsspiel**
Autor: **Wolfgang Warsch**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2023**
Spielerzahl: **3 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **30 bis 45 Minuten**
Preis: **ca. Euro 25,–**

Einleitung

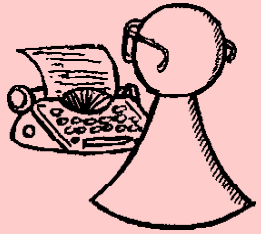
Was für ein komischer Spieletitel! Und obendrein nicht unbedingt dazu geeignet, auf die Qualität einer Spieleneuheit hinzuweisen und die potentiellen Käufer zu überzeugen. Dabei bezieht sich "the same" ja gar nicht auf das Spiel selbst, sondern auf von den Spielern zu findende Objekte, welche mit einem zufällig gezogenen Gegenstand genau eine verdeckt zugeteilte und den Mitspielern verborgene Eigenschaft gemeinsam haben, sich in allen anderen ausliegenden Kriterien jedoch möglichst deutlich davon unterscheiden.

Spielbeschreibung

Klingt kompliziert? Ist es im Grunde genommen eigentlich gar nicht, aber als Erklärbär stößt man da schon an seine Grenzen. Wie soll man das etwas verdrehte Spielprinzip verständlich rüberbringen? Am besten mit einem Beispiel!

Unser Mitspieler Roland S. (Name von der Redaktion geändert) hat den Begriff "Heißluftballon" erhalten und zufällig ein Zahlenplättchen aus dem Beutel gezogen, welches ihm eine von sieben ausliegenden Eigenschaften zuordnet. Welche dies ist, dürfen wir zu diesem Zeitpunkt nicht wissen. Nach einer Denkpause schreibt er das Wort "Knödel" auf sein Tableau. Danach schließen wir die Augen, während er heimlich das entsprechende Zahlenplättchen umdreht und auf diese Weise als "Falle" kennzeichnet. Anschließend deckt er alle Zahlenplättchen mit Bechern ab.

Nun liegt es an uns herauszufinden, welche Eigenschaft Roland wohl gezogen haben könnte. Wir schließen sofort "Material" aus (ein Knödel ist definitiv aus etwas anderem gemacht



als ein Heißluftballon) und decken den dort befindlichen Becher auf. Die Falle wird dadurch nicht sichtbar, sodass wir den Becher auf den Spielplan stellen dürfen. Auch bei "Verwendungszweck", "Preis", "Länge" und "Bewegung" sind wir uns ziemlich sicher. Und ja, wir liegen jedes Mal richtig. 2 Punkte für die Wertung haben wir damit schon fix.

Aber welches wird wohl das richtige Charakteristikum sein? Beide sind irgendwie rund, also könnte es ohne weiteres das "Aussehen" sein. Oder ist es die "Häufigkeit weltweit"? Heißluftballons wird's rund um den Globus schon einige geben, Knödel aber wahrscheinlich mehr. Oder gibt's diese nur bei uns in Mitteleuropa? Nach kurzer Diskussion einigen wir uns darauf, den Becher bei "Aussehen" aufzuheben. Oje, eine Falle. Damit ist der Spielzug von Roland zu Ende. Wir rücken unseren Siegpunktmarker 2 Felder vor, und der nächste Spieler ist dran.

Nachdem alle Spieler ausgewertet wurden, endet ein Durchgang. In Partien zu dritt oder zu viert folgt noch ein weiterer Durchgang.

Fortsetzung von „The Same Game“

bevor das Spiel endet. Wie gut wir uns geschlagen haben, ist auf der Punkteleiste abzulesen. Haben wir eines der Medaillenfelder (Bronze, Silber oder Gold) erreicht, haben wir gewonnen. Ansonsten haben wir - je nach Position unseres Punktemarkers - mehr oder weniger verloren.

Fazit

“The Same Game” ist wieder so ein verdrehtes Kommunikationsspiel von Wolfgang Warsch, der schon mit einigen Spielen (The Mind, Subtext, Wavelength, u. ä.) bewiesen hat, dass er gerne originelle Spiele erfindet, bei denen wir um mehr als eine Ecke denken müssen.

Auch “The Same Game” fällt in diese Kategorie, denn es dauert eine Weile, bis man draufkommt, auf was es ankommt. Es muss nicht unbedingt ein Objekt gefunden werden, dass in der gesuchten Eigenschaft mit dem ausgeteilten Gegenstand absolut übereinstimmt. Vielmehr gilt es, ein Ding zu finden, welches sich in allen anderen Eigenschaften möglichst deutlich unterscheidet.

Die Suche nach einem geeigneten Objekt findet in der 1. Phase - "The Same" genannt - statt. Glücklicherweise wird diese Phase von allen Spielern gleichzeitig abgehandelt. Trotzdem kann es hierbei - je nach Schwierigkeit einer Aufgabe - zu Wartezeiten kommen, wenn ein Spieler länger braucht, bis er endlich einen passenden Begriff gefunden hat. Insofern kann man “The Same Game” ein wenig mit “So kleever!” vergleichen, bei dem die Spieler ebenfalls zur selben Zeit ihre Aufgaben vorbereiten.

In der 2. Phase - "The Game" - werden dann reihum die gefundenen Objekte auf die bereits beschriebene Weise durchgegangen. Die anderen Spieler müssen sich nacheinander jeweils auf eine Eigenschaft einigen, welche dafür nicht zutrifft. Dies kann in einigen Fällen recht eindeutig sein, wenn es doch erhebliche Unterschiede gibt. Manchmal kommt es dabei aber zu eifrigen Diskussionen, ja sogar zu philosophischen Betrachtungen, ob etwa eine Mikrowelle wichtiger für die Menschheit ist als Windeln. Genau diese Kommunikation macht den Reiz des Spiels aus, weshalb für mich “The Same Game” wesentlich besser in größeren Runden funktioniert als nur zu dritt. Theoretisch wäre es auch zu zweit spielbar, aber dann entfallen sämtliche Debatten, Argumentationen und sonstigen Meinungsäußerungen total.

Übrigens gibt es - wie bei den meisten Wortspielen - klare Regeln für die Auswahl der Objekte. So muss es ein konkreter, von Menschen gemachter Gegenstand sein, also weder Tiere, noch abstrakte Begriffe sind erlaubt. Logischerweise dürfen keine Zahlen verwendet werden, diese könnten ja auf die Nummer der gesuchten Eigenschaft hinweisen. Und außerdem darf kein zusätzliches Wort, wie ein Adjektiv oder die Angabe eines Materials benutzt werden. Bezeichnend - und überaus treffend formuliert - der generelle Tipp: Wenn man das Gefühl hat, mit seinem Tipp zu "schummeln", dann schummelt man wahrscheinlich!

In der allerersten Partie sollte man sich - um das ungewöhnliche Spielprinzip zu verstehen - mit dem leichtesten Schwierigkeitsgrad begnügen, für den sechs eher einfache Kategorien zufällig bestimmt werden. Später kann der Schwierigkeitsgrad allmählich gesteigert werden. Je höher das Level, umso mehr Eigenschaften werden aufgedeckt, wodurch die Gefahr wächst, in eine Falle zu tappen. Außerdem kommen schwerere Kategorien ins

Fortsetzung von „The Same Game“

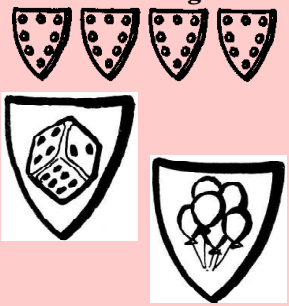
Spiel, welche mehr Interpretationsspielraum bieten, wie etwa "Erklärаufwand" oder "Komplexität des Aufbaus".

Aber nicht nur das Spiel selbst ist gewöhnungsbedürftig, sondern auch die grafische Gestaltung. Sie versprüht des zweifelhaften Charme eines 70er-Jahre Partyspiels und ist dementsprechend nicht unbedingt geeignet, Spieler zum Kauf zu animieren. Glücklicherweise gibt es ja kompetente Ratgeber wie die Game News, um potentielle Kunden auf eventuelle Qualitäten hinzuweisen, die hier auf jeden Fall gegeben sind.

Wenigstens ist das Spielmaterial gleichermaßen solide wie praktisch, sodass es den Spielablauf reibungslos unterstützt.

“The Same Game” ist summa summarum ein originelles Partyspiel, welches von den Ideen und Überlegungen der Protagonisten lebt. Besonders in größerer Spielerzahl sorgen die angeregten Diskussionen, die Debatten über die Auslegung der verschiedenen Eigenschaften der Objekte für dermaßen viel Spaß und Unterhaltung, dass ich eine unbedingte Empfehlung ausspreche. Ausprobieren lohnt sich daher auf jeden Fall. Wir haben es zumindest in unseren Runden kein einziges Mal bereut.

Game News - Wertung



HALL OF GAME

Ein sehr mäßiger Besuch an unseren Spieleabenden trübt und verfälscht sogar ein wenig die Wertung. Nachdem nun meist nur sehr erfahrene Spieler und Liebhaber von Experten- und Kennerspielen kommen, und auch bei unserem Online-Voting auf „Whats App“ teilnehmen, wirkt sich dies stark auf die Tabelle aus. So finden sich unter den „Top Five“ fast ausschließlich anspruchsvolle Spiele: In Führung nun CIVOLUTION, gefolgt von PATH OF CIVILIZATION, SETI, BOTANICUS und - ex aequo mit THE SAME GAME an 5. Stelle - BIER PIONIERE.

Erst dahinter kommen die eher lockeren Spiele SEA SALT & PAPER, TRIO, DIE WANDELNDEN TÜRME, CAPTAIN FLIP und HENNEN.

Das heißt aber auch, dass sich momentan nur die komplizierteren Spiele in aussichtsreiche Position für einen Aufstieg in unsere „Ruhmeshalle“ bringen. Ich finde es schade, sollte die „Hall of Games“ ja ein größere Bandbreite der faszinierenden Welt der Brettspiele repräsentieren.

Durch die geringe Beteiligung diesmal kein Rausfall, dafür aber ein Neuvorschlag: SLAY THE SPIRE. Noch ein Spiel eher für Spielexperten...

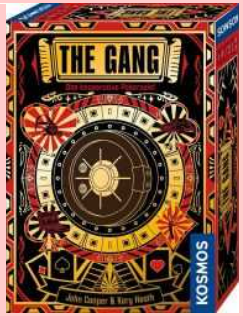
Die Wertung:

1.	**Civolution**	**4/+10/-0/14/ +**
2.	**Path of Civilization**	**4/+ 6/-0/10/ +**
3.	**SETI**	***1/+ 8/-0/ 9/ +**
4.	**Botanicus**	***1/+ 6/-0/ 7/ +**
5.	**The Same Game**	**3/+ 3/-0/ 6/ -**
	Bier Pioniere	**3/+ 3/-0/ 6/ =**
7.	**Sea Salt & Paper**	**2/+ 3/-0/ 5/ +**
8.	**Trio**	**2/+ 2/-0/ 4/ -**
	Die wandelnden Türme	**2/+ 2/-0/ 4/ +**
10.	**Captain Flip**	**2/+ 2/-1/ 3/ -**
	Hennen	**1/+ 1/-0/ 3/ =**

Vorschlag: Slay the Spire (2 x)

Game News - Spielekritik

Kooperation - dieses Wort lässt sich eigentlich mit dem Kartenspiel, auf das folgendes Spiel aufbaut, nicht wirklich vereinen. Aber lassen wir uns überraschen...



Titel: **The Gang**
kooperatives Pokerspiel
Autoren: **John Cooper & Ryan Heath**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2024**
Spielerzahl: **3 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 20 Minuten**
Preis: **ca. Euro 19,–**

Einleitung

Das Szenario kennen wir bereits zur Genüge: Ein verrauchtes Hinterzimmer, zwielichtige Typen sitzen um einen runden Tisch und halten Karten auf der Hand, beobachten sich argwöhnisch. Vor ihnen türmen sich Jetons. Eine Pokerrunde.

Aber halt! Irgend etwas ist doch anders. Die Karten werden offenbart, und statt dass einer triumphierend und hämisch lachend seine gewonnenen Chips einsackt, bricht kollektiver Jubel aus, freuen sich alle gemeinsam!

Hä?!

Spielbeschreibung

Der Grund für dieses seltsame, absolut nicht Poker-like Verhalten der Beteiligten liegt daran, dass hier alle **kooperativ** zu Werke gehen. Nicht das Gewinnen swa Einsatzes (“Mise”) zählt, sondern das richtige Einschätzen seines Blattes im Vergleich zu den Mitspielern. Das ist in der Tat so ungewöhnlich, dass ich wohl am besten alles von Anfang an erkläre.

Wir spielen mit einem ganz **normalen Pokerblatt**. Je 13 Karten in den vier Farbe (Herz, Kreuz, Karo und Pik), von 2 (niedrigste Karte) bis As (höchste Karte). Neben diesen insgesamt 52 Karten finden wir noch Chips vor, die aber nicht zum Einsatz dienen, sondern zur Reihenfolgebestimmung. In jeder Partie werden so viele Chips in jeder der vier Farben weiß, gelb, orange und rot verwendet, wie Spieler teilnehmen. Das restliche Spielmaterial - Alarm-, Tresor-, Challenge- und Spezialistenkarten - erwähne ich erst zur gegebenen Zeit.

Eine Partie geht über **mehrere Durchgänge**, welche wiederum in **4 Runden** unterteilt sind. In der **ersten Runde** (“Pre-Flop”) erhalten wir **2 Karten**, welche wir verdeckt auf der Hand halten, Nachdem jeder seine Handkarten angeschaut hat, nehmen wir uns alle einen weißen Chip, entweder von der Tischmitte oder von einem anderen Spieler. Dabei symbolisieren die Sterne auf den Chips deren Stärke. Schätzen wir unsere Handkarten als am schwächsten ein, nehmen wir uns den 1er-Stern. Wer glaubt, seine Karten wären am stärksten, greift sich den Chip mit den meisten Sternen (bei 4 Spielern also den 4-Stern-Chip). Dies geht so lange, bis jeder genau einen weißen Chip vor sich liegen hat.

In der **2. Runde** (“Flop”) werden drei Karten vom Stapel gezogen und in die Tischmitte gelegt. Wieder müssen wir unser Blatt einschätzen, indem wir diesmal einen entsprechenden **gelben** Chip nehmen. Hierbei gilt es, wie bei der bekannten Poker-Vari-

Fortsetzung von „The Gang“

ante “Texas Hold’em” unsere beiden eigenen Karten mit den offen ausliegenden Karten zu verbinden.

In der **dritten Runde** (“Turn”) und **vierten Runde** (“River”) wird je eine weitere Karte gezogen und der offenen Auslage hinzugefügt, und wiederum nehmen wir uns den unserer Einschätzung nach passenden Chip (3. Runde: **oranger** Chip, 4. Runde: **roter** Chip).

Danach kommt es zum “**Showdown**”, bei dem wir - angefangen vom schwächsten roten Chip (1-Stern-Chip) und dann in aufsteigender Reihenfolge - unsere Handkarten offenbaren. Dabei bilden wir die **bestmögliche Kartenkombination aus genau 5 Karten**, wofür unsere beiden Karten und alle 5 Karten der Tischmitte (“Gemeinschaftskarten”) verwenden.

Werden fehlerfrei nacheinander stärker werdende Kartenkombinationen aufgedeckt, wurde der Durchgang gewonnen, und wir dürfen eine **Tresor-Karte auf die goldene Seite** drehen. Haben wir hingegen einen Fehler gemacht, und die Reihenfolge hat - auch nur ein einziges Mal! - nicht gestimmt, sind wir gescheitert, wodurch eine **Alarm-Karte auf die rote Seite** gedreht werden muss.

Wir gewinnen gemeinsam, wenn es uns gelingt, 3 Tresore zu öffnen, also auf die goldene Seite zu drehen, also zu öffnen. Mussten wir jedoch drei Alarm-Karten aufdecken, wurden wir erwischt und haben **als Team verloren**!

Fazit

Das hätte ich so nicht gedacht! Ausgerechnet Poker, der Inbegriff des Egoismus, bei dem der Gewinn des Einzelnen gleichzeitig den oft schmerzlichen finanziellen Verlust seiner Kontrahenten bedeutet, bildet die **Grundlage für ein kooperatives Spiel**.

Dies funktioniert aber überraschend gut. Jeder muss sich halt zurücknehmen, jegliche persönlichen Gewinnaussichten beiseite legen und versuchen, **sein Blatt im Sinne des Teams richtig einzuordnen**. Dabei ist die Kommunikation stark eingeschränkt, denn es ist absolut **verboten**, etwas über seine Handkarten zu verraten.

Nicht nur der Wert des genommenen Chips kann dabei einen Hinweis geben, auch die Zeit spielt hier einen wichtigen Faktor. Wer schnell nach dem höchsten Chip grapscht, schätzt sein Blatt sehr stark ein. Wird gezögert, deutet man damit an, dass man lieber abwartet, ob jemand sich besser einschätzt. Es ist aber auch notwendig, nicht bloß die noch verbliebenen Chips in der Tischmitte zu berücksichtigen, sondern gegebenenfalls auch einem Mitspieler einen Chip wegzuschnappen. Manchmal entsteht auf diese Weise ein Hin und Her, was aber ebenfalls wertvolle Informationen liefern kann.

Die ersten beiden Karten, die wir erhalten (“**Pre-Flop**”), sind am schwierigsten einzustufen, da noch keine Gemeinschaftskarten ausliegen. Es bilden sich mit der Zeit in einer Gruppe **Automatismen**, etwa dass bei einem “Paar” rasch zugegriffen, von As, König, etc. abwärts immer zögerlicher agiert wird. Aber auch umgekehrt ist möglich, denn haben wir ganz schlechte Karten (etwa eine 2 und eine 4), werden wir schnell den 1er-Chip an uns reißen.

Die in späteren Runden aufgedeckten Karten (“Flop”, aber vor allem “Turn” und “River”) können hingegen genutzt werden, um

Fortsetzung von „The Gang“

nützliche Hinweise zu liefern. Ein schnelles Zugreifen bedeutet, dass die soeben aufgedeckte Karte gut zu den eigenen Karten passt. Sehr oft kann dies mit einem “**Treffer**” interpretiert werden, also dass man eine Karte gleicher Art besitzt. Aber auch andere Mög-lichkeiten (“Flush”, ”Straße”, etc.) sollten in Betracht gezogen werden.

In diesem Zusammenhang ist es wichtig zu erwähnen, dass **Spekulieren** auf eventuell mögliche Kombinationen, wenn also beispielsweise nur mehr eine einzige Karte auf eine Straße fehlt, irreführend sein kann. Es empfiehlt sich, dies zu unterlassen und nur auf aktuelle Karten basierende Kombinationen zu berücksichtigen. Wenn später tatsächlich die starke Kartenkombo zustande kommt, kann man ja immer noch unmissverständlich darauf reagieren und rasch nach dem höchsten Chip greifen.

Alles bisher Beschriebene reicht eigentlich schon aus für spannende kooperative Pokerrunden. Sicher, manchmal passiert weniger, mit unspektakulären Kartenkombinationen, bei denen ein “Paar” schon das höchste der Gefühle darstellt. Aber ab und zu geht’s richtig rund, mit wirklich guten Blättern und damit einhergehenden packenden Bietrunden. Ein paar Worte zur **Spielerzahl**: “The Gang” funktioniert bereits ab 3 Spielern. Je mehr mitmachen, umso schwieriger wird es logischerweise, die vollständig richtige Reihenfolge herauszufinden.

Für noch abwechslungsreichere Partien bieten die beiden Autoren und der Verlag noch einen **Fortgeschrittenen-Modus**. Hierbei kommen zusätzliche Karten ins Spiel. Jedes Mal, wenn das Team scheitert, erhält sie die Hilfe eines “**Spezialisten**”. Eine zufällig gezogene “Spezialisten”-Karte kann dann zu einem beliebigen Zeitpunkt im nächsten Durchgang genutzt werden. Konnte ein Durchgang hingegen erfolgreich absolviert werden, kommt eine “**Challenge**”-Karte zum Einsatz, eine Art ”Handicap”, welches die Aufgabe für den nächsten Durchgang erschwert.

Sehr erfahrere Spielrunden könne sich dann noch an den **“Profi”-Modus**, bei dem zusätzlich eine zufällige “Challenge”-Karte für die gesamte Partie aktiv ist, oder sogar an den **“Meisterdieb”-Modus** wagen, bei dem sie keine Hilfe von Spezialisten erhalten können, und gleichzeitig das Spiel schon bei zwei ausgelösten Alarmen verlieren.

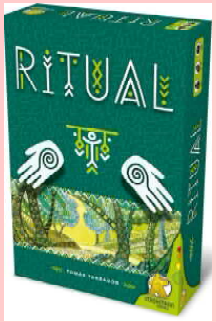
Noch ein paar Worte zum **Spielethema**. Eigentlich hätte es ja keines Themas bedurft. Man benötigt ja auch beim Skat oder beim Tarock keine thematische Einbindung, keine Hintergrundstory. Aber anscheinend geht es nicht mehr ohne, sodass auch hier eine Geschichte erzählt werden muss. Hier sind die Spieler Mitglieder einer Gang, welche - ähnlich dem Film-klassiker “Ocean’s Eleven” - den Tresor eines Casinos knacken wollen.

Ganz egal, dem Kosmos Verlag ist mit “The Gang” auf jeden Fal wieder **ein ganz großer Coup gelungen**. Ein Kooperationsspiel, das uns - wie schon ”Die Crew” - sicher noch viel Freude bereiten wird.

Game News - Wertung

Game News - Spielekritik

Auch beim nächsten Spiel klappt der Spielsieg nur über Kooperation...



Titel: **Ritual**
kooperatives Spiel
Autor: **Tomás Tarragón**
Strohmann Games
Jahrgang: **2024**
Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **30 bs 45 Minuten**
Preis: **Euro 19,90**

Schamanen sind ja - bei primitiven, oder treffender ausgedrückt: naturnahen Völkern - die spirituellen Führer. Sie verstehen die Gesetze der Natur besser als ihre Stammesmitglieder und geben daher weisen Rat, was zu tun sei. Wenn mal die Trockenheit zu lange dauert, muss ein Regentanz helfen. Wenn schlimme Naturgewalten dem Stamm zu schaffen machen, müssen die Götter und Geister besänftigt werden.

Jetzt ist die Zeit aber ganz besonders herausfordernd, der Stamm in großer Gefahr. Nur gemeinsam mit anderen Schamanen können wir versuchen, mithilfe der Anordnung der Elementarsteine die Naturgewalten zu entfesseln und unsere Heimat zu beschützen.

Spielbeschreibung

Die **Elementarsteine** repräsentieren die Elemente Dunkelheit (violett), Licht (gelb), Wasser (blau), Feuer (rot) und Pflanzen (grün). Je acht von jeder Farbe kommen in einen Beutel, danach zieht jeder von uns am Spielbeginn zufällig vier Steine heraus.

Das Ritual wird in **6 Schritten** vollzogen, die innerhalb dreier zeitlich begrenzter Runden vollendet werden müssen. Vor jedem "**Ritualschritt**" müssen aber drei von uns Schamanen ihre "**Inspiration**" gefunden haben. Was bedeutet dies? Vor jeder Runde erhält jeder von uns eine zufällige **Inspirationskarte**, die vorgibt, welche und wie viele Elementarsteine er vorweisen muss.

Die Steine, die wir anfangs erhalten, reichen aber auf keinen Fall aus, Inspiration zu finden, schließlich müssen wir dafür - je nach gezogener Karte - fünf gleiche Steine, zwei Mal drei gleiche Steine oder drei Mal zwei gleiche Steine (jeweils farblich genau definiert!)

vorweisen. Was können wir also tun, um dies zu erreichen? Folgende **fünf Aktionen** stehen uns zu diesem Zweck zur Auswahl, von denen wir in unserem - übrigens sehr kurzen - Spielzug eine ausführen können:

* Jemandem 1 Stein geben
* 1 Stein von unserem linken Nachbarn nehmen
* 1 unserer Steine auf unsere eigene Karte "Mystische Ebene" legen
* Den Stein von unserer "Mystischen Ebene" herunternehmen
* 1 Stein auf einer fremden "Mystischen Ebene" mit einem aus dem Vorrat tauschen

Besitzen wir alle auf unserer eigenen Inspirationskarte angegebenen Steine, haben wir sozusagen unsere Inspiration gefunden, was uns berechtigt, den nächsten Schritt in Angriff zu nehmen. Wir ziehen eine "**Ritualkarte**", die eine bestimmte Konstellation an Elementarsteinen vorgibt, die entweder von irgendeinem Spieler oder von allen zusammen erfüllt werden muss.

Erst wenn drei Schamanen ihre persönliche Inspiration erfüllen konnten, gelangen wir gemeinsam in

Fortsetzung von „Ritual“

die "**Ritualphase**". Hierbei gilt es nun, die Ritualkarte(n) in der angegebenen Reihenfolge zu erledigen, wofür uns dieselben oben beschriebenen Aktionen zur Verfügung stehen. Unsere Aufgabe ist es, innerhalb des knappen Zeitlimits alle für diese Runde vorgesehenen Ritualkarten zu schaffen. Nur wenn wir auf diese Weise alle drei Runden überstehen, konnten wir als Team das Ritual vollziehen und haben folglich die Partie gewonnen.

Fazit

Das **Spielprinzip ist im Grunde genommen recht eingängig** und nicht allzu schwer zu verstehen: Wir versuchen, durch geschicktes Tauschen von Elementarsteinen zuerst unsere eigene Inspirationskarte zu erfüllen, danach die Ritualkarte(n). Warum die Angelegenheit trotzdem zu einer großen Herausforderung wird, liegt an zwei wesentlichen Faktoren.

Zum einen besteht eine (bewusste) **Knappheit an Elementarsteinen**. Jeder von uns besitzt anfangs ja gerade mal vier zufällig aus dem Beutel gezogene Steine. Zum Erfüllen der Inspirationskarte sind jedoch mindestens 5 Steine notwendig. Es geht sich also rein rechnerisch gar nicht aus, dass wir alle gleichzeitig unsere Inspirationskarte erfüllen können. Hier kommt es zum ersten Mal auf Zusammenarbeit an, nämlich dass sich einige Spieler zurücknehmen und sich statt auf die eigenen Bedürfnisse auf jene der Mitspieler konzentrieren. Es braucht aber ein wenig Gespür dafür, auf was die Mitspieler "sparen", außerdem ist es hilfreich, die möglichen Kombinationen zu kennen.

Und dann spielt der **Zeitdruck** noch eine große Rolle. Unbarmherzig ticken die Sekunden dahin. Die Runde muss ihren Spielrhythmus dementsprechend anpassen. Die einzelnen Aktionen sind kurz und schnell erledigt. Im Idealfall wird die Spielfigur "**Totem**", die anzeigt, wer gerade am Zug ist, im Sekundentakt weitergereicht.

Für gründliche Analysen bleibt ohnehin keine Zeit. Statt sinnlos wertvolle Augenblicke verstreichen zu lassen, ist es daher besser, irgendeine x-beliebige Aktion zu tätigen, damit jene Mitspieler, die vielleicht schon eine Ahnung haben, eine Art Plan verfolgen, nicht unnötig aufgehalten werden. Solche gefühlt unnütze "Leeraktionen" sind ungewohnt, und wir müssen uns erst darauf einstellen, die Kontrolle über das Geschehen teilweise anderen zu über-lassen.

Noch ein Aspekt kann unseren Spielfluss hemmen. Beim Tausch von Elementarsteinen geschehen immer wieder Fehler. Vor allem ungeübten Spielern und Anfängern kann es leicht passieren, dass sie Steine abgeben oder nehmen, obwohl dies wegen der **Mindestanzahl an Elementarsteinen eines Spieler** (2 Stück!) eigentlich nicht erlaubt wäre. Und auch die Sache mit den "Mystischen Ebenen" erschließt sich nicht intuitiv. Es ist uns nämlich verboten, den Stein, der auf unserer eigenen Karte "Mystische Ebene" liegt, mit einem Stein aus dem Vorrat zu tauschen, was aber immer wieder mal versucht wird.

All diese Grundregeln und Feinheiten wollen von uns erst verinnerlicht werden. Es empfiehlt sich daher, dass alle Mitwirkenden nach der allerersten Partie, die eigentlich bloß als Kennenlernspiel genutzt werden sollte, die **Tipps und Tricks** am Ende der Spielanleitung gemeinsam durchlesen. Darin wird auf die Notwendigkeit von Zusammenarbeit hingewie-

Fortsetzung von „Ritual“

sen, darauf dass die "Mystischen Ebenen" geschickt genutzt, und dass vor allem zügig gespielt werden sollte. Der Einstieg in “Ritual” ist ungewöhnlich und gewöhnungsbedürftig, aber es lohnt sich meiner Meinung nach, sich auch bei anfänglichem Scheitern und ärgerlichem Misserfolg darauf einzulassen und es erneut zu probieren.

Haben wir die Anfangshürde gemeistert, werden wir mit einem doch recht **variablen** Spiel belohnt. Das "**Alte Buch der Rituale**" bietet uns neben dem ersten "Initiationsritual" (Kapitel 1) noch weitere drei Kapitel mit insgesamt 12 weiteren Ritualen mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Dies äußert sich mit komplexeren Anforderungen, komplizierteren Bedingungen. Wichtig ist, dass vor Beginn jedes Rituals alle möglichen Kombinationen genau besprochen werden, sodass jeder teilnehmende Schamane Bescheid weiß, was verlangt wird. Hilfreich hierfür sind die **Ritualkarten**, die wir offen auf das zugehörige Ritualtableau in der Mitte des Tisches platzieren.

Doch selbst innerhalb jedes Rituals können wir die Schwierigkeitsstufe noch nach Belieben einstellen. Entscheidend dafür ist das gewählte **Zeitlimit**. Im Level "Lehrling" haben wir am längsten Zeit für die Bewältigung eines Ritualschrittes. Für die Level "Geselle", "Meister" und "Guru" haben wir - je nach Ritual - jeweils um 30 oder 60 Sekunden weniger Zeit. Die Spielanleitung rät (und ich stimme dem zu), jedes neue Ritual als "Lehrling" zu beginnen und sich allmählich zu steigern.

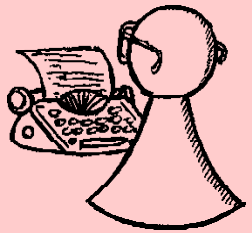
Die **Spielerzahl** ist für das normale Spiel mit 3 bis 6 Personen angegeben. In größerer Besetzung sind zwar insgesamt mehr Elementarsteine im Umlauf, was die Erfüllung von Inspirationskarten erleichtert, dafür sind manche Ritualkarten schwieriger zu erfüllen. In kleineren Runden kommt es naturgemäß etwas stärker auf den einzelnen Spieler an. Es existiert aber auch eine **2-Personen-Variante**, bei der jeder Spieler zwei Sets von Elementarsteinen getrennt voneinander kontrolliert. Leider kann ich nicht darüber berichten, wie gut diese Variante tatsächlich funktioniert, da ich Ritual bisher nur zu dritt, zu viert und zu fünft ausprobiert habe. Ich kann mir aber vorstellen, dass es ebenfalls in hohem Maße stressig zugeht.

Das **Spielmaterial** ist ansprechend. In der kompakten Schachtel finden sich schöne Holzmarker, ein großer hölzerner Pöppel "Totem" für die Anzeige des aktuellen Spielers, Ritualtableaus, zwei Hefte (Spielanleitung und das "Alte Buch der Rituale"), Karten und Elementarsteine, die in einem handlichen Stoffbeutel Platz finden. Eine besondere Erwähnung verdient allerdings die **grafische Gestaltung** in stilvollem, buntem Design, das an indianische Muster erinnert.

Ich habe zu “Ritual” auch schon ein paar kritische Anmerkungen, einige negative Kritiken gelesen. Ich kann diese jedoch nicht nachvollziehen. Sicher: Die Gruppe muss sich auf das Spiel einlassen, sich auf die spezielle Herausforderung einstellen. Nur gemeinsam lässt sich Ritual überhaupt gewinnen. Der enorme Zeitdruck ist klarerweise nicht jedermanns Sache. Ich persönlich empfinde das **Spielgefühl** als originell und sehr intensiv. Schön ist zudem, dass das bei vielen Teamspielen auftauchende Alpha-Spieler-Problem hier praktisch kaum vorkommt. Auch aus diesem Grund kann ich “Ritual” jedem Liebhaber von kooperativen Spielen ans Herz legen. Ein Versuch zahlt sich allemal aus.

Game News-Wertung

Game News - Spielekritik



Das nächste Spiel passt ebenfalls zum Thema „Kooperation“, geht es darin doch um eine gemeinsame Rettungsmission…

Titel: **Los zum Floß kooperatives Legespiel**
Autor: **Frank West**
Verlag: **Skellig Games**
Jahrgang: **2024**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **40 bis 60 Minuten**
Preis: **ca. Euro 49,–**

Einleitung

Spieleautor Frank West scheint wirklich ein großer Katzenliebhaber zu sein. Das verrät schon allein der Titel seines -Werkes “Die Insel der Katzen”, das im englischen Original “Isle of Cats” heißt, was - schnell ausgesprochen - wie “I love cats” klingt. Auch in seinem neuesten Opus dreht sich alles um Katzen. Ein großer Waldbrand bedroht gleich mehrere Exemplare der Gattung *felidae*, und die Aufgabe von uns Spielern ist es, sie alle auf sicheren Pfaden zum rettenden Floß zu bringen. Mir persönlich wäre es ja egal, ob ich nun Menschen, Waldtiere oder Katzen retten soll,..

Spielbeschreibung

Wer schon mal so einen Stubentiger hatte, weiß dass diese Viecher sehr launisch und anspruchsvoll sind. So auch hier im Spiel “Los zum Floß”. Da lodert es links und rechts, die Brände weiten sich auf der Insel besorgniserregend rasch aus, aber der blaue Kater besteht hartnäckig darauf, nur auf feuchten Stellen (blaue Felder) bewegt zu werden. Die grüne Katze dürfen wir nur über grüne Felder (Wiesen) ziehen, usw. Nachdem der aus mehreren **Inselplänen** aufgebaute Spielplan jedoch anfangs einem Fleckerlteppich gleicht, scheint die Aufgabe unmöglich zu schaffen sein.

Glücklicherweise gibt es **Pfadkarten**. Durch Überdecken des Spielplans (und in Folge auch von bereits ausliegenden Pfadkarten) schaffen wir passende Wege für unsere lieben Kätzchen. Die Pfadkarten sind übrigens in **vier Stapel** unterteilt. Jeder Stapel hat einen anderen Schwerpunkt von farbigen Feldern, was praktischerweise auf der Rückseite erkenntlich gemacht wird.

Nachdem wir ein **Szenario** gewählt und alles **laut Anweisung aufgebaut** haben (Inselpläne, Ortskarten mit den Startorten der Katzen, Feuerplättchen und Floßkarte), beginnt die Rettungsaktion, die dann über **mehrere Runden** verläuft.

In jeder Runde **ziehen wir zuerst Karten (1.)** von den vier Stapeln. Wir dürfen uns darüber absprechen, wer am besten wie viele Karte von welchem Stapel nimmt. Allerdings dürfen wir uns die Karten erst anschauen, nachdem wir alle 3 Pfadkarten aufgenommen haben.

Danach **spielen wir Karten aus (2.)**. Dies geschieht jedoch nicht reihum, sondern wir dürfen uns auch hier ausmachen, wer am besten eine Karte spielt, und für welchen Zweck. Dabei dürfen wir jedoch keine Einzelheiten über unsere eigenen Handkarten verraten. Vielmehr diskutieren wir aus, wer für welche Katze eine möglichst geeignete Karte ausspielen kann. Haben wir uns auf einen Spieler geeinigt, legt dieser eine seiner Karten auf den Spielplan. Anschließend zieht er aus dem Beutel ein zufälliges **Feuerplättchen** (in der Form eines Polyominos), welches er - angrenzend an

Fortsetzung von „Los zum Floß“

ein bereits vorhandenes Feuer - auf der Insel unterbringen muss.

Alternativ können wir eine Karte aber auch für die **Bewegung einer beliebigen Katze** einsetzen, welche dann beliebig weit über Felder ihrer Farbe gezogen wird. Auf dem letzten Feld ist die Katze dann “**erschöpft**”, was durch das Hinlegen der Katzenfigur angezeigt wird. Das Bewegen einer solchermaßen ermatteten Katze kostet zwei Handkarten. Auch die Bewegung einer Katze kann das weitere Ausbreiten des Brandes zur Folge haben, denn je 4 für eine Katzenbewegung genutzte Karten muss wieder in den Beutel der Feuerplättchen gegriffen werden (“**Desaster**”).

Wenn keiner von uns mehr Karten auf der Hand hält, endet die Runde, und alle **Katzen ruhen sich aus (3.)**, indem wir alle flach liegenden Katzenfiguren wieder aufrecht hinstellen.

Wir **gewinnen** die Partie als Team, wenn es uns gelingt, **alle Katzen** auf die Floßkarte in Sicherheit zu bringen. Sobald allerdings eine Katze das Floß nicht mehr erreichen kann, weil sie von Feuer umzingelt ist oder weil kein Platz mehr für eine rettende Karte vorhanden ist, haben wir gemeinsam **verloren**. Als Niederlage zählt ebenfalls, wenn ein Feuerplättchen nicht mehr regelkonform gelegt werden kann, oder wenn sich (in Phase 1) nicht mehr genug Pfadkarten für alle Spieler in den Decks befinden.

Fazit

“Los zum Floß” ist unverkennbar ein **kooperatives Spiel**. Und wie bei fast jedem Spiel dieser Spielegattung führen wir gemeinsam Aktionen durch, während das Spiel selbst für so manch böse Überraschung, für Hindernisse und Fallen sorgt, über die wir bei mangelndem Glück oder schlechter Spielweise stolpern können.

Unser aktiver Beitrag für einen erhofften Erfolg ist das **Ausspielen von Pfadkarten**. Diese kommen - wie erwähnt - in **vier separaten Decks** vor, die auf der Rückseite neben einem Symbol zur besseren Unterscheidung auch die durchschnittliche prozentuelle Verteilung der Farben im gesamten Stapel zeigt. So können wir beispielsweise mit Sicherheit davon ausgehen, dass sich auf keiner Karte des jeweiligen Stapels ein violettes Feld befindet, wenn violett auf der Rückseite fehlt,

Umgekehrt bedeutet dies aber noch längst **keine Garantie**, dass eine rückseitig abgebildete Farbe auch tatsächlich auf der Vorderseite vorkommt. So kann es durchaus passieren, dass wir nur Karten ohne ein einziges blaues Feld ziehen, obwohl die Wahrscheinlichkeit eigentlich bei etwa 30 % läge. In Phase 1 ist es daher wichtig, gemeinsam zu entscheiden, von welchen Stapeln überwiegend gezogen werden soll, und ob dabei **mehr oder weniger Risiko** eingegangen werden soll.

Unsere Aktionen bewirken andererseits eine Zunahme der Waldbrände, was durch das Ziehen von Feuerplättchen simuliert wird. Die **Feuerplättchen** haben die Form von unterschiedlichen Polyominos und bedecken eine Fläche von 4 bis 6 Feldern. Es macht schon einen großen Unterschied aus, ob wir eher kleinere oder vermehrt größere Plättchen aus dem Beutel grapschen, weil sich das Feuer dann langsamer

Fortsetzung von „Los zum Floß“

bzw. schneller ausbreitet. Hier lässt uns die Spielanleitung im Unklaren, wie lange wir denn in dem Beutel herumkramen dürfen, um vielleicht passende Plättchen zu “**erfühlen**”. Ich finde aber, mehr als ein paar Sekunden sollten es dann aber doch nicht sein, dies widerspräche eindeutig dem Prinzip des zufälligen Ziehens.

Anfänger werden bei “Los zum Floß” durch ein “**Tutorial**” mit einfachen Aufgaben sanft in das Spiel eingeführt. Eine kleinere Spielfläche bringt zudem eine relativ kurze Spieldauer. Im “**Szenarioheft**” finden wir dann allerdings insgesamt 81 Szenarien vor, bei denen allmählich weitere Regeln, zusätzliche Komplikationen, neue Elemente hinzukommen. So müssen beispielsweise die Katzen in einer bestimmten Reihenfolge ins Ziel gebracht werden, bestimmte Katzen wollen stets in der Nähe voneinander bleiben, Freun-de müssen gerettet werden, etc. Und natürlich kommen auch hier - wie bei “Die Insel der Katzen” - wieder die “Oshax” (weiße Katzen) vor, die sich nur entlang der Oshax-Pfade auf einigen Karten über Felder aller Farben bewegen.

Mit jedem neuen Szenario steigt auch der **Schwierigkeitsgrad**. Schaffen wir es in den ersten Szenarien des Tutorials, des Trainings und der ersten Kampagne (mit 0 bis 1 “Pfote” als einfach eingestuft) noch relativ leicht, alle Katzen rechtzeitig aufs Floß zu bringen, wird’s mit der Zeit immer schwieriger. Die Szenarien der Kampagne 4 etwa werden mit 4 bis 5 “Pfoten” bewertet. Diese sind schon äußerst kniffflig, man braucht ausgezeichnetes Teamwork und eine Menge Glück, und trotzdem geht’s oft schief.

Zusätzlich ist noch ein “**Profi-Spiel**” inkludiert, welches noch komplizierter und schwieriger zu gewinnen ist, etwa durch spezielle “Desasterkarten”. Ich persönlich finde die allerletzten Kampagnen diesbezüglich schon sehr übertrieben. In denen kann es richtig frustrierend werden, wenn wir bei einem bestimmten Szenario auch beim x-ten Versuch wieder scheitern. Dafür liefert es ein sehr befriedigendes Gefühl, wenn es uns dann doch einmal gelingt.

Kommunikation spielt bei kooperativen Spielen oft eine zentrale Rolle. Bei einigen Koop-Spielen kommt es darauf an, sich möglichst gut abzusprechen, die Aktionen optimal zu koordinieren. Bei anderen besteht die Schwierigkeit gerade darin, dass über wesentliche Dinge eben **nicht** kommuniziert werden darf. Bei “Los zum Floß” wurde ein **Mittelweg gewählt**. Für die Wahl der Karten dürfen wir uns - einigen Regeln folgend - absprechen, beim anschließenden Platzieren einer Karte, sowie beim Legen eines Feuerplättchens ist es hingegen streng verboten, dem aktiven Spieler Tipps zu geben.

Eine Ausnahme des strikten Redeverbots während der Legeaktion eines Spielers bilden die **Kommunikationsmarker**, die (ab Tutorial 2) bei Spielbeginn verteilt werden. Durch Abgabe eines “Rede-Marker” darf dieser Spieler ganz normal reden und den aktiven Spieler beraten. Mit dem Einsatz eines “Miau-Markers” hingegen darf nur miaut werden, um dem aktiven Spieler mitzuteilen, ob man mit dessen beabsichtigter Aktion einverstanden ist oder nicht.

Wir fanden diese Kommunikationsmarker - besonders die ”Miau-Marker” -

Fortsetzung von „Los zum Floß“

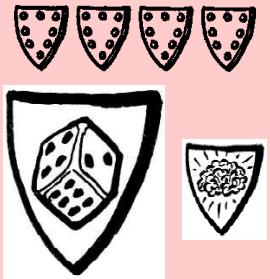
überhaupt etwas komisch und sogar störend, weshalb wir sie in unseren Runden weitgehend weggelassen haben. Inwieweit man sich an vorgegebene Verständigungsregeln hält, sollte eine Gruppe ohnehin vorweg selbst klären. Wenn nicht ein **Alpha-Spieler** die Kontrolle der Aktionen aller Spieler an sich reißt, sehe ich keine Veranlassung, nicht offen über alle Möglichkeiten zu diskutieren. Vor allem in den schwierigeren Szenarien sind wir sowieso über jede gute Idee dankbar.

Das **Spielmaterial** entspricht, sowohl was die Qualität als auch die grafische Gestaltung anbelangt, den heute üblichen Standards. Schön sind die Katzenfiguren, die wir schon aus “Die Insel der Katzen” kennen. Bei der Illustration der bunten Felder wurde auch an Farbblinde und Personen mit Sehschwächen gedacht, denn neben der Farbe unterscheiden sich die Landschaften auch durch grafische Elemente, wie lilafarbene Felder mit Ruinen, grüne Wiesen mit Bäumen oder gelbe Wüsten mit Palmen.

Wer auf Koop-Spiele steht, sollte “Los zum Floß” unbedingt mal ausprobieren. Die **grundsätzliche Aufgabe ist schon reizvoll**, wird aber wohl nicht jedem liegen. So hält sich die Begeisterung auch in unseren Spielrunden in Grenzen, aber ab und zu wird es doch hervorgekramt. Wem das Spielgefühl allerdings zusagt, findet durch die vielen unterschiedlichen Szenarien und Kampagnen immer wieder neue Herausforderungen vor.

Wally

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 (*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** 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

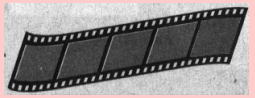
Bomb Busters
Thriller
von: Hisashi Miyashi
Pegasus Filme
Dauer: 30 Minuten

Der Film-Tipp des Monats

Achtung, Bombenfund! Der Countdown läuft und es ragen allerlei Kabel aus dem Ding heraus. Dies ist ein klarer Fall für die Bomb Busters, welche mit viel feiner Deduktionsarbeit und guter Zusammenarbeit versuchen müssen, die richtigen Kabel zu durchtrennen und somit eine Explosion zu vermeiden.

Der japanische Regisseur Hisashi Hayashi hat sich dieses heiklen und eigentlich ernsten Themas angenommen und es auf sehr unterhaltsame, lockere Weise in Szene gesetzt. Ein sehr abwechslungsreicher Film, der immer wieder für Überraschungen und interessante Wendungen sorgt.

Prädikat: Unbedingt Sehenswert!



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 @trauner-hof.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.

© 2025 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 Spieletreffen im Hotel Traunerhof (jeden Mittwoch)
* Veranstaltung der oberösterreichischen Spieletage ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
* Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielezeitschrift (Game News) für Mitglieder
* Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren
* Organisation von Fahrten zu diversen Spieleveranstaltungen
* Entwicklung neuer Spieleideen
* Eigene Homepage im Internet:**www.knobelritter.at**
* auch in **facebook** vertreten

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