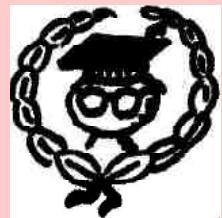


KNOBELRITTER IM MITTELALTER

Knobelritter pflegen rund 1000 Jahre alte Tradition!



397. Ausg. 8. Jan. '26
Auflage 100 Stück (!)
36. Jg., Abo 15 Euro



Knobelpreis 2025

Puuuh, das war knapp! Erstmals musste ja eine Stichwahl zwischen zwei Spielen entscheiden, für die die Knobelritter gleich viele Stimmen abgegeben haben. Aber selbst bei dieser Stichwahl zwischen den Spielen

BOMB BUSTERS und **MEN NEFER** hat nur eine einzige Stimme den Ausschlag gegeben. Wer hat gewonnen? Alles darüber auf Seite 2.



Liebe Knobelritter,

in unserem südlichen Nachbarland versetzt ein gewisser Friedrich II. die Welt in Staunen. **"Stupor Mundi"** - so sein Beiname - macht durch seine kreativen Verwaltungsideen auf sich aufmerksam und erreicht erstaunliche Einsparungen.

Gebietszusammenlegungen erhalten eine ausreichende Verteidigungsfähigkeit, halbieren aber durch die damit einhergehende **"Castle Combo"** die Erhaltungskosten.

Bleibt die Frage, ob die Verbesserungen im **"Königreich Legacy"** für kommende Generationen sind, oder nur ein kurzzeitiges Phänomen darstellen.

Auf eine gesellige Tafelrunde,
Euer Oliver



Neues vom Trauner Spielekreis



Spielekalender 2026

Auf Seite 15 habe ich wieder unseren beliebten Spielekalender mit allen wichtigen Terminen der Spieleteams, Spieleveranstaltungen und Spielefeste in Oberösterreich abgedruckt. Aus Platzmangel konnte ich aber nur die Termine bis September 2026 aufnehmen, die restlichen werde ich aber zeitgerecht nachbringen.



BOMB BUSTERS

(von Hisashi Hayashi, Pegasus Spiele)



ritter der knobelrunde

Knobelpreis 2025

Hall of Games

Wie auf der Titelseite bereits beschrieben, musste erstmals eine Stichwahl entscheiden, welches Spiel den Knobelpreis für das nach Meinung der „Ritter der Knobelrunde“ beste taktische Spiel des vergangenen Jahres. In die Stichwahl kamen **Bomb Busters** („Spiel des Jahres 2025“) und **„Men Nefer“**. And the Knobelpreis goes to... (Trommelwirbel.....):

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

Spiel-Termine im Jänner 2026

1. Würfelschänke Ried
4. Spieleversum Linz
- 10.1. Franckviertel
- 10.1. Brettspielfr. Griesk.
- 13.1. Stammt. Marchtrenk
- 14.1. Knobelritter Traun
- 15.1. Stammtisch Oftering
- 15.1. Würfelschänke Ried
- 16.1. Brettspielfr. Freistadt
- 17.1. Spieleversum Linz
- 21.1. Knobelritter Traun
- 23.1. Auwiesen
- 28.1. Knobelritter Traun
- 24.1. Otelo, Vöcklabruck
- 27. + 31.1. Spielwarenmesse Nürnberg**
- 28.1. Knobelritter Traun

Game News - Spielekritik

Die nachfolgende Rezension zum Thema „Mittelalter“ lieferte uns - wieder einmal - mein H@ll 9000-Kollege Roland Winner...



Titel: Castle Combo

Art: Kartenlegespiel

Autoren: Grégory Grard & Mathieu Roussel

Verlag: Kosmos Spiele

Jahrgang: 2024

Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: 10 bis 25 Minuten

Preis: Euro 18,90

Einleitung

Fülle dein Tableau mit 3 mal 3 Karten und nutze deren Wechselwirkungen, die sich teilweise erst zum Spielende voll entfalten.

Spielbeschreibung

Vorbereitungen: Es gibt einen Stapel mit Schloss-Karten und einen mit Dorf-Karten. Von jedem Stapel deckt man 3 Karten in Reihe ausliegend auf. Neben den 3 offenen Dorf-Karten steht anfangs der Bote (Herold des Königs). Jeder Spieler

bekommt 15 Gold und 2 Schlüssel. Ein Spieler wird zum Startspieler erklärt.

1) (optional) Gib 1 Schlüssel ab, um den Boten in die andere Reihe zu bewegen oder wirf alle 3 Karten in der Boten-Reihe ab und decke 3 neue auf. Jederzeit darf man sich die Karten in den Ablagestapeln ansehen.



Der Unterschied zwischen Schloss- und Dorf-Karten besteht darin, dass es Schilde in 6 Farben gibt, die oft Inhalt der Wertungsbedingungen sind. Es ist dabei zu beachten, dass die Schilde je nach Farbe überhaupt und in unterschiedlicher Anzahl auf Schloss- bzw. Dorf-Karten auftauchen. Gelb kommt z.B. bei den Schloss-Karten überhaupt nicht vor, dafür Blau bis auf 1 Karte nur dort.

Regeln zur Platzierung im Kartenraster: Jede Karte nach der ersten in deinem Raster von 3 mal 3 Feldern muss waagerecht oder senkrecht an mind. 1 Karte angrenzen. Zum Spielende muss das Raster 9 Karten in genau 3 Reihen und 3 Spalten enthalten. Manche der Karten haben einen bedingten Bezug zu ihrer Position im Raster. So bringt z.B. eine bestimmte Karte nur Punkte, wenn sie in der linken Spalte im finalen Raster liegt. Erst im Verlauf der Partie festigen sich dann alle Positionen, wenn klar ist, wie sich die Karten in Reihen und Spalten gliedern.

3) Nutze die Fähigkeit der soeben neu platzierten Karte, außer es wäre ein Rabatt, der erst ab deinem

Fortsetzung von „Castle Combo“

nächsten Zug gilt. Wenn nichts anderes angegeben ist, wirkt die Fähigkeit nur für dich und bezieht sich auf alle Karten deines Rasters.

4) Bewege den Boten

- wenn möglich - in die angezeigte Richtung, wenn die neu platzierte Karte ein entsprechendes Icon zeigt. Fülle die Karten-Auslagen auf, wenn erforderlich.

Fazit



Ausstattung

78 bunte Spielkarten in 2 Stapeln, nämlich Schloss- und Dorf-Karten mit sehr gut (!) erkennbaren Symbolen und humorvollen, oft skurilen Grafiken von Personen des mittel-

alterlichen Volkes machen direkt Lust auf das Spiel. Eine große, hübsche Holzfigur stellt den Boten dar, der oft in der Partie bewegt wird und daher standfest sein muß und ist. Dann sind noch richtig dicke Pappmünzen dabei und viele niedliche Pappschlösser. Für die vielen - leicht erlernbaren - Symbole liegt eine doppelseitige Erklärhilfe bei.

BITTE BEACHTEN: Das zur Rezension vorliegende Exemplar stammt aus der französischen Original-Ausgabe. Die Karten enthalten entsprechend in geringem Umfang französischen Text. Mein Eindruck von der Ausstattung: sehr gut.

Spielregel: Mittlerweile ist ja bei Kosmos schon die deutsche Ausgabe erschienen. Das umfangreiche und gut illustrierte Regelheft lässt auf jeden Fall keine Frage aufkommen. Auch zeigt die letzte Seite noch die unsymmetrische Farbverteilung der Schilde in den Schloss- und Dorf-Karten. Diese Tabelle sollte man unbedingt kopieren und jedem Spieler geben, da sie sehr hilfreich ist bei der Entscheidung des Kartankaufs und auch beim vom Spieler gegebenenfalls gewollten Austausch einer Auslage. Alles in allem überzeugt die Spielregel voll und ganz.

Spielablauf und Spaß: In diesem eigentlich flotten Spiel ist man stets im Abwägungsfieber und in Sorge, dass lukrative Karten vor dem eigenen Zug verschwunden sind. Endlich am Zug stellen sich dann viele Fragen, wie z. B. diese: Welche Karte aus welcher Auslage nützt mir am meisten? Soll ich 1 Schlüssel ausgeben für den Austausch der Botenreihe die Bewegung meines Boten? Vergrükke ich unter Umständen durch den Kauf einer bestimmten Karte Effekte bereits platzieter Karten?

Muss ich mit meinem Gold sparsam umgehen? Kann die neue Karte bereits bestehende Wertungseffekte zum Spielende verstärken? Sollte ich einem Mitspieler eine für ihn wertvolle Karte weg schnappen?

Fortsetzung von „Castle Combo“

Hohe Flexibilität ist gefragt und oft auch Taktikwechsel. Wenig von mir genutzt, aber sehr nützlich ist sicher die Möglichkeit, in den Ablagestapeln nachzuschauen. Das ist dann bedeutsam, wenn man wissen will, ob bestimmte Effekte noch kommen können oder erst einmal durch sind. Das permanente Planen und Umplanen macht ungemein Spaß und liefert schöne Erfolgsergebnisse bei gelungenen Konstellationen. Gerade das Ausreizen der Spägenerierenden Möglichkeiten mancher Karte ist sehr motivierend, wenn man mitunter 24 SP mit einer einzigen Karte erzielen kann. Während der letzten Züge

HALL OF GAME

Vier Spiele haben sich im Rennen um das nächste Spiel in unserer „Hall of Games“ ein wenig vom Rest abgesetzt. Mit hoher Wahrscheinlichkeit werden alle vier Spiele in den nächsten Monaten in die Ruhmeshalle aufsteigen: CIVOLUTION (wieder mal 1.), SETI (2.), MEN NEFER (auf den 4. Platz abgesurtscht) und BOTANICUS (mit dem 5. Rang wieder etwas gefestigt).

Die anderen Spiele in den „Top Five“ werden dafür dann etwas länger brauchen, so sie es überhaupt schaffen: ENDEAVOR - DIE TIEFSEE (2.), LIFE OF THE AMAZONIA und Neuvorschlag ARTENGARTEN (ex aequo 5.). Ob sich noch ein weiteres Spiel dazu gesellt? Von der aktuellen Wertung räume ich THE DRUIDS OF EDORA

einer Partie ist man häufig am Kalkulieren, wieviel Geld man übrig haben muss für die optimale Ausschöpfung von Geldbeutel-Karten auf seinem Tableau zum Spielende.

Und wichtig ist es, nicht im Kauffeifer Effekte zu vergessen, die durch einen Neuerwerb verloren gehen könnten (z.B. gibt es bei einigen Karten nur Punkte, wenn bestimmte Schildfarben nicht auf dem eigenen Tableau erscheinen). Es gibt tatsächlich immer **reichlich zu tun für die grauen Zellen**.

„Castle Combo“ bzw. „Château Combo“ (im französischen Original) ist trotz seiner Varianz leicht zu er-



(diesmal mit TRIO an 8. Stelle) noch die größten Chancen ein.

Unser Augenmerk richtet sich aber auch auf die 2 Neuvorschläge THESAURUS und WUNDERSAME WESEN, während wir uns von CASTLE COMBO und CITIES verabschieden müssen.

Die Wertung:

1. CIVOLUTION	4/+ 8/-0/12/ +
2. SETI	2/+ 7/-0/ 9/ +
3. Endeavor - Die Tiefsee	2/+ 7/-0/ 9/ +
4. Men Nefer	5/+ 3/-0/ 8/ -
5. Life of the Amazonia	3/+ 3/-0/ 6/ -
6. Botanicus	1/+ 5/-0/ 6/ +
7. Artengarten	*2/+ 4/-0/ 6/ +
8. Trio	2/+ 3/-0/ 5/ -
9. The Druids of Edora	*2/+ 3/-0/ 5/ +
10. Erfinder des Südtigris	2/+ 1/-0/ 3/ -
11. Das Unbewusste	1/+ 3/-1/ 3/ -
12. Castle Combo	2/+ 1/-1/ 2/ ---
13. Cities	0/+ 0/-0/ 0/ ---

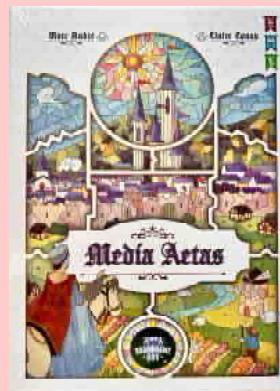
Vorschläge: Thesaurus (1 x), Wundersame Wesen (1 x)

Game News - Spielekritik

Was hat denn das nachfolgende Spiel mit dem Mittelalter (das Thema des nächsten Süppleabends) zu tun? Tja, ich sollte wohl mal etwas Latein lernen...



Franky wieder eine brandneue Spielekritik verfasst. Hal!



Titel: **Media Aetas**
Art des Spiels: Legespiel
Autor: **Marc André**
Verlag: **Board Game Box**
Jahrgang: 2025
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 50 Minuten
Preis: Euro 33,90

Einleitung

Ach, das ist babyleicht. Das Objekt dieser Rezension ist der Nachfolger des Spiels „Majesty“, erschienen 2017 beim Verlag „Hans im Glück“. Und da ich dieses bereits vor acht Jahren rezensiert habe, brauche ich lediglich meine alten Unterlagen hervorkramen, den Text kopieren und nur hier und da ein bisschen ummodelln, ein wenig abändern. Fertig. Eine Sache von ein paar Minuten, und schon hat

Unser mittelalterliches Lehen besteht anfangs gerade mal aus einem Getreidefeld, einer Mühle, einem Dorf, einem Schutzwall, einem Markt, einer Kaserne, einer Kirche und einem Palast, alle in dieser Reihenfolge auf unserer Lehenstafel abgebildet.

Allein damit lässt sich kein Blumentopf gewinnen, geschweige denn sich gegen die konkurrierenden Lehensherren durchsetzen. Wir müssen also unbedingt unser Lehen erweitern. Dafür dienen uns zwei Figuren: Unsere wichtige Herren-

figur, sowie der nützliche Späher.

Beim Durchlesen der Spielanleitung kommen mir dann doch ein paar Zweifel. Ist dies tatsächlich noch dasselbe Spiel? Das klingt für mich nun völlig anders. Ich fürchte, ich muss „Media Aetas“ - so der Titel der Neuheit - doch ein paar Mal durchspielen und einen ganz neuen Text schreiben. Wenigstens das Spielziel bleibt gleich: Unser mittelalterliches Gebiet so zu gestalten, dass es den höchsten Ertrag abwirft.

Spielbeschreibung

Und so gehen wir dann bei der Umsetzung unserer Expansionspläne vor: Nachdem wir das leere Plättchen in der aktuellen Reihe entfernt haben, sind wir - in Zugreihenfolge von links nach rechts - an der Reihe und führen in unserem Zug folgende vier Schritte durch:

1. Wir setzen unsere Herrenfigur auf ein freies Plättchen der nächsten Reihe.

Fortsetzung von „Media Aetas“

2. Wir nehmen die **Liegenschaft**, die wir soeben verlassen haben, und platzieren sie über dem passenden Feld unserer Lehenstafel.

3. Wir führen den **Spezialeffekt** dieser Liegenschaft aus, der von der Art der Liegenschaft abhängt (beispielsweise bei einem "Getreidefeld" 1 Münze pro Bauernsymbol in unserem ganzen Lehnsgebiet erhalten).

4. Wir nehmen das **Einkommen**, welches vor allem davon abhängt, wie viele Plättchen dieser Liegenschaftsart sich bereits in unserem Lehen befinden.

Haben wir alle unseren Spielzug ausgeführt, füllen wir - nach bereits beschriebener Weise - die freigewordene Reihe wieder mit Plättchen vom Stapel auf.

Jeweils nach 4 Runden findet ein **Ereignis** statt, indem der Effekt der äußerst linken, offenen Ereigniskarte angewendet wird, und die Karte anschließend umgedreht wird. Durch ein Ereignis können wir Münzen erhalten oder verlieren, so verhilft uns zum Beispiel "Allianz" zu 3 Münzen pro Palast und pro Kirche in unserem Lehen. Manchmal trifft es jedoch auch unsere Liegenschaften direkt. So

müssen wir etwa bei "Bauernaufstand" einen unserer Paläste auf unseren Friedhof legen.

Nach **16 Runden** endet die Partie. Für jede Liegenschaftsart, die wir **nicht** in an unseren Lehenstafel haben, verlieren wir noch 10 Münzen. Weisen wir danach noch die **höchste Anzahl an Münzen** auf, werden wir zum einflussreichsten Herren des Königreichs und gewinnen das Spiel.



Fazit

"Media Aetas" ist zwar wie "Majesty" im **Mittelalter** angesiedelt ("media aetas" ist sogar die lateinische Bezeichnung für diese Epoche), trotzdem unterscheidet es sich auch thematisch ein wenig von diesem. Beim alten "Hans im Glück"-Spiel verwaltet jeder Spieler als royaler Herrscher sein eigenes Königreich und setzt - um die leeren Schatzkammern zu füllen - in die Gebäude neue Untertanen in Form von Personenkarten ein. Bei "Media Aetas" hingegen geht es für uns Lehensherren darum, unser

anfangs bescheidenes Lehen mit neuen **Liegenschaften** zu erweitern. Neues Land gegenüber neuem Personal sozusagen.

Die Unterschiede sind **spielmechanisch** noch gravierender. Bei "Majesty" erhielten wir neue Personen aus einer Marktreihe. Die vorderste Personenkarte war umsonst. Wollten wir aber eine andere Karte nehmen, mussten wir auf jede übersprungene Karte einen Meeple stellen, was uns zu sorgfältigem Meeple-Management zwang.

Die Art und Weise, wie wir nun an neue Liegenschaften gelangen, erinnert hingegen an das mehrfach ausgezeichnete "Kingdomino", denn nun entscheidet die **Reihenfolge** in der aktuellen Reihe, wann wir unsere Aktion durchführen, und wann wir eine Liegenschaft der nächsten Reihe wählen können. Und wie beim "Spiel des Jahres 2017" werden beim Erstellen der Reihen die Plättchen nach ihrer Wertigkeit geordnet.

Was beinahe unverändert blieb, sind die **unterschiedlichen Liegenschaftarten**, auch wenn sie früher durch Personen dargestellt wurden. Ebenfalls gleichgeblieben ist, dass das **Einkommen kumulativ** steigt. Je mehr Liegenschaften einer Sorte wir

Fortsetzung von „Media Aetas“

haben, desto mehr Münzen erhalten wir als Einkommen. Die meisten Liegenschaften schütten dabei sogar Münzen für eine andere Liegenschaftsart aus. So erhalten wir etwa mit jedem gerade angebauten "Dorf" 2 Münzen pro Dorf und pro Mauer in unserem Lehen.

Besonders interessant und daher auch begehrt sind Kirchen und Paläste. Mit einer "Kirche" erhalten wir eine **Bonusmünzenmarke**, mit der das Einkommen einer beliebigen Liegenschaft erhöht werden kann. Und durch einen "Palast" kommen wir an **Liegenschaftsmarker** heran, mit denen

wir einer unserer Liegenschaften eine zusätzliche Liegenschaftsart als Einnahmensquelle hinzufügen, was äußerst lukrativ sein kann bei der Einkommensgenerierung.

Während wir auf diese Weise eher konstruktiv zu Werke gehen, gibt es - wie schon beim Vorgänger - einige aggressive, ja sogar **destruktive Elemente**. Errichten wir beispielsweise eine "Mühle", müssen uns alle Mitspieler, die weniger Mühlen als wir besitzen, Münzen abgeben. Noch direkter funktioniert eine "Kaserne", denn bauen wir

so eine Liegenschaft an, müssen uns alle Spieler, deren Mauern zu wenig Schutz davor bieten, 2 Münzen abtreten und verlieren obendrein noch ihre äußerst links angelegte Liegenschaft, welche sie daraufhin auf ihren Friedhof legen müssen. Wenigstens ist sie dort nicht endgültig verloren, denn mit einem "Dorf" kann eine Liegenschaft auf dem Friedhof wieder ins Lehen zurückgeholt werden.



"Media Aetas" besitzt also einen doch recht hohen **Ärgerfaktor**, auch wenn

wir uns mit entsprechenden Maßnahmen davor schützen können. Diese aggressive Interaktion liegt sicher nicht jeden, und wer lieber ungestört vor sich herwerkelt und optimiert, wer wenig Frusttoleranz aufweist, sollte sich lieber einem anderen Spiel zuwenden. Dieser Umstand wird mit Sicherheit auch der Grund sein, warum die **Altersangabe** gegenüber dem ursprünglichen Spiel ("ab 7 Jahren") nun gleich um 3 Jahre auf "ab 10 Jahren" angehoben wurde.

Schön ist, dass die Effekte und Einkommen aller Liegenschaftarten sehr übersichtlich auf einer Doppelseite der **vorbildlich gestalteten Spielanleitung** nachzulesen sind. Auch die Effekte aller Ereigniskarten sind praktischerweise auf der Rückseite angeführt. Insgesamt muss der redaktionellen Bearbeitung ein großes Lob ausgesprochen werden, denn auch das **Spielmaterial** gefällt mir - sowohl was

die Illustrationen als auch seine Qualität anbelangt - sehr gut. Die Ränder der Liegenschaftsplättchen - aus dickem Karton - sind derart geformt gestaltet, dass sie nur an der richtigen Stelle passgenau angelegt werden können, wodurch Spielfehler vermieden werden.

Taktisch ist es sinnvoller, sich auf wenige unterschiedliche Liegenschaften zu konzentrieren. Durch die kumulativen Steigerungen lassen sich so höhere Einnahmen erzielen. Zwar verlieren wir am Spielende 10 Münzen pro nicht vorhandener Liegenschaftsart, aber dies können wir durch **geschickte Fokussierung**, zusammen mit passenden Bonusmünzenmarken und/oder Liegenschaftsmarken (durch Kirche bzw. Palast) mehr als kompensieren. Und manche

Fortsetzung von „Media Aetas“

Liegenschaftsarten können wir auch gut miteinander kombinieren, um eine Art Synergieeffekt zu erzielen.

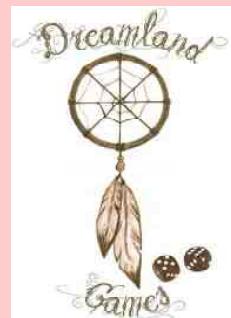
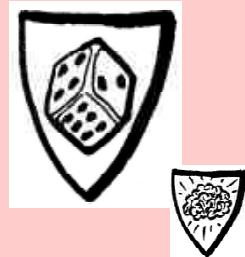
Ein Glücksanteil ist sicher vorhanden. Umso wichtiger ist es, die Aktionen unserer Mitspieler und ihre möglichen Optionen in unserer Planung zu berücksichtigen. Dennoch würde ich "Media Aetas" eher zu den gehobenen Familienspielen als zu den Kennerspielen zählen. Also solches ist es aber auf jeden Fall zu empfehlen.

p.S.: "Majesty" vom selben Autor ist im Jahre 2017 beim Verlag "Hans im Glück" erschienen.



Wally

Game News - Wertung



GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sa-
chen 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-Spieleversand**, den er schon lange zuvor betrieben hat, hat sich hingegen nichts geändert, weder an der Riesenauswahl noch unter der bekannten Internetadresse (www.dreamland-games.at).

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

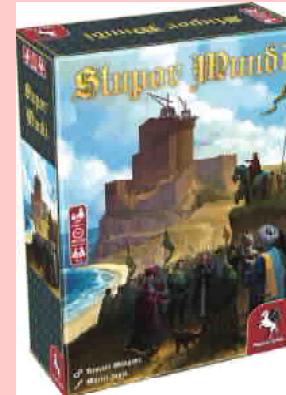
vielen Spielen gibt es Demo-exemplare.

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

Wally

Game News - Spielekritik

Das Mittelalter wird in Europa ja zwischen dem 6. und dem 15. Jahrhundert angesiedelt. Da passt das folgende Spiel ja ganz gut rein, lebte der Herrscher, um den es darin geht, doch in der ersten Hälfte des 13. Jahrhunderts...



Titel: **Stupor Mundi**

Art des Spiels: **Aufbau- und Deckbauspiel**

von: **Nestore Mangone**

Verlag: **Pegasus Spiele**

Jahrgang: **2025**

Spielerzahl: **1 - 4 Spieler**

Alter: **ab 12 Jahren**

Dauer: **90 bis 150 Min.**

Preis: **ca. Euro 49,-**

Einleitung

"Stupor Mundi"? Klingt so, als ob Lord Voldemort einen mächtigen Zauberspruch ("Stupor!") ausführte, um die ganze Welt ("Mundi") erstarren zu lassen.

Irrtum, das stammt aus dem Lateinischen und bedeutet übersetzt "Das Wunder der Welt". Diese Bezeichnung erhielt Friedrich



Augustalen, die Währung in "Stupor Mundi". Die für unsere Burg noch notwendigen Bauteile - Mauern, Türme, Hauptgebäude - warten dort ebenfalls auf ihren Einsatz. Am unteren Rand des Tableaus gibt es fünf **Slots für Aktionskarten**, einen sechsten können wir uns im Laufe der Partie noch freischalten.

Die **Aktionskarten** sind der Motor all unserer Bestrebungen. Unser Startset besteht aus einem für alle Häuser identischen Satz aus 8 Aktionskarten, sowie zwei für unser Haus spezifischen Karten. Nachdem wir alle unsere 10 Karten gut gemischt haben, nehmen wir 5 Karten auf die Hand.

Eine **Spielrunde** ist in zwei Phasen strukturiert. In der ersten Phase ("Aktionsphase") führen



Fortsetzung von „Stupor Mundi“

wir im Uhrzeigersinn unsere Spielzüge aus, indem wir zuerst unser Schiff bewegen dürfen (“Reisen”) und dann eine Aktionskarte ausspielen. Das **Reisen** (die erste Bewegung im Uhrzeigersinn ist kostenlos, jede weitere kostet 1 Augustale) dient dazu, unser Schiff auf einen Ort zu bewegen, um dort Zugang zu neuen Aktionskarten, zu verschiedenen Verbündeten und zu Märkten mit vorteilhaften Tauschkursen für die anschließende Aktion zu erhalten.



Danach müssen wir eine **Aktionskarte spielen**. Dazu nehmen wir eine Karte aus unserer Hand und legen sie an einen freien Slot unterhalb unseres Tableaus. Dabei haben wir die Wahl, die Karte offen auszulegen und damit ihre angegebene(n) Fähigkeit(en) zu nutzen, oder sie stattdessen verdeckt zu platzieren. In diesem Fall dürfen wir eine der beiden auf dem Tableau selbst aufgedruckten Aktionen nutzen, die an diese Karte grenzen.

Die Start-Aktionen liefern uns hauptsächlich **Ressourcen** (1 Stein, 1 Getreide oder 3 Augustalen). Die Slots unseres Spieltableaus bieten uns folgende 5 Aktionen:

* **Fachkraft fördern**

Wir bewegen eine unserer drei Fachkraft-Figuren auf einem der drei Pfade vorwärts, wofür zum Teil Kosten (in Form von 1 oder 2 Getreide) zu entrichten sind. Die Felder bringen uns gewisse Vorteile, beispielsweise Kostenreduzierung beim Bau bestimmter Burgteile.

* **Markt besuchen**

Wir nutzen einen oder beide Tauschkurse des Marktes jenes Ortes, wo sich unser Schiff gerade befindet.

* **Burgteil bauen**

Wir errichten einen Burgteil zu den auf unserem Burgt tableau angegebenen Kosten (meist ein oder mehrere Steine, manchmal zusätzlich Getreide). Dies verschafft uns einerseits bestimmte Vorteile, so erhöhen gebaute Mauern unsere Lagerkapazität für Stein und Getreide (anfangs bloß 3), oder schaffen Türme Platz für weitere Verbündete (zu Beginn nur 1). Abgeschlossene Seiten unserer Burg bringen uns sofort ei-

nen Bonus, sowie ein Einkommen am Ende jeder Runde.

* **Verbündeten anwerben**

Nachdem wir die Kosten (2 oder 3 Getreide) entrichtet haben, nehmen wir ein Verbündeten-Plättchen jenes Ortes, an dem sich unser Schiff aktuell befindet, und legen es auf einen freien Platz unseres Tableaus, wo sie uns am Ende jeder Runde mindestens 1 Siegpunkt bringen, eventuell noch 2 weitere Siegpunkte, wenn die darauf abgebildete Bedingung erfüllt wird.

* **Aktionskarte kaufen**

Wir kaufen eine der Aktionskarten, welche am aktuellen Orts unseres Schiffs ausliegen, wofür wir je nach Art entweder Augustalen bezahlen oder eine Karte aus unserer Hand oder unseres Ablagestapels entsorgen müssen. Wir dürfen die Aktion dieser Karte sofort einmal ausführen und nehmen die Karte anschließend auf die Hand.

Haben wir alle gepasst, weil wir keine Karte mehr ausspielen können, folgt die zweite Phase der Runde: Die **Endphase**. In dieser legen wir zuerst alle ausgespielten Karten und beliebig viele, welche wir noch auf der Hand halten, auf den Ablagestapel und ziehen dann auf unser Handlimit nach. Danach erhalten wir unser

Fortsetzung von „Stupor Mundi“

Burgeinkommen für abgeschlossene Seiten unserer Burg, sowie unser Verbündeteninkommen (1 Punkt pro Verbündeten plus eventuelle Bonuspunkte). Nachdem die Auslage an Aktionskarten und Verbündetenplättchen auf dem Reisepspielplan wieder aufgefüllt wurde, geht's mit der nächsten Runde weiter.

Die Partie endet nach jener Runde, in der entweder einer von uns seine Burg vollendet hat, oder wenn kein Edikt oder keine Aktionskarte mehr nachgefüllt werden kann. In einer **Schlusswertung** bekommen wir noch Punkte für unsere Burg (1 Punkt pro Burgteil), sowie Zusatzpunkte für diejenigen Spieler mit den meisten und zweitmeisten Burgteilen (+4 bzw. +2). Unser verbliebenes Getreide und Stein wird noch in je Augustalen umgewandelt, für je sechs Augustalen erhalten wir noch 1 Siegpunkt. Haben wir insgesamt die **meisten Siegpunkte**, erweisen wir uns als treuester Gefolgsmann Friedrich II. und gewinnen das Spiel.

Fazit

“Stupor Mundi” ist aufgrund der Menge, als auch der Art der darin enthal-

tenen Mechanismen eindeutig dem **gehobenen Kennerspielbereich**, vielleicht auch bereits den Expertenspielen zuzuordnen. Es ist stark verzahnt und verlangt von uns Spielern doch ein gewisses Maß an Planung, an Taktik und an vorausschauender Überlegung.



Das Handling mit den Aktionskarten ähnelt sehr dem eines **Deckbauspiels**: Schwächere Startkarten, die Möglichkeit des Erwerbs stärkerer Karten, welche bessere und/oder mehr Aktionen erlauben. Interessant ist, dass Karten nicht nur mit Münzen bezahlt werden können, einige Karten erfordern stattdessen das Entsorgen einer anderen Karte aus der Hand oder dem Ablagestapel. Erfahrene Deckbauspieler wissen, dass mit einem schlankeren Deck die Chancen steigen, die effektiveren Karten öfter auf die Hand zu bekommen.

Wollen wir eine neue Aktionskarte erwerben, stehen uns dafür nur jene zur Auswahl, wo sich unser Schiff zur Zeit befindet. Die **Schiffsbewegung** muss allerdings laut Spielregel **vor** dem Ausspielen einer Karte erfolgen. Es liegt an jeder Spielrunde selbst zu entscheiden, wie streng diese Abfolge eingehalten wird. Wosich unser Schiff aufhält, ist übrigens nicht nur für Aktionskarten, sondern auch für Märkte und Verbündete ausschlaggebend.

Um **Verbündete** anzuwerben, brauchen wir Getreide und einen freien

Fortsetzung von „Stupor Mundi“

Platz auf unserem Tableau, den wir eben rechtzeitig vorher freigemacht haben sollten. Ein Verbündeter bringt zumindest einen Punkt in der Endphase jeder Runde. Unser Ziel sollte es aber sein, jeweils 2 Zusatzpunkte zu generieren. Dies liegt aber nicht allein in unserer Hand.

Entscheidend dafür ist der **Fortschritt von Kaiser Friedrich II.** höchstpersönlich. Je nach Verbündeten braucht dieser dazu nämlich entweder bei „**Getreuen**“ ein Mindestmaß an gewissen Elementen (z. B. + 2 Siegpunkte, wenn der Kaiser mindestens 3 Türme in seiner Burg hat), oder wir müssen - im Falle von sogenannten „**Unabhängigen**“ - in bestimmten Bereichen besser sein als der Kaiser (z. B. + 2 Siegpunkte, wenn wir mindestens so viele Augustalen besitzen als er).



Kaiser Friedrichs Fortschritt wiederum wird **von uns allen gesteuert**. Jedes Mal, wenn wir ein **Edikt erlassen**, was meist durch den Bau an unserer Burg passiert, dürfen wir eines der

ausliegenden Edikte wählen und die darauf angegebenen Symbole aktivieren. Für jedes Symbol dürfen wir uns entscheiden, ob wir das entsprechende Element Friedrichs

Palast **hinzufügen oder daraus entfernen**. So kann es durchaus auch geschehen, dass bereits errichtete Burgteile wieder abgerissen werden.

Dieser hochinteressante Mechanismus sorgt in einem Spiel, gäbe es nicht die Möglichkeit, an mehreren Stellschrauben zu drehen, das Spiel für zahlreiche Partien **abwechslungsreich zu gestalten**. Hier passiert dies durch den variablen Aufbau des Arbeitsbereichs (= die Pfade für die Fachkräfte), der Märkte, der Verbündeten, der Aktionskarten. Sobietet sich uns immer wieder eine neue Ausgangssituation, die wir „lesen“ und unsere Spielweise dementsprechend anpassen können. Auch die vier Häuser unterscheiden sich - wie bereits erwähnt - geringfügig durch zwei spezielle Startaktionskarten.

Ein weiterer interessanter Mechanismus sind die **Fachkräfte**. Für die Bewegung einer unserer drei Fachkraft-Figuren auf ei-

nem der insgesamt drei Pfade benötigen wir oft Getreide. Von uns besetzte Felder bieten einen **dauerhaften Vorteil**, beispielsweise ein erhöhtes Handkarten-limit, eine Kos-

tenreduktion beim Erwerb von Aktionskarten oder von Verbündeten, oder Extra-Siegpunkte für den Bau bestimmter Burgteile, etc. Das Stadtbonusplättchen, also das letzte Feld jedes Pfa-



des, gestattet oft den kostenlosen Bau eines Burgteils, wird danach aber aus dem Spiel entfernt.

Fortsetzung von „Stupor Mundi“

meister. Maximal erzielen wir auf diese Weise etwa 20 Siegpunkte.



Entscheidend für den Spielsieg ist allerdings, bereits **während der Partie** Punkt für Punkt zu sammeln. Dies ermöglichen uns einerseits - wie schon beschrieben - die Verbündeten. Aber auch unsere Fachkräfte auf punktträchtige Felder zu setzen, ist vielversprechend. Beschert uns ein Feld etwa jedes Mal 3 Siegpunkte, wenn wir eine Aktionskarte kaufen, müssen wir dann halt die angegebene Aktion so oft wie möglich durchführen. Dies erfordert geschickte Planung und ein gutes Timing.

Auch wenn einzelne Mechanismen nicht allzu schwierig und schon gar nicht originell sind, stellt uns deren Verknüpfung doch vor

eine **anspruchsvolle Herausforderung**. „Stupor Mundi“ bietet uns viele Möglichkeiten zum Optimieren. Es gilt mal da einen Bonus, da einen Zusatzeffekt abzu greifen. Dennoch geht ein Spielzug recht rasch vonstatten, sodass sich die **Spiel dauer** trotz der höheren Komplexität in Grenzen hält. Nur mit notorischen Dauer grüblern und in Vollbesetzung kann die 2 Stunden Marke deutlich überschritten werden.

Jetzt muss nur mehr das **Spielma terial** noch extra erwähnt werden. Es ist reichhaltig und macht einen äußerst soliden Eindruck. Vor allem die vielen großen, hölzernen Burgteile sind ein echtes haptisches Vergnügen, und die daraus entstehenden Burgen machen schon was her. Die Symbolik ist gelungen, die **Spielregel** ist gut bebildert und lässt keine Fragen offen. Dazu kommt noch ein Anhang, der auf 7 Seiten alle Symbole, Aktionskarten, Verbündete, Arbeitsplättchen, usw. detailliert beschreibt.

Alles in allem kann ich „Stupor Mundi“ allen Liebhaber und Anhängern anspruchsvoller Kenner- und Expertenspiele mit einer gesunden Dosis Interaktion uneingeschränkt ans Herz legen.

Wally

Game News - Wertung



p.S.: Friedrich II. (geb. 1194, gest. 1250), aus dem Adelsgeschlecht der Staufer, war ab 1212 römisch-deutscher König, ab 1220 bis zu seinem Tod Kaiser des römisch-deutschen Reiches. Er führte auch die Titel „König von Jerusalem“ und „König vom Sizilien“.

Notenskala

Die Anzahl der Schilder bestimmt die - rein subjektive - Beurteilung der Redaktion



Spitze



sehr gut



gutes Spiel



so lala



schwach

Spielekalender 2026

Jänner

3.1.	Würfelschänke Ried
4.1.	Spieleversum Linz
10.1.	Franckviertel
10.1.	Brettsp. Hausruck Griesk.
13.1.	Stammt. Marchtrenk
14.1.	Knobelritter Traun
15.1.	Stammt. Oftering
15.1.	Würfelschänke Ried
16.1.	Brettsp. Freistadt
17.1.	Spieleversum Linz
21.1.	Knobelritter Traun
23.1.	Auwiesen
24.1.	Otelo, Vöcklabruck
27. - 31.1.	Spielwarenmesse Nürnberg (Grugahallen)
28.1.	Knobelritter Traun

Februar

1.2.	Spieleversum Linz
4.2.	Knobelritter Traun
7.2.	Würfelschänke Ried
7.2.	Spieletage Oftering Mehrzweckhalle
10.2.	Stammt. Marchtrenk
11.2.	Knobelritter Traun
14.2.	Brettsp. Hausruck Tollet
19.2.	Stammt. Oftering
19.2.	Würfelschänke Ried
21.2.	Spieleversum Linz
21.2.	Solar City Pichling
25.2.	Knobelritter Traun
25.2.	Stammt. Thening
27.2.	Auwiesen
27.2.	Brettsp. Freistadt
28.2.	Otelo, Vöcklabruck

März

4.3.	Knobelritter Traun
7.3.	Würfelschänke Ried
7.2.	Spieletage Pasching Rathaus Pasching
8.3.	Spieleversum Linz
10.3.	Stammt. Marchtrenk
11.3.	Knobelritter Traun
13. + 14.3.	Spielefestival im Pfarrheim Weißkirchen
14.3.	Franckviertel
18.3.	Knobelritter Traun
19.3.	Stammt. Oftering
19.3.	Würfelschänke Ried
21.3.	Spieleversum Linz
21.3.	Solar City Pichling
21.3.	Brettsp. Hausruck Griesk.
25.3.	Knobelritter Traun
25.3.	Stammt. Thening
27.3.	Auwiesen
28.3.	Otelo, Vöcklabruck

April

1.4.	Knobelritter Traun
4.4.	Würfelschänke Ried
8.4.	Knobelritter Traun
10.4.	Keferfeld
10.4. + 11.4.	LinzCON Keferfeld, Oed
12.4.	Spieleversum Linz
14.4.	Stammt. Marchtrenk
15.4.	Knobelritter Traun
16.4.	Stammt. Oftering
16.4.	Würfelschänke Ried
17. + 18.4.	Brettsp. Hausruck Griesk.
18.4.	Spieleversum Linz
22.4.	Knobelritter Traun
22.4.	Stammt. Thening
24.4.	Auwiesen
25.4.	Otelo, Vöcklabruck
25.4.	Solar City Pichling
29.4.	Knobelritter Traun

Juli

1.7.	Knobelritter Traun
4.7.	Würfelschänke Ried
5.7.	Spieleversum Linz
8.7.	Knobelritter Traun
11.7.	Franckviertel
11. + 12.7.	Wiener Spielefest Austria Center Vienna
14.7.	Stammt. Marchtrenk
15.7.	Knobelritter Traun
16.7.	Würfelschänke Ried
18.7.	Spieleversum Linz
22.7.	Knobelritter Traun
24.7.	Auwiesen
29.7.	Knobelritter Traun

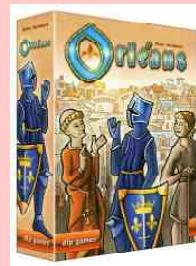
August

1.8.	Würfelschänke Ried
2.8.	Spieleversum Linz
8.8.	Franckviertel
11.8.	Stammt. Marchtrenk
19.8.	Knobelritter Traun
20.8.	Würfelschänke Ried
21.8.	Auwiesen
22.8.	Otelo, Vöcklabruck
22.8.	Spieleversum Linz
26.8.	Knobelritter Traun

September

2.9.	Knobelritter Traun
5.9.	Würfelschänke Ried
6.9.	Spieleversum Linz
8.9.	Stammt. Marchtrenk
9.9.	Knobelritter Traun
11. + 12.9.	Brettsp. Hausruck Griesk.
12.9.	Franckviertel
16.9.	Knobelritter Traun
17.9.	Stammt. Oftering
17.9.	Würfelschänke Ried
19.9.	Spieleversum Linz
19. + 20.9.	Spieletage Kirchberg Kirchenwirt Thening

Die Termine von Oktober bis Dezember 2026 werde ich rechtzeitig in den nächsten Monaten bekanntgeben.



Der Film-Tipp des Monats

Im Jahre 2014 sorgt ein Streifen bei den diversen Filmfestivals für Aufsehen. Reiner Stockhausen, bis dahin ein guter, aber weitgehend unbekannter Regisseur brachte einen Film mit völlig neuen Elementen heraus. Die Art und Weise, wie die Protagonisten - Ritter, Bauern, Mönche, Händler, etc. - ins Geschehen traten, hatte man bis dahin noch nicht gesehen. Die Handlung spielte mitten im Mittelalter in der französischen Stadt Orléans.



ritter der knobelrunde

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

- * Wöchentliche Spieletreffen im Hotel Traunerhof (jeden Mittwoch)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spieletage ("TraunCon") und anderen Spieldorfturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielezeitschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielever-

anstaltungen

- * Entwicklung neuer Spieleideen
- * Eigene Homepage im Internet: www.knobel-ritter.at
- * auch in facebook vertreten