

KNOBELRITTER AUF ASIA-TOUR !!

Am 4. März 2026 geht's erneut fernöstlich zu! (S 1.)



399. Ausg. 26. Febr. '26
Auflage 100 Stück (!)
36. Jg., Abo 15 Euro

**23. Weißkirchner
Spielefestival!**
NEU! im Turnsaal Weißkirchen
• 14. März 2026, ab 15:00 Uhr
mit langer Spielernacht - open end!
• 2. Weißkirchner Darts-Ortsmeisterschaft
• 15. März 2026, 10:30 - 16:00 Uhr
Komm und versuch Dich an über 200+ aktuellen Spielen!
oder in der Darts-arena (anmeld.)
Eintritt freil!
Für Spielepass bitte Ausweis mitbringen!

Weißkirchner Spiele-Festival

Am Wochenende 14. und 15. März 2026 findet im Turnsaal Weißkirchen/Tr. das bereits 23. Weißkirchner Spielefestival statt. Beginn ist am Samstag ab 15:00 Uhr (mit langer Nacht!), Ende am Sonntag um 16:00 Uhr. Organisiert wird alles von Roland Rankl.

Weitere Spielveranstaltungen im März sind auf Seite 2 aufgelistet.



Liebe Botaniker,

der Frühling meldet sich an und wie jedes Jahr bereitet sich eine ganze Insel auf ein ausgelassenes Fest vor. Richtig geraten, es geht um das Betrachten von Blüten, Hanami. Also "Auf nach Japan!"

Von Fukuoka bis Sapporo ist ein guter Monat Zeit, der Kirschblüte hinterher zu wandern. Irgendwo auf diesen 1400 km Strecke muss man sie wohl in voller Pracht erwischen.

Bei der rasenden Geschwindigkeit von ~1.7 km/h, mit der sich der Frühling von Süden nach Norden ausbreitet, bleibt auch noch Zeit für ein Päuschen "Am

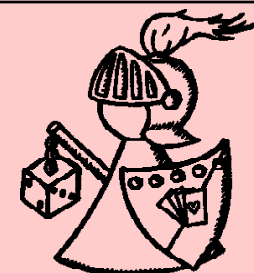
Goldenen Fluss" und der Besuch in dem einen oder anderen "Tea Garden".

Falls ihr Interesse habt, seid ihr herzlich eingeladen unserem führenden Japanologen Franky am Mittwoch, den 4. März ab 18:00 Uhr im Trauner-Kirschbaum-Hof Löcher in den Bauch zu fragen.

Bleibt neugierig,
Euer Oliver-san



HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis



TraunCON 2026

Die Zeit schreitet voran, und unaufhaltsam nähern sich wieder die Oberösterreichischen Spielertage, auch TraunCON genannt. Wie immer finden diese am verlängerten Wochenende um Christi Himmelfahrt statt. Heuer also vom Mittwoch, den 13. Mai 2026 (Beginn abends ab 18:00 Uhr) bis Sonntag, den 17. Mai 2026 (Ende ca. 17:00

ritter der knobelrunde

Uhr). Den Termin also dick, fett und unterstrichen im kalender ankreuzen! Das heißt also fünf Tage lang spielen, was das Zeug hält. Zu den Spielern aus ganz Oberösterreich gesellen sich auch heuer wieder unsere Freunde aus Wien, Niederösterreich und dem benachbarten Ausland.

Leider ist das Restaurant nicht mehr geöffnet, da ich schon in Pension bin. Ich werde zwar schauen, dass ja niemand verdurstet, für die Verpflegung muss ich allerdings um Selbstversorgung bitten. Vielleicht bieten meine Frau und ich an einem Abend auch ein Menü (Fritatensuppe, Schnitzel mit Beilagen) an, aber das teile ich noch rechtzeitig mit.

Ich freue mich auf jeden Fall schon auf ein Wiedersehen mit vielen bekannten Gesichtern und auf unzählige Stunden Spielespaß!

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ ist diesmal Sonntag, 15. März 2026 um 12:00 Uhr.

Spiel-Termine im März 2026

- 4.3. Knobelritter Traun
- 7.3. Würfelschänke Ried
- 7.3. Spieletage Pasching Rathaus Pasching
- 7.+ 8. 3. Wels spielt Welios in Wels
- 8.3. Spieleversum Linz
- 10.3. Stammt. Marchtrenk
- 11.3. Knobelritter Traun
- 14.3. Franckviertel
- 14.+ 15.3. Spielefestival Pfarrh. Weisskirchen
- 18.3. Knobelritter Traun
- 19.3. Stammtisch Oftering
- 19.3. Würfelschänke Ried
- 21.3. Spieleversum Linz
- 21.3. Solar City Pichling
- 21.3. Brettspielfr. Hausruck
- 25.3. Knobelritter Traun
- 25.3. Stammt. Thening
- 27.3. Auwiesen
- 28.3. Otelo, Vöcklabruck

Game News - Spielkritik

Thema Asien - da darf DAS typisch asiatische Getränk natürlich nicht fehlen...



Titel: Tea Garden
Art: Ressourcenmanagement- & Deckbauspiel
Autor: Tomás Holec
Verlag: Huch Spiele
Jahrgang: 2025
Spierzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 90 Minuten
Preis: ca. Euro 45,-

Einleitung

Ich muss zugeben, dass ich mich über eines der weltweit meistgetrunkenen Getränke nicht wirklich gut auskenne. Als Absolvent einer Fremdenverkehrsfachschule habe ich zwar einiges über Aufussgetränke lernen müssen, aber viel ist mir davon nicht hängengeblieben. Wenigstens hilft mir mittlerweile das eine oder andere Brettspiel, meine Wissenslücken etwas aufzufüllen, wie etwa "Darjeeling" (Abacus Spiele 2007), "Yunnan" (Argentum Verlag 2013), "Alubari" (Board Game Box 2019) oder "Ceylon" (Ludonova 2018).



Jetzt ist bei "Huch Spiele" ein weiteres Spiel erschienen, welches sich mit dem Anbau und Handel von Tee beschäftigt. In "Tea Garden" versuchen wir als Meistergärtner Teepflanzen im Auftrag des Kaisers in den Tälern des Jangtse-Flusses anzubauen,

Spielbeschreibung

Der **Spielplan** zeigt eine hügelige Landschaft in der chinesischen Provinz Yunnan mit zahlreichen **Teegärten**. Anfangs besitzen wir eine Teeplantage, die aus gerade mal einem Teegarten besteht, noch dazu von recht dürrtiger Qualität (Wert 2). Unser Bestreben ist es unter anderem, unsere Teeplantage zu vergrößern. Je weiter weg von unserem Start-Teegarten, umso besser wird auch die Qualität des dort geernteten Tees (bis zu Wert 6). Jeder Region wird zudem ein Stapel an Teeschalen-Plättchen zugeteilt.

Die Landschaft durchquert der Jangtse-**Fluss**, an deren Start unser Boot steht. Am rechten Rand befindet sich die **Tee-Universität**, dargestellt durch ein Rondell, sowie die **Kaiserleiste**, deren Stufen zum Palast führen. Wir stellen zu Beginn je eine unserer Figuren - hier "**Teaples**" ge-

nannt - auf das jeweilige Startfeld. Als Startvorbereitung werden schließlich noch sechs **Aktionskarten** vom anfangs gebildeten Stapel und 3 Kaiser-Karten am unteren Rand des Spielplans offen angelegt, sowie 3 Karawanen-Karten am rechten Rand aufgedeckt.

Auf unserem eigenen **Tableau** sind hauptsächlich sechs Körbe mit den Werten von 1 bis 6 abgebildet. Diese repräsentieren den Wert der darin enthaltenen Teeblätter. Wir beginnen die Partie mit 2 grünen **Teeblättern** mit dem Wert 2 (also im 2er-Korb), entsprechend unserem Start-Teegarten. Am oberen Rand platzieren wir unsere Pagoden, mit denen wir im Laufe des Spiels neu erhaltene Teegärten anzeigen. Schließlich mischen wir noch unser bescheidenes **Startdeck** von 11 Aktionskarten und nehmen 4 Karten davon auf die Hand.

Der **Spielablauf** ist im Grunde genommen einfach. Wir spielen über 5 Runden, die sich in Aktionsphase und Organisationsphase gliedern. In der **Aktionsphase** spielen wir im Uhrzeigersinn bis zu 4 Züge. Sind wir an der Reihe, spielen wir eine oder mehrere unserer Handkarten unter den

Fortsetzung von „Tea Garden“

äußerst linken Slot unseres Tableaus aus.

Anschließend führen wir eine von **5 möglichen Hauptaktionen** aus. Die kombinierte **Stärke** unserer ausgespielten Karte(n) hat dabei für alle Aktionen eine Relevanz. Je höher sie ist, desto bessere Effekte können wir erzielen. Und dies sind die fünf Arten von Hauptaktionen:

A) einen Teegarten bauen

Wir nehmen eine Pagode unseres Tableaus und stellen sie auf ein beliebiges Feld in einer Region, die an eine von uns bereits besetzte Region angrenzt. Der Bau beschert und sofort einen Bonus, wie auf dem Region-Bonus-Plättchen angegeben.

B) eine Aktionskarte kaufen

Wir nehmen eine Aktionskarte aus der Auslage, indem wir die auf der Karte selbst angegebenen Kosten (Anzahl der Teeblätter in der vorgegebenen Mindestqualität) bezahlen und die Voraussetzungen erfüllen (erforderliche Teekannen auf allen in dieser Runde ausgespielten oberen Karten). Die so erworbene Aktionskarte nehmen wir sofort auf die Hand und können sie bereits ab dem nächsten Spielzug einsetzen.

C) Tee an Karawanen verkaufen

Wir geben Teeblätter ab, wie von einer der beiden Bedingungen des Handelsteils der Karawanenkarte (obere Hälfte) verlangt, um den entsprechenden Vorteil zu erhalten. Zusätzlich müssen wir auch eine der beiden Bedingungen des Stärketeils (untere Hälfte der Karte) erfüllen, was uns zumeist Siegpunkte bringt.



D) Tee fermentieren

Wir drehen entsprechend der Gesamtstärke unserer ausgespielten Karten so viele grüne Teeblätter in beliebigen Körben auf ihre braune Seite, um anzuzeigen, dass diese Blätter nun fermentiert, also verbessert wurden.

E) zusätzlich Tee ernten.

Für jeden Stärkewert dürfen wir einen (unterschiedlichen) Teegarten ernten, indem wir 1 grünes Teeblatt der entsprechenden Qualität in den passenden Korb legen.

Der Begriff "Hauptaktion" legt den Schluss nahe, dass es dazu noch was anderes geben könnte. Und

tatsächlich sind auf den meisten Aktionskarten auch **Nebenaktionen** abgebildet, hervorgehoben durch einen runden Zierrahmen. Wir dürfen zu einem beliebigen Zeitpunkt unseres Spielzuges jene Nebenaktion der **obersten** Aktionskarte der in diesem Zug ausgespielten Karten durchführen, sofern diese eine aufweist.

Je nach Zierrahmen dürfen wir unser Boot auf dem Jangtse um ein Segment vorwärts bewegen ("**Flussfahrt**"), ein Teeschalen-Plättchen von einer der Provinzen nehmen, in der wir einen Teegarten besitzen ("**Teeschalen-Produktion**") oder unseren Teaple

auf dem Universitäts-Rondell um einen Sektor im Uhrzeigersinn weiterziehen ("**Teestudien an der Universität**"), was uns in allen Fällen einen sofortigen Bonus beschert.

Es gibt auch noch **freie Aktionen**, die wir jederzeit während unseres Zuges ausführen dürfen, wofür wir aber Plättchen oder Teeblätter abgeben müssen. So können wir beispielsweise mit dem Einsatz von zwei Kaiserplättchen auf der Kaiserleiste vorrücken, oder durch Abgabe von 3 fermentierten Teeblättern (egal welcher Qualität) eine Nebenaktion wiederholen.

Drei Spielzüge dürfen

Fortsetzung von „Tea Garden“

wir ohne weiteres durchführen, wenn wir ausreichend Handkarten haben. Einen **vierten Spielzug** können wir uns noch mit 2 grünen und 1 fermentierten Teeblatt erkaufen.

Haben alle gepasst, folgt die **Organisationsphase**. Neben ein paar verwaltungstechnischen Tätigkeiten, wie etwa das Vorwärtsbewegen des Rundenmarkers, der Weitergabe des Startmarkers und der Verschiebung unserer aus-gespielten Karten auf unseren Ablagestapel, finden in dieser Phase 2 wichtige Elemente statt. Während der **Tee-Reifung** verschieben wir alle frischen, grünen Teeblätter in den Korb mit der um 1 niedrigeren Qualitätsstufe. Unsere fermentierten braunen Teeblätter hingegen verbessern ihre Qualität um je 1. Und bei der abschließenden **Tee-Ernte** erhalten wir für jeden unserer Teegärten 2 Teeblätter des entsprechenden Werts.

Nach fünf Runden endet die Partie. In einer **Schlusswertung** bekommen wir Punkte für unsere erworbenen Aktionskarten, für die Position unseres Boots auf dem Jangtse, für unsere Teaple in der Tee-Universität und auf der Kaiserleiste, sowie für unsere Teeschalen-Produktion.

Haben wir die **meisten Punkte** erzielt, erweisen wir uns als der fähigste Teegärtner und werden dafür vom Kaiser mit fruchtbarem Land in der Provinz Yunnan belohnt.



Fazit

Der Hauptmechanismus von „Tea Garden“ ist - wieder einmal - der **Deckbau**. Es ist mir fast schon peinlich, weil so viele meiner Rezensionen welche über „deckbuilding games“ sind. Aber erstens gefällt mir dieser Mechanismus ausgesprochen gut und zweitens sind in den letzten Jahren ja auch tatsächlich außergewöhnlich viele Spiele dieses Genres erschienen.

Neue Aktionskarten dienen hauptsächlich dazu, unser anfangs bescheidenes Deck aufzubessern. Sie bringen nicht nur bessere Stärkekpunkte, mehr von uns benötigte Symbole, wie Teekannen oder Nebenaktionen, und vor allem fixe Siegpunkte. Die besseren Aktionskarten, welche später ins Spiel kommen, bieten uns zudem auch die Möglichkeit, beim Ausspie-

len der Karte zusätzliche Siegpunkte zu generieren. Es ist daher einfach mit zu vielen Nachteilen verbunden, auf den Erwerb von besseren Aktionskarten zu verzichten.

Im Unterschied zu gängigen Deckbauspielen wandern neu erworbene Karten jedoch nicht erst auf dem Ablagestapel. Wir dürfen sie stattdessen **direkt auf die Hand** nehmen, weshalb sie sogar noch in dieser Runde einsetzbar sind.

Außerdem wandern am Ende der Runde verbliebene Handkarten nicht auf den Ablagestapel, sondern bleiben auf unserer Hand. Wenn wir dann in der Operationsphase vier neue Karten vom Nachziehstapel ziehen, können wir daher auch **mehr Karten für die nächste Runde** zur Verfügung haben.

Eine besondere Form der Aktionskarten stellen die **Kaiser-Karten** dar. Wir erhalten jedes Mal eine solche, wenn wir durch das Vorrücken auf der Kaiserleiste (freie Aktion) bestimmte Stufen erreichen. Kaiser-Karten bringen uns nämlich - neben dem abgebildeten Nutzen beim Ausspielen - **Extrapunkte** für bestimmte Elemente bei der Schlusswertung, beispielsweise 3 Punkte pro Karte mit Fluss-Symbol in unserem gesamten Deck. Einige Stufen auf der Kaiserleiste

Fortsetzung von „Tea Garden“

bieten uns außerdem die Möglichkeit, schwächere Karten aus unserem Deck zu **entfernen**, ein nicht zu vernachlässigender Vorteil, wie geübte Deckbauspieler sicher bestätigen können.

Ein Aspekt, der mir bei „Tea Garden“ besonders gut gefällt, ist die **geschickte Verflechtung von Haupt- und Nebenaktion**. Ideal ist es, wenn wir beides in einem Spielzug durchführen können. Dies ist allerdings nicht immer möglich, weil für die Aktion „Aktionskarte kaufen“ Teekannen benötigt werden, die wir - unter anderem - durch ausgespielte Karten erhalten. Aktionskarten, auf denen sich beides - Nebenaktion und Teekanne(n) - befindet, sind leider selten und recht teuer.

Die **Nebenaktionen** bringen uns ja allesamt kleine Vorteile, Boni oder Effekte. So gesehen würde es keinen Unterschied machen, welche Nebenaktion wir durchführen. Da aber die Siegpunkte, die wir bei der Schlusswertung erhalten, überproportional steigen, ist es besser, sich auf eine, höchstens zwei bestimmte Nebenaktionen zu konzentrieren, statt sich zu verzetteln.

Die 5 möglichen **Hauptaktionen** sind hin-

gegen **nicht alle gleich gut**. Während der Bau eines Teegarten, der Kauf einer Aktionskarte oder der Verkauf an eine Karawane immer vorteilhaft ist, sind die beiden anderen Aktionen eher **Notlösungen**. So bringt die zusätzliche Tee-Ernte maximal bloß 1 Teeblatt pro Teegarten, eine recht mickrige Ausbeute. Tee fermentieren zu lassen, hat schon seinen Reiz, werden braune Teeblätter doch für manche Sachen benötigt. Allerdings gibt es genug andere Optionen dafür, wie etwa Boni auf der Tee-Universität.



Die **Fermentation des Tees** ist an und für sich ein interessantes Element. Bei der Reifung in der Organisationsphase nimmt nämlich die Qualität fermentierter brauner Blätter zu, während sie bei frischen grünen Blättern abnimmt. Mit höherer Qualität lassen sich z.B. wertvollere Aktionskarten kaufen. Für meinen Geschmack kommt dies jedoch viel zu wenig im Spiel durch, da wir durch die reguläre Tee-Ernte ohnehin mit genug Tee versorgt werden.

Diesbezüglich hätte ich mir **etwas mehr Einbindung ins Geschehen gewünscht**. In meinem Exemplar befand sich eine kleine Promo-Packung mit zusätzlichen Karawanen-Karten, die schon ein wenig in diese Richtung gewichtet sind. Ich könnte mir aber durchaus auch eine Erweiterung mit einem separaten Aktionskarten-Satz vorstellen, die ausschließlich mit fermentiertem Tee bezahlt werden können und dafür stärkere, exklusive Effekte bringen.

Besonders interessant finde ich die Möglichkeit eines **4. Spielzugs** in einer Runde. Dies ist zwar nicht so einfach zu bewerkstelligen, müssen wir diesen doch nicht nur durch die Abgabe von 3 Teeblättern (davon 1 fermentiertes) teuer erkaufen. Wir brauchen zudem auch ausreichend Handkarten, um überhaupt noch eine sinnvolle Aktion durchführen zu können. Dennoch ist ein zusätzlicher Spielzug so ab der dritten Runde fast unerlässlich, wollen wir um den Sieg mitspielen.

Die **grafische Gestaltung** von „Tea Garden“ gefällt mir recht gut. Die Illustrationen des Spielplans, die Plättchen und Karten tragen alle nach chinesischem Muster stilisierte Zeichnungen, in harmonischen Pastelltönen gehalten. Die Qualität des **Spielmate-**

Fortsetzung von „Tea Garden“

rials ist solide, die verwendete Symbolik recht leicht zu verstehen. Auch die **Spielanleitung** ist gelungen: Gut gegliedert und mit reichlich Beispielen und Bildern versehen, schafft sie es, die Regeln verständlich zu vermitteln. Die letzten beiden Seiten erläutern noch einmal übersichtlich die wichtigsten Elemente und Symbole.

Der Spieleautor Tomás Holec war mir bis vor einem halben Jahr gänzlich unbekannt. „Tea Garden“ ist nun - nach „SETI - Auf der Suche nach außerirdischem Leben“ und „Galileo Galilei“ - bereits das dritte Spiel von ihm, das ich kenne-lernt habe.

Der Bursche hat auf jeden Fall Talent, denn alle drei Spiele gefallen mir ausgesprochen gut, jedes auf seine Weise. Wie die beiden Vorgänger ist „Tea Garden“ ebenfalls ein **schön miteinander verzahntes Expertenspiel** mit nicht allzu komplizierten Grundregeln, welches aber genug Entfaltungsmöglichkeiten und Vorgehensweisen bietet. Wir können uns hoffentlich auch noch viele weitere exzellente Spiele des Tschechen freuen.

Wally



Game News-Wertung



Verabschieden müssen wir uns aber von **ERFINDER DES SÜDTIGRIS**, welches wie **THESAUROS** zu wenig Stimmen bekam. Neu vorgeschlagen wurden dafür **FORESTRY** und **DER HERR DER RINGE - SCHICKSAL DER GEMEINSCHAFT**.

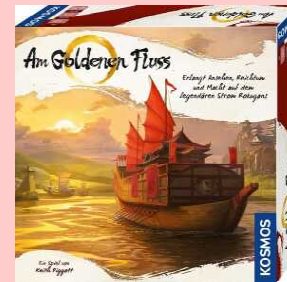
Die Wertung:

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

Vorschläge: **Forestry** (1 x), **Herr der Ringe - Schicksal der Gemeinschaft** (1 x)

Game News - Spielekritik

Beim nächsten Spiel haben wir etwas geflunkert, spielt es doch in keinem in der Wirklichkeit vorkommenden Land. Es passt aber doch recht gut, weil es sehr „asiatisch“ angehaucht ist...



Titel: Am Goldenen Fluss
Art: Würfeleinsetzspiel
Autor: Keith Piggott
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2025
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: 60 bis 90 Minuten
Preis: Euro 49,90

Einleitung

Ich habe immer geglaubt, ich hätte eine recht gute Allgemeinbildung. Doch seit ich das neueste Spiel aus dem Kosmos Verlag in Händen hielt, habe ich da so meine Zweifel. Da geht es um das legendäre Reich von Rokugan (nie gehört!). in dem mehrere Klans um die Vorherrschaft kämpfen. Der Sitz des Klans der Mantis liegt in der Stadt Gotei (wo liegt denn das, bitteschön?), und der Klan der Krabbe beherrscht die Yasuki-Ländereien (kenn' ich gar nicht!). Der Klan des Kra-



nichs bewohnt den Kakita-Palast (finde ich nicht mal auf Google maps!). Mir scheint, ich habe da jede Menge Aufholbedarf in Sachen Geographie...

Egal, jedenfalls versuchen wir im Spiel „Am Goldenen Fluss“ als angesehene Händler eines dieser berühmten Klans, durch den Bau von Bauwerken, durch das Segeln am Goldenen Fluss und das Ausliefern von Handelswaren an einflussreiche Kunden ein riesiges Handelsimperium aufzubauen.

Spielbeschreibung

Zu Beginn sind wir aber noch weit, weit weg von einem riesigen Handelsimperium. Auf dem Goldenen Fluss schippern unsere zwei Schiffe dahin, eines im oberen Flussabschnitt des **Spielplans**, eines im unteren. Unser Startguthaben beträgt - abhängig von der Spielerreihenfolge - gerade mal 7 bis 10 Koku. Und in unseren Lagern befinden sich auch bloß 1 Einheit jeder Handelsware, also 1 x Seide, 1 x Reis und 1 x Porzellan. Wenigstens haben wir schon zwei Kundenbestellungen, dargestellt durch Kundenkarten. Auf unsere **Klan-**

tafel platzieren wir schließlich noch einen Sonnenstein und eine Mondsichel auf ihre Startfelder, sowie einen Klanmarker auf das Startfeld der Einflusspfade aller 6 Regionen. Nachdem wir alle unseren Spezialwürfel geworfen haben, kann's schon losgehen mit dem Bauen, Segeln und Ausliefern.

Der Würfel ist für jede der 3 genannten Aktionen entscheidend. Er bestimmt, in welcher Region wir bauen, wie viele Felder wir segeln und welchen Kunden wir beliefern dürfen. Um nicht gänzlich dem Würfelglück ausgeliefert zu sein, dürfen wir in der ersten Phase unseres Spielzug - der **Gunstphase (A)** - den **Würfel manipulieren**. Für jedes Feld, das wir den Sonnenstein auf unserer Klantafel nach unten rücken, dürfen wir den Würfel um 1 erhöhen oder reduzieren.

Erst danach folgt die **Aktionsphase (B)**, in der wir eine der drei bereits genannten Aktionen durchführen können.

Beim **„Bauen“** bestimmt der Würfel, in welcher Region wir ein Gebäude errichten dürfen. Wir wählen einen freien Bauplatz in

Fortsetzung von „Am Goldenen Fluss“

dieser Region, zahlen die darauf angegebenen Kosten in Koku, wählen eines der vier zur Verfügung stehenden Bauwerke und legen das Plättchen auf den Bauplatz. Anschließend legen wir einen unserer Klanmarker darauf und erhalten den damit überdeckten Einfluss, indem wir unseren Klanmarker auf dem entsprechenden Einflusspfad vorrücken.



Wollen wir „Segeln“, bestimmt der Würfel, wie viele Flussabschnitte wir eines unserer beiden Schiffe auf dem Fluss bewegen können. Danach erhalten wir die Belohnungen für den Besuch (abgebildet am spitzen Ende) aller 4 Bauplätze, die an diesen Flussabschnitt angrenzen. Die Besitzer der Bauwerke bekommen dann die Belohnungen für ihren Besitz (sichtbar am geraden Ende). Zieht unser Schiff über den letzten Flussabschnitt hinaus, erhalten wir 3 Koku oder eine beliebige Handelsware, anschließend führen wir die Reise vom Startpunkt im oberen Flussabschnitt aus fort.

Möchten wir die Aktion „Ausliefern“ ausführen, gibt der Würfel die Region vor, dessen Kunden wir aus der Hand beliefern dürfen. Wir geben die auf der Kundenkarte angegebenen Handelswaren ab und legen die Karte als „zufriedenen Kunden“ vor uns aus. Anschließend ziehen wir zwei neue Kundenkarten nach und werfen eine Karte aus unserer Hand wieder ab.

Die Kundenkarten bringen uns - neben Siegpunkten bei der Schlusswertung - noch **unterschiedliche Vorteile**. **Mönche** verhelfen uns zu mehr Gunst, also zu mehr Einfluss beim Würfeln,

zusätzlich dürfen wir einen Klanmarker auf ein bereits vorhandenes Gebäude setzen, wodurch wir ebenfalls zum Besitzer werden. **Händler** bringen uns einen Sondereffekt beim Beenden der Reise mit unseren Schiffen. Ein **Adliger** verschafft uns ein „Kaiserliches Schiff“, das uns beim Segeln einen besonderen Effekt bringt, sowie Punkte für Bauwerke in der Endwertung. **Älteste** verdoppeln die Siegpunkte für die Regionwertung in ihrer Region. Und **Handwerkerinnen** bringen uns schließlich Einfluss in der entsprechenden Region, sowie einen kleinen Rabatt für das Bauen in dieser Region.

In der **Meisterschaftsphase (C)** überprüfen wir schließlich unsere Fortschritte für die drei anfangs zufällig ausgelegten **Ziele**. Erfüllen oder überschreiten wir eine Bedingung für ein Ziel, dürfen wir einen unserer Klanmarker auf das freie Feld mit der höchsten Belohnung platzieren. Allerdings dürfen wir jede Meisterschaft nur einmal im Spiel erlangen.

Abschließend würfeln wir - in der **Würfelphase (D)** - unseren Würfel. Auf diese Weise können wir schon für unseren nächsten Zug vorplanen.

Die Bauwerke regeln den **Fortschritt einer Partie**. Durch das Auffüllen der offenen Auslage an Bauwerken, vor allem wenn wir ein Bauwerk errichten, wird ein Nachziehstapel kleiner. Ist der Stapel mit den 1er-Bauwerken aufgebraucht, kommt es zum „Besuch des Kaisers“, bei dem alle Besitzer eines Bauwerks ihren Besitzer-Vorteil erhalten. Ist auch der Stapel der 2er-Gebäude leer, ist jeder andere Spieler noch genau einmal an der Reihe, danach **endet das Spiel**.

In einer **Schlusswertung** bekommen wir nun noch Punkte für regionalen Einfluss (Mehrheitenwertung je nach Platzierung und Wertungsplättchen in den einzelnen Regionen), für zufriedene Kunden (je mehr ausge-

Fortsetzung von „Am Goldenen Fluss“

spielte Kundenkarten, umso mehr), sowie für Belohnungen von Kunden (auf ausgespielten Händlern, Adligen und Handwerkerinnen). Konnten wir insgesamt das **größte Ansehen** erlangen, gewinnen wir die Partie.



Fazit

Eine genauere Internet-Recherche ergab folgendes Ergebnis: Rokugan ist das **fiktive Land**, das die Kulisse für die «Legende der Fünf Ringe»-Spiele bildet und von der Kultur des feudalen Japans inspiriert ist. Es ist ein Fantasy-Reich, in dem Samurai, Shinobi, Mönche und Höflinge um die Kontrolle der Adelshöfe konkurrieren, und in dem Mythenwesen wie Drachen und Geister neben den Bewohnern existieren. Die Welt von Rokugan ist auch Schauplatz mehrerer Brett- und Kartenspiele. Damit sind meine Zweifel betreffend mangelnder Geographie-Kenntnisse unberechtigt und mein guter Ruf dann doch wiederhergestellt.

Spielerisch handelt es

sich um ein Spiel, bei dem ein **zufällig geworfener Würfel** bestimmt, wo und wie die Spieler ihre möglichen Aktionen nutzen können. Dies klingt - zusammen mit zufällig ausgeteilten Kundenkarten, sowie zufällig auftauchenden Bauwerken - nach reiner Glückssache. Dennoch haben wir - dank der Möglichkeit, den Würfel manipulieren zu können - ausreichend Einfluss auf unsere Aktionen.

Der **Glücksanteil ist trotzdem nicht ganz wegzuleugnen**, denn wer des öfteren passende Würfel vorfindet, hat es sicher leichter als jemand, der stets „göttliche Gunst“ ausgeben muss, um den Würfel auf eine von ihm gewünschte Würfelzahl zu drehen, und der dann womöglich im entscheidenden Moment die notwendige Würfelmanipulation eben nicht durchführen kann.

Die **Aktionen** selbst sind recht einfach und unkompliziert abzuwickeln. Zudem gibt es zwischen den drei Aktionsmöglichkeiten eine **angenehme Verzahnung**. So brauchen wir für das Errichten von **Bauwerken** Koku, sprich: Münzen, erhalten dafür sofort Einfluss in der entsprechenden Region, sowie in Folge als Besitzer jedes Mal den angegebenen Vorteil,

wenn irgendein Schiff dort anlegt. Die Kosten der Bauplätze richten sich daher logischerweise daran, wie viele Flussregionen angrenzen.

Für **Lieferungen** braucht es vor allem Handelswaren (Reis, Seide, Porzellan). Die Vorteile, die wir dafür erhalten, hängen davon ab, um welchen Kunden es sich handelt. Alle Kunden (Mönche, Händler, Adlige, Handwerkerinnen und Älteste) bringen uns einen Sofortbonus, manche einen dauerhaften Effekt, und manche verhelfen uns zu Extrapunkten bei der Schlusswertung. Mit **Segeln** schließlich verschaffen wir uns die für das Bauen und Ausliefern notwendigen Münzen bzw. Waren.

Die **Komplexität** ist somit nicht sonderlich hoch. Ich würde „Am Goldenen Fluss“ als gehobenes Familienspiel oder als Spiel auf niedrigem Kennerspielniveau betrachten. Dabei kommt die **Interaktion** auch nicht zu kurz. So geht es bei den Regionswertungen am Ende um Mehrheiten, bei den Meisterschaften ums Tempo, also darum, die Bedingungen



Fortsetzung von „Am Goldenen Fluss“

möglichst früher zu erfüllen als die Mitspieler. Es lohnt sich daher, auf die Optionen und Absichten der Konkurrenz zu achten, auch um das Spielende, das doch meist schneller eintritt als erwartet, besser einschätzen zu können.



In der Schachtel findet sich noch eine Mini-Erweiterung: Die **Klanlegenden**. Für jeden Klan gibt es zwei Klanlegenden-Karten, welche ihrem Besitzer eine besondere Fähigkeit, einen speziellen Effekt verleihen. Die Klanlegenden bringen eine gewisse **Asymmetrie** ins Spiel. Allerdings habe ich den Eindruck, dass sie nicht ganz ausgewogen sind, dass das Balancing darunter leidet. Einige Legenden erscheinen mir stärker, andere ein wenig schwächer, was die Freude über etwas Abwechslung merklich trübt.

Das **Spielmaterial** verdient eine löbliche Erwähnung. Die Würfel, sowie die Marker, Schiffe und Figuren in den vier Spieler-

farben sind aus Holz, die Schiffe sogar individuell gestaltet. Alle Tafeln und Plättchen sind aus solidem Karton. Die grafische Gestaltung hat natürlich fernöstlichen Einschlag. Die Symbolik ist eigentlich leicht verständlich. Leider ähneln sich aber die Farben der unterschiedlichen Gebäudearten zu sehr, so sind etwa die dunkelblauen Häfen und die dunkelgrünen Märkte, sowie die roten Schreine und die dunkel-orangen Anwesen kaum voneinander zu unterscheiden.

Was „Am Goldenen Fluss“ jedoch noch speziell aus der Masse hervorhebt, ist die Verwendung von **Golddruck**, mit dem vor allem der Goldene Fluss verziert wurde. Das macht schon einen edlen, ästhetischen Eindruck. Das goldene Inlay halte ich hingegen für übertrieben, damit schaut es aus wie das Innere einer Pralinen-schachtel.

Insgesamt ist „Am Goldenen Fluss“ ein **schönes Taktikspiel** mit nicht allzu hohem Anspruch, welches - auch durch die angenehme Spieldauer - vor allem schon **etwas brettspielerfahrene Spieler und Familien** anspricht. Richtige

Spielexperten hingegen werden die enthaltenen Zufallselemente, sowie das doch manchmal recht abrupt eintretende Spielende stören.

Tracy

Game News - Wertung



Notenskala

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

★★★★★	Spitze
★★★★	sehr gut
★★★	gutes Spiel
★★	so lala
★	schwach

Game News - Spielkritik

Ob das folgende Spiel zum Thema „Asien“ passt? Keine Ahnung, weiß ich echt nicht. Wo liegt denn eigentlich dieses „Japan“?



Titel: **Auf nach Japan!**
Art: **Kartendraftingspiel**
Spieleautor: **Josh Wood**
von: **Schwerkraft Verlag**
Jahrgang: **2024**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren (?)**
Dauer: **45 bis 60 Minuten**
Preis: **ca. Euro 59,-**

Einleitung

Konnichiwa.

Wie gerne würde ich diesen Gruß (übersetzt „Guten Tag“) hören, wenn ich mal am Flughafen von Tokyo - Haneda oder Narita - lande. Von allen asiatischen Ländern interessiert mich Japan nämlich am meisten. Die traditionelle Kultur vermischt mit der Moderne. Eine gewisse Oberflächlichkeit gepaart mit nahezu philosophischem Feingefühl. Ich habe sogar für ein paar Wochen - während der Corona-Pandemie - Japanisch gelernt. Zwar habe ich mittlerweile wieder fast alle Vokabeln vergessen, aber

der Wunsch besteht dennoch, die Sprache wieder aufzufrischen und einmal nach Fernost zu reisen.

Jetzt bietet mir ein Brettspiel die Möglichkeit, meinen zukünftigen Japanbesuch perfekt vorzubereiten. Bei „Auf nach Japan!“ schlüpfen wir nämlich in die Rollen von Reisenden, die darum wetteifern, der persönlichsten und traumhaftesten Urlaub in Tokyo und Kyoto zu planen.

Spielbeschreibung

Diese beiden Städte - **Tokyo** und **Kyoto** - bilden die Ziele unserer Japan-Reise. Und so finden wir auch zwei Kartenstapel vor, welche separat gemischt werden: Im Stapel mit den roten Karten finden sich Attraktionen, Sehenswürdigkeiten, Parks, Einkaufsmöglichkeiten, Restaurantempfehlungen und einzigartige Erfahrungen in Kyoto, im Stapel mit den blauen Karten die entsprechenden Tipps für die Hauptstadt.

Unsere Reiseplanung nehmen wir auf unserem persönlichen **Spielertableau** vor. In der oberen Hälfte findet sich unter anderem eine **Stimmungsleiste**, auf welcher wir - zu-

sammen mit den beiden dazugehörigen Stress- bzw. Freudeleisten - unser Befinden festhalten. Darunter bewegen wir auf der **Erfahrungsleiste** unsere Erfahrungsmarker in den **fünf Bereichen** „Tempel/Schreine“, „Speisen/Getränke“, „Natur/Gärten“, „Shopping/Güter“ und „Einzigartige Erfahrungen“.

Der untere Rand schließlich ist in die sechs Reisetage von **Montag bis Samstag** eingeteilt. Hier werden wir Karten ablegen, um unsere Reise zu planen. Jedem Tag teilen wir zudem einen unserer **„Gute-Bedingungen-Marker“** zu, wobei die Reihenfolge zwar zufällig, aber bei uns allen ident sein muss. Damit legen wir zu Beginn fest, welche Aktivität wir an welchem Tag bevorzugt unternehmen sollten.

Das Spiel ist in **zwei Phasen** unterteilt. In der **Planungsphase** legen wir in 13 Runden an den unteren Rand Karten an, um unsere Aktivitäten einzuteilen.

Der **Rundenmarker** zeigt uns, wie viele Karten wir auf die Hand nehmen, entweder von den beiden Stapeln (Tokyo und Kyoto) oder vom Feld unseres Spie-

Fortsetzung „Auf nach Japan!“

lertableaus, auf das unser Nachbar zuvor Karten abgelegt hat. Anschließend legen wir so viele Karten davon beliebig an unser Tableau an, wie der Rundenmarker vorgibt, und legen die verbliebenen Karten auf das Ablagefeld unseres Nachbarns.



Die **Aktivitätskarten** weisen neben einer Abbildung, einer atmosphärischen Beschreibung der Aktivität und der Stadt, in der sie stattfindet, noch einen Punktwert auf, sowie bis zu fünf „Erfahrung“-Symbole. Der untere Rand jeder Karte stellt den **Tageshöhepunkt** dar, für den wir Bonuspunkte erhalten, wenn die angeführte Bedingung erfüllt wird. Allerdings gilt der Tageshöhepunkt lediglich für die unterste, vollkommen sichtbare Karte eines Tages, welche diesen Teil aller darunter liegenden Karten verdeckt.

Platzieren wir eine Karte an einen bestimmten Tag, dürfen wir sie beliebig in die bereits vorhandene Spalte **einordnen**. Es steht uns also frei, bei 2 schon

liegenden Karten die neue Karte zuoberst, zwischen die beiden Karten oder zuunterst zu legen. Nachträglich dürfen wir allerdings die Reihenfolge auf keinen Fall verändern.

Sobald wir die dritte Karte an einen Tag anlegen, überprüfen wir, ob wir einen **Tagesbonus** erhalten. Je mehr Symbole des anfangs platzierten „Gute-Bedingungen-Marker“ sich auf unseren angelegten Karten dieser Spalte befinden, umso besser fällt der entsprechende Bonus aus. So können wir etwa bei zwei übereinstimmenden Symbolen einen Jokermarker nehmen.

Nach der 13. Runde sind 18 Karten ausgespielt und somit alle sechs Tage von Montag bis Samstag verplant, und wir gehen auf die Reise. In der Reisephase benötigen wir zuerst für jede Reise von Tokyo nach Kyoto (und umgekehrt) einen Zug, auch tagesübergreifend. Haben wir nicht genug **Fahrkarten** (Start-Fahrkarte und als Tagesbonus erhaltene Luxus-Fahrkarten), müssen wir vom Vorrat Standard-Fahrkarten nehmen, welche uns leider Minuspunkte bringen.

Anschließend **werten wir unsere Karten in**

chronologischer Reihenfolge aus. Von oben nach unten gehen wir - mit dem ersten Wochentag beginnend - die angegebenen Symbole durch und rücken mit den entsprechenden Erfahrungs- und Stimmungsmarkern auf der jeweiligen Leiste vor. Spannend wird es beim Tageshöhepunkt, ob wir die darauf verlangte Bedingung erfüllen oder nicht. Nur im positiven Fall erhalten wir die Belohnung. Die addierten Siegpunkte des Tages notieren wir auf dem Wertungsblock.

Schließlich bekommen wir noch Punkte für unsere Marker auf der Stress-, der Freude- und der Erfahrungsleiste, sowie für unsere eingesetzten Fahrkarten. Können wir schlussendlich die **meisten Punkte** vorweisen, haben wir unsere persönlichen Ziele am besten erreicht und gewinnen das Spiel.

Fazit

„Auf nach Japan!“ ist also ein **Karten-Drafting-Spiel**. Schließlich ziehen wir Karten von einem gemeinsamen Nachziehstapel, spielen von den Handkarten ein bis zwei aus und geben die verbliebenen Karten an unseren Nachbarn weiter. Dies ist in den ersten Runden der linke Nachbar, ab der Hälfte des Spiels reichen wir die Karten gegen den Uhrzeigersinn weiter.

Fortsetzung „Auf nach Japan!“

So weit, so bekannt. Neu ist, dass wir die weitgereichten Karten **nicht direkt auf die Hand** nehmen. Sie landen stattdessen auf einem eigenen Feld unseres Spielertableaus, von wo wir sie in bestimmten Runden aufnehmen können. Dies sorgt für einen eigenartigen Rhythmus. Glücklicherweise werden wir beim Spielablauf durch die praktische Rundenleiste unterstützt.



Den großen Vorteil des „drafting“ finden wir auch hier wieder: **zeitgleiches Spiel**, dadurch wenig Downtime, alle Spieler sind stets ins Geschehen involviert. Die Interaktion ist hingegen eher reduziert und beschränkt sich darauf, unserem Nachbarn nach Möglichkeit keine Steilvorlage zu liefern. Aber selbst dann ist uns das Hemd näher als die Jacke, soll heißen: Unser Hauptaugenmerk liegt natürlich in der Optimierung unserer eigenen Reiseplanung.

„Optimierung“ ist schon das richtige Stichwort. In „Auf nach Japan“

müssen wir nämlich beim Ausspielen der Karten mehrere Dinge beachten, gleich **mehrere Aspekte unter einen Hut bringen**. Zum einen müssen wir berücksichtigen, dass wir jedes Mal, wenn auf eine blaue Tokyo-Karte eine rote Kyoto-Karte folgt, eine **Fahrkarte** zwischen den beiden Millionenstädten benötigen.

Wir besitzen anfangs bloß eine Start-Fahrkarte. Für weitere Transfers müssen wir uns entweder Luxus-Fahrkarten durch Tagesboni besorgen, oder gezwungenermaßen mit Standard-Fahrkarten vorlieb nehmen, welche uns bei der Wertung allerdings je 2 Minuspunkte beschere-

ren. Dies erlaubt **unterschiedliche Strategien**. In einer meiner Partien blieb ein Mitspieler die gesamte Woche in einer einzigen Stadt, wofür er jedoch öfters Karten tauschen musste (dazu später). In einer anderen Partie wiederum pendelte jemand nach Belieben hin und her, weil ihm ein spezieller Tageshöhepunkt Extrapunkte für jede eingesetzte Fahrkarte brachte, und ihm die Minuspunkte für Standardfahrkarten dadurch egal waren. Auf jeden Fall müssen wir bereits beim Ausspielen der Karten Zeitpunkt und Ort möglichst gut in Einklang bringen.

Schon in der Planungsphase relevant sind die **Tagesboni**. Die zu Spielbeginn den Wochentagen zugeteilten „Gute-Bedingungen-Marker“ geben vor, welche Symbole sich nach Möglichkeit auf den von uns dort platzierten Karten befinden sollten, um Boni zu beanspruchen. Stimmt 1 Symbol überein, dürfen wir lediglich den Stimmungsmarker auf der Stimmungsleiste um 1 Feld nach rechts rücken. 2 Symbole erlauben den Erhalt eines Jokermarkers oder von 2 Erkundungsmarkern. Und mit gar drei (oder mehr) passenden Symbolen bekommen wir entweder eine Luxus-Fahrkarte oder können einen Bonus-Spaziergang vornehmen. Was dies bedeutet, darauf werde ich später zurückkommen. Jedenfalls sind die Boni äußerst vorteilhaft, weshalb wir uns natürlich bemühen werden, Karten mit passenden Symbolen anzulegen.

Ein weiterer Aspekt, den wir geschickt einplanen sollten, ist der **Tageshöhepunkt**. Die unterste Karte jedes Tages öffnet uns ja die Gelegenheit zu willkommenen **Extrapunkten**, wofür wir die darauf angeführten Voraussetzungen erfüllen müssen. In den meisten Fällen bedeutet dies, bis zu diesem Zeitpunkt eine **bestimmte Anzahl an Erfahrungen** gemacht zu haben. Diese werden durch die Erfahrungsmarker auf der Erfahrungs-

Fortsetzung „Auf nach Japan!“

leiste dargestellt, welche durch die entsprechenden Symbole auf den Karten bewegt werden. Logischerweise ist dies an den ersten Tagen der Woche - besonders am Montag - noch schwieriger zu bewerkstelligen, während wir am Ende der Woche meist schon ausreichend Erfahrungen gesammelt haben.

Manche Aktivitäten beeinflussen unsere **Stimmungslage**. Anstrengende, überfüllte oder anders herausfordernde Aktivitäten verursachen Stress, ebenso teure Aktivitäten, repräsentiert durch rote Pfeile. Entspannte bzw. besonders günstige Aktivitäten bringen uns hingegen Freude, was durch grüne Pfeile veranschaulicht wird. Jede Stimmungsänderung wird auf unserer Stimmungslage festgehalten, was bewirken kann, dass unser Stressmarker in den negativen Punktebereich rutscht, bzw. unser Freudemarker in den positiven Punktebereich.

Wie bei jedem karten-gesteuerten Spiel sind wir naturgemäß etwas **vom Zufall abhängig**, ob wir die gerade dringend benötigten Symbole auch tatsächlich auf die Hand bekommen oder nicht. Glücklicherweise bietet uns „Auf nach Japan!“ zwei **Alternativen**, um mangelndem Kartenglück etwas entgegenzuwirken.

Einerseits erlauben die **Erkundungsmarker**, die wir bei Tagesboni als Belohnung erhalten können, den Tausch von 3 Handkarten gegen Karten von beliebigen Stapeln. Dadurch können wir flexibler auf schlechte Karten reagieren. Andererseits haben wir immer die Möglichkeit, eine Karte verdeckt als **„Spaziergang“** (statt offen) zu platzieren. Allerdings müssen wir dafür eine Handkarte abwerfen und eine neue Karte eines beliebigen Stapels unbesehen auslegen. Erst bei der Auswertung, wenn wir dann losreisen, erfahren wir, was sich dahinter verbirgt und können daraufhin immer noch entscheiden, ob wir die Vorder- oder die Rückseite nutzen wollen.

Wir sehen schon: Auch wenn es anfangs ziemlich einfach klingt - bloß Karten ausspielen, um abschließend zu werten - steckt wesentlich mehr in „Auf nach Japan!“ als gedacht. Das habe ich auch öfters als Erklärbar feststellen müssen, wenn es sich mühsam gestaltete, meinen Mitspielern den Unterschied zwischen Planungs- und Wertungsphase klarzumachen. Hat man aber mal alles kapiert, offenbart sich uns eine **höchst interessante und auch anspruchsvolle Knobelaufgabe**, ein herausforderndes Puzzle, bei dem wir auf mehrere Dinge achten müssen.



Dies rechtfertigt meiner Meinung nach aber nicht die **übertrieben hohe Altersangabe** „ab 14 Jahren“, denn nach einer ersten Kennenlernpartie ist „Auf nach Japan!“ sicher schon viel früher, sogar schon ab 10 Jahren zu bewältigen. Ich kann abschließend die Neuheit von Josh Wood jedem Liebhaber gehobener Familien- und Kennerspiele empfehlen, auch wenn der Verkaufspreis - wie oft beim „Schwerkraft Verlag“ - für das Gebotene zu hoch angesetzt ist.

Weekly

Game News -
Wertung



Bamboo Eastern
von Germán P. Millán
Skellig Movies 2023
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:
Zwölfmal jährlich, donnerstags am Monatsende.

© 2026 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

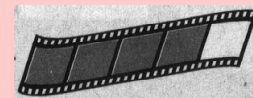
Der Film-Tipp des Monats

Der aus Granada stammende Regisseur beschäftigt sich ja gerne mit anderen Kulturen, was er bereits mit seinen Filmen Bitoku, Sabika und Men-Nefer bewiesen hat. Dieser Streifen aus dem Jahre 2023 spielt in Japan. „Bamboo“ begleitet über einen Zeitraum von 4 Jahren mehrere Familien, die ihren Unterhalt durch den Abbau und die Ernte von Bambus sicherstellen. Dabei versuchen sie, ihr Zuhause in einen Ort der ausgeglichenen Ruhe und inneren Zufriedenheit zu



gestalten. Dem Spanier gelingt es, das fernöstliche Streben nach Harmonie und die Verbundenheit zu den Geistern des Waldes und zu ihren Vorfahren gut einzufangen.

Ein Film für gehobenes Kinopublikum mit 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 Spielstage ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen

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