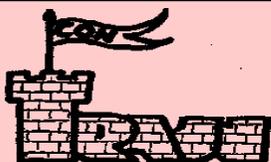


HEREIN SPAZIERT IM TRAUNERHOF!

Attraktives Programm bei Knobelritten am 5.6.25



390. Ausg. 29. Mai '25
Auflage 100 Stück (!)
35. Jg., Abo 15 Euro



TraunCON 2025

Letzter Aufruf: Ab Mittwoch, dem 28. Mai 2024 beginnen die oberösterreichischen Spieletage im Traunerhof. Das gesamte verlängerte Wochenende um Christi Himmelfahrt findet traditionell die TraunCON statt.

Beginn ist am Mittwoch, den 28. Mai 2025 um 18:00 Uhr. Geplantes Ende am Sonntag, den 1. Juni 2025 um ca. 17:00 Uhr. Also genug Zeit, um (mindestens) 1 x vorbeizuschauen.



Liebe Schausteller, trotz - oder vielleicht wegen? - der angekündigten Sparmaßnahmen die Kaufkraft ungebrochen.

die Saison ist ja gut angelaufen, der Auftakt schon wieder fast ein Monat her. "Der große Jahrmarkt" in Urfahr gilt als Barometer und lässt auf gute Monate hoffen. Das nächste Großereignis mit Potential für 550 tausend Besucher wird zwar noch ein wenig auf sich warten lassen, aber Kleinvieh macht ja bekanntlich auch Mist.

Vom Ringelspiel bis zum "3-Ring-Circus" war alles gut besucht. Bleibt zu hoffen, dass auch weiterhin das Wetter mitspielt. Das Publikumsinteresse ist jedenfalls vorhanden und

Sollte es wider Erwarten doch nicht so gut weiterlaufen wie bisher, gibt es dennoch keinen Grund zum Verzweifeln. Anstatt "Lacrimosa" aus Mozarts Requiem in d-Moll (KV626) anzustimmen, kommt doch einfach zu Franky ins Trauner Fahrgeschäfte-Lager und holt euch am Mittwoch den 4. Juni ab 18:00 Uhr Anregungen das Publikumsinteresse anzukurbeln.

In diesem Sinne, Achs- und Wellen-Bruch,
Euer Oliver

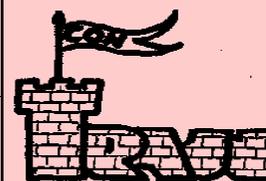
HAGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner Spielekreis



Oberösterreichische Spieletage 2025

Die oberösterreichischen Spieletage - aka „TraunCON“ - werfen bereits ihren 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 unser normaler Spieleabend am Mittwoch, den 28. Mai 2025 ab 18:00 Uhr. Ende voraussichtlich am Sonntag, den 1. Juni 2025 am späten Nachmittag. Den Spielern bleiben auf diese Weise etwa 95 Stunden Zeit, ihrem liebsten Hobby zu frönen. Und es wird tatsächlich - wie schon in der Vergangenheit - nicht so wenige Geben, die auf eine Nettospielzeit von mehr oder weniger 50 (!) Stunden kommen werden.

Die ersten Reservierungen (unsere Freunde aus Wien und aus München) sind übrigens schon eingetroffen.

Wir hoffen auf zahlreichen Erscheinen (auch wenn es mittlerweile viele Spielveranstaltungen gibt), und freuen uns auf viele tolle Stunden Spielvergnügen, wofür auch wieder viele interessante Neuerscheinungen zur Verfügung stehen.

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist Sonntag, 15. Juni 2025 um 12:00 Uhr.

Bitte auch die Möglichkeit nutzen, über die WhatsApp-Gruppe der Knobelritter mitzuvotern, oder aber auch über Email seine Stimme abzugeben.

Spiel-Termine im Juni

- 4.6. Knobelritter Traun
- 7.6. Würfelschänke Ried
- 10.6. Stammt. Marchtrenk
- 10.6. Spielewand Pasching
- 11.6. Knobelritter Traun
- 12.6. Stammt. Oftering
- 13.6. Keferfeld-Oed
- 14.6. Franckviertel
- 18.6. Knobelritter Traun
- 21.6. Brettspielfr. Griesk.
- 21.6. Spieleversum Linz
- 25.6. Knobelritter Traun
- 25.6. Stammt. Thening
- 27.6. Auwiesen
- 28.6. Otelo, Vöcklabruck
- 28.6. Solar City Pichling

Game News - Spielkritik

Willst du Attraktionen finden, bist du auf dem Jahrmarkt genau richtig. Weshalb das nachfolgend beschriebene Spiel ausgezeichnet zu diesem Thema passt...



Der große Jahrmarkt
Art des Spiels: **Legespiel**
Spieleautor: **Rob Cramer**
Verlag: **Skellig Games**
Jahrgang: **2023**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **45 bis 60 Minuten**
Preis: **Euro 46,90**

Einleitung

Jahrmarkt? Bei diesem Stichwort fallen mir Erinnerungen aus meiner Kindheit ein. Einmal im Jahr gab es - gleich in unserer Nähe im Schlosspark - einen Kirrtag. Mit Kettenkarussell, Schiffsschaukeln, Schießbuden und Autodrom. Mit Zuckerwatte, Schaumrollen und allerlei Verkaufsständen. Ich liebte es. Das Bierzelt interessierte mich damals hingegen überhaupt nicht.

Das war aber vor nunmehr rund 50 Jahren. Die



damaligen Fahrgeschäfte locken heutzutage niemanden mehr vom Ofen hervor. Wollen wir heute viele zahlungskräftige Besucher anlocken, müssen wir einen größeren Jahrmarkt aufbauen und mit interessanten Attraktionen ausstatten. Was uns in "Der große Jahrmarkt" auch gelingen möge...

Spielbeschreibung

Das **Jahrmarktgelände** auf unserem Spielertableau besteht aus 16 leeren Parzellen, die jeweils in 4 Felder unterteilt sind. Um Tickets zu verkaufen stehen für uns in **sieben Runden** - sieben Tage von Montag bis Sonntag - drei Aufgaben auf unserer Agenda. In unserem Spielzug nehmen wir eine unserer **Aktionsfiguren** und setzen sie auf eine **leere Aktionszahl** links auf unserem Tableau ein. Je höher die Zahl, umso besser kann unsere Aktion sein.

Die **3 Aktionsmöglichkeiten** sind:

- A) ein Fundament legen
- B) eine Attraktion bauen
- C) einen Besucher bewegen

Legen wir ein Fundament (A), wählen wir ein

offenes **Fundamentplättchen** von einem Waggon-Feld, das maximal so groß wie unsere gewählte Aktionszahl ist. Dieses Fundament legen wir auf eine leere Parzelle unserer Marktfläche, und zwar so, dass die darauf abgebildeten Hammer in dieselbe Richtung zeigen, wie der Hammer auf der Parzelle. Am Ende unseres Zuges rücken wir alle Plättchen rechts der Lücke auf dem Waggon-Plan heran und füllen die Auslage vom Nachziehstapel auf.

Die Fundamentplättchen zeigen **Gehwege und Bauplätze** in unterschiedlichen Kombinationen. Die Bauplätze sind für den Bau von Attraktionen wichtig, auf den Gehwegen bewegen wir unsere Besucher.

Bauen wir eine Attraktion (B), nehmen wir eines der Attraktionsplättchen aus dem Vorrat, dessen Fläche nicht größer als unsere Aktionszahl ist. Dieses platzieren wir anschließend - in beliebiger Ausrichtung - so, dass es komplett **auf Bauplätzen** unserer Fundamentplättchen liegt.

Bewegen wir einen Besucher (C), wählen wir

Fortsetzung von „Der große Jahrmarkt“

eine Besucherfigur auf unserem Jahrmarktgelände und ziehen diese maximal so viele Felder wie die Aktionszahl angibt **über freie Gehwege**. Bleibt der Besucher dann stehen, dürfen wir auf jede direkt angrenzende Attraktion ein **Ticket** platzieren. Allerdings dürfen auf jeder Attraktion höchstens so viele Tickets sein wie sie Felder groß ist. Ziehen wir einen Besucher über den oberen Rand der Marktfläche hinaus, landet er im Zirkuszelt.



Sind nach unserem Zug beide Eingänge leer, stellen wir wieder je einen Besucher auf jeden Eingang und erhalten zudem einen **Jahrmarktschreier**, den wir auf einen freien Gehweg stellen. Für jeden Marktschreier erhöht sich in Folge die Zugweite unserer Besucher.

Durch das Setzen unserer Aktionsfiguren stehen uns mit Fortschreiten eines Tages immer weniger Optionen zur Verfügung. Sind schließlich alle Zahlen belegt, **endet der Tag**, und wir nehmen unsere Figuren wieder zurück. Nachdem

der Startspielermarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergereicht wurde, beginnt eine neue Runde.

Nach sieben Runden bzw. Tagen, also nach genau 35 Spielzügen, ist die Partie beendet. In einer **Schlusswertung** erhalten wir nun Punkte nach verschiedenen Kriterien: Für Attraktionen gleicher Größe ("Attraktionssets"), für "Attraktionsvielfalt" (mindestens 1 Attraktion jeder Größe), für Besucher in unserem Zirkuszelt (je mehr, desto besser), für Ticketverkauf (mindestens 15 verkaufte Tickets), für unsere Jahrmarktschreier, sowie Minuspunkte für sichtbare Hammsymbole auf unserem Marktgelände.

Haben wir insgesamt die **meisten Siegpunkte** erzielt, erhalten wir den Preis für den größten Jahrmarkt. TADAAA!

Fazit

Illustrator Ryan Goldsberry baut mit seiner grafischen Gestaltung auf eher **altmodische Jahrmarktatmosphäre**. Also nix Disneyland, nix Europapark. Wir finden dort vielmehr herrlich nostalgische Attraktionen wie in typisch amerikanischen "fair grounds": Popcorn-Stand, Wahrsagerin, Hau den Lu-

kas, Wachsfigurenkabinett, Ballondarts, Feuerspucker, Schießbude, Liebestunnel, Karussell, Funhouse, etc.

All diese Attraktionen kommen auf Plättchen vor, welche die **Form von Polyominos** aufweisen, von nur 1 Feld großen Verkaufständen bis zur unförmigen Achterbahn, die gleich 5 Felder bedeckt. Solche "riesigen Attraktionen" (Größe 5) gibt es übrigens in allen 12 möglichen Formen.

Diese **unterschiedlichen Formen bilden schon mal eine der Herausforderungen**, vor die uns "Der große Jahrmarkt" stellt. Nachdem selbst in Vollbesetzung bloß acht zufällige Attraktionen pro Größe verwendet werden, ist in jeder Partie für ein wenig Abwechslung gesorgt.

Bereits bei der Wahl eines Fundamentplättchens (Aktion A) müssen wir schon **vorausschauend** darauf achten, welche Attraktionen in welcher Größe wir damit errichten können. Zusammen mit dem Bau einer Attraktion (Aktion B) bildet dies eine **reizvolle Puzzle-Aufgabe**, die ein bisschen an "Tetris" erinnert. Nachdem die Anzahl der Attraktionen pro Größe beschränkt ist, kommt hierbei auch die **Interaktion nicht zu kurz**. Es ist ärgerlich, wenn wir eine schöne Baufläche schaffen und uns dann die passende Attraktion vor der Nase wegge-

Fortsetzung von „Der große Jahrmarkt“

schnappt wird. Es gilt also, stets wachsam zu sein und bei unseren Entscheidungen immer auch die Optionen der Konkurrenz zu berücksichtigen.



Bei alledem dürfen wir aber auch die **Gehwege für die Besucher** nicht vernachlässigen. Wir wollen schließlich die Besucher ja zu unseren Attraktionen hinlocken, um **Tickets** zu erhalten. Ohne Tickets zählen Attraktionen nämlich auf keinen Fall für die beiden Wertungskriterien „Attraktionssets“ und „Attraktionsvielfalt“. Außerdem bringen uns Tickets willkommene Extrapunkte (12 Punkte, wenn wir mindestens 15 Tickets sammeln konnten). Weitere Siegpunkte gibt's, wenn wir Besucher in das Zirkuszelt ziehen. Und nicht zu vergessen, dass wir durch das Freimachen der Eingänge Jahrmarktschreier erhalten, die alleine schon 3 Punkte bei Spielende wert sind. Der Bewegung unserer Besucher kommt daher vor allem in den letzten Tagen eine sehr wichtige Rolle zu.

Ein Element haben wir bis jetzt völlig außer Acht gelassen, weshalb wir uns ihnen nun widmen wollen: **Die Tricks der Zunft**. 14 Karten „Tricks der Zunft“ finden wir in der Schachtel vor, drei zufällig gezogene

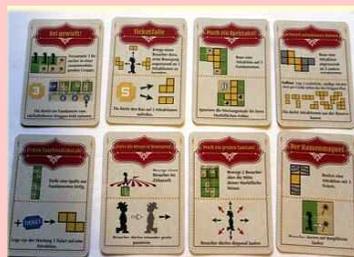
Karten werden in einer Partie verwendet. Wenn wir die darauf angegebene Bedingung erfüllen (z.B. 8 oder mehr Fundamente besitzen, eine Attraktion mit mindestens 3 Tickets vorweisen, einen

Besucher ins Zirkuszelt bringen, u. ä.), bekommen wir zwar keine Punkte, dafür aber eine **besondere Fähigkeit** bis zum Ende der Partie. Beispielsweise können wir dann die finale Wertungsstrafe für leere Marktflächen ignorieren, mit Besuchern auch diagonal laufen, ein Fundamentplättchen um 90 Grad nach links oder rechts drehen, etc. Der Haken dabei: Nur der erste Spieler, sowie all jene, die die Bedingung im selben oder spätestens im nächsten Zug erfüllen, können einen „Trick der Zunft“ auch tatsächlich nutzen.

Eine **Solo-Variante** wird ebenfalls bei „Der große Jahrmarkt“ angeboten. Hierbei gilt es für uns, in den sieben Runden 2 Attraktionen jeder Größe zu bauen und jede mit Tickets zu

versorgen. Keine leichte Aufgabe, bei der wir schon ziemlich taktisch geschickt vorgehen müssen, um bei der abschließenden Wertung die erforderlichen Punkte zu erzielen.

Ich betrachte „Der große Jahrmarkt“ aufgrund der beiden raffiniert miteinander verzahnten Ebenen - zuerst Fundamente, dann Attraktionen - als **eines der besten Legespiele des Jahrgangs**. Die sehr angenehme Spieldauer von knapp einer Stunde macht es auch zu einem idealen Spiel auf **gehobenem Familienspiel- bzw. mittlerem Kennerniveau**. Durch die recht übersichtlichen Aktionsmöglichkeiten ist es zudem schnell erlernt und kommt mit nur minimaler Downtime zwischen den einzelnen Spielzügen aus.



Das **Spielmaterial** verdient ebenfalls löbliche Erwähnung. Für jeden Spieler gibt es einen eigenen Satz an hölzernen Aktionsfiguren, der sich nicht nur farblich, sondern auch von der Form her unterscheidet. Die grafische Gestaltung erinnert an die Frühzeit des

Fortsetzung von „Der große Jahrmarkt“

Zeichentricks (Betty Boop, Steamboat Willie, Fritz the Cat, etc.). Alles findet zudem in einer praktischen Box seinen wohlgeordneten Platz. Leere Fächer lassen hier vermuten, dass für „Der große Jahrmarkt“ bereits eine Erweiterung vorgesehen war, dessen Material ebenfalls in der Schachtel untergebracht werden kann.

Tatsächlich ist so eine **Erweiterung** (mit dem Titel „Unterwegs“) schon erschienen. Sie bringt Clowns, weitere riesige Attraktionen, Erdnüsse, goldene Eintrittskarten, und vieles mehr.

Nachdem mir das Grundspiel ausgesprochen gut gefällt, werde ich sie mir auf keinen Fall entgehen lassen. Die Bestellung ist quasi schon aufgegeben, und wir können sie schon bald auch ausprobieren.



Wally



Game News -
Wertung



HALL OF GAME

Jetzt kommt aber so richtig Bewegung in unsere Wertung. **BOMB BUSTERS** hat sich - nicht ganz unerwartet - an die Spitze gesetzt. Der zweite Platz von **DIE WANDELNDEN TÜRME** kam dann aber doch überraschend. Den dritten Platz teilen sich **BOTANICUS**, **HENNEN** und **BIER PIONIERE**. Die beiden Spitzenreiter vom Vormonat sind dafür beide aus den punkteträchtigen „Top Five“ rausgefallen: **SETI** auf den 6. Platz (ex aequo mit **TRIO**), **CIVOLUTION** gar auf den achten Rang. Auch **THE SAME GAME** musste eine Rückschritt (auf Platz 9) hinnehmen. Am unteren Ende der Wertung finden sich - letzten Monat noch auf dem 5. Platz - **PATH OF CIVILIZATION** und **SLAY THE SPIRE**. Es wurde also ordentlich durchgemischt.

Noch schlechter erging es **CAPTAIN FLIP**, welches vom 5. Platz (gleichauf) ans hintere Ende der Tabelle landete, weshalb wir uns von ihm verabschieden müssen.

Der Neuvorschlag vom Mai ist diesmal **CITIES**. Es bleibt abzuwarten, wie gut dieses von den Knobelritten aufgenommen wird. Dessen Zielgruppe liegt ja ziemlich genau zwischen Kenner- und Gelegenheitsspielern.

Die Wertung:

1. Bom Busters	*4/+13/-0/17/ +
2. Die wandelnden Türme	1/+13/-0/14/ +
3. Botanicus	2/+ 8/-0/10/ =
Hennen	2/+ 8/-0/10/ =
Bier Pioniere	1/+ 9/-0/10/ +
6. SETI	3/+ 5/-0/ 8/ -
Trio	1/+ 7/-0/ 8/ +
8. Civolution	3/+ 4/-0/ 7/ -
9. The Same Game	2/+ 4/-0/ 6/ -
10. Path of Civilization	2/+ 3/-0/ 5/ -
Slay the Spire	2/+ 3/-0/ 5/ -
12. Captain Flip	2/+ 0/-1/ 1/--

Vorschlag: Cities (2 x)

Game News - Spielkritik

Noch mehr Attraktionen gibt es im Zirkus, weshalb ich euch auch das nächste Spiel zu diesem Thema präsentiere:



Titel: **3-Ring-Circus**
Art des Spiels: **Kartenspiel**
Autoren: **Remo Conzadori & Fabio Lopiano**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2023**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **ca. 80 Minuten**
Preis: **Euro 36,90**

Einleitung

„3 Ring Circus“ - Dies war eine Form des Zirkus, welche Ende des 19. Jahrhunderts in den USA groß in Mode war, und bei dem in drei Manegen gleichzeitig Vorführungen stattfanden. Auf "Wikipedia" habe ich auch noch einen Film gleichen Namens mit Dean Martin und Jerry Lewis aus dem Jahre 1954 gefunden, sowie einen Songtitel von Blue Magic, veröffentlicht 1974.

Das gleichnamige Spiel weist neben dem themati-



schon aber auch noch einen anderen Bezug auf. "3 Ring Circus" beschreibt nämlich eine Situation von völliger Konfusion, wenn etwa zur selben Zeit das Baby schreit, der Hund bellt, beide Tele-phon läuten und jemand an der Haustür klingelt. Auch im Spiel müssen wir - wie in einem "Drei Manegen Zirkus" - simultan auf mehrere Dinge achten, um schlussendlich durch gelungene Vorführungen die meisten Siegpunkte zu erzielen.

Spielbeschreibung

Der **Spielplan** zeigt den Nordosten der USA. Eingeteilt in **5 Regionen** zwischen den Städten bewegen wir unseren Zirkus-tross, dargestellt durch einen Zirkuswagen, um Vorführungen zu geben.

Unser kleiner Wanderzirkus fängt aber komischerweise fast bei Null an, denn bis auf ein **Zirkustableau**, einen Zirkuswagen und ein paar Karten (vornehmlich Geldkarten) besitzen wir zu Beginn gar nichts. Ohne Künstler jedoch kein Publikum, ohne Publikum kein Ruhm. Kein Wunder, dass unser erster Spielzug darin

besteht, die erste von zwei Aktionsmöglichkeiten zu nutzen, nämlich einen **Artisten** zu engagieren.

A. Einen Artisten einstellen.

Alle **Artisten** kommen auf Spielkarten vor, ungefähr zu gleichen Teilen auf Geldkarten und auf Ticketkarten. Auf den **Geldkarten** finden wir einfache **Artisten** (Werte von 1 bis 4), wie **Clowns**, **Haustiere**, **Magier** und **Reiter**, erkennbar am **Symbol** rechts oben. Im **Ticketkarten**-Stapel befinden sich hingegen attraktivere **Artisten**, wie größere **Tiere**, **Akrobaten** und besondere **Künstler**. Die **Farbe** des **Banners** gibt ihre **Kategorie** an, außerdem tragen sie **Werte** von 5 bis 16.

Wollen wir eine **Artisten**-Karte ausspielen, zahlen wir zuerst die damit verbundenen **Kosten** und legen sie in eine der drei **Manegen** (Reihen) unseres **Tableaus**. Die **Karte** wird dabei so in die **Kartenreihe** eingeordnet, dass ihre **Werte** unbedingt eine **aufsteigende Reihenfolge** ergeben. Die **Kosten** richten sich nach ihren **Werten**, wobei sie allerdings durch bereits liegende **Karten** in der entsprechenden **Reihe** reduziert werden kön-

Fortsetzung von „3-Ring-Circus“
nen (allerdings nicht unter 0).

Manchmal erhalten wir beim **Legen** einen **Platzierungsbonus**, angegeben durch **Symbole** auf unserem **Tableau**, beispielsweise eine **Gratiskarte** von einem der **verdeckten Stapel**. Andere **Symbole** verschaffen uns **"Reisen"**-Symbole, **"Geld"**-Symbole oder **"Podeste"**, was sich positiv auf spätere **Vorführungen** auswirkt. Und damit sind wir schon bei der zweiten **Aktionsmöglichkeit**:

B. Eine Vorstellung geben.

Dies passiert in drei **Schritten**. Zuerst **reisen** wir mit unserem **Zirkuswagen** in eine andere **Stadt**. Die **maximale Anzahl** an **Schritten** entspricht dabei der **Anzahl** an **sichtbaren Reise-Symbolen** auf unserem **Zirkus-Tableau**. Am **Zielort** geben wir dann eine **Vorführung**. In allen **Städten** erhalten wir **Einnahmen** in Höhe der **sichtbaren Geld-Symbole**, indem wir dementsprechend viele **Geldkarten** vom **Stapel** ziehen.

Die weiteren **Vorteile** richten sich dann allerdings je nach **Art** der **Stadt**. In **Kleinstädten** bekommen wir **weitere Einnahmen**, die umso **höher** ausfallen, je **mehr Städte** ohne **bisherige Vorführung** sich in direkter

Nachbarschaft befinden. In **Großstädten** versuchen wir, so viele **Ruhmespunkte** wie möglich zu **markieren**, wofür die **Anzahl** unserer **Podeste** ausschlaggebend ist. **2 weitere Podeste** werden uns **angerechnet**, wenn wir den dort **bevorzugten Artistentypen** in unserer **Truppe** **vorweisen** können. Als **Belohnung** winken zudem **direkte Ruhmespunkte** oder **Ticketkarten**.



Die **Ticketkarten** sind **wichtig**, um die **Vorgaben der Metropolen** erfüllen zu können. Um in diesen **großen Zentren** nämlich **punkten** zu können, brauchen wir einen **spezifischen**, durch eine **Metropolenkarte** definierten **Artisten**, beispielsweise die **Seiltänzerin** (violett) mit dem **Wert 9**. **Zusätzliche Ruhmespunkte** erhalten wir zudem, wenn vor und nach diesem **Artisten** bestimmte **Artisten** dran waren, sich in seiner **Manegenreihe** also **rechts bzw. links** davon befinden. Im **Idealfall** können wir auf diese Weise mit einer **einigen Vorstellung** **18 Punkte** erzielen.

Unabhängig davon, wo

wir unsere **Vorführung** abgehalten haben, ziehen wir anschließend den **Barnum-Wagen** **1 Schritt** gegen den **Uhrzeigersinn** entlang der **äußeren Route** des **Spielplans** voran, wobei er alle **besetzten Kleinstädte** **überspringt**. Dieser **unliebsame Konkurrent** löst eine **Rundenwertung** in einer **Region** aus, sobald er die **dazugehörige Metropole** erreicht. Diese kann uns **Ruhmespunkte** im **Vergleich** unserer **Zelte** mit **jenen** unserer **Mitspieler** bescheren.

Der **Barnum-Wagen** **bestimmt gleichzeitig** auch das **Spielende**, denn sobald er eine **komplette Tour** gefahren und wieder in seiner **Ausgangsmetropole** angekommen ist, endet nach der **entsprechenden Rundenwertung** die **Partie**. In einer **Schlusswertung** erhalten wir schließlich noch **Punkte** für unsere **ausliegenden Artisten** (**Ticketkarten**), sowie für **erfüllte Wertungskarten** auf unserem **Zirkus-Tableau**. Erzielen wir **insgesamt die meisten Ruhmespunkte**, ist uns **tosender Applaus** gewiss.

Fazit

Wenn man die **Bezeichnung** "3 Ring Circus" als ein **Synonym** für einen **Tanz** auf **zwei Hochzeiten**, für **Multi-tasking** auf **verschiedenen Ebenen** interpretiert, passt

Fortsetzung von „3-Ring-Circus“

dies zu den **multiplen Anforderungen** der diesjährigen Kosmos-Neuheit perfekt. Es gibt einige Aspekte zu beachten, und auch die Wege zum Sieg sind durch die unterschiedlichen Möglichkeiten, an Ruhmespunkte zu gelangen, vielfältig.



Das Dilemma fängt schon bei der **Wahl des Ortes** für die nächste Vorstellung an. **Kleinstädte** sind nicht gerade lukrativ, spülen dafür ein bisschen Bares in Form von Geldkarten in die Kasse. Umso mehr, je mehr noch nicht besuchte Kleinstädte in direkter Nachbarschaft liegen. Obwohl Kleinstädte selbst keine direkten Ruhmespunkte bringen, sind sie doch nicht zu vernachlässigen, werden sie doch bei einer Rundenwertung mitgezählt.

Auch für **Großstädte** ist die Zusammenstellung der Zirkustruppe nicht so wichtig. Für die Podestplätze, welche über die Belohnung entscheiden, ist es bloß hilfreich, den dort bevorzugten Artistentypen

vorweisen zu können. Als Belohnung winken ja Ruhmespunkte oder Ticketkarten. Letztere sind es, die wir für Vorführungen in **Metropolen** benötigen, um dort massiv Ruhmespunkte einsacken zu können.

In den **Metropolen** dagegen kommt der **Zusammenstellung unserer Zirkustruppe** eine wichtige Rolle zu und die Anforderungen sind noch wesentlich komplexer. denn nun brauchen wir einen ganz bestimmten Artisten, sowohl in Farbe als auch Wert. Zudem gibt es Extrapunkte, wenn in der entsprechenden Kartenreihe davor eine bestimmte Kategorie (Tier, Akrobat oder besonderer Künstler), und danach eine andere Kategorie an Künstlern auftritt. Zusammen mit diversen Boni und Effekten auf den Karten selbst ergibt dies eine sehr **herausfordernde Aufgabe**, unsere drei Kartenreihen möglichst effektiv zu gestalten.

Und als ob wir nicht schon genug mit der Optimierung unserer Manegenreihen und unserer Aktionen zu tun hätten, spielt die **Interaktion** mit unseren Mitspielern ebenfalls eine wichtige Rolle. Dies fängt schon bei den freien Kleinstädten an, wo wir uns um die besten Orte streiten. In den Großstädten geht's

weiter, da wir uns ja auch dort die besten Plätze sichern wollen. In Metropolen erhalten wir Bonuspunkte, wenn wir dort früher als unsere Konkurrenten aktiv sind. Bei den Rundenwertungen kommt es auf die Mehrheiten in den Regionen an. Und schließlich kommen wir uns auch beim Kartennachschub stets in die Quere, da die Kartenauslage offen ist, und so mancher Artist begehrt ist als die anderen.

Schließlich gibt es noch einen Aspekt, der ebenfalls unsere grauen Zellen beschäftigt: Die **Wertungskarten**. Eine Wertungskarte haben wir bereits zu Spielbeginn auf unserer Hand, zwei weitere erhalten wir als Soforteffekt von Feldern unseres Zirkus-Tableaus. Ausspielen - und somit für die Schlusswertung gültig - können wir eine Wertungskarte immer dann, wenn wir eine Spalte unseres Tableaus vollenden. Je nachdem, wie gut wir eine solche Karte erfüllen, bringt sie uns am Ende 5, 7 oder 10 Ruhmespunkte ein.

Die **Kriterien** für eine Wertungskarte können die Anzahl an Zelten in der angegebenen Region sein, die Anzahl an Podesten oder einer bestimmten Artistenkategorie auf unserem Tableau, die Anzahl an Metropolen, in denen wir eine Vorstellung geben konnten, u. ä. Zwar können wir unsere Strategie - besonders

Fortsetzung von „3-Ring-Circus“

bei der anfangs zugeteilten Wertungskarte - ein wenig an deren Anforderungen richten, für jene Karten, die wir später erhalten, brauchen wir aber auch **etwas Glück**.



Es gibt also **mehrere Möglichkeiten, an Ruhmespunkte zu gelangen**. Die Kunst besteht darin, alles möglichst gut unter einen Hut zu bringen. Die Metropolen belohnen uns stark, wenn die Reihenfolge der Artisten stimmt, die Ticketkarten weisen zwar fixe Punkte auf, es gibt aber noch Extrapunkte, wenn vorher oder nachher eine bestimmte Art von Artist auftritt. Und auch die Wertungskarten gilt es nicht nur freizuschalten, sondern auch deren Vorgaben zu erfüllen.

Daneben kommt es auch sehr auf das **richtige Timing** an. Der "Barnum"-Wagen rückt gnadenlos vor, die Zeit ist knapp. So müssen wir unsere Aktionen geschickt planen. Welche Artisten sammeln wir, und wann? Wann geben wir Vorstellungen, und vor allem in welchen Städten? Da raucht uns schon manchmal der

Kopf, fürwahr ein richtiger "3 Ring Circus"!

Für unterschiedliche Spielerzahlen finden wir übrigens noch - leider leicht verrutschende - **Spielplanauflagen** in der Schachtel. Auf diese Weise sind zu dritt bloß 4 Regionen im Spiel, zu zweit sogar nur 3 Regionen. Dies gewährleistet ausreichend Konkurrenzkampf, sowie eine ungefähr gleiche Anzahl an Spielzügen in jeder Partie. Das **Spielgefühl** bleibt somit jeder Besetzung ziemlich gleich.

Die Spielregel bietet zudem ein **Solo-Spiel** an, welches sich - wie so oft - Solo-Spezialist Dávid Turczy erdacht hat: "Das Große Automa-Spektakel". Hierbei simulieren Automa-Karten die Züge eines "Dummies". Obwohl hier drei Schwierigkeitsgrade geboten werden und das Ganze auch recht gut funktioniert, bin ich kein Freund dieser kartengesteuerten Gegner. Ich habe daher auch lediglich zwei Solo-Partien gespielt, die mich nicht überzeugen konnten, weil es meiner Meinung nach zu mechanisch abläuft und somit keinen Ersatz für ein "richtiges" Spiel darstellt.

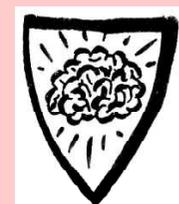
Zusammenfassend betrachte ich "3 Ring Circus" als ein **mittleres Kennerspiel mit interessanten Mechanismen und vielen kniffligen Dilem-**

mata, welches glücklicherweise nicht in Grübelorgien ausartet und daher auch mit einer **Spieldauer** von etwa 90 Minuten in einem recht angenehmen Bereich liegt.

Noch ein paar Worte zum **Thema** Zirkus. Im Spiel kommen heutzutage so verpönte Vorführungen, wie dressierte Tiere vor. Auch wenn ich solche Praktiken ebenfalls nicht gutheiße, gehört dies nun mal zu einem Spiel, welches gegen Ende des 19. Jahrhunderts spielt, einfach dazu. In der Spielanleitung wird explizit darauf hingewiesen, was ich auch befürworte, denn nur mit bewusster Auseinandersetzung mit so einer heiklen Thematik, und nicht mit Ignorieren ("cancel culture") lassen sich Fehler in der Zukunft vermeiden.

Wally

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Ebenfalls ein Spektakel, aber kulturell etwas anspruchsvoller, sind Opern. Passt also auch recht gut zum Thema „Attraktionen“...



Titel: **Lacrimosa**
Art des Spiels: **Deckbau- und Ressourcenmanagementspiel**
Autoren: **Ferran Renalias & Gérard Ascensi**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2023**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren**
Dauer: **ca. 90 Minuten**
Preis: **ca. Euro 55,-**

Einleitung

Als Einleitung für das Spiel "Lacrimosa" (auf deutsch: "Die Tränenreiche") eignet sich sehr gut die Beschreibung auf "Wikipedia":

"Das Requiem in d-Moll (KV 626) aus dem Jahr 1791 ist Wolfgang Amadeus Mozarts letzte Komposition. Obwohl es nur zu etwa zwei Dritteln von Mozart stammt, ist es eines seiner beliebtesten und am höchsten eingeschätzten Werke. Mozart



starb während der Komposition. Da es sich um ein Auftragswerk handelte, vervollständigten Joseph Eybler und Franz Xaver Süßmayr, ein Schüler von Mozart, das Requiem im Auftrag von Constanze Mozart, der Witwe des Komponisten."

Im Spiel übernehmen wir die Rollen von Mäzenen Mozarts, welche versuchen, sein letztes Opus fertigzustellen, seine Werke zu verwalten und die Erinnerung an die größten Momente des Komponisten aufrecht zu erhalten.

Spielbeschreibung

Gleich eines vorweg: Die Spielanleitung hält an der etwas holprigen Spielgeschichte fest und verwendet laufend die gewählte **Terminologie**. Für eine verständliche Spielbeschreibung werde ich jedoch nicht weiter von "Erinnerungen", etc. schreiben. Im Grunde genommen sind alle "Erinnerungskarten" nämlich Aktionskarten, die uns fünf verschiedene Aktionsmöglichkeiten bieten.

Wir erhalten zu Beginn ein **Spielertableau**

und unser **persönliches Material** (Noten-Marker, Zählsteine, Geldbörse und Wappen), welches wir auf die dafür bestimmten Felder platzieren. Unsere 10 **Startkarten** bestehen aus 9 Aktionskarten, die wir gut mischen und als Nachziehstapel verdeckt links neben unser Tableau legen, sowie einer Opus-Karte, die wir aufgedeckt rechts von unserem Tableau auslegen.

Der große **Spielplan** zeigt mittig eine Karte von Europa mit Mozarts Reisezielen. Am oberen Rand befinden sich sechs Felder, auf die neue Opus- und Aktionskarten von einem - zu Beginn eigens gebildeten - **Epochenstapel** offen ausgelegt werden. Am unteren Rand wiederum steht die unvollendete Partitur des **Requiem**s, unterteilt in fünf Sätze (Kyrie, Sequentia, Offertorium, Sanctus und Agnus Dei).

Eine Partie "Lacrimosa" verläuft über **5 Runden**, gegliedert in die Hauptphase mit jeweils 4 Spielzügen und einer anschließenden Verwaltungsphase.

In der **Hauptphase** ziehen wir vor jedem Spielzug zuerst Karten unseres Nachziehstapels, bis wir 4

Fortsetzung von „Lacrimosa“

Karten auf der Hand haben. Nur für den 4. und letzten Zug jeder Runde stehen uns bloß 3 Karten zur Verfügung. Danach wählen wir eine unserer Handkarten und schieben sie in den **Aktions-Bereich** am oberen Rand unseres Tableaus, eine zweite Karte nach Wahl kommt in den **Einschub im Story-Bereich** am unteren Rand unseres Tableaus.

Danach führen wir die Aktion der oben eingeschobenen Karte aus. Es gibt **fünf verschiedene Aktionen**, aus denen wir - natürlich abhängig von unseren Handkarten - wählen können:

1. Opus in Auftrag geben.

Wir wählen eine der offen ausliegenden Opus-Karten vom Spielplan, indem wir die Kosten bezahlen. Neben ein paar Dukaten braucht es dafür auch ein paar **schwarze "Talent"-Storypunkte**, die wir entweder mit entsprechenden Story-Scheiben begleichen und/oder von der entsprechenden Zählleiste auf unserem Tableau abziehen. Die Opus-Karte kommt offen rechts neben unser Tableau, danach ergänzen wir die Auslage wieder, indem wir die Karten auf der Auslage nach rechts schieben und die leeren Karten auffüllen.

2. Opus aufführen oder verkaufen.

Ein rechts offen neben unserem Tableau liegendes Opus können wir mit dieser Aktion "**aufführen**", was uns einige Dukaten bringt. Da jedes Opus nur einmal pro Runde aufgeführt wer-



den kann, drehen wir die Karte um 90 Grad. Wir können ein Opus aber auch gleich "**verkaufen**", was uns neben direkten Siegpunkten auch ein ständiges Einkommen beschert (unser Marker auf der Einkommensleiste wird entsprechend angepasst). Auch für diese Aktion benötigen wir die angegebene Zahl an "**Talent"-Storypunkten**.

3. Reisen.

Mit dieser Aktion bewegen wir die Mozart-Figur auf der Karte von Ort zu Ort. Für die Bewegung sind auf jeder Verbindung zwischen 2 Städten die erforderlichen Kosten in Dukaten aufgedruckt. Am Zielort sind dann zusätzlich noch die auf dem Ortsplättchen angegebenen **roten "Reise"-Storypunkte** zu entrichten. Für ein Stadtplättchen erhalten wir sofort die angegebene Belohnung. In

drei Städten - Wien, London und Paris - erhalten wir hingegen das ausliegende Königshofplättchen, welches uns am Spielende wertvolle Siegpunkte bringen kann.

4. Am Requiem arbeiten.

Für diese Aktion werden - neben ein paar Dukaten - die **weißen "Kompositions"-Storypunkte** benötigt. Wir wählen ein leeres Instrumentenfeld in einem Satz des Requiem auf dem Spielplan, das wir in Auftrag geben wollen. Dabei steht uns jeweils einer

von zwei Komponisten zur Auswahl. Mit einem passenden Notenmarker (Achtel- oder Sechzehntelnoten-Seite) halten wir fest, für welchen Komponisten wir uns entschieden haben. Wir erhalten dafür das entsprechende Komponisten-Plättchen, zusammen mit der dazugehörigen Belohnung.

5. Erinnerungen aufschreiben.

Diese Aktion erlaubt uns, eine neue Aktionskarte aus der offenen Auslage zu erwerben, wofür wir neben Dukaten **beliebige Story-Punkte** aufwenden müssen. Die neue Karte tauschen wir sofort gegen jene Karte aus, die wir in diesem Spielzug in den Story-Bereich eingeschoben haben. Die "alte" Karte hingegen wird für diese Partie nicht mehr benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.

Fortsetzung von „Lacrimosa“

Nach unserem vierten Spielzug endet die Hauptphase. In der **Verwaltungsphase** stellen wir zuerst alle Zählsteine auf unseren drei Story-Leisten auf Null, bevor wir unser **Einkommen** - so wohl auf unserer Einkommensleiste als auch auf allen vier Karten in unserem Story-Bereich - erhalten. Ehe die nächste Runde beginnt, wird schließlich noch die Kartenauslage mit Karten der neuen Epoche erneuert.

Nach fünf Runden endet die Partie. Zu unseren während der Partie gesammelten Siegpunkten kommen in einer **Schlusswertung** noch folgende Punkte hinzu: Punkte für erfüllte Königshofplättchen, wobei jedes dafür verwendete Element (Opus, Instrumentenstimme, etc.) nur für ein einziges Plättchen gelten darf. Punkte für unsere Notenmarker im Requiem-Bereich, wobei der Wert hierfür höher ausfällt, wenn der gewählte Komponist in diesem Satz häufiger vertreten ist. Und ein paar vereinzelte Pünktchen gibt's auch noch für verbliebene Dukaten und übrige Storypunkte. Ist unser Zählstein schlussendlich auf der Punkteleiste am weitesten vorn, haben wir den höchsten Beitrag für das Andenken Wolfgang Amadeus Mozarts geleistet, und gewinnen folglich die Partie.

Fazit

Ich tue mich etwas schwer, "Lacrimosa" richtig einzuordnen, zu katalogisieren. Es ist auf jeden Fall ein **kartengesteuertes Spiel**, denn mit den Karten legen wir einerseits fest, welche Aktionen wir in der Hauptphase durchführen können (oberer Einschub im Aktionsbereich), andererseits welche Einnahmen wir in der Verwaltungsphase erhalten (unterer Einschub im Story-Bereich). Schon hier gilt es, uns zu entscheiden, welche Karte wir auf welche Weise verwenden wollen.

Auch die Aktionen selbst eröffnen uns **verschiedene Wege**, die wir sorgfältig auf ihren Nutzen abwägen müssen. So bringt uns Reisen nicht nur zum Teil recht vorteilhafte Soforteffekte, sondern wir können dadurch vor allem auch die wertvollen Königshof-Plättchen erlangen, die uns in der Schlusswertung - ihre Erfüllung vorausgesetzt - eine Menge Siegpunkte bringen. Wir müssen halt nur darauf achten, die passenden Elemente, wie bestimmte Opus-Karten oder eine Beteiligung an der Vollendung des Requiems, vorweisen zu können.

Ein weiterer wichtiger

Punkteliieferant für die Schlusswertung sind die Notenmarker, die wir für die **Vollendung des Requiems** eingesetzt haben. Während auf allen Königshof-Plättchen ein fixer Punktebetrag angegeben ist, hängt die Punkteausbeute bei den Notenmarkern davon ab, ob der entsprechende Komponist die meisten Instrumentenstimmen zu diesem Satz beigetragen hat oder nicht. Haben wir uns der Mehrheit



angeschlossen, erhalten wir deutlich mehr Siegpunkte als für den anderen Komponisten, beispielsweise im 4. Satz ("Sanctus") 6 Punkte pro Marker gegenüber 3 Siegpunkten.

Jedes **Opus**, welches wir in Auftrag geben, bringt uns - egal ob Oper, Kirchenmusik, Symphonie oder Kammermusik - direkte Siegpunkte. Daneben können uns Opus-Karten aber auch mit einer weiteren Aktion einen Zusatznutzen verschaffen. Führen wir ein Opus später mal auf, bringt es uns ein paar Dukaten, ein willkommener Obolus, nachdem wir ja immer wie-

Fortsetzung von „Lacrimosa“

der für Aktionen Geld aufwenden müssen. Verkaufen wir ein Opus hingegen, erhöht sich unser Einkommen auf der Einkommensleiste, und liefert uns obendrein noch den einen oder anderen Siegpunkt extra.

Alle Aktionen sind **aufgeschickte Weise miteinander verwoben**. Es ist daher kaum möglich oder überhaupt sinnvoll, sich nur auf eine Aktion zu konzentrieren. Wir können zwar vielleicht eine der möglichen Aktionsmöglichkeiten vernachlässigen, zum Beispiel ganz auf das Mitwirken am Requiem zu verzichten und versuchen, stattdessen durch Reisen und Opus-Aufträge ausreichend Punkte zu sammeln. Aber durch die erwähnte Vernetzung sind zumindest immer zwei Dinge notwendig.

Zudem brauchen wir, um eine Aktion durchführen zu können, ja auch **Story-Punkte**. Die Aktionskarten sind derart gestaltet, dass im unteren Bereich jene Symbole vertreten sind, die wir für die im oberen Bereich angeführten Aktion(en) bräuchten. Diese sicher mit Absicht gewählte Verteilung sorgt dafür, dass wir zwangsläufig auch Story-Punkte einer weniger

benötigten Art erhalten. Da es am Ende jeder Runde außerdem einen **"Epochenbonus"** für eine bestimmte Aktion gibt, und um keine Story-Punkte sinnlos verfallen zu lassen, werden wir wohl doch immer wieder mal auf eine nicht geplante Aktion ausweichen.



Welche Aktionskarten uns in weiteren Runden zur Verfügung stehen, können wir tatsächlich etwas steuern, durch einen **"Deckbau"**-ähnlichen Mechanismus. Wir verfügen zwar anfangs alle über den gleichen Kartensatz, mit der Aktion "Erinnerungen aufschreiben" können wir aber **neue Aktionskarten** aus der offenen Auslage erwerben und gleichzeitig eine andere Karte ganz aus unserem Deck entfernen. Die "Erinnerungskarten" aus den Epochenstapeln bieten uns im Aktionsbereich entweder verbesserte Aktionen oder sogar zwei Aktionen auf einer und derselben Karte. Auch im Story-Bereich sind sie wesentlich besser, und bringen uns höhere Einnahmen und sogar Siegpunkte. Je nachdem, welche Karten

wir neu aufnehmen und welche wir aussortieren, können wir unser Deck unseren individuellen Anforderungen und unserer Strategie anpassen.

Ein paar Worte noch zur **Interaktion**. Diese ist interessanterweise in jedem der drei Hauptbereiche anders. Während das Aufführen von Opera (das korrekte Plural von "Opus") eher solitär ist, da jeder für sich sammelt, sind die beiden anderen Bereiche deutlich interaktiver. Beim Reisen wird ja eine Mozart-Figur von allen Spielern bewegt,

sodass wir uns dabei des öfteren in die Quere kommen. Durch die zufällige Verteilung der Stadt- und Königshof-Plättchen geschieht dies eher situativ-opportunistisch. Beim Arbeiten am Requiem ist hingegen die Interaktion am höchsten, da wir hier stets versuchen, Notenmarker bei jenen Komponisten zu setzen, die damit die **Mehrheit** erzielen. Die Beschränktheit der einzelnen Instrumentenstimmen, sowie die teils attraktiven Belohnungen erfordern dabei besonders sorgfältige Planung und taktisches Agieren.

Die beiden Spieleautoren haben auch an einen **Solo-Modus** gedacht. Bei diesem tritt der Solist gegen Schikaneder an. Seine Aktionen werden durch Solisten-

Fortsetzung von „Lacrimosa“

Karten gesteuert, wobei es drei Schwierigkeitsgrade gibt. Dies funktioniert zwar alles ganz gut, doch ich bevorzuge bei weitem Partien zu zweit und zu dritt. Etwas weniger hingegen Partien in Vollbesetzung, da die Spieldauer dann - ohne nennenswerten Mehrwert - leicht über zwei Stunden gehen kann.

Das **Spieldmaterial** ist reichhaltig, fast schon opulent. Auch die Materialqualität weiß zu überzeugen. So verfügen etwa die double-layer-Tableaus oben und unten über praktische Einschübe für die Karten. Dazu gibt's noch jede Menge Karten, Plättchen und auch

zahlreiche Holzteile. Die **Grafik** wird hingegen mancherorts kritisiert. Ich persönlich finde das Schachteldesign nicht allzu attraktiv, das Cover der Spielanleitung schlichtweg misslungen. Alles andere jedoch - speziell der Spielplan und die Karten - ist ausgesprochen schön illustriert und fängt mit seiner barocken Gestaltung den Geschmack jener Zeit sehr gut ein. Insgesamt ist „Lacrimosa“ zwar kein Meisterwerk wie von Mozart, vielmehr ein solides Kennerspiel wie von Salieri.

Wacky



Game News - Wertung



Meeple Circus
Zirkus-Film
von: Cédric Millet
Pegasus Filme 2018
Dauer: 45 Minuten

Der Film-Tipp des Monats

Der Zirkus übt seit Jahrzehnten eine große Anziehungskraft aus, nicht nur auf Kinder. Regisseur Cédric Millet hat sich dieses Themas angenommen und zeigt uns in seinem unterhaltsamen Streifen die Versuche verschiedener Wanderzirkusse, das Publikum durch waghalsige, akrobatische Darstellungen anzulocken und zu begeistern, um Ansehen zu erlangen. Wie der Regisseur den Faktor „Geschicklichkeit“ in das Geschehen integriert hat, ist dabei ganz große Klasse.



„Meeple Circus“ besticht dabei auch durch eine tolle Ausstattung, und der mitgelieferte Soundtrack schafft eine tolle Atmosphäre. Kein Wunder also, dass bereits zwei Sequels in unseren Kinos erschienen sind. Prädikat: Sehr Sehenswert!



Impressum

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

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, donnerstags am Monatsende.

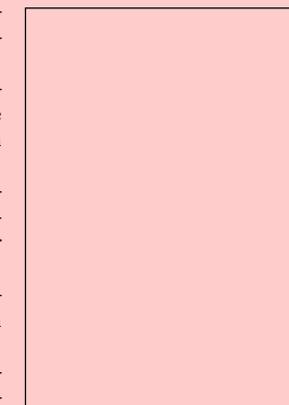
© 2025 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Ritter der Knobeldrunde

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 Spieleturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spieleschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen

* Entwicklung neuer Spielideen
* Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
* auch in facebook vertreten



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 Haus-

nummern näher nach Linz gerückt, genauer gesagt in die Wiener Straße Nr. 95. An seinem **Online-Spielversand**, 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 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.

Wacky