

KNOBELRITTER UNVERBLÜMT !

Nach der Fauna geht's nun am 1.10. um die Flora !



394. Ausg. 25. Sept. '25
Auflage 100 Stück (!)
35. Jg., Abo 15 Euro



Knobelpreis 2025

Jetzt ist es bald wieder soweit: Die Knobelritter kürzen das ihrer Meinung nach beste taktische Spiel des Jahrgangs 2024/25.

In der nächsten Ausgabe präsentieren wir eine (unvollständige) Aufstellung möglicher Kandidaten in alphabetischer Reihenfolge, für die bereits ab nächstem Spieleabend in zwei Wahlgängen abgestimmt werden kann.



Liebe Floristen,

der Herbst zieht ins Land, die "blütenreich"e Zeit neigt sich dem Ende zu. Damit wir dem Trübsal aus grauem Wetter und brauner Vegetation etwas entgegen setzen können, müssen wir uns rechtzeitig um den Import bunter Frischware kümmern.

Seit einigen Jahren fusionieren immer wieder mehrere Importeure von Schnittblumen. Solange sich der Zusammenschluss für den Endverbraucher durch Synergieeffekte positiv auswirkt, gibt es daran auch nichts auszusetzen. Wir sollten aber genau darauf achten, dass sich kein Quasi-Monopol bildet. "Die Blumenstraße" als Analog zur neuen Seidenstraße, die mit

Preisdumping, ignorierten Sicherheitsvorschriften und gefälschten Prüf- und Zertifikats-Zeichen unseren Markt unterwandert, wollen wir nicht.

Als kleiner "Botanicus" haben wir leider nur die Wahl im Zweifelsfall teurer einzukaufen, um auf Dauer unsere Existenz zu sichern. Zum Glück gibt es derzeit wieder einen kleinen Trend zu heimischen Pflanzenhobbys, die uns Einzelhändler mit einer höheren Marge beglücken.

Einen Überblick über bewährte und neue Wege zum florierenden Geschäft gibt uns Meisterflorist Franky am Mittwoch, den 1. Oktober ab 18:00 Uhr im Trauner Blumenhof.

In diesem Sinne, ein Hoch auf den "Bonsai"!



Neues vom Trauner Spielekreis



Hall of Games

Aus Platzmangel gibt's unsere „Ruhmeshalle“ diesmal an ungewohnter Stelle bei den News. Es hat sich aber auch recht wenig getan, denn nach wie vor win-ken BOMB BUSTERS (1.). BOTANICUS und MEN NEFER (gleichauf 2.) von der Spitze. ENDEAVOR und CIVOLUTION konnten sich als ex aequo 4. etwas verbessern.

ritter der knobelrunde

Somit steht zumindest BOMB BUSTERS kurz vor dem Aufstieg in die „Hall of Games“. BOTANICUS könnte ihm ein Monat später folgen, während es für BIER PIONIERS und PATH OF CIVILIZATION noch schlimmer aussieht. Noch schlechter war es für DIE WANDELNDEN TÜRME, welche endgültig aus der Wertung fielen und Platz für LIFE OF THE AMAZONIA als Neuvorschlag machen.

Die Wertung:

1. Bomb Buster	18
2. Botanicus	13
Men Nefer	13
4. Endeavor	11
Civolution	11
6. SETI	10
7. Das Unbewusste	8
8. Castle Combo	7
9. Bier Pioniere	5
10. Trio	4
11. Path of Civiliz.	3

Vorschlag: Life of the Amazonia (2 x)

Hall of Games

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

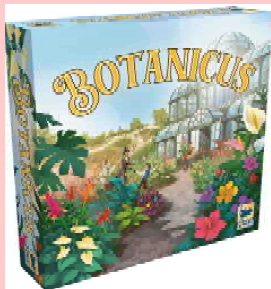
Bitte auch die Möglichkeit nutzen, über die WhatsApp-Gruppe mitzuvoten.

Spiel-Termine im Oktober 2025

1.10. Knobelritter Traun
4.10. Würfelschänke Ried
8.10. Knobelritter Traun
10.10. Keferfeld-Oed
11.10. Frankviertel
14.10. Stammt. Marchtrenk
14.10. Spielewand Pasching
15.10. Knobelritter Traun
16.10. Stammtisch Oftering
18.10. Brettspielfr. Griesk.
22.10. Knobelritter Traun
22.10. Stammtisch Thening
23. - 26.10. Spiel 2025
Messe Essen (D)
24.10. Auwiesen
25.10. Otel, Vöcklabruck
25.10. Solar City Pichling
29.10. Knobelritter Traun

Game News - Spielekritik

Wenn ein Spiel schon „Botanicus“ heißt, dann kann man wohl davon ausgehen, dass es recht gut zum Thema „Blumen“ passen könnte, oder?



Titel: **Botanicus**
Art: **Aktionswahlspiel**
Autoren: **Vieri Masseini & Sam. Tabellini Ferrari**
Verlag: **Hans im Glück**
Jahrgang: **2024**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **45 bis 60 Minuten**
Preis: **Euro 45,90**

Einleitung

Hast du einen grünen Daumen? Bringst du jede Steppe zum Blühen und kannst deinen Balkon in eine florierende Oase verwandeln? Oder sieht dein Garten eher wie die Wüste Sahara aus?

Im Spiel „Botanicus“ stellst du deine Fähigkeiten als Gärtner unter Beweis und versuchst, mit deinen Blumenbeeten die Aufmerksamkeit und Bewunderung von interessierten Besuchern zu erlangen, um schlussendlich als talentierter Gärtner zu triumphieren.



Spielbeschreibung

Dein Garten ist allerdings anfangs noch völlig leer, alle Beete deines **Spieler-tableaus** sind unbepflanzt und warten auf deine fachkundigen Hände. Zwischen den Beeten verlaufen Wege, auf denen du deine Gärtnerfigur bewegen kannst, was auch notwendig ist, weil diese nur die gerade erreichbaren, also diagonal angrenzenden Beete bearbeiten kann.

Rechts der Beete befinden sich die **Aufträge**, die du mit deinen Pflanzen in der entsprechenden Reihe erfüllen sollst. Sie symbolisieren die Schaulustigen, die in deinen Garten kommen. Auf dem Tableau aufgedruckt sind die Standard-Aufträge, dazu bekommst du noch fünf zufällige besondere Aufträge, von denen du nach Belieben jeder Reihe einen zuteilst.

Für die Gestaltung hast du allerdings nur ein bescheidenes Budget von gerade mal 6 Münzen. Auf die drei Leisten des **Spielplans** stellst du die entsprechenden drei Spielfiguren deiner Farbe: einen Geldsack, eine Schubkarre und eine Schaufel. Deine **Blume** kommt hingegen auf das Startfeld des Ak-

tionsbereichs in der unteren Hälfte des Plans.

In deinem **Spielzug** darfst du zuerst deinen Gärtner bewegen (1.), indem du für jeden Schritt eine Münze bezahlst. Außerdem darfst du in dieser Phase - sofern du eine hast - 1 Gartenkarte ausspielen, für die du dann entweder 3 Münzen erhältst oder gegen Abgabe von 2 Münzen die darauf abgebildete Aktion durchführst.

Danach setzt du deine Blume auf ein **Aktionsfeld** der nächsten Spalte (2.) und führst die darauf abgebildete(n) Aktion(en) in beliebiger Reihenfolge aus. Die Position der Blume legt gleichzeitig auch die **Spielerreihenfolge** für den nächsten Spielzug fest.

Folgende **Aktionen** kannst du - je nach Symbol - auf diese Weise ausführen:

- * Geld erhalten
- * Siegpunkte erhalten
- * Pflanzen einpflanzen
- * Pflanzen gießen
- * Gärtner bewegen
- * Gartenkarte ziehen
- * Tier erhalten
- * Vorrücken auf einer der drei Leisten

Die **Pflanzen gibt es in vier Stufen**. Die Stufe I

Fortsetzung von „Botanicus“

(gelb) zeigt den Samen der Pflanze, die Stufe II (rot) sind die Sprösslinge, Stufe III (grün) sind bereits ausgewachsene Pflanzen, und Stufe IV zeigt die Pflanze in voller Blüte. Beim **Einpflanzen** nimmst du ein entsprechendes Plättchen und setzt es mit deinem Gärtner auf ein freies - natürlich diagonal angrenzendes - Beet ein. Beim **Gießen** darfst du eine angrenzende Pflanze um eine Stufe aufwerten, etwa von Samen auf Sprössling.

Die drei Leisten, auf denen du vorrücken kannst, bringen dir unterschiedliche Vorteile. Auf der **Geldleiste** kommst du logischerweise an neue Münzen ran. Die **Schubkarrenleiste** hilft dir vornehmlich, Pflanzen zu gießen, also auf die nächsthöhere Stufe zu ändern. Auf der **Schaufelleiste** wiederum sind vorwiegend neue Pflanzen abgebildet, die du - den Regeln folgend - direkt einsetzen kannst. Erreichst du das **Ende einer Leiste**, erhältst du sofort Siegpunkte und setzt die entsprechende Figur wieder an den Anfang der Leiste zurück.

Deine Aufgabe ist es ja, **Aufträge** zu erfüllen. Auf deinem Tableau sind direkt **Standard-Aufträge** abge-

bildet, die einer Reihe zugeordnet sind. Du kannst einen Auftrag zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb deines Zuges erfüllen, jeden Auftrag allerdings nur 1 Mal. Erst nachdem du einen Standard-Auftrag erfüllt hast, legst du den rechts davon platzierten **besonderen Auftrag** drauf. Jeder erledigte Auftrag bringt dir sofort die angegebenen Punkte.



Nach 8 Spielzügen endet die erste Runde. Die Blumenplättchen werden umgedreht, danach wird auf dieselbe Weise eine zweite Runde gespielt. Zum Abschluss darfst du noch genau eine allerletzte Aktion auf einer der 3 Leisten durchführen, bevor die **Partie endet**.

In einer **Schlusswertung** erhältst du noch Extrapunkte für vollständig bepflanzte Spalten deines Gartens (dabei zählt die höchste Stufe jeder Spalte), sowie noch 1 Siegpunkt für je 3 Münzen. Erzielst du schlussendlich die **höchste Punktezahl**, hast du dich als bester Gärtner erwiesen.

Fazit

Ich habe mich schon gefragt (und mir als verhin- derter Spieleautor auch schon ein paar Gedanken darüber gemacht), wann der Grundmechanismus von „Kingdomino“ - Plättchenwahl mit **gleichzeitiger Festlegung der Spielreihenfolge** für den nächsten Spielzug - mal in einem ande- ren Spiel Einzug finden wird. In „Botanicus“ wurde dieses Spielelement wieder aufgegriffen und - meiner Meinung nach - in ein passendes Konzept eingebettet.

Hier bestimmst du mit der gewählten Aktion, **wann** du im darauffolgenden

Spielzug an die Reihe kommen möchtest. Die Reihenfolge ist insofern wichtig, als dass du ohne Zusatzkosten die gewünschte Aktion durchführen kannst. Ist ein beabsichtigtes Aktionsfeld hingegen schon besetzt, kostet es dich üblicherweise **drei Geld pro Blume, die sich bereits dort befindet**.

Außerdem kannst du in so einem Fall auch nicht die eventuell ursprünglich auf dem Feld abgebildete, aber nun abgedeckte Aktion nutzen. Immerhin bringt dir das Draufsetzen den Vorteil, im nächsten Spielzug vor den darunter befindlichen Blumen dran zu sein. Ein -

Fortsetzung von „Botanicus“

wie ich finde - interessanter Aspekt. Dem **richtigen Timing** kommt hier also eine große Bedeutung zu.

Die **meisten Aktionen drehen sich natürlich ums Gärtnern**. Sowohl auf den beiden unteren Leisten - die Schubkarren-Leiste und die Schaufel-Leiste - als auch auf den Aktionsfeldern bzw. den darauf liegenden Blumenplättchen findest du die Aktionen „Einpflanzen“ und „Gießen“, mit denen du deine Beete so richtig zum Blühen bringst.



Leider steht deine Gärtner-Figur oft nicht dort, wo du sie sinnvoll gebrauchen kannst, weshalb du sie immer wieder mal **bewegen** musst. Dies kann entweder durch den Einsatz von **Münzen** zu Beginn deines Zuges passieren, oder mit einer (kostenlosen) Bewegungsaktion. Um dir allfällige Kosten leisten zu können, musst du ab und zu auch Münzen sammeln, was du auf der Geld-Leiste oder auf manchen Aktionsfeldern tun kannst. Jedenfalls ist alles zusammen **recht gut miteinander verzahnt**, aber beileibe nicht kompliziert.

Du gärtnerst aber nicht bloß des Gärtnerns Willen. Unsere Leistungsgesellschaft erlaubt kein zweck-

entfremdetes Handeln, sondern verlangt nach Vergleichbarkeit. In deinem Falle sind es schaulustige Besucher, die deinen Garten bewerten, und zwar in Form von **Aufträgen**. Diese bringen dir im Laufe einer Partie rund die Hälfte der Gesamtpunkte, weshalb du selbstverständlich ver-

suchst, den Vorstellungen deiner Besucher zu entsprechen. Jeder Reihe ist bereits fix ein Standard-Auftrag zugeordnet. Konntest du diesen erfüllen, wird der rechts davon liegende Auftrag drauf platziert. Du solltest daher deine anfangs zufällig erhaltenen Aufträge geschickt und sinnvoll den fünf Reihen zuteilen, um Synergien zu nutzen und Aktionen zu sparen.

Auch für die **Schlusswertung** werden deine bepflanzten Beete herangezogen. Nun sind es volle Spalten in deinem Garten, die gewertet werden. In jeder Spalte, die du komplett bepflanzt hast, suchst du nach der Pflanze mit der höchsten Stufe. Je höher die Stufe, umso mehr Punkte erhältst du dafür. Auf diese

Weise sind für dich ebenfalls recht viele Siegpunkte möglich.

Es geht für dich also hauptsächlich darum, die Reihen und Spalten deines Garten optimal zu bepflanzen. Während einer Partie kannst du **weitere Punkte** erzielen. So bekommst du jedes Mal, wenn du auf einer Leiste das letzte Feld erreichst, ein paar Punkte, sowie für jedes Tier, welches du im entsprechenden Bereich unseres Tableaus platzierst. Insgesamt ist „Botanicus“ auf diese Weise ein taktisch orientiertes

Spiel im **gehobenen Familienspielsegment**, welches gezieltes Vorgehen auf verschiedenste Weise belohnen kann.

Für eine größere Herausforderung haben die beiden Autoren aber auch noch ein **Expertenspiel** inkludiert. Im Wesentlichen bietet dieses vier Änderungen gegenüber dem Grundspiel. Es wird die Rückseite des Spielplans mit geringfügig anderen Feldern herangezogen. Du erhältst nun ein individuelles Gartentableau, das sich durch die Anordnung der Beete, der Startpositionen des Gärtners und der Startaufträge deutlich von den anderen unterscheidet. Zu Beginn zufällig erhaltene Spielendekarten zwingen zu mehr Planung und zu fast schon

Fortsetzung von „Botanicus“

strategischem Vorgehen. Und den Tierfiguren kommt letztlich eine größere Bedeutung zu, weil sie einerseits Beete blockieren, beim Freischalten andererseits besondere Vorteile bringen.

Das **Spielmaterial** ist - sowohl was die Qualität als auch die grafische Gestaltung anbelangt, tadellos: viele Holzteile und stabile Kartenteile (Plättchen, Pläne, Tableaus). Bemerkenswert ist jedoch der Verzicht auf jedwedes Plastik, gleichermaßen in der Verpackung wie in der Unterbringung des Spielmaterials. Statt Zipptütchen findest du

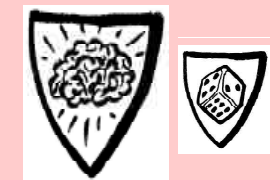
hier **Faltschachteln** vor. Die umweltschonende Produktion - alles wurde zudem in Deutschland hergestellt! - wirkt sich dann zwar etwas auf den Preis aus. Ich persönlich finde es allerdings sehr gelungen, die Faltschachteln sorgen sogar für mehr Ordnung im Inneren der Box als es Zipptütchen schaffen. Auf der Rückseite der Spielanleitung findest du als botanisch Interessierter übrigens noch Informationen über alle im Spiel enthaltenen Pflanzen der Stufe IV.

Die **angenehme Spieldauer** - sowohl das Grundspiel als auch das Expertenspiel sind in knapp

einer Stunde gespielt - trägt ebenfalls zum positiven Gesamteindruck bei, weshalb ich „Botanicus“ **uneingepfehlen** kann.

Wally

Game News - Wertung



Game News - Spielkritik

Okay, ich habe ein wenig geschummelt, denn im nachfolgenden Spiel geht's nicht um Blumen, sondern um (kleine) Bäume...



Titel: **Bonsai**
Art des Spiels: **Legespiel**
Autoren: **Martino Chiachiera, Massimo Borzi & Rosaria Battiato**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2023**
Spielerzahl: **1-4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 40 Minuten**
Preis: **Euro 34,90**

Einleitung

Meditieren oder Kultivieren, das ist die Entscheidung, die du in jedem Spielzug im Legespiel „Bonsai“ treffen musst. Gelingtes dir, den beeindruckendsten Bonsai wachsen zu lassen, dann darfst du ihn im Kaiserlichen Garten ausstellen und gewinnst die Partie.

Spielbeschreibung

„Bonsai“ ist ein **kartengesteuertes Legespiel**. Zu Spielbeginn erhältst du eine Pflanzschale,

in der schon ein kleiner Bonaistamm angelegt ist. An diesen Stamm legst du nun im Laufe des Spiels weitere Bonsai-Plättchen an. Es gibt Stamm-, Blätter-, Blüten- und Frucht-Plättchen. Ebenfalls erhältst du ein kleines Tableau, an dem Du die Karten anlegst, die du im Laufe des Spiels bekommst.

Es gibt **5 verschiedene Kartentypen**:

***Werkzeug-Karten** erlauben dir dein Vorrat-Limit



Fortsetzung von „Bonsai“

von Bonsai-Plättchen zu erhöhen. Sie werden links an dein Tableau angelegt.

* **Wachstums-Karten** zeigen an, welche Bonsai-Plättchen du anlegen darfst. Sie werden rechts an dein Tableau angelegt.

* **Helfer-Karten** erlauben dir, sofort zusätzliche Plättchen anzulegen.

* **Meister-Karten** erlauben dir, sofort zusätzliche Plättchen zu nehmen.

* **Punkte-Karten** haben keinen direkten Effekt, sie bringen am Spielende Punkte.



Die Position, von der du die jeweilige Karte nimmst, ermöglicht es dir, weitere Bonsai-Plättchen zu erhalten.

Wenn du am Zug bist, wählst du 1 von 2 Aktionen aus: entweder **meditierst** du, das heißt, du nimmst dir eine Karte aus der Kartenauslage und die entsprechenden Bonsai-Plättchen oder du **kultivierst** und legst Bonsai-Plättchen aus deinem Vorrat an deinen Bonsai an. Die Anzahl deiner Wachstumskarten zeigt an, wie viele und welche Plättchen du legen darfst. Beim rechten Beispiel darfst du 7

Plättchen anlegen, 2 Stamm-Plättchen, 2 Blätter-Plättchen, 1 Blüten-Plättchen und 1 Frucht-Plättchen sowie ein Plättchen deiner Wahl. Da du bereits 1 Werkzeugkarte links liegen hast, darfst du auch 7 Plättchen in deinem Vorrat haben.

Daneben gilt es noch, sogenannte **Zielflättchen** zu erfüllen, die beispielsweise für eine erreichte Anzahl gelegter Früchte Zusatzpunkte bringen.

Sobald die letzte Karte vom Nachziehstapel aufgedeckt ist, sind alle noch einmal am Zug. Danach endet das Spiel und die Punkte werden mit Hilfe des Wertungsblocks zusammengezählt.

Fazit

„Bonsai“ ist ein absolut **ruhiges Spiel**. Super geeignet, um nach einem stressigen Tag runter zu kommen. Da jeder nur seinen eigenen Bonsai baut, gibt es **kaum Interaktion** - sehr meditativ - das muss man mögen.

Das **Spielmaterial** ist sehr ansprechend gestaltet. Die Karten sind hübsch illustriert und die Bonsai-Plättchen sind von guter Qualität. Darüber hinaus sind die Plättchen auch noch so designed, dass die **Anlegere-**

geln deutlich werden: Blätter müssen an den Stamm gelegt werden, Blüten an einer Seite an die Blätter, Knospen müssen zwischen zwei Blätter-Plättchen liegen - das ist sehr clever gelöst. Zur Vollständigkeit gibt es noch für alle einen Überblick, was wie viele Punkte bringt und zur Abrundung einen kleinen Wertungsblock - an alles gedacht.

Die **Regeln** sind gut erklärt, so dass sofort losgespielt werden kann. Zusätzlich werden Regeln für Fortgeschrittene angeboten. Auch die verschiedenen **Zielkarten** versprechen abwechslungsreiche Spiele, deren Schwierigkeit gesteigert werden kann. Wird zu zweit gespielt, wird die Auslage angepasst, zusätzlich gibt es auch noch einen **Solo-modus**. Abgerundet wird das Ganze dann noch mit Informationen zu den Ursprüngen des Bonsai, dessen Pflege und der Vorstellung verschiedener Grundstilarten. Spaßeshalber könnten dann am Ende die während des Spiels entstandenen Bonsais mit diesen verglichen werden.

Wie der eigene Bonsai am Ende des Spiels aussehen wird, ist schon etwas eine **Glückssache**. Denn die Kartenauslage bietet nicht immer das, was man braucht. Das Limit zu Beginn mit nur 5 Bonsai-Plättchen ist schon sehr einengend, so dass sehnsüchtig darauf gewartet

Fortsetzung von „Bonsai“

wird, eine Werkzeug-Karte zu erhalten, die das eigene Limit erhöht.



Ein netter Kniff bei der Kartenauswahl sind die **Punkte-Karten**, die am Ende zusätzliche Punkte für beispielsweise jede Meisterkarte oder jede Bonsai-Frucht bringen. Da kann eine Menge zusammenkommen.

Auch wenn die Lege-regeln recht einfach und auch anschaulich sind, solltest du im Hinblick auf die Punktwertung schon einiges beachten. So gibt es für die Blüten am meisten Punkte, wenn sie nur an einer Seite am Baum wachsen. Auch die ausliegenden **Zielflättchen** sind nicht außer Acht zu lassen. Es gibt sie in 5 verschiedenen Farben, pro Runde werden aber immer nur 3 Farben ausgelegt. Das Besondere ist aber, dass du sie nur in dem Moment nehmen darfst, in dem du die vorgegebenen Bedingungen erfüllst. Legst du also deine dritte Frucht, musst du dich entscheiden, ob du dir jetzt sofort die 9 Punkte sicherst, oder ob du darauf spekulierst, die

nächst höhere Bedingung zu erfüllen und mehr Punkte einzukassieren, denn du darfst nur ein Zielflättchen pro Farbe besitzen.

keitsgraden. Wer jedoch Strategie, Interaktion und Spannung sucht, der sollte besser die Finger davon lassen, denn das bietet „Bonsai“ definitiv nicht.

Renate Gerling-Halbach

Game News - Wertung



Wer ein entspanntes Spiel sucht, das auch noch nach einem anstrengenden Tag Freude macht, ist mit „Bonsai“ gut beraten. Da die Regeln schnell erklärt und eingängig sind, eignet es sich auch **hervorragend für Gelegenheitsspieler*innen**. Spielst du alleine, hast du sogar die Wahl zwischen 5 Solo-Szenarien in unterschiedlichen Schwierig-



Bald feiern wir Jubiläum !!

Es ist unglaublich. Fast 400 Ausgaben der Game News sind bereits erschienen. Euer Pöpperl hat dafür schon weit über 1.000 Rezensionen verfasst. Zusammen mit seinen Gast-Rezensenten - andere Knobelrit-

ter, Kollegen von „H@ll 9000“ und vielen weiteren - konnten wir Euch beinahe 1.500 Spiele vorstellen. Aber das soll ja kein Abgesang werden. Euer Pöpperl hat nicht so schnell vor, das Handtuch zu werfen. Solange noch interessante neue Spiele erscheinen, solange er noch Lust aufs Spielen hat, solange er noch glaubt, zu Feder greifen zu müssen, und dies auch für „H@ll 9000“ und für „Spiel mit!“, wird Euer geschätzter Pöpperl nach wie vor die „Game News“ herausbringen. Vielleicht schaffen wir auch noch Ausgabe Nr. 500, wünscht sich Euer Pöpperl

Game News - Spielkritik

Und wieder führe ich meine Knobelritter in die Irre. Im nachfolgenden Spiel geht es nämlich - trotz des Titels - gar nicht um Blumen, sondern um Schmetterlinge. Ätsch!



Titel: Blütenreich
Art des Spiels: Kartenspiel
Spieleautor: Michael Lohde Andersen
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2025
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: Euro 14,90

Einleitung

Schmetterlinge - ein überaus positiv behafteter Begriff, wenn man von den lästigen Buchsbaumzünslern, den Lebensmittel- und Kleidermotten absieht. Schmetterlinge stehen für blühende Blumenwiesen, Sonnenschein und Leichtigkeit. Für Liebesgefühle ("Schmetterlinge im Bauch") und die farbige Vielfalt des Lebens.

In Spielen führten Schmetterlinge bis jetzt aber

ein eher bescheidenes Dasein. So ist es zu begrüßen, dass uns das neueste Spiel aus dem Hause "Kosmos" diese wunderschönen, hochinteressanten Insekten etwas näherbringt. Im Spiel "Blütenreich" versuchen wir, durch das Ausspielen von Karten einen möglichst punkteträchtigen Garten voller Schmetterlinge zu erhalten.

Spielbeschreibung

Das einzige Spielmaterial, das wir in der kompakten Schachtel finden, sind **Spielkarten**. Neben 9 Aufgaben-Karten, welche separat gemischt werden, sind es vor allem **120 Natur-Karten**, deren Rückseite ein Blumen-Symbol ziert. Auf der Vorderseite sind hauptsächlich Schmetterlinge abgebildet.

Zu **Spielbeginn** erhalten wir vier Karten vom gut gemischten Stapel der Natur-Karten. Drei Karten werden aufgedeckt, sie bilden eine offene Auslage ("Himmel"). 3 weitere werden auf einen offenen Ablagestapel ("Kompost") gelegt. Von den Aufgaben-Karten werden zufällig 5 Karten gezogen und offen ausgelegt. Bevor es losgeht,



müssen wir noch eine unserer Handkarten wählen und sie mit der Blumenseite nach oben vor uns auslegen.

Der **Spielablauf** ist einfach und schnell verinnerlicht. Sind wir an der Reihe, führen wir eine der folgenden Aktionen durch:

A) Karte ausspielen

Wählen wir diese Option, spielen wir eine unserer Handkarten offen oder verdeckt aus. Eine **verdeckte** Karte kommt mit der Blumenkarte nach oben in unsere **Blumen-Reihe**. Die in dieser Reihe befindlichen Blumensymbole sind notwendig, um Karten ausspielen zu dürfen.

Wollen wir hingegen eine Karte **offen** ausspielen, müssen in unserer Blumen-Reihe so viele Blumen-Symbole sichtbar sein, wie auf der Karte links oben angegeben. Einen Schmetterling (blau gekennzeichnet) legen wir in unsere Schmetterlings-Reihe oberhalb der Blumen-Reihe. Eine Doppel-Blume (gelb) kommt natürlich in die Blumen-Reihe. Alle anderen Karten (Puppe, Sonnenschein) legen wir auf den Kompost, nachdem wir ihre Aktion ausgeführt haben.

Fortsetzung von „Blütenreich“

Viele Karten haben eine **Besonderheit**, etwa einen Soforteffekt, den wir zum Zeitpunkt des Ausspielens der Karte (und niemals später) nutzen können. Einige wenige Karten haben eine dauerhafte Fähigkeit.

B) Karte nehmen

Alternativ können wir eine Karte auf die Hand nehmen. Dabei haben wir die Wahl zwischen einer offenen Karte des "Himmels", der obersten Karte des Nachziehstapels oder einer der ausliegenden **Aufgaben-Karten**, sofern wir deren Bedingung erfüllen. Haben wir am Ende unseres Zuges mehr als sechs Karten auf der Hand, müssen wir überzählige auf den "Kompost" abwerfen.

All unsere ausgespielten Schmetterlinge, sowie erfüllte Aufgaben-Karten bringen uns Siegpunkte. Sobald eine Person Karten im Wert von mindestens 15 Punkten ausliegen hat, wird das **Spielende** eingeläutet. Die laufende Runde wird zu Ende gespielt, danach gewinnen wir, wenn wir die **meisten Siegpunkte** vorweisen können.

Fazit

Großes Ochsenauge, Schwarzkolbiger Braundickkopffalter, Hauhechelbläuling, Kleiner Fuchs,

Skabiosen-Schneckenfalter, Quendel-Ameisenbläuling, Schwarzfleckiger Golddickkopffalter. Mal ehrlich, wer von euch kann mit diesen Begriffen was anfangen? Es sind dies lauter Namen von **Schmetterlingen**, die wir im Spiel "Blütenreich" antreffen.



Es scheint ein aktueller Trend bei Brettspielen zu sein, **Naturthemen mit äußerst detaillierten Informationen** herauszubringen. So wurden wir in letzter Zeit spielerisch schon zu Zoologen ("Arche Nova"), Mykologen ("Mycelia"), Ornithologen ("Flügel Schlag"), Botanikern ("Sattgrün", "Botanicus"), usw. ausgebildet. Nun also auch in einem Teilgebiet der Entomologie als Lepidopterologen oder Schmetterlingsforscher. Ich glaube, ich bin mit all dem angesammelten Wissen jetzt gut gerüstet als Kandidat für die nächste Ausgabe von "Wer wird Millionär?".

Hauptzweck eines Spiels ist aber - nicht nur für mich - das Vergnügen, weshalb es mehr auf den spielerischen Wert ankommt. Mit "Blütenreich"

haben wir es diesbezüglich mit einem **reinen Kartenspiel** zu tun, denn das gesamte Spielmaterial besteht aus 129 Karten. Neben den 9 Aufgabenkarten, von denen in jeder Partie fünf zum Einsatz kommen, sind es vor allem 120 Naturkarten.

Der **Spielaufbau** stellt sich als extrem kurz heraus. Alle Naturkarten werden bloß gemischt, ein paar davon an uns Spieler ausgelegt, ein paar offen ausgelegt, der Rest einfach als Nachziehstapel bereitgelegt. Es kann also rasch und ohne Verzögerung losgelegt werden.

Auch der **Spielablauf** erweist sich als sehr unkompliziert, fast schon banal. Lediglich zwei Aktionsmöglichkeiten bieten sich uns, jede einzelne eigentlich in kürzester Zeit ausgeführt, die Downtime dementsprechend minimalst. Und so hatte ich anfangs auch meine Zweifel, ob das auf den ersten Blick so simple Spielprinzip auch wirklich gut sein könne

Um es gleich vorwegzunehmen: Die Skepsis war völlig unberechtigt. Schon allein die alternative **Verwendung der Rückseite als Blumen** ist ein kleiner Geniestreich. Da gilt es sorgfältig abzuwägen, welche Karten wir als Schmetterlinge ausspielen wollen, und welche bloß als Grund-

Fortsetzung von „Blütenreich“

lage dienen sollen, um solche ausspielen zu dürfen.

Die Schmetterlinge unterscheiden sich nicht nur durch ihren Namen. Die Voraussetzungen zum Ausspielen einer Schmetterlingskarte reichen von 1 Blume bis zu 8 Blumen. Die **unterschiedlichen** „Kosten“ ergeben sich einerseits aus ihren Siegpunkten (der Großteil bringt nur 1 Siegpunkt, einige wenige 2, das „Tagpfauenauge“ sogar 3 Siegpunkte), andererseits durch ihre **Besonderheiten**.



Je mehr Blumen-Symbole benötigt werden, umso stärker ist im Regelfall der Effekt einer Karte. So dürfen wir bei einem „Distelfalter“ (1 Blume) bloß eine Karte aus unserer Hand mit 1 Karte vom Himmel, vom Kompost oder unserer Blumen-Reihe tauschen. Währenddessen erlaubt uns der „Skabiosen-Schneckenfalter“ (6 Blumen) gleich zwei beliebige Karten vom Kompost aufzunehmen. Insgesamt eröffnet uns das Spiel viele Möglichkeiten durch viele unterschiedliche, aber trotz-

dem **fein austarierte Fähigkeiten** der Karten.

Drei **Sonderkarten** habe ich noch nicht erwähnt. Eine „Doppelblume“ liefert - wie der Name schon verrät - gleich 2 Blumen-Symbole. Der „Sonnenschein“ lässt uns gleich 3 Karten vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen. Und mit der „Puppe“ können wir einen verdeckten Schmetterling in unserer Blumen-Reihe - thematisch perfekt zu ihrem Namen passend - als Schmetterling aufdecken, unabhängig von ihren eigentlichen Kosten.

Die **Aufgaben-Karten** bringen weitere Ziele mit zusätzlichen Siegpunkten ins Spiel. Gleichzeitig erhöhen sie die Interaktion, denn nur der jeweils erste Spieler, der ihre Bedingung erfüllt (z.B. 8 verschiedene Schmetterlinge, 3 seltene Schmetterlinge, 7 Blumen-Symbole oder vier ganz bestimmte Schmetterlinge) kann die Karte an sich nehmen, was mit 2 oder 3 Punkten belohnt wird. Eine **Ausnahme** bildet die Karte „Die meisten Großen Kohl-weißlinge“, denn diese wandert automatisch zum Spieler mit den meisten entsprechenden Schmetterlingen.

Es steckt viel mehr drin im unscheinbaren „Blütenreich“ als anfangs vermutet. Es erlaubt un-

terschiedliche **Vorgehensweisen**, und wir müssen schon taktisch geschickt agieren, um uns gegen unsere Mitspieler durchzusetzen. Bereits zu Beginn gilt es, die ausliegenden Aufgaben und die eigenen Handkarten gut zu „lesen“, um möglichst effektiv vorgehen zu können.

Der Autor Michael Løhde Andersen hat das Spiel vor 4 Jahren in Dänemark unter dem Titel „Bi-topia“ veröffentlicht. Kosmos Spiele hat gut daran getan, sich die Rechte dafür zu sichern und im deutschsprachigen Raum herauszubringen. Es ist ein richtiges **Kleinod mit tollem Preis-Leistungsverhältnis und einer ausgewogenen Balance aus Glück und Taktik**. Es spielt sich in jeder Besetzung gleich gut, ist schnell erlernt und flott gespielt. Ich komme daher nicht umhin, dem Spiel meine **uneingeschränkte Empfehlung** auszusprechen.



Game News - Spielkritik

Okay, jetzt sind wir wieder richtig, denn wo „Blumenstraße“ draufsteht, wird's ja wohl doch um Blumen gehen, oder?



Titel: Die Blumenstraße
Art: Rondell- und Aktionswahlspiel
Spielauteur: Dani Garcia
Verlag: Giant Roc Games
Jahrgang: 2024
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 14 Jahren (?)
Dauer: 45 bis 90 Minuten
Preis: Euro 67,90

Einleitung

Holland. Bunte Tulpenfelder, malerische Windmühlen - das macht schon rein optisch was her. Kein Wunder, dass Autor Dani Garcia dieses Setting für sein Spiel gewählt hat. Wir betreiben im späten 19. Jahrhundert unsere eigene Tulpenfarm, bauen Windmühlen, kaufen Tulpenzwiebeln und pflanzen Tulpen an, um mit diesen auf unserem Tulpenfeld möglichst viele Punkte zu erzielen. Dabei müssen wir aber stets den Wasserstand beachten und gegeben-entfalls die Schleusen öffnen oder

schließen, damit unsere Mühlräder die gewünschte Aktion bieten können.

Spielbeschreibung

Der riesige **Spielplan** zeigt auf der rechten Seite einen zentralen Markt. Rundherum sind Felder, welche mit Wegen voneinander getrennt sind. Auf den Kreuzungspunkten findet sich Platz, um Windmühlen darauf zu errichten. Auf der linken Seite des Plans befinden sich Felder für Mühlradverbesserungen, für Tulpenfarmverbesserungen, sowie für die beiden wichtigen Schleusen- und Wasserstandsanzeiger.

Unsere persönliche Auslage besteht zum einen aus einem **Tulpenfarm-Tableau**, auf dem sich mittig unser Tulpenfeld befindet, darunter unser Lager für Tulpenzwiebeln, rechts die Guldenleiste und links unsere Windmühlen, die auf ihren Einsatz warten. Zum anderen haben wir auch ein **Windmühlen-Tableau** mit 2 Mühlrädern, die wie Zahnräder miteinander verbunden sind. Neben einem Startgut haben auf der Guldenleiste beginnen wir das Spiel auch mit einem Werkzeug, einer



Tulpenzwiebel in unserem Lager, sowie mit einer Start-Tulpenverbesserungskarte, die wir oben an unser Tableau anlegen.

Wenn wir an der Reihe sind, führen wir unseren **Spielzug** aus, der aus vier Schritten besteht:

Schritt 1: Schleuse anpassen

Wir dürfen den Schleusenanzeiger auf dem Spielplan entweder nach unten (Schleuse schließen) oder nach oben rücken (Schleuse öffnen), um die Fließgeschwindigkeit zu verringern bzw. zu erhöhen. Während das Schließen kostenlos ist, kostet uns das Öffnen Gulden, bringt uns dafür aber auch Siegpunkte ein.

Schritt 2: Wasserstand anpassen

Ist die Fließgeschwindigkeit anschließend größer als 1, müssen wir den Wasserstand entsprechend anpassen (+ 1 bei Fließgeschwindigkeit 2, + 2 bei Fließgeschwindigkeit 3).

Schritt 3: Mühlräder drehen

Die Fließgeschwindigkeit bestimmt schließlich, um wie viele Segmente sich unser linkes Mühlrad daraufhin im Uhrzeigersinn

Fortsetzung von „Die Blumenstraße“

dreht. Wir dürfen Werkzeuge einsetzen, um die Anzahl der Segmente um 1 pro Werkzeug zu erhöhen oder zu reduzieren, allerdings müssen wir das Mühlrad mindestens 1 Segment, und dürfen es um maximal 4 Segmente weiterdrehen.

Schritt 4: Aktionen ausführen

Nun dürfen wir eine der beiden Aktionen der durch die Pfeile markierten Mühlradersegmente durchführen. Folgende 7 Aktionen finden wir vor:

A) Wasserstand senken

Wir rücken den Wasserstandsanzeiger um die angegebene Anzahl an Feldern zurück, und erhalten - je nach Position - 1 oder 2 Gulden oder Siegpunkte.

B) Mühlräder verbessern

Wir nehmen eines der auf dem Spielplan ausliegenden Mühlradverbesserungsplättchen und legen es in ein beliebiges freies Segment unserer beiden Mühlräder.

C) Tulpenfarm verbessern

Wir nehmen eine der ausliegenden Tulpenfarmverbesserungskarten und legen sie an unser Tableau an. Je nachdem, wohin wir sie platzieren, verbessert die Karte in Folge die angegebene Aktion (oberer Rand) oder liefert uns am Spiel-

ende Siegpunkte, wenn die angeführte Bedingung erfüllt wird (unterer Rand).

D) Eine Windmühle bauen

Wir nehmen eine beliebige Windmühle unseres Tableaus und stellen sie auf einen freien Kreuzungspunkt, der zwingend über gebaute Windmühlen mit dem zentralen Markt verbunden sein muss. Danach erhalten wir die Boni der angrenzenden Felder.



E) Markt besuchen

Hierbei bewegen wir unsere Spielscheibe auf dem Markt im Uhrzeigersinn, um die Belohnungen auf den besuchten Feldern - in Abhängigkeit von der Anzahl dort befindlicher Spielscheiben - zu erhalten, entweder bestimmte Tulpenzwiebeln oder die Möglichkeit diese einzupflanzen.

F) Tulpenzwiebeln pflanzen

Wir platzieren Tulpenzwiebeln aus unserem Lager auf unser Tulpenfeld, wobei wir in jeder Zeile nur das nächste freie Feld von links bepflanzen wählen dürfen.

G) Fernhandel betreiben

Wir legen eine Tulpenzwiebel aus unserem Lager

auf die Fernhandelskarte (unbedingt in einer dort noch nicht vorhandenen Farbe) und erhalten die beiden angrenzenden Belohnungen. Alternativ dürfen wir alle dort liegenden Tulpenzwiebeln nehmen und in unser Lager legen.

Wann immer die rote Speiche unseres größeren Mühlrads den roten Pfeil erreicht oder passiert, müssen wir unsere Spielscheibe auf der **Kalenderleiste** ein Feld weiter rücken, wofür wir wieder Belohnungen erhalten. Erreichen wir das letzte Feld der Leiste, lösen wir damit das **Ende der Partie** aus. In einer **Endwertung** erhalten wir für erfüllte Aufträge an unserem Tulpenfarmtableau, für leere Windmühlengruppen, sowie für vollständige Zeilen und Spalten auf unserem Tulpenfeld Siegpunkte. Erzielen wir insgesamt die **meisten Siegpunkte**, dominieren wir den niederländischen Tulpenhandel und gewinnen nebenbei die Partie.

Fazit

Der **Motor des Spiels** ist eindeutig das Windmühlentableau. Die Aktionen sind auf den Segmenten der beiden Mühlräder abgebildet. Wir drehen die Mühlräder, um die gewünschte Aktion durchführen zu können. Wir können also von

Fortsetzung von „Die Blumenstraße“

einer Art „**Rondell**“ sprechen.

Mit den Aktionen können wir schon im Laufe des Spiels immer wieder **Siegpunkte generieren**, etwa durch das Öffnen der Schleuse, durch das Verändern des Wasserstands, durch diverse Belohnungen auf den Tulpenfeldern oder der Kalenderleiste, etc. Auch das Erfüllen des „**Wunsches der Königin**“ - eine zu Beginn zufällig ausgelegte Zielkarte - erhalten wir Siegpunkte.



Für den Großteil der Siegpunkte sorgt allerdings die **Schlusswertung**, die uns an die 100 Punkte bringen kann, falls wir geschickt agieren. Wir sollten daher schon unsere Vorgehensweise darauf ausrichten, unsere Strategie so anlegen, dass wir bei dieser wichtigen Wertung am Ende des Spiels ein Optimum an Siegpunkten herausholen.

So sollten wir danach trachten, **volle Tulpenreihen**, möglichst in der gleichen Farbe, auf unser Tulpenfeld zu pflanzen. Es gibt

auch noch ein paar Pünktchen für volle Spalten, aber dabei heißt es Vorsicht zu walten, denn wenn nicht alle vier Tulpen einer vollen Spalte eine unterschiedliche Farbe aufweisen, kassieren wir stattdessen Minuspunkte.

Tulpen in unserem Tulpenfeld können uns noch auf eine andere Weise Punkte beschern. Bei der **Windmühlenwertung** erhalten wir für jede Tulpe Punkte, wenn alle Windmühlen der farblich dazugehörigen Gruppe entfernt werden konnten. Die Punkte richten sich danach, aus wie vielen Windmühlen eine Gruppe besteht. So gibt es beispielsweise für jede weiße Tulpe nur 1 Punkt, während schwarze Tulpen gleich je 3 Punkte wert sind. Dafür müssen wir aber auch alle drei Windmühlen der schwarzen Gruppe entfernt haben, sonst gibt es gar keine Punkte.

Und schließlich können die **Aufträge**, die wir unten an unser Tulpenfarmtableau angelegt haben (maximal 3 Karten) noch fette Punkte abwerfen. Dabei hilft ein Farbcode zu erkennen, wofür wir Punkte erhalten können. Rote Karten bringen uns Punkte für Windmühlen, die an bestimmte Felder grenzen, gelbe Karten wiederum für bestimmte Elemente, wie

Mühlradverbesserungen, Werkzeuge, Karten, etc. Die blauen Karten schließlich belohnen uns für Tulpen auf unserem Tulpenfeld, entweder mit einer fixen Punktezahl für eine volle Reihe der entsprechenden Farbe oder mit Punkten je Tulpe einer bestimmten Farbe.

Natürlich wäre es taktisch sehr vorteilhaft, alle drei Wertungen bestmöglich zu kombinieren. Dies zu bewerkstelligen, stellt eine anspruchsvolle und reizvolle **Optimierungsaufgabe** dar. Wie bei solchen Spielen üblich, ist die **Interaktion eher gering**, es spielt sich doch recht solitär.

Auf zwei Besonderheiten möchte ich noch etwas näher eingehen. Die eine sind die **Mühlradverbesserungen**. Dies sind Plättchen, welche wir in die Segmente unserer Mühlräder einsetzen können. Damit lassen sich stärkere und/oder günstigere Aktionen durchführen, aber auch eine Fokussierung auf bestimmte Aktionen ist möglich.

Besonders beliebt, obwohl mit Zusatzkosten beim Erwerb verbunden, sind jene Verbesserungen, mit denen wir die Aktionen **beider** Mühlradsegmente nutzen können, auf die die Pfeile weisen. Beim Einsatz der Mühlradverbesserungen sollten wir aber vorausschauend agieren,

Fortsetzung von „Die Blumenstraße“

um die Aktionen gut zu koordinieren, schließlich weisen ja beide Mühlräder eine unterschiedliche Anzahl an Segmenten auf, nämlich links 6, recht nur 5 Segmente.

Die Anzahl der Drehungen - und dies ist die zweite Besonderheit - hat einen **Einfluss auf die Dauer des Spiels**. Da das Spielende eintritt, sobald ein Spieler seinen Marker auf der Kalenderleiste vier Mal vorgerückt hat, braucht es dafür logischerweise vier ganze Umdrehungen des linken Mühlrads. Somit wird das Spielende nach höchstens 24 Runden ausgelöst. Jedes Mal, wenn wir unser Mühlrad mehr als 1 Segment weiterdrehen, kann dies die Anzahl der Gesamtrunden verkürzen.

Es ist also möglich, durch vermehrtes Drehen so richtig auf die Tube zu drücken. Damit werden die Spieler unter Druck gesetzt, ihre **knappen Aktionen effektiver zu nutzen**, effizienter einzusetzen. Diese Eigenheit der Einflussnahme auf das Spielende teilt „Die Blumenstraße“ beispielsweise mit Alexander Pfisters „Great Western Trail“ oder auch sein „Boon Lake“.

Das Öffnen und Schließen der Schleusen zur Veränderung der Fließgeschwindigkeit klingt zwar

thematisch logisch, ist es in Wahrheit jedoch nicht. Bei Windmühlen dient nämlich NICHT das Wasser zum Antreiben der Mühlräder, stattdessen wird der Wind genutzt, um Meerwasser aus den sehr niedrig gelegenen Feldern zu pumpen. Das doch umständliche Handling mit Schleusen und Wasserstandsanzeiger soll aber dazu dienen, die Manipulation der Spieldauer irgendwie zu reglementieren.

Der Ladenverkaufspreis ist mit ungefähr 70 Euro doch recht hoch, was aber durch **hochwertiges Spielmaterial** gerechtfertigt wird: Double-layer-Spielertableaus, damit die Karten auf praktische Weise oben und unten eingeschoben werden können, stabile Plättchen, Holzmaterial (schöne Windmühlen), ein riesiger Spielplan, Karten, und vor allem die Windmühlentableaus aus extradickem Karton - ebenfalls in double-layer-Ausführung für die Verbesserungen - mit sich drehenden Mühlrädern. Die **grafische Gestaltung** ist recht bunt, wie es sich für ein Blumenthema gehört, und die Ikonographie ist gelungen.

Ich sollte abschließend noch den **Solo-Modus** erwähnen, für den eine achtseitige Anleitung beiliegt. Solo treten wir gegen eine kartengesteuerte Gegnerin („Die Gärtnerin“) an, welche am Ende Punkte für ihre

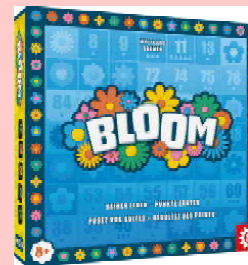


Verbesserungen und die Tulpen in ihren Beeten - je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad - erhält. Funktioniert recht gut, wenn wir mal Lust auf „Die Blumenstraße“ haben, aber keinen Spielpartner auftreiben konnten.

Summa summarum würde ich „Die Blumenstraße“ als ein **attraktives Kennerspiel der gehobenen Kategorie** einordnen. Die Altersangabe - ab 14 Jahren - könnte man trotzdem ruhigen Gewissens um ein, zwei Jahre herabsetzen. Für Liebhaber taktisch anspruchsvoller Spiele eine klare Empfehlung!

Manly

Game News -
Wertung



Bloom
Thriller
von: Wolfgang Kramer
Game Factory 2024
Dauer: 45 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@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.

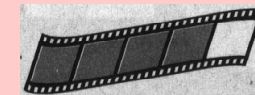
© 2025 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Vor 45 Jahren erhielt der Streifen „Rummikub“ den Oscar für den besten Film, übrigens als erst zweiter Streifen seit Einführung dieser Auszeichnung. Zahlreiche Regisseure versuchten schon, das Erfolgskonzept zu wiederholen. Nun probiert es Kult-Regisseur Wolfgang Kramer - schon mehrfacher Oscar-Preisträger mit einer Abwandlung es Sujets. Allerdings merkt das Kinopublikum nicht recht viel vom gewählten Thema „Blumen und Wachstum“. Die Hauptsache ist jedoch,



dass die Zuschauer gut unterhalten werden, und dies gelingt Kramer sehr gut. Die Protagonisten sammeln Blumen, um damit eine möglichst prestigeträchtige Auslage präsentieren zu können. Trotz der etwas nüchternen Bearbeitung ein äußerst sehenswerter Streifen.



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 Spielertreffen im Hotel Traunerhof (jeden Mittwoch)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spieletage ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen

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