

„FANTASIA“ BEI KNOBELRITTER

Am 1. April widmen sie sich Lieblingsthema! (S 1.)



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



Liebe Tribute,

herzlich willkommen zum zweiten Jubel-Jubiläum der Hungerspiele.

Keine Angst, ihr wurdet nicht auserwählt um euch gegenseitig den Gar aus zu machen. Aber wir nehmen den Kinostart des sechsten Teils der „Tribute von Panem“ zum Anlass, mal wieder ein wenig in das Thema Fantasy einzutauchen.

Anstatt „slay each other“ heißt es bei uns kooperativ **"Slay the Spire"**. Ich frage mich allerdings, ob es zulässig ist zu behaupten, es war ein fähiger **"Dungeon Designer"** am Werk, wenn man sich nicht unter-

irdisch sondern nach oben durchkämpfen muss...

Wie auch immer, unser bunt zusammengewürfelter Haufen teilt ein veritables **"Der Herr der Ringe - Schicksal der Gemeinschaft"** und muss sich zusammenraufen um das gemeinsame Ziel erreichen zu können. Ich freue mich schon auf die Aussicht von ganz oben.

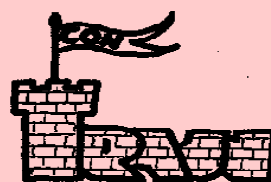
Also kommt nicht zu spät, wenn Frankdalf der Graue am - kein Scherz - Mittwoch, den 1. April um 18:00 Uhr seine Truppe zusammenstellt.

Viel Glück, habt Spaß und sterbt nicht, Oliver

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis



TraunCON 2026

Die Zeit schreitet voran, und unaufhaltsam nähern sich wieder die Oberösterreichischen Spielatage, 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 Spielspaß!

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ ist diesmal Sonntag, 15. März 2026 um 12:00 Uhr. Bitte zahlreich mitvoten auf „Whats App“!

Spiel-Termine im April 2026

- 1.4. Knobelritter Traun
- 4.4. Würfelschänke Ried
- 8.4. Knobelritter Traun
- 10.4. Brettspieltr. Freistadt
- 10.+11.4. LinzCON
- Keferfeld, Oed
- 12.4. Spieleversum Linz
- 14.4. Stammt. Marchtrenk
- 15.4. Knobelritter Traun
- 16.4. Stammtisch Oftering
- 16.4. Würfelschänke Ried
- 17.+18.4. Brettspielfreunde Hausruck, Grieskirchen
- 18.4. Spieleversum Linz
- 22.4. Knobelritter Traun
- 22.4. Stammtisch Thening
- 24.4. Auwiesen
- 25.4. Otelo, Vöcklabruck
- 25.4. Solar City Pichling
- 29.4. Knobelritter Traun

Game News - Spielekritik

In Fantasyfilmen, -büchern und -spielen haben es die Protagonisten ja stets mit seltsamen, phantasievollen Kreaturen, meist richtigen Monstern zu tun. Wie beim nachfolgend beschriebenen Spiel...



Titel: **Slay the Spire**
Art: **kooperatives Deckbauspield**
von: **Gary Dworker, Anthony Giovannetti & Casey Yano**
Nice Game Publishing
Jahrgang: **2024**
Spielerzahl: **1 - 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **60 - 90 Min./Akt**
Preis: **ca. Euro 120,-**

Einleitung

Gleich mal vorweg: Ich bin analoger Brettspieler, altersbedingt nicht mehr so auf dem neuesten Stand der Technik, altmodisch auch in meiner Einstellung. Digital Games (Computerspiele, PC-Spiele, Spielekonsolen, etc.) spiele ich seit Jahren gar keine mehr. Zero, null, nada, nichts!

Ob ich dann der Richtige bin, um über dieses Spiel zu berichten, welches



seinen Ursprung in einem Videospiel hat? Kann ich selbst nicht beurteilen, aber ich werde zumindest versuchen, meine jahrelange Expertise betreffend Brettspiele für eine kompetente Rezension einzusetzen. Denn als solches ist "Slay the Spire" ein klassisches kooperatives, asymmetrisches Deckbauspield, bei dem wir Spieler in 3 Akten gemeinsam Monster verkloppen, um schlussendlich dem Endgegner gegenüberzustehen.

Spielbeschreibung

Zuerst entscheiden wir uns einmal für einen der vier zur Verfügung stehenden Charaktere. Wir nehmen die passende Spielfigur und das dazugehörige Spielertableau, auf dessen Leisten wir mit drei kleinen Plastikwürfeln die Grundwerte markieren: 3 Energie, 0 Block und das Maximum an Trefferpunkten (je nach Charakter 9 oder 10).

Unser wichtigstes Asset sind jedoch unsere **Spielerkarten**. Unser **Startdeck** besteht - mit einer Ausnahme - aus 10 Karten, die allerdings sehr rudimentäre Fähigkeiten aufweisen. Um unser Deck

langsam aufzupeppen, stehen uns individuelle, also für jeden Charakter unterschiedliche, **Beutekarten** zur Verfügung, die wir in zwei getrennten Decks - normale und seltene - bereitlegen.

Jetzt müssen wir nur mehr den **Spielplan** selbst vorbereiten, indem wir eine zufällige Boss-Karte verdeckt auslegen, auf markierte Felder Spielplanmarker verteilen, und den Stiefel als gemeinsame Figur für uns alle auf das Startfeld stellen. Die Karten für die Ereignisse, sowie für alle Monster (normale Monster, Elitemonster und Untertanen) werden griffbereit neben den Plan gelegt.

Im Laufe des Spiels bewegen wir unsere Gruppe (den Stiefel) auf dem Spielplan **von Raum zu Raum**. Es gibt zwar dafür verschiedene Pfade, aber jeder Schritt bringt uns dem Endgegner immer näher. Je nach Raum dürfen wir uns am Lagerfeuer ausruhen, bei einem Schatz ein Relikt erhalten, beim Händler nützliche Sachen einkaufen, oder es tritt durch eine zufällig gezogene Karte ein Ereignis ein, welches wir abhandeln.

Fortsetzung von „Slay the Spire“

Am öftesten treffen wir jedoch auf irgendwelche Monster, gegen die wir antreten müssen. Der **Kampf** macht schließlich das **Kern-element** des Spiels aus, weshalb es angemessen ist, darauf näher einzugehen. Zuerst werden entsprechende **Monstertkarten** gezogen und zufällig uns Helden am rechten Rand des Spielplans zugeordnet. Oft kommen noch zusätzlich Untertanen dazu, welche ein Monster tatkräftig unterstützen. Die Start-Trefferpunkte jeder Kreatur werden mit einem Würfel auf der Karte markiert.

Der Kampf geht über mehrere Runden. Zuerst kommen wir Helden an die Reihe. Zu Beginn unseres **Spielerzuges** stellen wir unsere Energie auf 3, unseren Block auf 0, und ziehen 5 Handkarten. Dann würfeln wir mit einem ganz normalen Sechseiter. Das Ergebnis bestimmt die Aktionen einiger Monster und kann gleichzeitig Fähigkeiten unserer Relikte auslösen.

Anschließend dürfen wir - in beliebiger Reihenfolge, sowie am besten nach erfolgter Absprache untereinander! - **Karten aus unserer Hand ausspielen**, wofür wir Energie aufwenden müssen. Die Karten können unseren Block erhöhen, um für den Gegenangriff unseres Gegners

gewappnet zu sein, Schäden an Gegnern verursachen, um deren Trefferpunkte zu senken oder sie ganz auszuschalten (bei 0 TP), oder sonstige Effekte auslösen. Am Ende unseres Zuges werfen wir alle verbliebenen Handkarten ab.

Sollten dann noch Monster übrigbleiben, werden diese nun im **Gegnerzug** aktiv. Jedes Monster und jeder Untertan greift (im Normalfall) jenen Helden an, der sich in derselben Reihe befindet. Jeder Treffer, der von uns nicht geblockt werden kann, reduziert unsere Lebenspunkte (TP). Sollte dadurch auch nur ein einziger von uns Helden seinen letzten Trefferpunkt einbüßen, haben wir alle gemeinsam verloren.

Der **Kampf endet**, wenn wir alle Monster besiegen konnten. Daraufhin erhalten wir die angegebenen Belohnungen, meist etwas Gold, oft eine neue Beutekarte, die wir ab dem nächsten Kampf einsetzen können. Dadurch steigern wir allmählich die Fähigkeiten unseres Helden, was auch dringend notwendig ist, um gegen die ebenfalls immer stärker werdenden Monster bestehen zu können.

Besiegen wir schließlich auch den Boss, haben wir den 1. Akt geschafft, und

können uns dem 2., danach dem 3. Akt widmen. Mit dem Sieg über den - anfangs übermächtiger erscheinenden **Endboss** des 3. Aktes gewinnen wir als Team die Partie.



Fazit

"Slay the Spire" weist **drei Charakteristika** auf, die mir sehr gut gefallen und die ich bei Brettspielen liebe: Kooperation, Deckbau und Asymmetrie. Wenn ein Spiel dann gleich alle drei Dinge vereint, kann ich einfach nicht widerstehen, auch wenn der Verkaufspreis recht hoch liegt.

Wir gehen also **gemeinsam** als Heldengruppe gegen böse Monster vor. Selbst wenn jeder von uns sein persönliches Deck hat, mit seinen Karten haushalten muss, so kommt der **Kooperation** doch eine hohe Bedeutung zu. So beraten wir uns schon vorab untereinander, welchen Pfad wir nehmen, welche Räume wir besuchen sollten.

Noch wichtiger ist die Zusammenarbeit beim Verbrennen von Monstern. Zwar ist jede Monsterreihe einem bestimmten Helden zugeord-

Fortsetzung von „Slay the Spire“

net, was bedeutet, dass die Monster und Untertanen dieser Reihe im Regelfall nur diesen Helden angreifen. Wir Helden dürfen jedoch jede ausliegende Monsterkarte als Ziel eines Angriffs wählen. Wir sollten unsere Aktionen daher koordinieren, uns möglichst **gut absprechen**, wie unsere Angriffe auf die Monster verteilt werden sollten, welches Monster wie, wann und von wem besiegt werden sollte. Hierbei gilt es auch zu berücksichtigen, wie viele Treffer jeder von uns im anschließenden Gegnerzug einstecken müsste, wie viele Schäden wir überhaupt noch aushalten können, etc.



Wie bei jedem klassischen **Deckbauspiel** starten wir mit sehr moderaten Mitteln. Jedes Startdeck enthält 4 oder 5 „Schläge“ und ein paar Verteidigungen, mit Kosten zu je 1 Energie. Für neue Karten

stehen uns die beiden persönlichen Beutekarten-Decks (normale Beutekarten und seltene Beutekarten) zur Auswahl. Immer wenn wir eine **neue Beutekarte** erhalten, sei es als Belohnung in einem Kampf, bei gewissen Ereignissen oder beim Händler, dürfen wir 3 Karten vom entsprechenden Stapel ziehen und eine davon unserem Deck hinzufügen.

Völlig ungewohnt ist allerdings, dass wir nicht nur neue Karten erhalten, sondern unsere **bestehenden Karten verbessern** können, etwa bei einem Lagerfeuer. In diesem Fall nehmen wir die Karte aus der Hülle und drehen sie um. Die Rückseite zeigt entweder einen verbesserten Effekt, oder niedrigere Energiekosten. Alle Karten in unserem Deck, sowie alle Bonuskarten müssen aus diesem Grund vor der allerersten Partie in eine Kartenhülle mit nur einer durchsichtigen Seite gesteckt werden. Ein wenig Arbeit zwar, aber es ist die Mühe wert.

Auf diese Weise können wir unser Deck aufpeppen, ohne dass es allzu dick wird. Versierte Deckbauspieler wissen, dass bei einem schlanken Deck die Wahrscheinlichkeit steigt, dass die stärkeren Karten

öfter auftauchen. Und natürlich gibt es auch hier die Möglichkeit, schwächere (Start-)Karten ganz aus dem Spiel zu entfernen. Der Kniff mit dem „Karten verbessern“ sorgt jedenfalls für **frischen Wind** selbst für „deck building“-erfahrene Spieler.



Fehlt nur mehr der dritte Punkt: Die **Asymmetrie**. Die persönlichen Bonuskarten sind nämlich bei jedem Spieler unterschiedlich. Jeder Held entwickelt seine eigenen Fähigkeiten, seine Besonderheiten. So hat „Der Eiserne“ beispielsweise mehrere Möglichkeiten, seine Stärke zu erhöhen, um mit seinen Treffern zusätzlichen Schaden zu verursachen. „Die Stille“ arbeitet viel mit Giftmarkern, um die Monster immer mehr zu schwächen, oder aber auch mit Messern.

„Das Defekte“ erschafft immer wieder sogenannte „Orbs“, welche bei deren Entladung Blitze, Frost oder Schatten erzeugen, die auf unterschiedliche Weise genutzt werden können. „Die Seherin“ schließlich nimmt verschiedene Haltungen ein (Neutral, Ruhe oder Zorn),

Fortsetzung von „Slay the Spire“

um diverse Fähigkeiten zu erhalten. Wir müssen unsere Spielweise dementsprechend anpassen, um die Vorzüge unseres Helden bestmöglich zu nutzen. Dies sorgt gleichzeitig auch für **Abwechslung**. Dabei spielt sich jeder Held nicht nur anders. Je nach ausgewählten Bonuskarten können wir unseren Helden auch auf mehrere Arten verbessern. Die Folge davon ist ein doch recht hoher **Wiederspielreiz**.

Klingt nun so, als ob ich zu 100 % zufrieden sein könnte, nun da Deckbau, Kooperation und Asymmetrie in einem Spiel vereint sind. Leider stimmt dies nicht ganz. Die **Spielregel ist suboptimal**. Unzählige Regeldetails sorgen dafür, dass wir immer wieder mal nachschlagen müssen, was durch die schlechte Gliederung der Spielanleitung erschwert wird.

Und dann gibt es da **Dutzende Symbole**, besonders für den Kampf, der ja den größten Teil einer Partie ausmacht. Die Symbole für „Schaden“ und „Block“ (die Angriffs- und Verteidigungswerte sozusagen) kommen ja permanent vor, während Besonderheiten, wie Stärke-, Verwundbar- und Schwächemarker, Flächenschaden, Gift, Benommen-Karten,

etc. eben nicht intuitiv zu erfassen sind. Das kann einen schon zur Verzweiflung bringen. Vielleicht liegt dies daran, dass ich das Videospiel gar nicht kannte. Mitspieler, welche dieses bereits gespielt hatten, fanden viel schneller in das Spiel rein und erfassten die Regeln fast automatisch.



Ein Akt dauert - je nach Spielerzahl - zwischen 60 und 90 Minuten. Nachdem ja insgesamt drei Akte bis zum Endgegner zu bewältigen sind, kann man berechneterweise von einem abendfüllenden Spiel sprechen. Glücklicherweise müssen wir aber nicht alle drei Akte in einem Stück durchspielen. Eingeschicktes System ermöglicht das **„Speichern“**, sodass wir alle unsere erworbenen und verbesserten Bonuskarten, unsere Relikte und Schätze in die nächste Partie mitnehmen können, auch wenn die Fortsetzung erst eine Woche, einen Monat später stattfindet.

Auch wenn durch die unterschiedlichen Verbesserungen, die verschiedenen Helden und zufällig

auftretenden Monster schon genug Abwechslung geboten wird, werden für erfahrene Spieler **noch einige Zuckerl** angeboten: Helden können sich im Laufe der Zeit weitere Extrakarten freischalten, ein Aufstiegsmodus stellt die Helden vor größere Herausforderungen, und wir können Errungenschaften ankreuzen.

Wenn alle drei Schlüssel freischaltet wurden, wofür das ganze Team entweder auf bestimmte Vorteile verzichten oder ein besonders hinterhältiges Monster besiegen muss, können wir sogar noch einen **Akt IV** mit epischem Endboss durchspielen. Ich kann mir schon vorstellen, dass sich Gruppen finden, die gemeinsam tiefer in das Geschehen eintauchen möchten. Für mich persönlich reicht das „normale“ Spiel durchaus,

Noch ein paar Bemerkungen zum **Spielmaterial**. Die Illustrationen finde ich nicht sehr berauschend, sie kommen bei weitem nicht an die Klasse anderer Spiele dieses Genres ran. Besonders die Monster weisen einen eigenartigen Comic-Stil auf. Dies kommt daher, dass sie sich nach dem Vorbild des Videospiels orientieren, und sicher ein Wiedererkennungswert benötigt wird. Dass alle Karten in Kartenhüllen kom-

Fortsetzung von „Slay the Spire“

men, verringert die Abnutzung und steigert somit die Haltbarkeit.

Die große Schachtel bietet genug Platz und Abteilungen für eine ordnungsgemäße Unterbringung. Trotz der Menge an Karten, Kartenhüllen, diversen Tableaus, Markern, Würfeln, Chips und Figuren ist der **Verkaufspreis von über Euro 100,-** materialmäßig nur schwer zu rechtfertigen.

Was den Spielreiz anbelangt, habe ich den Kauf allerdings bis jetzt auf keinen Fall bereut. Das **spannende, gemeinsame Spielgefühl** wiegt die grafischen

Schwächen mehr als auf. Von mir erhält „Slay the Spire“ also eindeutig ein **„Daumen hoch!“**. Zum Computerspiel werde ich mich aber mit Sicherheit nicht überreden lassen, und wenn mir das Brettspiel noch so gut gefällt...



Game News-Wertung



Tracy

p.S.: Auf Kickstarter soll demnächst eine „Slay the Spire“-Erweiterung mit dem Untertitel „Downfall“ erscheinen.

Wir haben dieses Mal zwar zwei Neuvorschläge erhalten, nämlich PROJECT SKYLINE (1 x) und KILIA (1 x), aber durch die drei Aufsteiger muss ausnahmsweise kein einziges Spiel rausfallen. Trotzdem möchte ich die Knobeltreuer bitten, fleißig mitzuvoten, und auch stets für sie interessante Spiele vorzuschlagen.

Die Wertung:

1. SETI	4/+ 8/-0/12/ ++
2. MEN NEFER	3/+ 7/-0/10/ ++
3. CIVOLUTION	2/+ 7/-0/ 9/ ++
4. The Druids of Edora	2/+ 6/-0/ 8/ -
5. Endeavor - Die Tiefsee	2/+ 4/-0/ 6/ -
6. Wundersame Wesen	2/+ 2/-0/ 4/ +
Life of the Amazonia	1/+ 3/-0/ 4/ +
Artengarten	1/+ 3/-0/ 4/ +
9. Botanicus	2/+ 1/-0/ 3/ -
Trio	1/+ 3/-1/ 3/ =
Forestry	*1/+ 2/-0/ 3/ +
12. Das Unbewusste	1/+ 2/-1/ 2/ -
HdR - Schicksal der G.	*1/+ 1/-0/ 2/ +

Vorschläge: Kilia, Project Skyline (je 1 x)

Game News - Spielekritik

Das nächste Spiel passt auf jeden Fall super zum Thema „Fantasy“, geht es dabei doch um DEN Klassiker der Fantasy-Literatur...



Titel: Der Herr der Ringe - Das Schicksal der Gemeinschaft

Art: Kooperationspiel

Autor: Matt Leacock

Verlag: Z-Man Games

Jahrgang: 2025

Spielerzahl: 1 bis 5 Spieler

Alter: ab 14 Jahren

Dauer: 60 bis 150 Minuten

Preis: Euro 72,90

Einleitung

„Ein Ring, sie zu knechten...“ – Herr der Ringe Fans wissen Bescheid: Frodo muss den Ring in den Schicksalsberg werfen, um ihn zu zerstören, denn andernfalls wird das Böse ihn nutzen, um die ganze Welt zu knechten. Aber auch Frodos Verbündete dürfen nicht untätig sein: Es gilt vielerlei Aufgaben zu erfüllen – beispielsweise die Furten des Arduin zu sichern oder in Minas Morgul einzudringen (was auch immer das

sein mag bzw. warum auch immer man das tun muss... Ich bin kein HdR-Fan, habe es zwar mal gelesen, um überhaupt zu verstehen, warum man in diversen HdR-Spielen bestimmte Dinge tun muss, fand es aber elendig langatmig und langweilig und habe abgesehen von den Basics nahezu alles wieder vergessen).

Frodo, Sam und die Verbündeten, das sind wir, und wie immer spielen wir kooperativ gegen die dunklen Mächte (= das widerstrebende „Pandemie“-System), die versuchen, uns am Erreichen der Ziele zu hindern und Frodos Hoffnung auf 0 absinken zu lassen.

Wir gewinnen, sofern wir es schaffen, die vorab gezielt ausgesuchten oder zufällig ermittelten Ziele zu erfüllen und anschließend noch den Ring zu zerstören, bevor Frodo jegliche Hoffnung verliert.

Spielbeschreibung

Ich gehe davon aus, dass beim geneigten Leser vermutlich eine gewisse Kenntnis der **Grundregeln und -prinzipien von „Pandemie“** oder einem



seiner mittlerweile zahlreichen Ableger vorhanden ist. Daher werde ich den Spielablauf zwar grob, aber nicht in allen Einzelheiten beschreiben.

Zunächst einmal sehen wir auf den **Spielplan**. Dieser hat mehrere verbundene Orte, die wir an fest vorgegebenen Plätzen zunächst mit gegnerischen Schattentruppen und Nazguls, an anderen Stellen wiederum mit uns freundlich gesonnenen Truppen bestücken.

Die zu erfüllenden Ziele werden ausgesucht, jeder von uns bekommt zwei **Charaktere** mit gewissen Sondereigenschaften sowie ein paar Regionskarten, und in die verbleibenden Regionskarten werden - ganz Pandemie-typisch und je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad - 4 bis 6 „Der Himmel verdüstert sich“-Karten eingemischt.

Dann geht's los.

Reihum haben die Spieler **4+1 Aktionen** und müssen danach damit leben, dass die dunklen Mächte ein bisschen was gegen uns tun. Dann ist der nächste Spieler dran. Dass ich geschrieben habe „4+1“ war totale Ab-

Fortsetzung von „HdR -Schicksal der Gemeinschaft“

sicht, denn im Gegensatz zu anderen Spielen der Reihe hat ja jeder Spieler nicht nur einen, sondern **2 Charaktere** mit unterschiedlichen Sonderfähigkeiten, und mit einer Figur darf er bis zu 4 Aktionen machen, mit der anderen eine.

Was tun wir mir den Aktionen, wenn wir dran sind? Im Grunde das, was wir auch aus anderen Spielen der Serie kennen. Wir **reisen** von Ort zu Ort, was manchmal Zusatzkosten verursacht, und - im Falle eines sich bewegenden Frodo - Saurons Aufmerksamkeit auf sich zieht. Dies ist nicht gut, denn dann muss Frodo würfeln, ob er entdeckt wird, was umso wahrscheinlicher ist, je mehr Nazgul sich in der gleichen Region aufhalten, und zum Verlust von Hoffnungen führen kann.

Wir können **Karten tauschen**, wenn die beiden tausenden Charaktere am gleichen Ort sind und die Karte zur Region zugehörig ist. Dies ist erforderlich, um manche Aufgaben zu erfüllen - insbesondere sollte Frodo mit vielen Ring-Karten und Tarnumhängen ausgestattet werden, da er diese nicht nur in der Endmission braucht, sondern auch dazu verwenden kann, das oben erwähnte Würfeln

zu vermeiden oder zu seinen Gunsten zu beeinflussen.

In einer **Zuflucht** (das sind spezielle Orte auf dem Plan, die anfangs „uns“ gehören) können wir auch **Ortskarten abgeben**, um das darauf angegebene Symbol (Ring, Tarnumhang,...) in einen gleichartigen **Chip**



umzutauschen. Dies ist höchst sinnvoll, denn auch in diesem Ableger gibt es das Handkartenlimit von 7, und ein Umtausch in unbegrenzt erlaubte Chips entlastet die Kartenhand und erhöht unsere Aktionsmöglichkeiten. Zudem können wir in Zufluchten **neue eigene Truppen ausheben**.

Und nicht zuletzt können wir die gegnerischen Schattenkrieger auch **bekämpfen**: Sind wir am gleichen Ort und haben hoffentlich ausreichend eigene Truppen dabei, dann wird mittels eines durchaus imposanten Würfelturms gewürfelt, und hoffentlich unter geringen eigenen Verlusten die Zahl der gegnerischen Schergen möglichst stark dezimiert. Sofern wir dadurch eine gegnerische **Burg leer räumen** und

noch ein paar Schwerter in Form von Karten oder Chips abgeben, dann dürfen wir diese Burg sogar in eine eigene Zuflucht umwandeln, was gleich doppelt gut ist: Zum einen entstehen dort keine neuen Schattenkrieger, und zum anderen schöpft Frodo dadurch sogar neue Hoffnung.

Hat man nun seine Aktionen erledigt, dann zieht man **zwei neue Regionskarten** nach, wobei dummerweise gelegentlich auch eine „Der Himmel verdüstert sich“ Karte auftaucht, die uns wohlbekannte, aber dennoch sehr unangenehme Folgen hat: Zum einen erhöht sich dadurch dauerhaft der Wert des „Bedrohungsmarkers“ (dazu gleich mehr). Zum anderen könnte es sein, dass Sauron wieder mal nach Frodo sucht und ihn auch findet (= die Hoffnung sinkt) und zuletzt gibt die Karte noch einen Ort an, an dem 3 Schattentruppen aufgestellt werden.

Anschließend werden nun so viele „**Schattenkarten**“ gezogen, wie es der Bedrohungsmarker vorgibt, was zwischen anfangs 2 (nervig) und später je nach Level bis zu 5 (quasi tödlich) sein können. Diese Karten bewirken, dass entweder gegnerische Schattenarmeen auf vorgegebenen Pfaden voranschreiten, was zu Kämpfen mit unseren

Fortsetzung von „HdR -Schicksal der Gemeinschaft“

Truppen, aber im ungünstigsten Fall auch zur Übernahme einer unserer Zufluchten führen kann. Dies ist besonders verdrießlich, denn zum einen können wir dort dann keine neuen eigenen Truppen mehr ausheben, und zum anderen schlägt dies Frodo gewaltig auf den Magen, weswegen selbstverständlich seine Hoffnung wieder sinkt. Oder es kommen neue Schattentruppen in eine der gegnerischen Burgen und/oder Nazgul rücken näher an Frodo heran, um Sauron bei seinen Suchen zu helfen.

Schaffen wir es nun also, trotz dieser Widrigkeiten die uns zugedachten Aufgaben zu erfüllen und anschließend noch den Ring in den Vulkan des Schicksalsberges zu werfen, bevor Frodos Hoffnung auf 0 sinkt, dann gewinnen wir.



Fazit

Beginnen wir mit der **Ausstattung**, und die ist **absolut top**. 13 unterschiedliche Charakterfiguren, „fliegende“ Nazgul-Miniaturen, ein Haufen anderes Zeug und ein wie erwähnt höchst imposanter Würfelturm nebst a u s g e f e i l - t e m Verstauesystem lassen kaum Wünsche offen. Oder vielleicht doch - denn der Würfelturm sieht zwar gut aus, ist aber im Grunde völlig verzichtbar und nimmt nahe-zu die Hälfte der Schachtel ein, was leider dazu führt, dass die Schachtel nur des Turmes wegen unnötig groß ist und insbesondere - und dies finde ich wirklich ärgerlich - mal wieder eine andere Größe hat als die letzten Spiele der Serie, die alle in Höhe, Breite oder Tiefe unterschiedlich sind, was sie im Regal schlecht verstaubar macht und optisch einfach uneinheitlich und damit blöd aussehen lässt. Aber das dürften wohl Nerd-Probleme sein ...

Wer - wie ich es manchmal tue - vor dem Kauf eines Spieles schaut, wie viele Regelfragen es dazu auf Boardgamegeek gibt, der könnte aufgrund deren Anzahl den Eindruck gewinnen, dass die Regel schlecht geschrieben sei. Dies ist jedoch mitnichten so - die **Regel** ist meiner Meinung nach **bestens strukturiert** und auch inhaltlich

komplett, und ein Großteil der Fragen ist meiner Meinung nach klar durch die Anleitung oder das Spielmaterial (z. B. Texte der Karten) abgedeckt.

Allerdings sind einige Fragen auch der **Komplexität** geschuldet, und diese ist bei diesem Spiel der Serie deutlich größer als bei seinen Vorgängern. Nicht nur, dass jeder Spieler 2 Rollen mit jeweils 2 Sondereigenschaften hat, die man allesamt im Blick haben sollte, auch die Zielkarten haben Texte, die man doch immer mal wieder nachlesen muss. Die Marschwege der Schattentruppen, die schon gespielt und wahrscheinlich wieder kommenden Bedrohungskarten sowie die „allgemeine Lage“ (stehen gegnerische Truppen kurz vor unseren Zufluchten? Ist genug Verteidigung vorhanden? Wie wichtig ist die Erfüllung eines Zieles gegenüber der Verteidigung einer Zuflucht?) sind alle genauso im Blick zu behalten wie unser genereller Plan.

Dies macht „Das Schicksal der Gemeinschaft“ zu einer höchst **anspruchsvollen Aufgabe** und aus einem Spiel mit im Grunde einfachen und aus Vorgängerspielen bekannten Regeln ein ziemlich komplexes Puzzle mit zunächst hoher Einstiegschürde.

A propos „Vorgängerspiele“. An diesen nimmt das

Fortsetzung von „HdR -Schicksal der Gemeinschaft“

Spiel **deutliche Anleihen**, und zwar an viele davon. Das Grundgerüst (Bedrohungsleiste, Hoffungsleiste, Spielerkarten mit eingemischten „schlechten Ereignissen“, Spieleraktionen, Kartennachziehen und dem Mechanismus, dass die schlechten Rundenereignisse immer wieder kehren), das kennen wir bereits aus dem Grundspiel. Gegnerische Truppen, die sich auf vorgegebenen Wegen nähern, stammen aus „Der Untergang Roms“. Mehrere Charaktere, zwischen denen man jede Runde wählen kann, gab es in Form von Identitäten in „Pandemic Legacy Season 0“.

Aufträge und Ziele gab es ebenfalls in den Legacy-Spielen, aber auch in „World of Warcraft – Wrath of the Lich King“ und in „Star Wars The Clone Wars“, und in beiden letztgenannten gab es ebenfalls nur eine „Farbe“ von Gegnern, mehr als 3 Gegner auf einem Feld „streuten“ nicht und das Aufbrauchen des Spielernachziehstapels oder feindlicher Kämpfer beendete das Spiel nicht - sorgte aber trotzdem dafür, dass man dann nur noch ganz wenig Zeit hatte, seine Ziele zu erfüllen.

Dennoch haben die Macher es erneut geschafft,

dass das Spiel sich ausreichend unterscheidet und ein paar neue Facetten in das Spielsystem einbringt, und genau wie bei einigen anderen Ablegern (z. B. „Der Untergang Roms“ oder „Rising Tide“) erkennt man das Grundsystem noch sehr, aber die **Spielmechanik ist doch ausreichend unterschiedlich**, so dass ich immer wieder überrascht bin, was man aus dem System so alles heraus holen kann und es durchaus seine Daseinsberechtigung neben den anderen Spielen der Reihe hat.



Es ist zudem eine **sehr gute Adaption**, erstaunlich gut sogar. Denn auch wenn ich - wie eingangs beschrieben - kein HdR-Fan bin, erzählt es doch Geschichten, die so auch in den Büchern hätten stehen können und sogar deutlich spannender sind als letztere. Selten läuft eine Partie „geradeaus“ durch - oftmals kommt es vor, dass alles völlig geschmeidig läuft und man sich schon dem Sieg nahe wähnt und plötzlich laufen

einige Dinge ganz unerwartet anders ab, und man steht mit dem Rücken zur Wand oder verliert. Aber auch umgekehrt ist es möglich, und egal wie es ausgeht: Meist ist es ein **knapper Sieg oder eine knappe Niederlage**.

Die beschriebenen Wendungen sind natürlich auch einem **gewissen Glücksanteil** geschuldet (Wie wird in Kämpfen gewürfelt? Zieht man Regionenkarten mit den „richtigen“ Symbolen zum passenden Zeitpunkt? Tauchen Truppen an von uns übernommenen Burgen auf - und erscheinen somit nicht? Welche gegnerischen Truppen bewegen sich wohin und wie gefährlich ist das?), der mir in vielen Partien einen Tick zu arg war. Insbesondere bei den Kämpfen fand ich dies ärgerlich, denn entgegen der Wahrscheinlichkeit hohe eigene Verluste betreffen nicht nur den aktuellen

Kampf, sondern wirken sich auch stark auf den weiteren Verlauf aus, und es kostet viele Aktionen, um wieder eigene Truppen nachzurüsten. Der Glücksanteil ist dann auch mein **größter Kritikpunkt** und einem Spiel dieser Komplexität und Spieldauer meiner Meinung nach **nicht angemessen**.

Positiv dagegen sind die **Geschichten**, die das Spiel erzählt. Die Art und Vielzahl der Aufgaben zieht einen

Fortsetzung von „HdR -Schicksal der Gemeinschaft“

gut ins Thema hinein, so dass man sich tatsächlich wie in einer Geschichte fühlt, die gerade abläuft und die so oder ähnlich auch in den Romanen hätte stehen können. Darüberhinaus schaffen sie höchst variable Spielerlebnisse.

Der **einzig thematische Bruch** ist die Tatsache, dass die beiden Charaktere eines Spielers (bzw. alle Charaktere beim Solospiel) sich eine Kartenhand teilen, und somit beispielsweise Boromir am linken Spielplanrand eine Ringkarte gegen einen Ring-Chip eintauscht, den wie durch Zauberhand der sich am entgegengesetzten Ende befindliche Frodo direkt zur Verfügung hat. Dies ist aber nur eine marginale Kritik auf themenbezogenem hohem Niveau, und so verbleibt als **Fazit**:

Für spielerisch erfahrene HdR-Fans ist das Spiel eine **absolute Top-Empfehlung**. Für alle anderen könnte es aufgrund der Komplexität vielleicht eine



Nummer zu groß sein oder sich anfangs mehr nach „Arbeit“ anfühlen als nach „Spiel“. Auch fehlt mir etwas die Leichtigkeit der bisherigen Titel der Reihe, weswegen ich zwar das Werk als solches mit seiner Opulenz, Immersion, Variabilität und Ausgewogenheit schätze,

es für mich allerdings (auch aufgrund des nicht zu vernachlässigenden Glücksanteils) nicht im allerersten „Pandemie-Regal“ steht.

Abschließend noch ein Wort zur Solo-Tauglichkeit: Das Spiel bietet eine **Solo-Variante** an, in der man 5 Charaktere mit gemeinsamer Kartenhand führt. Funktioniert gut, ist aber aus meiner Sicht völlig unnötig, denn im Grunde kann man aufgrund komplett offener Informationen jede beliebige Zahl von Charakteren führen – gerade so, so, als säßen mehrere Personen am Tisch.

Folglich - egal wie: „Das Schicksal der Gemeinschaft“ ist auf jeden Fall auch sehr gut für das Solospiel geeignet, was meine generelle Empfehlung nochmals abrundet.

**Michael
Andersch**



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

In vielen Fantasy-Spielen begeben wir uns in dunkle Verliese, warum auch immer...



Titel: **Dungeon Designer**

Art: **Drafting- und Kartenlegespiel**

Spieleautor: **Jordy Adan**

Verlag: **Pegasus Spiele**

Jahrgang: **2024**

Spielerzahl: **1 bis 5 Spieler**

Alter: **ab 10 Jahren**

Dauer: **45 bis 60 Minuten**

Preis: **Euro 35,90**

Eigentlich ein Skandal. Ständig dringen in unsere sorgfältig gepflegten Verliese und mühsam mit Monstern und Fallen ausgestatteten Dungeons dubiose Individuen ein, die sich selbst als "Helden" bezeichnen. Unbefugt, wohlgemerkt. Rein rechtlich begehen sie dabei zumindest Besitzstörung und Hausfriedensbruch, in den meisten Fällen kommen noch schwerer Diebstahl, Sachbeschädigung und Monstertizid hinzu, wenn sie unsere gehorteten Schätze klauen und unsere Orks, Trolle und Goblins niedermetzeln.

Aus diesem Grund werden neuerdings Lehrlin-

ge ausgebildet, um verflochtene Labyrinth zu erschaffen, die den verbrecherischen Angriffen von Barbaren, Elfen, Zwergen, Magiern, Zwergen u. ä. standhalten sollen. In einer Abschlussprüfung stellen wir unser Können als "Dungeon Designer" unter Beweis und versuchen, das gefährlichste Verlies am Fuße der Steirückenberge zu bauen.

Spielbeschreibung

Das Prüfungsthema zum diplomierten Dungeon Designer lautet: Baue ein Labyrinth aus 16 Räumen (ein Raster aus 4 x 4 Räumen) und statt es mit Monstern und Fallen aus, um dafür nach unterschiedlichen Kriterien viele Punkte zu erzielen.

Wir brauchen also **Räume**. In diesem theoretischen Examen kommen die Räume auf Karten vor. Neben einem Raumnamen ("Krypta", "Schlachthof", "Verlassene Mine", u.ä.) werden auf jeder Karte noch folgende Sachen angezeigt: ihr Raumtyp (entweder Höhle oder Gemäuer), Wege und Türen zu benachbarten Räumen, ihr Goldwert (von 0 bis 7), sowie bis zu 4 Elemente (Fallen, Monster, Schatztruhen, Sterne).

Die Prüfung selbst verläuft über **4 Runden** (= Jahre), die sich jeweils in 3



Phasen gliedern: Bauen, Verbessern und Aufräumen.

In Phase **1 Bauen** erhalten wir zunächst 5 Räume auf die Hand. Wir wählen einen davon aus, platzieren ihn an beliebiger Stelle in der **aktuellen Reihe** unseres Verlieses, die restlichen Karten reichen wir an unseren linken Sitznachbarn weiter. Von den 4 Karten, die wir von unserem rechten Sitznachbarn bekommen, suchen wir erneut eine aus, welche wir anlegen, die verbliebenen 3 Karten schieben wir wiederum nach links weiter, etc. Nach vier Karten ist die erste Reihe unseres Dungeons fertig, die fünfte Karte wird daher einfach abgeworfen.

In Phase **2 Verbessern** bestimmen wir zuerst unseren Goldvorrat, indem wir die Goldwerte unserer vier aktuellen Räume addieren und für jede in unserem Verlies sichtbare Schatztruhe noch 1 Gold dazurechnen. Danach können wir - in der Reihenfolge unseres Goldbestandes - den Markt besuchen. Die erstandenen **Marktplättchen** - Monster, Fallen, Schatztruhen, etc. - platzieren wir in beliebige Räume unseres Labyrinths.

Wollen oder können wir am Markt nichts mehr

Fortsetzung von „Dungeon Designer“

erwerben, **passen** wir. Dies bestimmt nicht nur die Reihenfolge bei Gleichständen für die nächste Runde. In den ersten Runden liegen offene **Aufgabenkarten** aus, und je früher wir passen, umso früher dürfen wir uns eine der Aufgaben nehmen, welche uns am Ende für die darauf angegebenen Voraussetzungen **Extrapunkte** bringen.



Schließlich wird in Phase **3 Aufräumen** die nächste Runde vorbereitet (neue Aufgaben, neue Marktkarten mit zufällig gezogenen Marktplättchen, usw.).

Nach vier Runden endet die Prüfung. In einer **Schlusswertung** erhalten wir nun Punkte nach **sechs verschiedenen Kriterien**: Für die finale Rangfolge (nach verbliebenem Gold), wer das anfangs für alle vorgegebene Ziel (durch eine zufällige Zielkarte bestimmt) am besten erfüllt, für jene Aufgaben, die wir in den ersten drei Runden

genommen haben, für Sterne in unseren Räumen, für unser Wegenetz (Verbindungen zum Ein- und Ausgang des Labyrinths), und wie gut wir die Bedingungen unseres zu Beginn zugeteilten Bauplans einhalten konnten. Nur wenn wir schlussendlich die **meisten Punkte** erzielen, haben wir den Test erfolgreich bestanden und werden als neuer Chef-Designer engagiert.

Fazit

"Dungeon Crawler" nennt man jene Spieleart, in der die Spieler als Helden - sei es als Barbar, Zwerg, Elfe, Magier u. ä. - ein Verlies betreten, gegen Monster kämpfen und Schätze bergen. Vor Jahren drehte "Dungeon Lords" (Czech Games Edition 2009) dieses Prinzip um, denn als Besitzer eines Dungeons war es dort unsere Aufgabe, unser Verlies mit Fallen und Monstern auszustatten, um eindringende Helden aufzuhalten. In der Pegasus-Neuauflage nehmen wir erneut den **Konterpart der Helden** ein. Allerdings passiert hier alles noch vor der eigentlichen "Action", denn wir beschäftigen uns vorweg mit der Planung und Einrichtung von Verliesen.

Unser Labyrinth basteln wir uns dabei aus Räumen zusammen, die auf Karten vorkommen. Der Mechanismus, wie die Kar-

ten verteilt werden, sollte erfahrenen Spielern bereits bekannt sein, denn dies geschieht mit sogenanntem "Drafting". Wir wählen uns aus den uns zugeteilten Karten bloß einen einzigen Raum aus, den wir in die aktuelle Reihe legen. Die restlichen Karten reichen wir in der 1. und 3. Runde unserem linken Nachbarn, in der 2. und 4. Runde unserem rechten Nachbarn weiter. Dies geht so lange, bis wir die aktuelle Reihe mit vier Karten gefüllt haben.

Doch welche Karten sollen wir nehmen, welche Karten weiterschieben? Hierbei haben wir **gleich mehrere Kriterien zu berücksichtigen**. Einige davon betreffen bloß unsere eigene Auslage, wie der individuelle Bauplan, den wir bei Spielbeginn erhalten haben, sowie das Wegenetz unseres Labyrinths. Jeder **Bauplan** zeigt acht Bedingungen, also acht mit einem spezifischen Merkmal angegebene Räume. In jeder Reihe muss ein Raum einem bestimmten Raumtyp (Höhle oder Gemäuer) entsprechen, in einem anderen Raum muss sich ein bestimmtes Element (Monster, Falle, Schatztruhe, etc.) befinden. Dies setzt uns bereits von der ersten Runde an unter Druck.

Um möglichst viele Punkte mit unserem **Wegenetz** zu erzielen - maximal 32 Punkte sind machbar -, sollten wir alle Räume miteinander, und vor allem mit Ein- und Ausgang

Fortsetzung von „Dungeon Designer“

verbinden. Allein dies schon ist eine große Herausforderung, da die Räume oft nicht ausreichende Türen oder aber Durchgänge an den falschen Stellen aufweisen. Oft gilt es daher, Abstriche zu machen. Umso begährter sind die **Geheimgänge**, die allzu selten auf dem Markt auftauchen. Mit denen lassen sich Verbindungen durch geschlossene Wände zwischen benachbarten Räumen herstellen.

Andere Kriterien wirken sich auch auf unsere Konkurrenten aus. So ist etwa für den Erhalt von **Aufgabenkarten** die Reihenfolge des Passens entscheidend. Um eine gewünschte Aufgabe auch tatsächlich zu bekommen, sollten wir früher passen. Dies korreliert jedoch mit dem Wunsch, unser gesammeltes Gold (durch Goldwerte der aktuellen Räume plus Schatztruhen) nicht ungenutzt verstreichen zu lassen, sondern es sinnvoll am Markt auszugeben, etwa für dringend benötigte Elemente. Hier kommt es besonders auf geschicktes **Timing** an, rechtzeitig auszusteigen, um uns eine vorteilhafte Aufgabenkarte zu schnappen.

Zielkarten wiederum legen bereits zu Spielbeginn ein bestimmtes Kriterium fest (Anzahl der Kobolde, Anzahl an gleichen Fallen, etc.), welches für uns alle gilt, und wofür jene von uns, die dabei am besten abschneiden, die meisten

Punkte erhalten. Deshalb müssen wir bereits beim Draften darauf achten, unseren Mitspielern die geforderten Elemente nicht freiwillig zu überlassen. Auch beim nach der letzten Runde verbliebenem **Goldbestand** gibt es am Ende eine Mehrheitswertung, was sich auf unser Kaufverhalten am Markt auswirkt.

Ein wenig **Interaktion** gibt es naturgemäß auch beim Draften selbst. Diese ist allerdings weniger ausgeprägt als man vermuten könnte, denn wir schauen bei der Auswahl der passenden Karte doch eher auf unsere eigenen Bedürfnisse. Nur in den seltensten Fällen beachten wir die Möglichkeiten und Optionen unserer Sitznachbarn.

Auf jeden Fall stellt uns „Dungeon Designer“ beim Bau unseres Labyrinths vor **multiple Herausforderungen**, die es alle - in jedem einzelnen Zug, mit jeder einzelnen Raumkarte - abzuwägen gilt. Zusammen mit dem eher lockeren und eingängigen Spielablauf können wir daher von einem **gehobenem Familienspiel** sprechen.

„Dungeon Designer“ funktioniert **in jeder Besetzung gleich gut**. Bis zu fünf Spieler können teilnehmen, die Downtime hält sich - dank des gleichzeitigen Draftens - in engen Grenzen. Zu zweit gibt es eine kleine Regelanpassung, um einen besseren Karten-durchlauf zu garantieren.

Und auch ein **Solo-Modus** wird angeboten, bei dem wir gegen „Jael“, den königlichen Berater antreten, welcher kartengesteuert gegen uns agiert und fleißig Punkte sammelt.

Das **Spielmaterial ist recht ordentlich**, mit schön gestalteten Karten, soliden Plättchen und ein paar attraktiven Holzteilen. Praktisch auch die Box zur übersichtlichen Unterbringung der Marktplättchen. Der Wertungsblock dient zum Notieren der Punkte, auf der Vorderseite für die Multiplayer-Version, die Rückseite für den Solo-Modus.

„Dungeon Designer“ spielt übrigens im **„Roll Player Universum“**, zu denen unter anderem auch „Der Kartograph“ gehört, und wurde - wie dieses - von Jordy Adan erdacht. Es reiht sich auch bezüglich der praktischen Schachtelgröße gut in diese Sammlung ein. Und wie die anderen Spiele dieser Reihe wird es bei uns immer wieder gerne für eine unterhaltsame, aber nicht überfordernde Partie hervorgekramt.

Tracy

Game News -
Wertung



Helden müssen draussen bleiben
Fantasy-Thriller
Regie: Luis Brüh
Mirakulus 2023
Dauer: 60 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

Manche Filme sind echte Herzensprojekte. Und so hat Regisseur Luis Brüh aöles daran gesetzt, dass seine Idee eines Streifens in unsere Kinos kommt. Er setzt auf einen speziellen Plot-Twist: Der spannende Kampf zwischen Helden, die in ein Verlies („Dungeon“) eindringen und den darin auftauchenden Monstern zeigt er einmal von einer anderen Sicht, nämlich aus jener der Hexen, Drachen, Geister, Unholde, Skelette und allen anderen finsternen Kreaturen. Sie versuchen,



das Eindringen und Rauben der „Helden“ zu verhindern. Wunderschön inszenierter Film, der nicht nur jüngeres Publikum anlockt.

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 oberösterreichischen Spielertage („TraunCon“) und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen

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