

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.

Richtig erkannt, es geht um "Media Aetas" wie wir Lateiner zum Mittelalter sagen. Wir Knobelritter sind bezüglich Zeitalter in heimischen Gefilden gelandet.

Diese erkunden wir am 14. Jänner ab 18:00 Uhr am Trauner Hofe seiner Majestät Franky.

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 Spielklubs, Spielveranstaltungen und Spielefeste in Oberösterreich abgedruckt. Aus Platzmangel konnte ich aber nur die Termine bis September 2026 aufnehmen, die restlichen werde ich aber zeitgerecht nachbringen.

Ritter der Knobelrunde

Knobelpreis 2025

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.....):

BOMB BUSTERS

(von Hisashi Hayashi, Pegasus Spiele)



Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, 18. Jan. 2026 um 12:00 Uhr.

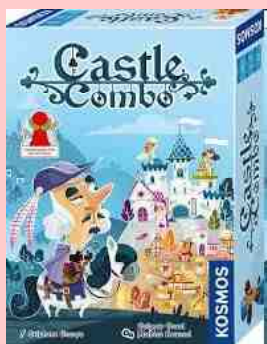
Bitte auch die Möglichkeit nutzen, über die WhatsApp-Gruppe mitzuvoten.

Spiel-Termine im Jänner 2026

- 3.1. Würfelschänke Ried
- 4.1. 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

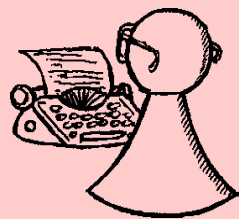
Vorbereitungen: Es gibt einen Stapel mit Schloss-Karten und einen mit Dorf-Karten. Von jedem Stapel deckt man 3 Karten in Reihe ausliegend auf. Neben den 3 offenen Dorf-Karten steht anfangs der Bote (Herold des Königs). Jeder Spieler

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

Die Partie dauert **9 Runden**, in denen jeweils jeder Spieler genau 1 Zug reihum hat, bevor der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran ist. Ablauf eines **Spielzuges** in 4 Schritten:

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.

2) Nimm 1 Karte aus der Boten-Reihe und zahle ihren Goldwert. Hast du schon Kaufkraft als Dauerfähigkeit auf bereits in deinem Raster liegenden Karten, so nutze diese. Lege sie dann in dein Raster. Alternativ kannst du sie **verdeckt** in dein Raster legen, wofür du dann die Karte aber nicht bezahlen musst. Du bekommst sogar einen Bonus, nämlich 6 Gold und 2 Schlüssel.



Der Unterschied zwischen Schloss- und Dorfkarten 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. Dorfkarten auftauchen. Gelb kommt z.B. bei den Schlosskarten 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 waagrecht 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.



Spielende: Nach 9 Runden haben alle Spieler ihr Raster komplett belegt. Nun kann noch übriges Gold auf einigen Karten im eigenen Raster gelagert werden. Eine solche Karte zeigt immer einen Geldbeutel und die Menge an Gold, die dieser aufnimmt. Jedes so gelagerte Gold ist 2 Punkte wert. Überschüssiges Gold ist fast wertlos. Gewinner ist, wer nach der Auswertung aller Karten und Gutschrift für ungenutzte Schlüssel (je 1 Punkt) die meisten Punkte hat. Im Pattfall würde das übrige Restgold entscheiden.

Erläuterungen zur Wertung: Jede Position im

Raster wird auf ihre Wertungsbedingung geprüft. Diese kann z.B. wie folgt sein: Hat die Karte eine Bedingung, wogegen sie im Raster liegen muss, um ihre Punkte zu bringen? Liegen Schilde bestimmter Farbe(n) in verlangter Reihe/Spalte/generell im Raster? Fehlt eine bestimmte Schildfarbe komplett auf allen Karten? usw.

Fazit

Ausstattung:

78 bunte Spielkarten in 2 Stapeln, nämlich Schloss- und Dorfkarten 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 Pappschlüssel. 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 Dorfkarten. Diese Tabelle sollte man unbedingt kopieren und jedem Spieler geben, da sie sehr hilfreich ist bei der Entscheidung des Kartenspiels 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? Vergurke ich unter Umständen durch den Kauf einer bestimmten Karte Effekte bereits platzierter 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 wegschnappen?

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 Erfolgserlebnisse bei gelungenen Konstellationen. Gerade das Ausreizen der SP-generierenden Möglichkeiten mancher Karte ist sehr motivierend, wenn man mitunter 24 SP mit einer einzigen Karte erzielen kann. Während der letzten Züge

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 Kaufeifer 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-

lernen und bietet erstaunlich **viel Spielvergnügen** über 10 bis 25 Minuten, besonders aber zu zweit dank besserer Chancen, anvisierte Karten auch zu ergattern. Abraten möchte ich von der Möglichkeit, jederzeit die Ablagestapel sichten zu dürfen, da das doch den Spielfluss stört. Aber das kann man ja vorab besprechen und individuell regeln.

Game News - Wertung



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

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

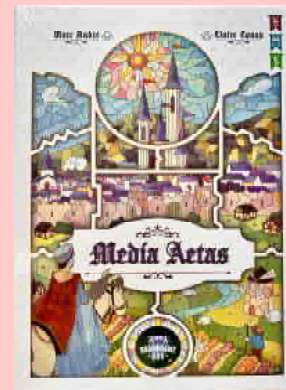
Die Wertung:

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

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

Game News - Spielkritik

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



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 ummodellern, ein wenig abändern. Fertig. Eine Sache von ein paar Minuten, und schon hat



figur, sowie der nützliche Späher.

Franky wieder eine brandneue Spielkritik verfasst. Ha!

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

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-**

Die **Liegenschaften**, mit denen wir unser Lehen vergrößern können, kommen auf Plättchen vor und tragen rückseitig eine Zahl zwischen 1 und 23. Vom gut gemischten Stapel bilden wir vier Reihen. Für jede Reihe nehmen wir um ein Plättchen mehr als Mitspieler, und sortieren diese in aufsteigender numerischer Reihenfolge von links nach rechts. In Startreihenfolge stellen wir zu Beginn unsere Herrenfigur auf ein freies Plättchen der ersten Reihe. Unterhalb dieser Auslage legen wir 4 zufällig gezogene **Ereigniskarten** ebenfalls offen aus.

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.



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 abgerutscht) 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

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 Lehensgebiet 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 Liegenschaftsarten**, 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 Liegenschaftsart 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 herwerkt und optimiert, wer wenig Frustrtoleranz 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 Liegenschaftsarten 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

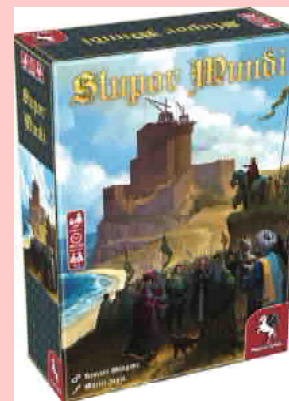
vielen Spielen gibt es Demoexemplare.

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

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

II., Kaiser des Heiligen Römischen Reiches, den viele Historiker als den ersten modernen Herrscher Europas halten. Im gleichnamigen Spiel werben wir als Gefolgsleute des Kaisers Verbündete an, treiben den Ausbau unserer Burg voran und fördern Fachkräfte, um zu Ruhm und Ehre - wie gewohnt in Siegpunkten festgehalten - zu gelangen.

Spielbeschreibung

Unsere „Burg“ kann man eigentlich zu Beginn gar nicht so bezeichnen, besteht sie doch lediglich aus einer Mauer und einem Turm. Verbündete haben wir auch noch gar keine anwerben können, und unsere Fachkräfte stehen noch auf ihren Startfeldern, können also praktisch noch gar nichts. Wir merken schon: Da wartet noch **jede Menge Arbeit** auf uns.

Wenigstens haben wir schon ein paar Ressourcen, nämlich 1x Stein und 1x Getreide, welches wir auf unserem **Spieltableau** lagern, sowie ein paar

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 Burgtableau 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, die wir noch auf der Hand halten, auf den Ablagestapel und ziehen dann auf unser Handlimit nach. Danach erhalten wir unser

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 Verbündeteneinkommen (1 Punkt pro Verbündeten plus eventuelle Bonuspunkte). Nachdem die Auslage an Aktionskarten und Verbündetenplättchen auf dem Reiseplan 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.

Dennoch stellt das „deck building“ keinen Hauptmechanismus dar, denn wir können die Karten

alternativ ja auch verdeckt ausspielen, und das spielt die Stärke einer Karte überhaupt keine Rolle. In diesem Fall ist es wichtiger, die **Slots geschickt zu wählen**, um uns nicht in Folge wichtige Aktionsmöglichkeiten zu verbauen.

Bei der Wahl eines Slots kommt es auch sehr auf das richtige **Timing** an, um im passenden Moment die nötigen Ressourcen zur Verfügung zu haben. Der Bau eines bestimmten Hauptgebäudes erlaubt uns, sogar **beide** an einem Slot angrenzenden Aktionen durchzuführen. Dies wirkt auf

den ersten Blick recht toll, in der Praxis können wir diese Chance allerdings nicht allzu oft nutzen.

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. Wo sich 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, das hauptsächlich solitär verläuft, für willkommene **Interaktion.** Es gilt für uns also, nicht nur auf unsere eigene Burg zu schauen, sondern stets auch einen Blick auf unsere Konkurrenz zu werfen, was diese so braucht, was sie plant, etc.

Ein weiterer interessanter Mechanismus sind die **Fachkräfte.** Für die Bewegung einer unserer drei Fachkraft-Figuren auf einem der insgesamt drei Pfade benötigen wir oft Getreide. Von uns besetzte Felder bieten einen **dauerhaften Vorteil**, beispielsweise ein erhöhtes Handkartenlimit, eine Kostenreduktion 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.

„Stupor Mundi“ wäre jedoch kein Expertenspiel, 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. So bietet 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.

Bei vielen Expertenspielen gibt es am Ende für alles Mögliche **Siegpunkte.** Hier ist die Schlusswertung überschaubar: Neben ein paar wenigen Pünktchen für verbliebenes Material (Rohstoffe und Münzen) gibt es bloß 1 Siegpunkt pro errichtetem Burgteil, dazu eine Mehrheitwertung für die beiden fleißigsten Bau-

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 punkteträchtige 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 abzugreifen. Dennoch geht ein Spielzug recht rasch vonstatten, so dass sich die **Spieldauer** trotz der höheren Komplexität in Grenzen hält. Nur mit notorischen Dauergrüblern und in Vollbesetzung kann die 2 Stunden-Marke deutlich überschritten werden.

Jetzt muss nur mehr das **Spielmaterial** 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 Expertenspieler mit einer gesunden Dosis Interaktion uneingeschränkt ans Herz legen.

Wacky

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 von Sizilien“.

Notenskala

Die Anzahl der Schilde 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. Offering
- 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. **Spielewarenmesse Nürnberg** (Grugahallen)
- 28.1. Knobelritter Traun

Februar

- 1.2. Spieleversum Linz
- 4.2. Knobelritter Traun
- 7.2. Würfelschänke Ried
- 7.2. **Spieletage Offering Mehrzweckhalle**
- 10.2. Stammt. Marchtrenk
- 11.2. Knobelritter Traun
- 14.2. Brettsp. Hausruck Tollet
- 19.2. Stammt. Offering
- 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. Offering
- 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**
- 12.4. **Keferfeld, Oed**
- 12.4. Spieleversum Linz
- 14.4. Stammt. Marchtrenk
- 15.4. Knobelritter Traun
- 16.4. Stammt. Offering
- 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

Mai

- 1.- 3.5. **JKU GAMES**
- 1.- 3.5. **J. Kepler-Uni Linz**
- 2.5. Würfelschänke Ried
- 3.5. Spieleversum Linz
- 6.5. Knobelritter Traun
- 9.5. Franckviertel
- 12.5. Stammt. Marchtrenk
- 13.5. Knobelritter Traun
- 13.-17.5. **Oberöst. Spieletage, TraunCON, Traun**
- 20.5. Knobelritter Traun
- 21.5. Stammt. Offering
- 21.5. Würfelschänke Ried
- 22.5. Auwiesen
- 23.5. Otelo, Vöcklabruck
- 23.5. Solar City Pichling
- 23.5. Spieleversum Linz
- 27.5. Knobelritter Traun
- 27.5. Stammt. Thening

Juni

- 3.6. Knobelritter Traun
- 6.6. Würfelschänke Ried
- 7.6. Spieleversum Linz
- 9.6. Stammt. Marchtrenk
- 10.6. Knobelritter Traun
- 12.6. Keferfeld
- 13.6. Franckviertel
- 17.6. Knobelritter Traun
- 18.6. Stammt. Offering
- 18.6. Würfelschänke Ried
- 20.6. Brettsp. Hausruck Tollet
- 20.6. Spieleversum Linz
- 24.6. Knobelritter Traun
- 24.6. Stammt. Thening
- 26.6. Auwiesen
- 27.6. Otelo, Vöcklabruck
- 27.6. Solar City Pichling

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
- 18.7. Otelo, Vöcklabruck
- 22.7. Knobelritter Traun
- 24.7. Auwiesen
- 29.7. Knobelritter Traun

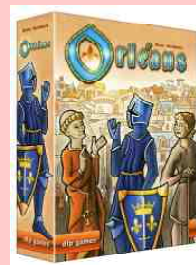
August

- 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. Offering
- 17.9. Würfelschänke Ried
- 19.9. Spieleversum Linz
- 19.+20.9. **Spieletage Kirchberg Kirchenwirt Thening**
- 23.9. Knobelritter Traun
- 23.9. Stammt. Thening
- 25.9. Auwiesen
- 26.9. Otelo, Vöcklabruck
- 26.9. Solar City Pichling
- 30.9. Knobelritter Traun

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



Orléans
Mittelalterthriller
Regisseur: Reiner Stockhausen
dlp Movies 2014
Dauer: 90 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@traunerhof.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: Zwölffmal jährlich, donnerstags am Monatsende.

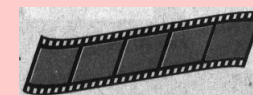
© 2026 by Game News
 Alle Rechte vorbehalten.

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.



Der Film wurde mit zahlreichen Filmpreisen ausgezeichnet, und natürlich fand dieses neue Filmgenres in Folge viele Nachahmer. Aber auch Reiner Stockhausen brachte noch viele Prequels und Spin-Offs heraus. 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 Spieletreffen im Hotel Traunerhof (jeden Mittwoch)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spieletage ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spieleschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen

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