

KNOBELRITTER SEHR ERBAUT !!

Am 5. November herrscht in Traun rege Bautätigkeit!



395. Ausg. 30. Okt. '25
Auflage 100 Stück (!)
35. Jg., Abo 15 Euro



Knobelpreis 2025

Es geht in die zweite Runde für die Abstimmung zum Knobelpreis 2025, der Auszeichnung für das - aus Sicht der Ritter der Knobelrynde - beste taktische Spiel des Jahrgangs 2024/25. Aus folgenden Nominierungen:

- * BOMB BUSTERS
- * MEN NEFER
- * SETI

müssen sie nun am nächsten Spieleabend den Preisträger ermitteln.



Liebe Weltreisende,
dem geneigten Leser dieser Kolumne dürfte nicht entgangen sein, dass sich euer werter Autor um diese Jahreszeit auf Reisen begibt. Tatsächlich entstehen diese Zeilen im Zug von Brüssel nach Frankfurt.

„Reisen bildet“, sagt man und die „Cities“, die ich im Laufe der Jahre besuchen durfte, haben allesamt das eine oder andere „Wunder der Welt“ offenbart, das mir ohne den Aufenthalt dort verborgen geblieben wäre. Ich kann also nur empfehlen, jede Gelegenheit zum Verreisen zu nutzen.

Immer wieder beein-

druckt mich die Architektur. Von den „Calçada“ Portugals bis zum klippenartig aufragenden Glaspalästen des Europaviertels in Brüssel, hat schon allein unser Kontinent eine unglaubliche Vielfalt zu bieten.

Ihr müsst diese „Ob-session“ nicht teilen, um den Vortrag unseres Baureferenten Franky Bauer am Mittwoch, den 5. November ab 18:00 Uhr im Trauner Architekturforum (aka. Bauhof) genießen zu können. Es wird wie gewohnt auch für Laien kurzweilig.

Gute Reise,
Oliver



Ritter der Knobelrynde



Neues vom Trauner Spielekreis



Hall of Games

Aus Platzmangel gibt's unsere „Ruhmeshalle“ noch einmal an sehr ungewöhnlicher Stelle bei den News. BOMB BUSTERS hat es endlich und ist in die „Hall of Games“ aufgestiegen. Dahinter landen MEN NEFER, SETI, CIVOLUTION und TRIO auf den Punkterängen. Lustig ist, dass gleich 5 Spiele gleichauf auf dem 6. Platz liegen.

BIER PIONIERS ist an der 11. Stelle und damit gerade noch in der Wertung, während wir uns von PATH OF CIVILIZATION verabschieden müssen. Als Neuvorschläge sind ab nächstem Monat nun auch CITIES (1 x) und ERFINDER DES SÜDTIGRIS (2 x) wählbar. Es bleibt spannend, welches Spiel BOMB BUSTERS als nächstes folgen wird, denn die beiden Spiele mit den meisten Punkten (BOTANICUS und BIER PIONIERS) schwächeln doch etwas.

Die Wertung:

1. BOMB BUSTERS	17
2. Men Nefer	14
3. SETI	12
4. Civolution	11
5. Trio	8
6. Botanicus	6
Endavor	6
Das Unbewusste	6
Castle Combo	6
Life of the Amaz.	6
11. Bier Pioniere	4
Vorschläge: Cities (1x), Erfinder d. Südt. (2x)	

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist Sonntag, 16. Nov. 2025 um 12:00 Uhr. Bitte auch die Möglichkeit nutzen, über die Whats App-Gruppe mitzuvoten.

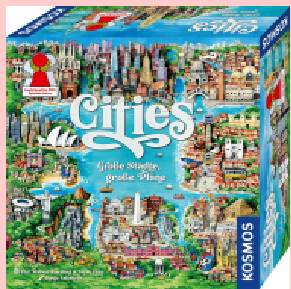
Spiel-Termine im November 2025

31.10. - 2.11. Linz spielt!

Neues Rathaus Linz
1.11. Würfelschänke Ried
5.11. Knobelrytter Traun
8.11. Franckviertel
8. + 9.11. Spieltage OÖ
Ursulinenhof Linz
11.11. Stammt. Marchtrenk
12.11. Knobelrytter Traun
14.11. Keferfeld-Oed
15.11. Brettspielfr. Griesk.
15.11. Spieleversum Linz
19.11. Knobelrytter Traun
20.11. Stammtisch Oftering
22.11. Otelo, Vöcklabruck
26.11. Knobelrytter Traun
26.11. Stammtisch Thening
28.11. Auwiesen

Game News - Spielkritik

Thema „Bauen“ - was werden wir wohl im nachfolgend beschriebenen Spiel bauen? Hmmm, schwierige Frage...



Titel: Cities
Art: Städtebauspiel
Autoren: Steve Finn & Phil Walker-Harding
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2025
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 45 bis 60 Minuten
Preis: ca. Euro 33,-

Einleitung

“Du wirst vom Stadtrat beauftragt, einen Plan für den Neubau eines ganzen Stadtviertels aufzustellen.”

Oh, was für eine Mammutaufgabe. Dabei bin ich nur ein einfacher Gastwirt aus dem kleinen Oberösterreich. Und jetzt soll ich plötzlich ganze Stadtviertel in New York, in Lissabon, in Rio de Janeiro, etc. entwerfen? Ruhig, Franky, nicht hyperventilieren! Besinne dich deiner Stärken, du hast schon weit schwierigere Aufgaben gelöst. Zumindest, was deine spielerische Laufbahn anbelangt...

Spielbeschreibung

Der Stadtrat hat ohnehin alles stark reglementiert. Wir - ich und die anderen Aspiranten - diesen lukrativen Job - haben genau **8 Monate** (Runden) Zeit, um unsere Vorstellungen zu verwirklichen. Ein Startfeld wurde uns bereits zu Beginn zur Verfügung gestellt. Im Laufe der kommenden Monate werden wir dieses mit weiteren Stadtvierteln erweitern, bis ein **Stadtviertel aus 3 x 3 Feldern** entsteht. Außerdem werden wir dieses mit Gebäuden und mit verschönernden Elementen versehen, sowie Auftragskarten erwerben, mit denen wir unsere Anforderungen und Erwartungen an ein ideales Viertel offenbaren.

Im Detail sieht dies dann folgendermaßen aus. Vor jeder der acht Runden wird das Spielbrett aufgefüllt. Und zwar mit:

A) 4 Auftragskarten (von denen eine verdeckt ausliegt),

B) 4 Stadtfelder (von denen ebenfalls eines verdeckt ausliegt),

C) 6 Plättchen - größtenteils offen - auf die entsprechenden Felder verteilt, und

D) 10 Gebäudeteilen, welche - zufällig aus einem Beutel gezogen - auf die mar-



kierten Felder gestellt werden.

Der **Spielablauf** ist recht simpel. In jedem der vier Züge, die wir in einer Spielrunde ausführen, wählen wir eines der zur Verfügung stehenden Teile (Auftragskarte, Stadtfeld, Plättchen oder Gebäudeteile) und verbauen sie in unserem eigenen Stadtviertel. Dabei dürfen wir jede der vier Möglichkeiten (A, B, C oder D) **jeweils nur einmal** wählen, was wir durch das Setzen einer Spielfigur in unserer Farbe anzeigen.

Und so vergrößern wir im Laufe der Partie unser Stadtviertel, wachsen Türme allmählich in die Höhe (immer nur einfarbig und auf passendem Untergrund platziert), und verschönern wir unsere Wasser- und Parkflächen mit Booten, Leuchttürmen, etc. bzw. mit Brunnen, Bäumen, etc. Erfüllen wir irgendwann einmal eine der Bedingungen des **Stadtentwicklungsplans**, dürfen wir einen Markierungsring unserer Farbe auf die höchste noch freie Zahl platzieren, was uns am Spielende Extrapunkte beschert.

Nach genau 8 Runden endet die Partie. In einer

Fortsetzung von „Cities“

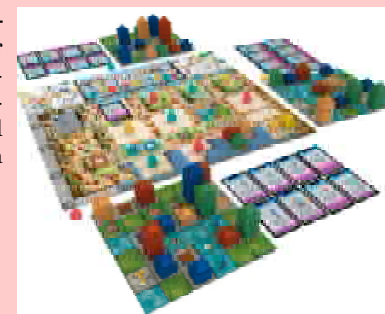
Schlusswertung erhalten wir nun Punkte für unsere gesammelten Auftragskarten, für unsere Wasser- und Parkgebiete (je mehr unterschiedliche Plättchen in einem Gebiet, umso mehr), sowie unsere Markierungsringe auf dem Stadtentwicklungsplan. Erzielen wir insgesamt die **höchste Punktesumme**, konnten wir den Stadtrat von unseren planerischen Qualitäten überzeugen und erhalten den lukrativen Auftrag.

Fazit

Etwas, was sofort auffällt, ist die sehr systematische Struktur von „Cities“. Alles ist ordentlich durchdacht, der Spielablauf und der gesamte Spielmechanismus sehr schlüssig. Diese **schöne spielerische Komposition** scheint überhaupt ein Markenzeichen des australischen Spieleautors Phil Walker-Harding (hier gemeinsam mit Steve Finn) zu sein. Auch redaktionell hat der Kosmos Verlag sauber gearbeitet.

Überhaupt ist alles **perfekt strukturiert**. In gerade mal 8 Runden führen wir je 4 Spielzüge aus, indem wir uns für eine von vier Aktionsmöglichkeiten entscheiden, wobei wir in jeder Runde jede Aktion bloß 1 x wählen dürfen.

Dies stellt uns zum Teil vor **logistische Herausforderungen**, da wir uns überlegen müssen, in welcher Reihenfolge wir die vier Aktionen durchführen wollen. Mal benötigen wir zuerst Bauplätze in der richtigen Farbe, dann wieder müssen wir durch entsprechende Stadtfelder Park- oder Wasseranlagen schaffen, um



passende Plättchen unterbringen zu können.

Vor allem aber müssen wir darauf achten, was unsere Mitspieler so treiben, welche Optionen diese wählen könnten. Obwohl wir also an unserem eigenen Stadtviertel werken, kommt die **Interaktion** nicht zu kurz. Hier gilt es abzuwägen, wann ich welche Aktion durchführen sollte. Manchmal ist es notwendig, schnell zuzugreifen, damit uns niemand zuvorkommt und uns die gewünschten Plättchen, Stockwerke, Auftragskarten oder Stadtfelder vor der Nase wegzuschnappt.

Auch bei den **Stadtentwicklungsplänen** kommen uns unsere Mitbe-

werber in die Quere. Es entwickelt sich nämlich ein Wettrennen. Wer die angegebenen Bedingungen schneller erfüllt, erhält mehr Bonuspunkte. Auch hierfür empfiehlt es sich, immer wieder einen Blick auf die Stadtviertel der anderen zu werfen, um ihnen nach Möglichkeit zuvorzukommen.

“Cities” ist ja bekanntlich der Plural von “City”, und so überrascht es nicht, dass gleich mehrere **unterschiedliche Stadtentwicklungspläne** vorkommen. Insgesamt vier doppelseitige Pläne finden wir in der Schachtel vor: New York City, Rio de Janeiro, Venedig, Lissabon, Buenos Aires, Barcelona, Mexiko-Stadt und Sydney.

Während wir beispielsweise in Venedig den Canale Grande anlegen, Gebäude an Kanälen und Brücken bauen müssen, werden wir etwa in New York City für einen großen Park (“Central Park”), für Wolkenkratzer und Avenues mit Extrapunkten belohnt. Die acht verschiedenen Stadtentwicklungspläne bieten also ausreichend **Abwechslung** für viele Partien.

Es gibt ja **drei mögliche Punktequellen**. Die oben erwähnten Stadtentwicklungspläne bringen uns insgesamt ungefähr 10 bis 15 Punkte, je nachdem wie

Fortsetzung von „Cities“

schnell wir sie im Vergleich zu unseren Mitspielern erfüllen. Die Plättchen in den Park- und Wasserflächen können uns bei entsprechend guter Planung bis zu 30 Punkte beschern, wenn es uns gelingt, alle vier unterschiedlichen Plättchen in einem Gebiet zu versammeln und gleichzeitig ein paar Denkmäler (je 2 Punkte) aufzustellen.

Noch mehr Punkte sind mit den **Auftragskarten** möglich, schließlich sammeln wir im Laufe einer Partie immerhin acht Auftragskarten. Allerdings ist

hier auch der **Glücksanteil** am höchsten. Es kann passieren, dass die ausliegenden Karten überhaupt nicht zu unserer Strategie passen. Die verdeckte Auftragskarte birgt ohnehin ein großes Risiko, weil wir nicht wissen, wofür sie uns belohnt. Mit etwas Glück erhalten wir Auftragskarten mit ein- und derselben Bedingung, woraufhin wir unsere Bemühungen bündeln können.

Insgesamt stellt „Cities“ mit seinem straff geregelten Ablauf, seinen nicht recht komplizierten Regeln, seiner überschaubaren Spieldauer (circa eine dreiviertel Stunde) und seinem

ausgewogenen Verhältnis zwischen Glück und Taktik ein sehr **empfehlenswertes Familienspiel** dar.

Freely

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Wenn es ums Bauen, also ums Errichten von Bauwerken geht, ist das folgende Spiel genau das richtige...



Titel: **Wunder der Welt**
Art des Spiels: **Bau- und Optimierungsspiel**
Spieleautor: **Zé Mendes**
Verlag: **Kobold Spiele**
Jahrgang: **2023**
Spielerzahl: **1 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **50 bis 70 Minuten**
Preis: **ca. Euro 49,-**

Einleitung

Deine Landkarte füllt sich nach und nach mit Straßen, Türmen, Gebäuden und Monumenten. Dabei werden Siegpunkte generiert, je nach Art und Positionierung der Elemente. Nach max. 10 Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Spielbeschreibung

Eine Partie geht über **maximal 10 Runden**. Den Spielern steht je Runde eine **begrenzte Auswahl** an kaufbaren Straßen, Gebäu-

den, Monumenten und anderem zur Verfügung. Bei mehr als 3 Spielern werden zusätzliche Gebäude zur Verfügung gestellt. Jeder Spieler beginnt seine Runde immer mit 7 Gold. Es wird stets reihum in Spielerreihenfolge solange **genau 1 Zug** gemacht, bis alle Spieler gepasst haben. Wird im Rezi-Text "SP" erwähnt, geht es um Siegpunkte.

Wer am Zug ist, hat die **Wahl aus diesen Aktionen**:

* Kaufe 1 lange Straße mit 4 Feldern für 1 Gold.

Fortsetzung von „Wunder der Welt“

- * Kaufe 1 Set aus 3 kurzen Straßen (2-mal 2 Felder, 1-mal 1 Feld) für 1 Gold.
- * Kaufe 1 Sockel für die Spielerreihenfolge (Erster, Zweiter) für 1 Gold.
- * Kaufe 1 Turm für 2 Gold.
- * Kaufe 1 verfügbares Gebäude für 2 bis 5 Gold. Decke KEIN neues Gebäude auf.
- * Kaufe 1 verfügbares Monument für Dein gesamtes Restgold. Decke SOFORT 1 neues Monument auf.



Gekaufte Elemente müssen sofort **auf freie Landfelder der eigenen Landkarte** gelegt werden. Der Goldmarker wird reduziert. Kannst du mangels Auswahl oder mangels Gold nichts kaufen, passt du für den Rest der Runde. Optional jederzeit im Zug: Nimm einen **Kredit** auf (man kann max. 1 Kredit offen haben) und erhalte 2 Gold ODER tilge deinen Kredit mit 3 Gold.

Platzierungsregeln (benachbart = waagrecht oder senkrecht):

Straßen müssen immer benachbart zu anderen Straßen oder einem Turm

oder dem Spielplanrand gelegt werden. **Wasser** kann nur mit langen Straßen überbrückt werden, die auf jeder Seite auf einem Landfeld aufliegen müssen.

Ein **Turm** kann auf einem Landfeld platziert werden, das benachbart zu irgendeinem platzierten Element ist.

Gebäude gibt es in 5 Farben und verschiedenen Tetriformen. Sie müssen benachbart zu einer Straße oder zu einem Gebäude gleicher Farbe platziert werden. Mit ihrem Erwerb erhält man 1 bis 4 Einheiten der 3 **Ressourcen**-Arten und zieht entsprechende Marker auf seinem Tableau vor.

Wird dabei ein weißes Feld erreicht/passiert, geht der eigene Bevölkerungsmarker um 1 Feld vor. Er ist oft der Entscheider bei Patt in der Spielerreihenfolge - wenig Bevölkerung ist da besser - und kann im Extremfall 3 SP zum Ergebnis am Spielende beitragen.

Rohstoff-Felder dürfen überbaut werden und gelten als Landfeld. Ungebaut können sie aber später je 1 SP bringen.

Monumente haben individuelle Platzierungsregeln, die die zu bebauende Flächenart und die Art von Nachbargebäuden betref-

fen. Mit ihrem Erwerb erhält man manchmal 1 Ressource dazu. Zusätzlich sind 1 bis 2 Ringe abgebildet, die für SP stehen.

Rundenende:

Haben alle Spieler gepasst, endet die laufende Runde. Offen ausliegende Gebäude werden entfernt und durch neue ersetzt. Straßenteile werden wie zu Spielbeginn aufgefüllt und ein evtl. fehlender Turm wird ersetzt. Die Spielerreihenfolge wird anhand der Sockel für die Reihenfolge neu ermittelt. Die übrigen Spieler werden anhand ihrer Bevölkerung eingeordnet - wer weniger hat ist früher an der Reihe.

Spielende:

Nach 10 Runden gibt es keine Gebäude mehr für die offene Auslage und das Spiel endet. Alternativ endet das Spiel schon früher nach der Runde, in der jemand mit seinem Bevölkerungsmarker auf dem LILA Feld ankommt. Es wird **gewertet**:

- 1) Jeder erreichte Ring auf der Bevölkerungsleiste bringt 1 SP, also max. 3.
- 2) Der niedrigste Wert, den die 3 Ressourcenleisten zeigen, bestimmt die SP aus Ressourcen, also max. 14.
- 3) Jedes Monument bringt 1 bis 2 SP.
- 4) Jedes sichtbare Rohstofffeld mit mind. 1 benachbartem Element bringt 1 SP.
- 5) Jedes komplett umschlos-

Fortsetzung von „Wunder der Welt“

sene Gebäude bringt 1 SP. Umschlossen = alles gilt (auch Rand), außer Landfelder.

6) Ein nicht getigelter Kredit = minus 2 SP.

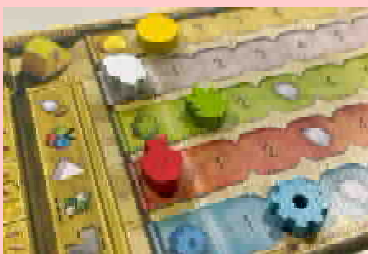
Gewinner der Partie ist der Spieler mit den **meisten SP**. Patt: Der Beteiligte mit mehr Monumenten siegt.

Fazit

Bei der **Ausstattung** sticht „Wunder der Welt“ durch die 21 meines Erachtens filigran modellierten

Miniaturen der Monumente hervor, wobei es sicher für das Spiel egal ist, ob ein jedes davon wirklich ein "Weltwunder" ist. Man könnte auch einige vermissen, je nach Auslegung. Wie auch immer, die Auswahl ist ganz gut getroffen. Diese Monumente - teilweise aus mehreren Komponenten bestehend - sind aus Holz, mehrfarbig und in verschiedenen Größen, d.h., vor allem beim Platzbedarf, denn sie beanspruchen 2 bis 12 Felder. Ihre Präsenz bringt den Spielplänen eine besonders **thematische Atmosphäre**. Auch die ebenfalls hölzernen, großen Reihenfolgemarken der Spieler sind gestalterisch und optisch eine Augenweide. Alles übrige Material ist in ordentlicher fester Qualität und dabei nicht mit Informationen überladen.

Die **Spielregeln** - ich habe die englischen und französischen vorliegen - lassen bei mir **keine Frage offen** und das Spiel ist ohnehin regeltechnisch sehr überschaubar konzipiert. Auch wenn im Forum von BGG viele Fragen existieren, kann ich dazu nur sagen: Einfach nochmal die Regeln in Ruhe lesen, denn alles ist irgendwo erklärt und auch logisch. Gut gebildete Beispiele klären vorbildlich jeglichen Aspekt. Für die fortgeschrittenen Spieler und Solospieler liegen zusätzliche Zielkarten bzw. Spielkarten bei.



Spielablauf und Spielspaß:

„Wunder der Welt“ lässt sich **überwiegend flott und ohne wesentliche Downtime** spielen, da die Optionen klar definiert sind und das Platzieren von Elementen überwiegend problemlos möglich ist, außer natürlich bei wenig verbleibendem Platz in den letzten Runden. Im Vergleich zu anderen Legespielen mit Tetris-Teilen hat man hier aber den Vorteil, dass man nicht zwingend an bestehende Elemente an-

bauen muss, sondern durch Straßenbau am Spielplanrand flexibel andere Bereiche des verfügbaren persönlichen Spielplans nutzbar macht.

Bei der Bebauung hat man **nicht viele Aspekte zu prüfen**. Vorrangig schaut man nach Gebäuden, die als Tetrisplättchen in 6 bis 8 Formen (abhängig von Spieleranzahl) und in 5 Arten (farbig gekennzeichnet, sowie mit einem Buchstaben für Farbblinde) bereit liegen und immer eine oder mehrere Ressourcen einbringen, die Fortschritte auf den 3 Ressourcen-Leisten bedeuten. Dort gilt es ja am Spielende mit allen 3 Ressourcenarten möglichst weit vorn zu sein, da nur der niedrigste Wert aller Leisten für die Wertung zählt. Straßenplättchen helfen bei der Erschließung neuer Bauflächen und vor allem auch bei der Umschließung von Gebäuden, die dadurch je 1 SP zum Spielende einbringen.

Gut gelöst ist die Option, sich billig in der **Spiele-Reihenfolge** auf Rang 1 oder 2 einkaufen zu können. Viel diskutiert wurde in meinen Runden die Möglichkeit, für 2 Gold einen **Turm** über-teuert (?) zu bauen. Da kann ich nur sagen, dass der Turm sein Geld wert ist, da er in einem ansonsten blockierten Bereich ohne Straßen das Anlegen von Straßen erlaubt, die nun mal nicht di-

Fortsetzung von „Wunder der Welt“

rekt an Gebäude angelegt werden dürfen, sondern nur an andere Straßen / Spielplanrand/Turm.

Als etwas **unbefriedigend** erscheint einem Neuling zunächst die Belohnung für den Bau eines Monuments, was nur 1 bis 2 SP und manchmal 1 Ressource extra einbringt. Ich habe mal gerechnet und verglichen: In mehreren Partien konnte ich aus Ressourcen von gebauten Gebäuden so je 9 bis 11 SP (Stand des niedrigsten Ressourcen-Markers) holen plus 7 bis 8 SP für umschlossene Gebäude. Das sind im Schnitt ca. 2,5 SP je Gebäude und damit etwa 1 SP mehr als im Schnitt ein Monument wertet, welches meist noch Bedingungen erfüllen muss.

Der **Kauf eines Monuments beendet immer die Runde** des kaufenden Spielers, der regelkonform sein ganzes Restgold dafür abgeben muss. Da bietet es sich wohl an, zu warten, bis man nur noch 1 - 2 Gold hat. Leider ist die Situation im eigenen Zug oft **nicht immer ideal** für den Kauf eines Monuments, da es z.B. Anforderungen an bestimmte Gebäude in seiner Nachbarschaft hat und die erforderliche Fläche vorhanden sein muss. Manchmal muss man es dann halt

teuer kaufen, weil es gerade aufgrund der Anforderungen passt oder ein Mitspieler es sonst vorher kaufen könnte. Tatsächlich ist aber m.E. der SP-Effekt eines Monuments **durchaus in Ordnung**, da man im Gegensatz zu Gebäuden ein Monument nicht noch durch kostenpflichtige



Straßen umschließen muss. Außerdem kosten Gebäude 2 bis 5 Gold.

Alles in allem verspricht „Wunder der Welt“ **lockeren Optimierungsspaß**, sieht schön aus und das eigene/fremde Zwischen- bzw. Endergebnis ist jederzeit mit etwas Hinschauen nachvollziehbar, was ich als vorteilhaft empfinde, da es am Schluß oft knapp wird, um die Abstände zwischen den SP der Spieler. Da lohnt sich das Nachrechnen durchaus. Wer es etwas erschwert mit Chancen auf Zusatzpunkte liebt, ist mit den öffentlichen **Zielkarten** (Erweiterung im Spiel) gut bedient. Allerdings geht dabei etwas von der Leichtigkeit des Spielflusses verloren, der im Grundspiel „Wunder der Welt“ für Familien und We-

nigspieler sehr geeignet macht.

Ich kann „Wunder der Welt“ in den Spieleranzahlen von 2 bis 4 nur **empfehlen**, bedingt (also mit Zielkarten) auch für Vielspieler. Zu fünf kam es mangels Gelegenheit nicht zum Einsatz. Und es sei noch erwähnt, dass der Preis für dieses Spiel als **recht günstig** anzusehen ist (38€ für französische Ausgabe; sprachneutrale Material, außer Namen der Monumente sowie Zielkarten in französisch, die aber jeder Erwachsene sofort versteht). Die inzwischen verfügbare deutsche Ausgabe liegt knapp unter 50€.

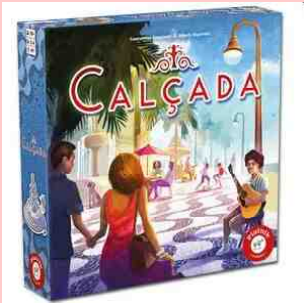
Roland Winner

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Beim nächsten Spiel geht es um Straßenbau. Aber auf keinen Fall mit schnödem Beton oder Asphalt...



Titel: Calçada
Art des Spiels: Legespiel
Autoren: Konstantinos Karagiannis & Vangelis Bagiartakis
Verlag: Piatnik Spiele
Jahrgang: 2023
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 45 bis 60 Minuten
Preis: Euro 35,90

Einleitung

DAS nennt man ein richtiges europäisches Projekt. Zwei griechische Spieleautoren entwickeln ein Spiel, welches in der portugiesischen Hauptstadt spielt und von einem österreichischen Spieleverlag herausgebracht wird.

„Calçada“ heißt das Werk, in dem wir portugiesische Gehwege mit ihrer charakteristischen Pflasterung gestalten, um mit dem Vervollständigen von Bezirken, sowie durch zusammenhängende Motive gleicher Art Siegpunkte zu erhalten.

Spielbeschreibung

Jeder von uns hat seine eigene Stadt zum Zupflastern, dargestellt durch **Tableaus**. Auf diesen finden sich 25 Felder (ein 5 x 5 Raster), die zu unterschiedlich großen **Bezirken** zusammengefasst sind. Der kleinste Bezirk umfasst gerade mal 2 Felder, der größte Bezirk schon deren fünf. Jedes Feld trägt zudem eine Ziffer zwischen 1 und 5.

Auf diese Felder wollen wir nun im Laufe des Spiels **„Calçada“-Plättchen** platzieren. Diese gibt es in fünf verschiedenen Farben. Die Plättchen jeder Farbe werden - sorgfältig voneinander getrennt - gemischt, und die 5 Stapel bereitgelegt. Von jedem Stapel werden dann 3 Plättchen aufgedeckt, welche eine **offene Auslage** bilden.

Daneben kommt der **zentrale Spielplan**, auf den 15 **Pflastersteine** (je 3 der fünf Farben) zufällig, aber nach einem bestimmten Schema, auf 5 der 6 Felder des Plans verteilt werden.

Der letzte Pflasterstein jeder Farbe kommt auf die der Spielerzahl entsprechende **Wertungstafel**. Schließlich bekommen wir noch 2 Bonus-Plättchen vom Vorrat, und dann heißt's „Lá vamos nós!“



Der **Spielablauf** ist klar strukturiert. Sind wir an der Reihe, führen wir folgende zwei Schritte nacheinander aus:

- A) Ansagen & Schieben
- B) Calçada-Plättchen legen

A) Ansagen & Schieben

Wir wählen einen beliebigen Pflasterstein von einem Feld des Spielplans und sagen die **Farbe** des gewählten Steins, sowie die **Anzahl** aller Pflastersteine, die auf diesem Feld liegen, laut an. Den gewählten Pflasterstein (und nur diesen!) schieben wir anschließend auf das nächste Feld im Uhrzeigersinn weiter.

B) Calçada-Plättchen legen

Danach nehmen wir 1 Calçada-Plättchen aus der offenen Auslage, welches der angesagten **Farbe** entspricht. Dieses legen wir nun auf einen freien Platz auf unserem Tableau, dessen **Zahl** der angesagten **Zahl** entspricht. Wichtigste Regel: Alle Calçada-Plättchen eines Bezirks auf unserem Tableau müssen **dieselbe** Farbe haben! Die Auslage wird übrigens nicht automatisch aufgefüllt, sondern erst, wenn das letzte offene Plättchen einer Farbe genommen wurde.

Vervollständigen wir

Fortsetzung von „Calçada“

mit einem Plättchen einen Bezirk, kommt es zu einer **Bezirkswertung**. Wir erhalten pro Feld dieses Bezirkes so viele Punkte, wie der Pflasterstein auf der Wertungstafel in der farblich passenden Spalte anzeigt. Daraufhin rücken wir den Stein um ein Feld nach unten, wodurch für die nächste Wertung in dieser Farbe weniger Punkte zu holen sind.



Die meisten Calçada-Plättchen zeigen ein **Motiv**, wie einen Brunnen, eine Palme, eine Schirmbar oder eine Straßenbahn. Diese sind erst für die Endwertung von Bedeutung. Es gibt in jeder Farbe aber auch ein paar Plättchen, die ein Bonus-Symbol zeigen. Platzieren wir so ein Plättchen, erhalten wir zwei **Bonus-Chips**.

In unserem Zug dürfen wir beliebig oft Bonus-Chips abgeben, um entweder vor Schritt A einen beliebigen Pflasterstein auf dem Spielplan ein Feld im Uhrzeigersinn weiterzuschieben, oder vor Schritt B die offene Auslage an Calçada-Plättchen der gewählten Farbe zu ersetzen.

Das Spiel endet, sobald durch eine Bezirkswertung der zweite Pflasterstein von der Wertungstafel runtergeschoben wird. In einer **Schlusswertung** bekommen wir neben ein paar Pünktchen für nicht eingesetzte Bonus-Chips (1 Punkt je 2 Chips), sowie für Plättchen in nicht abgeschlossenen Bezirken (je 1 Punkt) vor allem Punkte

Jahre zurückliegt, konnte ich mich davon persönlich überzeugen. Auch wenn dort an unzähligen Plätzen und Alleen vielmehr die sogenannte „Calçada artística“, der „Künstlerischen Gehweg“ mit weitläufiger kunstvoller Ausgestaltung anzutreffen ist.

Jedenfalls haben wir hier ein attraktives, **originelles Thema**, welches in doch überzeugender Weise in ein Spiel integriert bzw. umgewandelt wurde.

Der **Auswahlmechanismus** erinnert ein wenig an den Klassiker „Mancala“. Wir schieben einen Pflasterstein um ein Feld im Uhrzeigersinn weiter, um ein farblich und der Anzahl her passendes Plättchen nehmen und legen zu können. Natürlich sind wir dabei etwas abhängig von der momentanen Situation auf dem zentralen Spielplan, die sich zudem mit jedem Zug ändert. Wir haben aber **genug Einflussmöglichkeiten**, denn erstens stellen sechs oder mehr Steine auf einem Feld eine Art „Joker“ dar, sodass ein beliebiger Wert angenommen werden kann. Und zweitens können wir durch die Abgabe von Bonus-Chips die Ausgangslage auf dem Spielplan ein wenig manipulieren.

Noch wichtiger erscheint mir, **wie wir ein gewähltes Plättchen auf unser Tableau legen**. Hier gilt es, schon in Schritt A geschickt vorzugehen, schließ-

für **zusammenhängende Motive gleicher Art** auf unserem Tableau. Je mehr, desto besser, also beispielsweise für 3 gleiche Motive 3 Punkte, 8 oder mehr Motive sind sogar stolze 18 Punkte wert. Wir gewinnen, wenn wir schlussendlich die wertvollste Calçada errichtet haben.

Fazit

„Calçada“ bezeichnet die charakteristische Wegpflasterung in Portugal, meist aus weißem Kalkstein und schwarzem Basalt. Bei meinem Besuch in Lissabon, der nun leider auch schon viel zu viele

Fortsetzung von „Calçada“

lich legen wir durch das erste in einem Bezirk platzierte Plättchen die Farbe fest, die dann auf allen Feldern dieses Bezirks zwingend übereinstimmen muss. Und auch die genannte Zahl ist von Bedeutung, benötigen wir sie doch, um ein **bestimmtes** Feld eines Bezirks belegen zu dürfen.

Und dann kommt es ja - in Hinblick auf die sehr wichtige Schlusswertung - darauf an, **möglichst viele gleiche Motive bezirksübergreifend zusammenhängend** zu bekommen. Hierbei spielt die offene Auslage selbstverständlich eine Rolle, was uns da gerade zur Verfügung steht. Aber auch hier haben wir die Möglichkeit, dies durch Abgabe von Bonus-Chips zu unseren Gunsten zu verändern, indem wir die Auslage austauschen, sprich: alle ausliegenden Plättchen einer Farbe abwerfen und durch neue vom entsprechenden Stapel zu ersetzen.

Etwas **Interaktion** kommt da ebenfalls ins Spiel, denn in jeder Farbe kommt jedes Motiv lediglich 3 Mal vor, sodass wir schon darauf achten müssen, was unsere Mitspieler so sammeln. Sicher ist es für uns selber vorteilhafter, konstruktiv vorzugehen und gleiche Motive aneinanderzureihen. Manchmal aber kann auch destruktives Spielen Sinn machen, indem wir einem Konkurrenten

ein Plättchen wegschnappen, mit welchem dieser eine Menge Punkte erzielen oder eine vorteilhafte Bezirkswertung auslösen könnte.

Die **Verknüpfung von Farbe und Motiv** hinsichtlich der Schlusswertung stellt sich somit als recht gefinkelt heraus und gefällt mir ausgesprochen gut. Spielerisch wüsste „Calçada“ also durchaus zu überzeugen. Den Konjunktiv bei „wüsste“ verwende ich übrigens mit voller Absicht. Der Grund, warum „Calçada“ von mir trotz seiner interessanten Mechanismen eher negativ bewertet wird, liegt nämlich an **gravierenden Schwächen beim Spielmaterial**.

Die Calçada-Plättchen verdecken beim Legen dummerweise die Grenzen zwischen den Bezirken, sodass wir nicht mehr auf den ersten Blick erkennen können, zu welchem Bezirk ein Feld gehört. Selbst mir ist es in der einen oder anderen Partie passiert, dass ich ein Plättchen falsch platziert und somit den Spielverlauf verfälscht habe, obwohl mir diese Problematik absolut bewusst war. Hier ist **redaktionell einiges schiefgelaufen**, denn wenn der wichtigste Aspekt - eine klar ersichtliche Abgrenzung der Bezirke - nicht gelöst wird, ist ein **regelkonformes, ordnungsgemäßes Spielen nur schwer möglich**.

So gut mir der eigent-

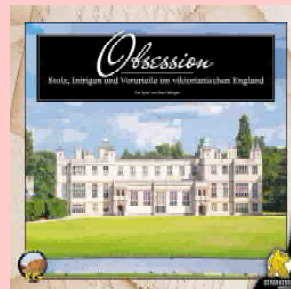
liche Spielmechanismus auch gefällt, wirkt sich dieser Fehler der „Hardware“ so gravierend aus, dass ich leider, leider, **keine Empfehlung** aussprechen kann. Hier wurde eine große Chance vertan.

Ich wünschte mir deshalb eine Neuauflage mit einem größeren Spielplan und einer etwas deutlicheren Umrandung bzw. Darstellung der Bezirke, sodass die Plättchen innerhalb der Feldbegrenzung liegen und somit eindeutig einem Bezirk zugeordnet werden können. Die Spieleschachtel böte an und für sich ausreichend Platz für einen 2 bis 3 cm größeren Spielplan. In der vorliegenden Form bringe ich „Calçada“ allerdings sehr ungern auf den Spieltisch. Die mancherorts zu lesende Kritik an der grafischen Gestaltung kann ich hingegen nicht nachvollziehen. Diese weiß - ebenso wie die spielerische Qualität - doch zu überzeugen.



Game News - Spielekritik

Auch beim nächsten Spiel wird fleißig gebaut, schließlich will der englische Hochadel ja stolz zeigen, was er so alles besitzt...



Titel: **Obsession**
Art: **Arbeitereinsatz- und Kartenspiel**
Autor: **Dan Hallagan**
Verlag: **Strohmann**
Jahrgang: **2024**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren**
Dauer: **30 bis 90 Minuten**
Preis: **Euro 61,90**

Einleitung

Im späten 18. Jahrhundert durchlebte unsere Familie schwere Zeiten, wie fast alle adeligen Familien hier in der englischen Grafschaft Derbyshire. Aber jetzt - Mitte des 19. Jahrhunderts - befinden wir uns etwas im Umbruch. Um unseren angeschlagenen Ruf wiederherzustellen, modernisieren wir unsere Ländgüter, stellen neues Personal ein und veranstalten Aktivitäten, um angesehene Gäste einzuladen. Und vielleicht gelingt es uns auf diese Weise, das Interesse der Fairchild-Geschwister zu wecken. Die Heirat eines unserer Kinder mit diesen reichen Erben würde unsere

Familie wieder zurück an die Spitze der gesellschaftlichen Ordnung bringen.

Spielbeschreibung

Noch ist es aber nicht so weit, es liegt viel „Arbeit“ vor uns. Unsere **Adelsfamilie** besteht aus 4 Personen (Vater, Mutter, Sohn und Tochter), unser **Landgut** anfangs gerade mal aus ein paar Ausbauten, wie ein Arbeitszimmer im Herrenhaus, einen großen Pavillon im Anwesen oder einen Bouleplatz. Als **Personal** stehen uns ein Lakai, ein Butler, eine Hausdame, eine Zofe und ein Kammerdiener zur Verfügung. Und Geld besitzen wir ohnehin gar keines.

Dementsprechend leidet unser **Ansehen**, welches zu Beginn mit einem sehr, sehr bescheidenen Wert von „1“ angegeben wird. Trotzdem kommen sehr gerne ein paar enge Freunde der Familie zu Besuch, was durch 2 **Startgästekarten** dargestellt wird. Ein paar Startkarten noch, welche unsere geplanten **Ziele** vorgeben, und schon stürzen wir uns frohen Mutes in ein hoffentlich erfolgreiches Jahr.

In jedem der uns bevorstehenden 12 Monate führen wir - nachdem wir Bedienstete bereit gemacht haben - eine **Aktivität**

durch. Dazu legen wir eines unserer **Ausbauplättchen** auf das entsprechend gekennzeichnete Feld unseres Familientableaus. Das Plättchen gibt an, welche Aktivität wir veranstalten (beispielsweise ein „Boulespiel“ am Bouleplatz), und welche sowie wie viele **Gäste** wir einladen müssen (in unserem Beispiel zwei beliebige Adlige). Daraufhin legen wir dafür passende Karten vor uns auslegen. Allerdings dürfen wir weder ein Plättchen noch Gäste einsetzen, deren Wert über dem unseres aktuellen **Ansehens** liegt.

Anschließend müssen wir sowohl das auf dem Plättchen als auch das auf den Karten angegebene Personal abstellen, indem wir sie vom Feld der **verfügbaren Bediensteten** nehmen und auf die entsprechenden Markierungen auf dem Plättchen und der Karten stellen. Familienmitglieder beanspruchen nie Personal, die anderen Gäste zwischen 0 und 2 bestimmte Bedienstete.

Schließlich ernten wir die Früchte unserer Bemühungen. Das Plättchen selbst verschafft uns schon einen Vorteil (beispielsweise 200 Pfund Einnahmen durch das Boulespiel). Alle teilnehmenden Adligen wiederum bringen uns sogenannte **Ge-**

Fortsetzung von „Obsession“

fälligkeiten. Dies können weitere Einnahmen (lukrative Geschäfte durch neu geschaffene Kontakte) oder ein Zuwachs an Ansehen sein, oder auch neue Gäste, welche durch das positive Echo angelockt werden.



Nach der Aktivität muss sich das eingesetzte Personal mal ausruhen (auf das Feld „Genutzte Bedienstete“ stellen), die Gäste kommen weg (auf unseren persönlichen Ablagestapel), und das Plättchen wandert zurück unterhalb unseres Familientableaus, wobei es in den meisten Fällen auf die Rückseite gewendet wird. Zum Abschluss unseres Zuges können wir ein **neues Ausbauplättchen vom Handwerksmarkt** erwerben, indem wir den angegebenen Preis in Pfund entrichten.

Nach jeweils 3 Monaten folgt eine **Werbungsrunde**, in der wir um die Gunst der Fairchilds werben. Eine **Interessenkarte** gibt an, auf was die Fairchilds gerade besonders Wert legen, auf ein schönes Herrenhaus, kompetentes Personal, ein gepflegtes Anwesen, auf Prestige oder sportliche Aktivitäten. Ge-

lingt es uns, sie mehr als die konkurrierenden Familien zu beeindrucken, beehrt uns ein Fairchild-Spross im nächsten Quartal mit einem Besuch, außerdem erhalten wir als Belohnung eine Siegpunktkarte. Allerdings müssen wir in einer Werbrunde auch immer eines unserer Ziele aufgeben, also eine Zielkarte abwerfen.

Nach genau einem Jahr, also der 12. Aktionsrunde, sowie einer finalen Werbrunde, ist das Spiel zu Ende. In einer **Schlusswertung** ermitteln wir, wie gut wir uns geschlagen haben, wie erfolgreich wir beim Versuch waren, den Ruf unserer Familie wiederherzustellen. Wir addieren die Punkte all unserer Gästekarten und unserer Ausbauten. Dazu kommen noch 2 Punkte für jeden unserer Bediensteten, die Punkte unserer Siegpunktkarten und erfüllten Zielkarten, sowie für verbliebenes Restgeld.

Und auch unser Ansehen bringt noch wertvolle Punkte (laut einer Tabelle) ein. Können wir insgesamt die **meisten Siegpunkte** vorweisen, haben wir uns gegen unsere lieben Konkurrenten durchgesetzt und uns als angesehenste und einflussreichste Familie in Derbyshire etabliert.

Fazit

Ich muss gleich vorweschicken, dass das **Thema** echt nicht meins ist. Ich

bin kein Fan von Jane Austen und ihren Romanen („Stolz und Vorurteil“, „Sinn und Sinnlichkeit“, etc.), ich habe mir noch keine einzige Folge von „Downton Abbey“ angeschaut. Das Setting im **viktorianischen England Mitte des 19. Jahrhunderts** löst bei mir keine Begeisterungstürme aus. Nur die guten Referenzen und positiven Bewertungen konnten mich überhaupt davon überzeugen, das Spiel „Obsession“ doch einmal auszuprobieren.

Umso positiver war ich dann überrascht, dass mich das Spiel doch einigermaßen „gepackt“ hat. Dem Autor und seinen vielen Helferlein ist es zu verdanken, dass alles sehr schlüssig und **stimmig** in die Geschichte eingebettet wurde. Im Glossar wird die Hintergrundstory erzählt. Flavourtexte auf den Karten, in der Spielanleitung und im Glossar erklären den Zusammenhang jeder Regel mit dem Viktorianischen Zeitalter. Die grafische Gestaltung, die Schwarzweiß-Fotos auf den Gästekarten - es steckt **viel Liebe zum Detail** und viel Arbeit in „Obsession“. Das hat richtig Flair, macht alles sehr authentisch und zieht den Spieler sofort in den Bann.

Wichtiger für uns Ludomanen ist jedoch, ob „Obsession“ auch spielerisch überzeugen kann. Hier treffen wir auf zwei bekannte und beliebte Spielmechanismen. Bedienstete - die sind schon prädestiniert für **Arbeitereinsatz**. Wir brau-

Fortsetzung von „Obsession“

chen unser Personal, um einerseits die geplante Aktivität (das gewählte Plättchen) zu betreuen, andererseits um die Wünsche und Bedürfnisse der Gäste zu erfüllen.

Dabei müssen wir auf die **unterschiedlichen Bediensteten** achten: Der Butler (blau) ist für prestigeträchtige Anlässe, sowie für das Einstellen neuen Personals zuständig. Der Lakai (weiß) bedient bei den meisten Aktivitäten im Freien und kann unter Umständen für einen Kammerdiener einspringen. Der Kammerdiener (grün) betreut meist männliche Gäste, die Zofe (violett) kümmert sich hauptsächlich um die persönliche Betreuung der weiblichen Gäste. Unsere Hausmeisterin (rot) leistet Dienste bei allen Essensaktivitäten und kann für eine Zofe einspringen.

Das **Arbeitermanagement** bedarf ebenfalls genauer Planung. Jedes Personal, welches wir einsetzen, wird danach auf das Feld „Genutzte Bedienstete“ gestellt, wo es sich ausruhen kann. Es steht uns daher normalerweise erst in der übernächsten Runde wieder zur Verfügung. Dies verlangt kluge Voraussicht und **geschicktes Timing**, um stets die passenden Bediensteten vorzufinden, wenn man sie braucht. Die Einstellung neuen Personals (durch den Butler) wirkt sich diesbezüglich ebenfalls

positiv auf die Verfügbarkeit von Bediensteten aus.

Der zweite vorkommende Mechanismus ist so eine Art **Deckbau**. Unsere Starthand besteht aus unseren vier Familienmitgliedern und 2 Startgästen (entweder zufällig zugeteilt oder gedrahtet). Für eine Aktivität ausgespielte Karten kommen allerdings auf den Ablagestapel, weshalb es notwendig ist, durch „Gefälligkeiten“ **neue Gäste einzuladen**. Dies können Gelegenheitsgäste sein, erkennbar an 1 Lilie unter dem Prestigewert, oder Prestigegäste (2 Lilien).



Prestigegäste sind natürlich besser, da sie bessere Gefälligkeiten mit sich bringen (höhere Einnahmen, mehr Ansehen, etc., bei ganz besonders prestigeträchtigen sogar Siegpunktkarten). Allerdings können wir sie erst zu Aktivitäten einsetzen, sobald unser Ansehen mindestens ihrem Prestigewert entspricht. Unter den **Gelegenheitsgästen** befinden sich hingegen manchmal auch welche, die nicht sehr erwünscht sind, weil sie uns Geld oder Ansehen kosten und zusätzlich noch Minuspunkte bei der Schlusswertung bringen. Dem

Herrn sei Dank bieten einige Karten (zum Beispiel die Mutter der Familie) und so manche Aktivität die Möglichkeit, solche unliebsamen Gäste wieder loszuwerden („verabschieden“).

Trotz neuer Gäste wird es ab und zu notwendig sein, die alternative Zugmöglichkeit „**Passen**“ zu nutzen, um wieder alle Karten vom Ablagestapel auf die Hand zu bekommen.

Für jede Aktivität wird ja ein **Ausbauplättchen** benötigt. Die 5 Start-Ausbauplättchen sind zwar wichtig, weil wir uns - wegen fehlenden Ansehens - noch keine höherwertigen Aktivitäten leisten können. Um allerdings zu reüssieren, brauchen wir bessere Ausbauten, sowohl um unsere Siegpunkte zu steigern als auch um prestigeträchtigere Aktivitäten mit zum Teil viel mehr (lukrativen) Gästen veranstalten zu können. Dem Kauf am **Handwerksmarkt** am Ende unseres Zuges kommt deshalb besondere Bedeutung zu. Zudem sollten unsere neuen Plättchen sowohl zur Zusammensetzung unseres Personalstands als auch zu den Vorlieben und Interessen der Fairchilds passen, um in der Werbrunde erfolgreich zu sein.

In manchen Runden findet ein **Ereignis** statt, welches meist positive Auswirkungen hat. Beispielsweise erhalten wir bei einem „Dorffest“ zusätzliches An-

Fortsetzung von „Obsession“

sehen und Geld, vorausgesetzt, wir haben vorher schon mal unser Arbeitszimmer für dessen Planung aktiviert. Auf der Rundenübersicht sind Zeitpunkt und Art jedes Ereignisses genau angegeben. In der **Standardpartie** geht eine Partie über insgesamt 16 Runden, nämlich je drei Aktionsrunden vor jeder der vier Werbrunden.

Die Rückseite der Rundenübersicht zeigt den Ablauf für die **Erweiterte Partie**, welche je vier Aktionsrunden vor jeder Werbrunde aufweist. Eine Erweiterte Partie dauert also um ein Drittel länger als die Standardpartie, nämlich insgesamt 20 Runden. Es ist darin also üblich, mehr Ansehen zu erhalten, und damit auch bessere Aktivitäten mit vielen und höchst angesehenen Gästen zu veranstalten. Mir persönlich reicht allerdings eine Standardpartie mit einer **Spieldauer** von ungefähr 90 bis 120 Minuten. Selbst da schaffen wir zum Teil schon äußerst lukrative Veranstaltungen. Der Mehraufwand für die längere Partie rechnet sich daher meines Erachtens nicht wirklich.

Es gibt auch einen **Solo-Modus**, bei dem wir gegen eine durch eine Solo-Karte vorgegebene konkurrierende Adelsfamilie antreten. Deren Aktion am Handwerksmarkt wird mit einem 20-seitigen Würfel gesteuert. Dies funktioniert recht gut und hilft beim Kennen-



lernen des Spiels und Einstudieren der Spielregeln.

Das **Spielmaterial** ist **recht üppig**. Neben vielen unterschiedlich geformten Holzfiguren für die Bediensteten, stabilen Plättchen, wunderschön illustrierten Karten und einem praktischen Beutel für die Ausbauplättchen fallen vor allem die Schachteln aus dickem Karton auf, welche zur geordneten Unterbringung des Materials dienen. Jede Familie hat somit sofort ihr zur Verfügung stehendes Material parat. Zwei weitere in der Schachtel beinhaltete Familienboxen sind bereits für die Erweiterung vorgesehen.

Es sind nämlich mittlerweile schon **zwei Erweiterungen** erschienen. Die „Wessex“-Erweiterung bringt neben einer neuen Familie (Wessex) neue Ausbauten, Adelskarten und Sologegner. Die Erweiterung „Upstairs Downstairs“ führt die Familie Howard ein, sowie neue Bedienstete (Köchin, Hausmeister, Laufbursche, etc.). An dieser Stelle sollte ich noch erwähnen, dass auch bereits im Grundspiel jede Adelsfamilie einen kleinen Startvor-

teil (etwas Startkapital, einen zusätzlichen Lakaien, ein fünftes Familienmitglied, u. ä.) genießt. Für mich steht es jedenfalls außer Frage, dass ich diese beiden Erweiterungen unbedingt haben muss.

Bereits aus dem letzten Satz des vorhergehenden Absatzes lässt sich unzweifelhaft herauslesen, dass mir „Obsession“ außerordentlich gut gefällt. Von mir bekommt das Spiel deshalb - trotz des eigentlich ungeliebten Themas - ganz klar ein „like“.

Franky

Game News -
Wertung



Tower Up
Wirtschaftsthiller
Regie: Frank Crittin,
Grégoire Largey &
Sébastien Pauchon
Pegasus Movies 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

Wieder einmal versetzt uns ein Film direkt in die Zeit des Baubooms, als viele Firmen versuchten, ihre Macht durch den Bau von Wolkenkratzern zu demonstrieren. In diesem Streifen des französischen Regietrios Crittin, Largey und Pauchon macht aber auch die Stadtverwaltung ein paar ästhetische Vorgaben, außerdem müssen sich alle Firmen beim Bau eines neuen Gebäudes am Bau aller direkten benachbarten Gebäude beteiligen. Trotz all dieser städtebaulichen Einschränkungen und dem starken Wettbewerb gilt doch für alle Firmen, am Ende durch clevere Planung möglichst die Nase vorne zu haben.



Ein sowohl optisch als auch von der Handlung her gelungener Film. Prädikat: sehenswert!



Ritter der Knobelrunde

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

- * Wöchentliche Spielereffen im Hotel Traunerhof (jeden Mittwoch)
- * Veranstaltung der österreichischen Spielertage („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

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