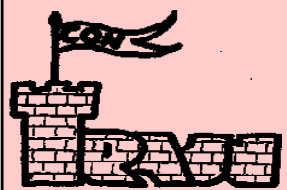


HEX, HEX ! FÜR KNOBELRITTER

Am Mittwoch, 6. Mai wird's wieder magisch ! (S 1.)



401. Ausg. 30. April '26
Auflage 100 Stück (!)
36. Jg., Abo 15 Euro



TraunCON 2026

Letzter Aufruf: Nächste Woche beginnen die oberösterreichischen Spieletage im Traunerhof. Das gesamte verlängerte Wochenende um Christi Himmelfahrt findet traditionell die TraunCON statt.

Beginn ist am Mittwoch, der 13. Mai um 18:00 Uhr. Geplantes Ende ist Sonntag, der 17. Mai um ca. 17:00 Uhr. Also genug Zeit, um (mindestens) 1 x vorbeizuschauen !!!



Liebe Zauberlehrlinge, wir warten, um endlich erfahren zu dürfen, wie sich Simon von unserer in eine magische Welt verirrt hat, um dort zum Sorcerer zu werden.

Glücklicherweise hat unser Magiermeister Frankdalf der Graue (kurz Franky) ja einen wahren Schatz an Geschichten angesammelt, die uns die Wartezeit auf den nächsten Teil verkürzen. Drei davon wird er am Mittwoch, den 6. Mai in der Akademie der magischen Künste im Traunerhof ab 18:00 Uhr zum Besten geben.

Zuerst machen wir einen Spaziergang durch den Wald, wo uns Franky erklärt, welche Zwecke die Runen und Bauwerke der

"Druids of Edora" haben und wie sie so lange überdauern konnten.

Danach gehts in die Stadt, die nur deswegen heute so friedlich ist, weil alle "Djinn"s fein säuberlich in Flaschen verkorkt wurden.

Zum Abschluss wird noch eine "Nocturne" aufgeführt. Nach all der Aufregung kann ein kleines Schlaflied nicht schaden.

Ich wünsche Euch eine magische Nacht,

Euer Oliver



OO
HAGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde



Neues vom Trau- ner Spielekreis



TraunCON 2026

Die Zeit schreitet voran, und unaufhaltsam nähern sich wieder die Oberösterreichischen Spieletage, 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

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

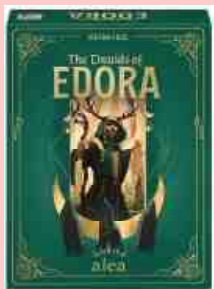
Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ ist diesmal Sonntag, der 17. Mai 2026 um 12:00 Uhr. Bitte zahlreich mitvoten auf „Whats App“!

Spiel-Termine im Mai 2026

- 1.- 3.5. JKU Games
- J. Kepler-Uni- Linz
- 2.5. Würfelschänke Ried
- 3.5. Spieleversum Linz
- 6.5. Knobelritter Traun
- 9.5. Frankviertel
- 12.5. Stammt. Marchtrenk
- 13.5. Knobelritter Traun
- 13. - 17.5. TraunCON OÖ. Spieletage
- 20.5. Knobelritter Traun
- 21.5. Stammtisch Oftring
- 21.5. Würfelschänke Ried
- 22.5. Auwiesen
- 22.5. Brettspieltr. Freistadt
- 23.5. Otelo, Vöcklabruck
- 23.5. Solar City Pichling
- 23.5. Spieleversum Linz
- 27.5. Knobelritter Traun
- 27.5. Stammtisch Thening

Game News - Spielkritik

Zauberei - da dankt man gleich an Hexer, Zauberer, Magier, Illusionisten, etc. Dabei gab es der Magie kundige Menschen schon viel früher, etwa bei den Kelten...



Titel: **The Druids of Edora**
Art: **Würfeleinsetzspiel**
Autor: **Stefan Feld**
Verlag: **alea Spiele**
Jahrgang: **2025**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren**
Dauer: **60 bis 90 Minuten**
Preis: **Euro 53,90**

Einleitung

Druiden? Was weiß ich darüber zu berichten? Es sind dies doch so eine Art keltische Priester, die mit Sichel Misteln von den Bäumen schneiden und zusammen mit anderen Heilkräutern wundersame Tränke brauen. Die ihre Rezepte nur mündlich weitergeben, sodass keine Nichteingeweihten ihre Geheimnisse erfahren. Und die sich einmal im Jahr im Karnutenwald mit anderen Druiden treffen.

Zugegeben, recht viel ist dies nicht. Das meiste stammt zudem aus derselben Quelle, nämlich den Asterix-Heften, die ich als



Auch persönlich haben wir einiges vorzubereiten. Wir müssen unser **Spieler-tableau** mit je 6 Stelen und Menhiren bestücken, unsere 12 Heiltrank-Marker mischen und offen zufällig auf die dafür vorgesehenen Felder im unteren Bereich des Tableaus legen. Daneben legen wir unser Heiltrank-tableau bereit.

Von den 13 **Würfeln** in unserer Farbe werfen wir zuerst neun Würfel und platzieren sie auf das Übersichtstableau. Die verbliebenen 4 Würfel würfeln wir ebenfalls. Zusammen mit 15 **Proviand** bilden sie unseren Startvorrat. Nachdem wir eine zufällige Steintafel gezogen und unsere **Druidenfigur** auf eines der vier Startfelder des Zauberswalds gestellt haben, kann's auch schon losgehen.

Die Partie verläuft im Uhrzeigersinn. Sind wir an der Reihe, führen wir nacheinander **sieben Schritte** durch:

1. Bewegung
2. Würfel platzieren
3. Wettstreit
4. Aktion
5. Feuer
6. Dolmen
7. Heilkräuter

Ich habe alle 7 Schritte nur der Vollständigkeit hal-

Fortsetzung von „The Druids of Edora“

ber angegeben. Die Schritte 3, 5, 6 und 7 werden jedoch nur unter bestimmten Voraussetzungen ausgeführt, sodass ich mich hier auf die wichtigsten Schritte konzentriere.



1. Bewegung

Als erstes **müssen** wir unsere Druidenfigur vom momentanen Kultplatz zu einen beliebigen anderen Kultplatz bewegen, wo noch **kein** Würfel unserer Farbe liegt. Jeder Kultplatz, den wir dabei betreten, kostet uns 1 **Proviand**. Für jeden dunklen Waldbereich, der durchschritten wird, müssen wir einen zusätzlichen Proviand abgeben.

2. Würfel platzieren

Dort angekommen, wählen wir als nächstes ein freies Aktionsfeld aus und setzen einen beliebigen Würfel aus unserem persönlichen Vorrat darauf. Auch hier entstehen Kosten, und zwar in Form von 1 **Proviand pro Würfel-punkt**.

4. Aktion

In diesem Schritt führen wir die Aktion des Feldes aus, auf das wir unsere Figur gesetzt haben. Dies

sind die möglichen Aktionen:

A) Proviand/Würfel (wir nehmen uns entweder 12 Proviand oder 3 Würfel

B) Wissen (wir rücken unseren Wissensmarker 2 bzw. 3 Schritte vor)

C) Sichel (wir rücken unsere Sichel 2 bzw. 3 Felder vor und lösen Heilkräuter aus)

D) Steintafel (wir nehmen uns 1 Steintafel aus der Auslage und erhalten Boni)

E) Misteln (wir nehmen uns Misteln und dürfen zudem Zaubersprüche brauen)

F) Amulett (wir legen 1 Edelstein auf unser Amulett und erhalten den Bonus)

G) Menhir (wir errichten 1 Menhir und nehmen uns den entsprechenden Bonus)

H) Stele (wir errichten 1 Stele und nehmen uns den entsprechenden Bonus)

Alternativ können wir eine **Notaktion** („Druide in Nöten“) wählen und uns 6 Proviand und einen unserer Würfel aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. Dies wollen wir aber tunlichst vermeiden und nur dann machen, wenn wir keinen Würfel und/oder nicht mehr ausreichend Proviand haben, um einen normalen Spielzug durchzuführen.

Das **Spielende** wird eingeläutet, sobald ein Druide alle seine 13 Würfel auf Kultplätzen einsetzen konnte. Die Runde wird noch zu

Ende gespielt, sodass wir alle gleich oft dran waren. In einer **Schlusswertung** erhalten wir - zu den während der Partie gesammelten Prestigepunkten - noch Punkte für unsere Kristalle, für erfüllte Steintafeln und für die Position unserer Sichel auf der Sichelstele. Anschließend werden die Kultplätze „bereinigt“, das heißt nur der Würfel mit dem höchsten Wert darf dort liegenbleiben. Danach erhalten wir für unsere verbliebenen Würfel, sowie die dort platzierten Stelen und Menhire Punkte, nämlich entsprechend des Multiplikators unseres Markers auf der Wissensstele. Haben wir insgesamt das **höchste Prestige** erreicht, konnten wir den Druidenwettkampf für uns entscheiden.

Fazit

Die **Spielregeln** sind **doch recht umfangreich**, immerhin fasst die Spielanleitung 12 Seiten, plus noch ein Anhang, der die unterschiedlichen Zaubersprüche und Steintafeln detailliert beschreibt. Dazu kommt noch, dass sich die Regeln kaum kürzen lassen. Die übliche Einteilung in Spielbeschreibung (übersichtliche Regelerklärung) und Fazit (spielmechanische Konsequenzen der Regeln und persönliche Eindrücke) ist daher nicht so einfach zu lösen, ohne die Beschreibung überbordend ausfallen zu lassen. Ich habe mich daher entschieden, in der Beschreibung nur die wich-

Fortsetzung von „The Druids of Edora“

tigsten Schritte zu erläutern.



Der Kern von „The Druids of Edora“ ist der **Würfeinsatz**. Das Besondere hier ist, dass wir sowohl für die (verpflichtete) Bewegung unseres Druiden auf ein neues Einsetzfeld (Kultplatz), als auch für die Stärke des gewählten Würfels **Kosten** in Form von Proviant zu entrichten haben. Eine raffinierte Regelung, da wir so gezwungen sind, für die grundsätzlich besseren, höheren Würfel mehr Proviant besorgen zu müssen.

Wenn auch für die meisten Aktionen der Wert eines Würfels egal ist (nur bei der Aktion „Stele errichten“ erweisen sich hohe Würfel wirklich als sinnvoll), so hat er doch **zwei Auswirkungen**: Beim Wettstreit (Schritt 3) erhält, wenn auf einem Kultplatz mehr als ein Würfel platziert wird, jener Druide mit dem höheren Würfel 2 Siegpunkte. Und bei der Schlusswertung werden von jedem Kultplatz alle unterlegenen, also niedrigeren Würfel entfernt, so dass nur der verbliebene Würfel (mitsamt allen auf dem Kultplatz errichteten Stelen und Menhiren) sei-

nem Besitzer Punkte bringen kann. In beiden Fällen wird ein Gleichstand übrigens mit der besseren Position auf der Wissensleiste aufgelöst.

Eine weitere Besonderheit ist, dass die Würfel lediglich anfangs geworfen werden. Für den Rest der Partie jedoch bleibt - mit nur wenigen Ausnahmen - der so festgestellte Wert jedes Würfels gleich. Mir gefällt diese **Asymmetrie**, bei der wir uns nach den so zufällig ermittelten Würfelwerten richten, unsere Spielweise darauf einstellen müssen. Vor allem den **Nachschub** an Proviant und Würfeln müssen wir ständig im Auge behalten, um nicht mangels eines dieser Sachen eine **Notaktion** durchführen zu müssen. Eine solche bedeutet meist, einen Würfel weniger einsetzen zu können als die Mitspieler, ein doch recht großer Nachteil. Nur wenn alle Mitspielenden eine Notaktion machen müssen, fällt dies nicht negativ ins Gewicht.

Die Aktionen selbst drehen sich alle um die folgenden sechs Elemente, welche ich nun etwas genauer durchleuchten will.

Proviant und Würfel sind schnell beschrieben, denn wir benötigen beides wie bereits erwähnt, um überhaupt Aktionen durchführen zu können. Auch die **Siegpunkte** - wir erhalten jedes Mal 3 SP beim ent-

sprechenden Symbol - erklären sich von selbst. **Wissen** verschafft uns eine bessere Position für Gleichstände bei einem Wettstreit und erhöht zudem den Multiplikator für die Schlusswertung. **Sicheln** lassen unseren Marker auf der Sichelstele vorrücken, was für hilfreiche Heilkräuter und Punkte für die Schlusswertung sorgt. Und **Misteln** brauchen wir, um Zaubertänke brauen zu können.

Diese oben genannten Dinge liefern uns zum einen auf die eine oder andere Weise direkt die Aktionen **„Menhir errichten“**, **„Stele errichten“** und **„Amulett bestücken“**. Zum anderen dienen sie auch als Belohnungen, wenn es uns gelingt, alle an einem **Feuerplatz** liegenden Kultplätze (an den Kreuzungspunkten der quadratischen Platten) zu besetzen.

Bloß drei bestimmte Elemente weichen von diesem klaren Schema ab. Zuerst zu den an den Rändern stehenden **Dolmen**. Wir müssen eine durchgehende Verbindung von eigenen Würfeln zwischen 2 gleichfarbigen Dolmen herstellen, um diese zu erhalten. Dafür bekommen wir neben Siegpunkten (2 Punkte pro



Fortsetzung von „The Druids of Edora“

für die Verbindung notwendigen Würfel) noch einen Bonus von 8, 6 bzw. 4 Punkten für die ersten drei Dolmen. Ein schöner Aspekt, den wir schon möglichst früh in unserer Planung berücksichtigen sollten.

Die **Steintafeln** funktionieren wie Aufträge, die es zu erfüllen gilt. Auf jeder Steintafel ist abgebildet, was wir erreichen müssen, um die Steintafel am Spielende werten zu dürfen (je 10 Siegpunkte). Dies können gesammelte Dolmen, Heilkräuter oder Edelsteine, errichtete Stelen oder Menhire, besetzte Kultplätze in einer Reihe, und ähnliches sein. Nehmen wir uns eine der ausliegenden Steintafeln, erhalten wir zusätzlich die beiden links und rechts davon angeführten Boni. Die anfangs zufällig erhaltene Steintafel gibt uns somit schon eine erste Orientierung für unsere weitere Vorgehensweise.

Die **Heilkräuter** schließlich bringen uns unterschiedliche Vorteile. Wenn unser Sichelmarker zwei Heilkräuter erreicht, müssen wir uns entscheiden, welches der beiden Kräuter wir **aktivieren** wollen, und welches inaktiv bleibt. Die meisten Heilkräuter **verstärken** bestimmte Aktionen, beispielsweise erlaubt uns eines, bei

der Aktion „Wissensmarker vorrücken“ unseren Marker ein zusätzliches Feld vorzurücken. Es gibt aber auch andere hilfreiche Effekte, wie die Möglichkeit, sich für bloß 1 Proviant auf einen beliebigen Kultplatz derselben Lichtung zu bewegen.



Durch die anfangs zufällig verteilten Heilkräuter ergeben sich immer neue Ausgangssituationen, welche wir sorgfältig studieren, sozusagen **„lesen“** müssen, um unsere **„Strategie“** für diese Partie bestmöglich festzulegen. Ich finde gerade dies als den **interessantesten Aspekt** von „The Druids of Edora“, der neben kurzfristigen taktischen Entscheidungen während eines Spiels halt auch längerfristige Planung erfordert.

Durch den Einsatz von normalen Sechseckern ist der **Glücksanteil** zwar vorhanden, aber nicht beherrschend. Es kommt viel mehr darauf an, **was** wir mit unseren Würfeln anstellen. Es erweist sich zwar als nicht gerade ideal, wenn wir übermäßig viele hohe Augenzahlen würfeln und dadurch mehr Proviant benötigen, aber auch auf dies

lässt sich auf die eine oder andere Weise bewerkstelligen. Die Herausforderung besteht eben darin, mit dem zurechtzukommen, was uns zur Verfügung steht. Diesbezüglich finde ich die im Anhang beschriebenen Varianten, bei denen alle die gleichen Würfel zur Verfügung haben, nicht so attraktiv.

„The Druids of Edora“ ist somit vielmehr ein **Aufbau- und Optimierungsspiel** als ein Würfelspiel. Die **Interaktion** ist deshalb **etwas reduziert** und beschränkt sich - neben dem Wettstreit um die Kultplätze - auf das Wettrennen um die Dolmen und das Wegschnappen von Aktionsfeldern, deren Anzahl auf gelungene Weise an die Mitspielerzahl angepasst ist. Doch auch wenn wir schon ausreichend damit beschäftigt sind, unsere Aktionen bestmöglich zu koordinieren, lohnt es sich trotzdem, die Optionen und Möglichkeiten der Mitspieler ebenfalls in unsere Planung miteinzubeziehen.

Das **Spielmaterial** gefällt mir insgesamt sehr gut, und es ist sehr reichlich, mit vielen Plättchen, Tafeln, einem modularen Spielplan, aber auch diversen Plastikteilen und -figuren. Die **Spielanleitung** ist gut strukturiert und bebildert, sodass keine Regelfragen offenbleiben. Die Symbolik ist leicht verständlich, allerdings sind die Symbole selbst

Fortsetzung von „The Druids of Edora“

in einigen Fällen, allen voran den Feuerstellen, viel zu klein geraten, sodass ältere Semester (wie ich) schon ganz genau schauen müssen.

Mir gefallen die verwendeten Mechanismen und deren Verzahnungen außerordentlich gut. „The Druids of Edora“ ist fordernd, aber von den Spielregeln keinesfalls überladen. Alles fügt sich zu einem harmonischen Ganzen zusammen. Zudem bietet es durch die stets unterschiedliche Zusammenstellung der Spielplanteile und die zufällige Verteilung der Heilkräuter eine **hohe Varianz** und einen **großen Wiederpielreiz**. Es gilt bereits

beim Spielaufbau, den Zau-berwald mit seinen ver-schlungenen Pfaden gut zu analysieren und mögliche Vorgehensweisen zu bedenken, wobei es immer mehrere Wege zum Sieg gibt.

Summa summarum ist „The Druids of Edora“ meiner Meinung nach **eines der besten Spiele von Stefan Feld** in den letzten Jahren und verdient deshalb eindeutig die Höchstnote.

Fredy



Game News-Wertung



Gleich wieder rausgefallen sind KILIA und PROJECT SKYLINE. Meinem Aufruf nach mehr Vorschlägen sind die Knobleritter glücklicherweise nachgekommen, wir brauchen ja genug Spiele, für die wir voten können. Die meist genannten Neuvorschläge dieses Monats sind: PERGOLA (2 x) und RAISE (gleich 5 x!).

Die Wertung:

1. BOTANICUS	1/+13/-0/14/ ++
2. Trio	1/+12/-1/12/ +
3. Wundersame Wesen	1/+10/-0/11/ +
4. The Druids of Edora	2/+ 7/-0/ 9/ =
Endeavor - Die Tiefsee	2/+ 7/-0/ 9/ +
6. Forestry	1/+ 6/-0/ 7/ +
7. Life of the Amazonia	1/+ 5/-0/ 6/ -
8. Artengarten	1/+ 4/-0/ 5/ -
9. HdR - Schicksal der G.	0/+ 3/-0/ 3/ +
10. Das Unbewusste	0/+ 3/-1/ 2/ +
11. Kilia	*1/+ 0/-0/ 1/ --
12. Das Unbewusste	*1/+ 0/-1/ 0/ --

Vorschläge: Pergola (2 x), Raise (5 x)

Game News - Spielekritik

Folgende Wesen sind ebenfalls der Magiekundig, sie können sogar 3 Wünsche erfüllen. Ob dies aber auch immer gut ist? Ihc habe da meine Zweifel...



darauf wird in den Erzählungen jedoch meist nicht eingegangen.

auf dem Stadtplan vorhanden, 1 x mit eckigem Aktionsfeld (**Standardaktion**), 1 x mit rundem Aktionsfeld (**Spezialaktion**).

In deinem **Spielzug** bewegst du dich von deinem aktuellen Ort zu einem Ort, der entlang eines Weges mit diesem verbunden ist. Dort führst du anschließend die entsprechende Aktion aus.

In der **Akademie** erhältst du mit der Standardaktion eine Schriftrolle, sowie 3 Magiepunkte. Die Spezialaktion erlaubt dir zusätzlich, deine Magiekapazität um 1 zu erhöhen. Wichtig, damit du mehr als die anfänglich maximal 4 Magiepunkte sammeln kannst.

In der **Taverne** darfst du einen der beiden dort zur Verfügung stehenden Magier anheuern, indem du die gewählte Karte offen an dein Tableau legst. Die Spezialaktion gestattet dir die Wahl zwischen allen vier Magiern, außerdem bekommst du zusätzlich 1 Schlüssel.

In den **Katakomben** darfst du 1 Schatztruhe (Spezialaktion: 2 Truhen) aufdecken und alles nehmen, was darauf abgebildet ist (Münzen, Schriftrollen, Magie, Korken, Flasche, etc.). Manchmal verhilft dir



Titel: Djinn
Arbeiterbewegungsspiel
 Autor: Benjamin Schwer
 Verlag: Pegasus Spiele
 Jahrgang: 2023
 Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
 Alter: ab 12 Jahren
 Dauer: 60 bis 90 Minuten
 Preis: Euro 23,90

Einleitung

Du kennst doch sicher den Djinn aus dem Disney-Zeichentrickfilm "Aladin". In der orientalischen Erzählwelt verkörpert der Flaschengeist einen Geist, der sich gegen ranghöhere Geister auflehnt und zur Strafe in einer verschlossenen Flasche eingesperrt wird, aus der er sich nicht befreien kann. Er ist jedem Menschen zum Dienst verpflichtet, der diese Flasche öffnet und ihn befreit. Sterbliche können sie befreien, indem sie die Flasche öffnen oder sie reiben. Ob ein Djinn von Haus aus böse oder gut ist,

Im Brettspiel aus dem Hause "Pegasus" sind alle Djinns jedenfalls bitterböse. Deine Stadt ist von freilaufenden Flaschengeistern förmlich überlaufen. Laut Jobbeschreibung ist es deshalb deine Aufgabe, nein deine Pflicht, die Djinns einzufangen und die Stadt von diesen zu befreien, damit ihre Bewohner wieder beruhigt ihrem Leben nachgehen können.

Spielbeschreibung

Du kannst dir wahrscheinlich vorstellen, dass dies alles nicht so einfach ist. Was brauchst du alles dafür, um deinen Job zu erledigen? Zuerst einmal ausreichend **Magie**, sonst lachen dir die Flaschengeister was. Dann natürlich passende **Flaschen**, um sie darin zu verstauen, sowie **Korken**, um die Flaschen zu verschließen, damit die Geister nicht mehr entkommen können.

Von all dem hast du allerdings anfangs zu wenig bzw. noch gar nichts. Glücklicherweise findest du über die gesamte Stadt verteilt spezielle Läden, Plätze und Märkte, um an die benötigten Sachen heranzukommen. Jeder Ort ist **zwei Mal**



HALL OF GAME

Jetzt hat es mit BOTANICUS auch der dritte aussichtsreiche Kandidat geschafft, in unsere „Hall of Games“ aufzusteigen, sogar beeindruckend mit einem Sieg. Die Reihen haben sich schon stark gelichtet, sodass es nun wieder einige Monate brauchen wird, bis sich die nächsten Spiele durchsetzen und in unsere „Ruhmeshalle“ gelangen können. Zumindest formieren sich in den (punkteträchtigen) TOP FIVE die ersten Anwärter: TRIO (2.), WUNDERSAME WESEN (3.), THE DRUIDS OF EDORA und ENDEAVOR - DIE TIEFSEE (ex aequo 4.). Alle anderen Spiele ab Platz 6 werden sich wahrscheinlich schwer tun, ausreichend viele Anhänger zu finden.

Fortsetzung von „Djinn“

ein Schlüssel zu weiteren Items.

Im **Archiv** stehen dir 5 Optionen zur Verfügung, von denen du eine (Spezialaktion: 2 unterschiedliche) wählen darfst. Neben Schriftrollen, Münzen, etc. findest du hier auch **Geheimgänge**, die du - mit gewissen Einschränkungen - an eckigen Aktionsfeldern der Stadt platzieren kannst, um später dort auch deren Standardaktion nutzen zu dürfen.



In der **Manufaktur** kommst du an Korken ran (Standard: 1 Korke für 2 Münzen, Spezial: 2 Korke für 3 Münzen). Zudem kannst du dir hier eine **Gratis-Ausrüstung** (Stab, Hut oder Mantel) nehmen, die dir entweder einen sofortigen Bonus oder einen dauerhaften Effekt für einen bestimmten Ort bringt.

Am **Markt** schließlich kannst du - je nach gewähltem Marktzelt - unterschiedlichste Dinge kaufen oder tauschen. Am wichtigsten ist hierfür jenes Marktzelt, in dem man Flaschen erhalten kann: 1 Flasche für 1 Münze, 2 verschiedenfarbige Flaschen für 2

Münzen oder 3 verschiedenfarbige Flaschen für 4 Münzen. Du musst deine Figur auf dem Marktfeld aber auf jeden Fall zu einem anderen Zelt ziehen. Als Spezialaktion darfst du 2x ziehen und dann auch die Möglichkeiten beider Zelte nutzen.

Auf dem Stadtplan wechseln sich eckige und runde Felder gleichmäßig ab. Wie du gesehen hast, sind die runden Felder um einiges vorteilhafter als die eckigen. Allerdings befinden sich auf den runden Aktionsfeldern auch die **Djinn**s. Du musst versuchen, mindestens 1 Djinn einzufangen, ansonsten verlierst du 1 Magiepunkt. Jeder Flaschengeist hat eine **Magiestärke von 4**. Erreichst du mit deiner gesammelten Magie, sowie deinen eingesetzten **Magiekarten** (diese musst du bezahlen und anschließend auf die inaktive Seite wenden) die geforderte Stärke, hast du ihn eingefangen und stellst die Djinn-Figur auf einen freien **Bannkreis** deines Spieltableaus.

Meisterdjinns haben ebenfalls eine Basisstärke von 4, allerdings erhöht sich dieser Wert um je 2 pro anderem Djinn am selben Ort. Dafür zählt dieser für dich als Joker und kann in eine Flasche beliebiger Farbe untergebracht werden. Außerdem fängst du mit einem Meisterdjinn gleichzeitig kostenlos einen weiteren

Djinn dieses Ortes ein, ein nicht zu verachtender Vorteil, für den du aber darauf achten musst, ausreichend Bannkreise freigeschaltet zu haben.

Gefangene Djinn, die du in Flaschen verstauen und zustöpseln konntest, bringen dir am Spielende je **10 Siegpunkte**. Für je drei gleichfarbige Djinn erhältst du zudem eine **Trophäe**, die dir eine sofortige Belohnung oder zusätzliche Siegpunkte liefert. Das Spiel endet, sobald alle Meisterdjinn gefangen (oder vertrieben) wurden. Nach einer letzten Schlussrunde und einer abschließenden Aktion ermittelst du deine **Gesamtpunktzahl**, die sich hauptsächlich aus deinen gefangenen Djinn errechnet, plus eventuell ein paar Punkte, wenn du die Bedingungen einer oder mehrerer der drei für diese Partie ausliegenden Wertungskarten erfüllst. Erzielst du die höchste Punktzahl, wirst du zur Belohnung in die Ränge des inneren Kreises der Magiegilde emporgehoben. Glückwunsch!

Fazit

Einer der aktuell beliebtesten Spielmechanismen ist ja der Arbeitereinsatz. Mit "Djinn" erlebst du eine kleine Variation dieses Genres, nämlich ein "**worker movement game**". Du besitzt zwar nur eine einzige Magierfigur, welche du aber von einem Ort zum anderen bewegst, um die Aktion dieses Ortes zu nutzen. Wich-

Fortsetzung von „Djinn“

ig: Du stellst deinen Magier nicht auf, sondern auf den Pfad **vor** den Ort. Dies gewährleistet, dass du nicht wieder zu jenem Ort zurückziehst, von dem du gekommen bist und verhindert Hin- und Herziehen zwischen zwei Orten, was für die Spielbalance nicht sehr förderlich wäre.

Die **Interaktion** ist hier etwas geringer als beim "worker placement", schließlich kann jeder Ort gleichzeitig von mehreren Magiern genutzt werden. Es gibt nur eine einzige Einschränkung - ziehst du deinen Magier auf einen bereits besetzten Pfad vor einem Ort, musst du zwischen zwei Möglichkeiten wählen: entweder du zahlst dem dort bereits befindlichen Magier eine Münze oder eine Schriftrolle, um die Aktion dieses Ortes zu nutzen, oder du ziehst zum nächsten Ort weiter. Letzteres kann manchmal eine durchaus gewünschte Option sein und kann auch in der Schlussphase zu teils kniffligen Entscheidungen führen. Einen entscheidenden Faktor stellt dies aber selbst in Vollbesetzung meiner Meinung nach nicht dar.

Die **zufällige Anordnung der Orte** auf dem Stadtplan - die eckigen und runden Plättchen werden zu Beginn gemischt und verdeckt verteilt - erfordert **viel Planung und gutes Timing**. Schließlich wechseln

sich ja Orte mit Standard- und Spezialaktion gleichmäßig ab. Die Spezialaktionen sind natürlich um einiges attraktiver als die Standardaktionen und bringen in der Regel mehr der erforderlichen Ressourcen (Magie, Flaschen, Korke, etc.), dafür musst du es an runden Aktionsfeldern immer auch mit Djinn aufnehmen, willst du keinen Magiepunkt verlieren.



Apropos **Magie** - diese stellt einen **höchst interessanten Aspekt** dar. Hauptsächlich bezieht du die für das Einfangen eines Djinn erforderliche Zauberkraft aus zwei unterschiedlichen Quellen. Einerseits kannst du die gesammelte Magie deiner **Magiestärkeleiste** benutzen. Allerdings ist diese anfangs auf höchstens 4 beschränkt. Im Laufe des Spiels kannst du durch verschiedene Aktionen die maximale Magiekapazität erhöhen, indem du den Kapazitätsmarker nach rechts verschiebst. Und auch den Basismarker kannst du gelegentlich nach rechts verschieben, sodass du - selbst wenn du alles verbrauchen solltest - stets ein Mindeststärke besitzt.

Andererseits kannst du ja **Magiekarten** einsetzen, also deine in der Tavernen angeheuerten Magier, Hexen und Zauberer. Hierfür musst du ihnen Lohn bezahlen, dann kannst du ihre Magie nutzen. Neben einer allgemeinen Magiestärke liefern dir die meisten Magiekarten einen zusätzlichen Stärkebonus gegen Djinn bestimmter Farben. Nach dem Einsatz wird eine Magiekarte jedoch auf die **inaktive Seite** (sie zeigt eine geschlossene Tür) gedreht, und muss für eine weitere Verwendung zuerst wieder gewendet werden, etwa durch entsprechende Aktionen auf dem Markt oder im Archiv.

Die meisten **Siegpunkte** erhältst du ja für das erfolgreiche Einfangen von Flaschengeistern. Jeder sicher in Flaschen verstaute Djinn bringt dir am Ende 10 Siegpunkte. Die Trophäen für je 3 gleichfarbige Djinn erleichtern das Festhalten der Punkte, da somit je bloß 30 Punkte zu berechnen sind. Im Bannkreis befindliche Djinn sind noch 3 Punkte wert, während verbliebene Flaschen und restliche Korke nur noch 1 Siegpunkt zählen. Zusätzliche Siegpunkte liefern dir lediglich noch die **Wertungskarten**, von denen 3 zufällige (von insgesamt 10) für eine Partie ausgelegt werden. So manche Wertungskarte verlangt von dir, bestimmte Dinge zu vernachlässigen oder dich stark

Fortsetzung von „Djinn“

einzuschränken. So wirst du beispielsweise mit 8 Punkten belohnt, wenn dein Kapazitätsmarker höchstens auf Feld 6 steht, oder wenn du keinen dritten oder vierten Bannkreis freigeschaltet hast. Dies stellt für sich ein **schönes Dilemma** dar.

Alles in allem musst du - wie alle anderen Spieler - mehrere Dinge sammeln, sogar möglichst **gleichmäßig**, um ein Optimum an Punkten zu erzielen. Es bringt ja nichts, wenn du am Ende jede Menge Flaschen übrig hast, dir aber Korke fehlen, um sie zuzustöpseln. Die

Ortsverteilung auf dem Stadtplan sorgt aber ohnehin dafür, dass du alle Aktionen des Öfteren machen musst. Das klingt dann fast so, als machten alle Spieler irgendwie dasselbe. Spieleautor Benjamin Schwer hat dennoch mit einer cleveren Lösung dafür gesorgt, dass jeder Spieler eine etwas andere Ausgangssituation, ein bestimmtes Handicap und/oder eine spezielle Fähigkeit erhält.

Zu Beginn des Spiels werden nämlich **Charakter-Plättchen** - grüne mit positiven Eigenschaften und rote mit negativen Eigenschaften - ausgelegt, und zwar jeweils um ein Plättchen mehr als Spieler teilnehmen. Diese werden in "Catan"-Manier vergeben,

also zuerst ein beliebiges Plättchen im Uhrzeigersinn, das zweite - unbedingt von der anderen Art - rückwärts gegen den Uhrzeigersinn. Auf diese Weise erhältst du wie deine Mitspieler einen ganz individuellen Charakter, was zu einer gewissen **Asymmetrie** führt. Dieses Element gefällt mir besonders gut.



Generell ist "Djinn" ein **schönes "worker movement game"**, gespickt mit etwas Ressourcenmanagement und Optimierung. Die Interaktion hält sich trotz der Bewegung auf einem gemeinsamen Stadtplan in Grenzen. Nur gegen Ende hin lichten sich die Orte, es befinden sich immer weniger Djinns an den runden Aktionsfeldern, sodass du gut planen musst, welche Djinns du noch einfangen kannst, und welche dir von den Mitspielern noch weggeschnappt werden können.

Du findest auch noch **Solo-Regeln** vor, bei denen du versuchst, die 6 Meisterdjinn zu fangen, bevor dein virtueller automatischer Gegenspieler seinen Kartentapel durchgespielt hat.

Im Gegensatz zum Mehrpersonenspiel, bei dem die Djinns kontinuierlich weniger werden, kommen hier durch die Automa-Karten immer wieder neue Djinns hinzu, sodass es immer schwieriger wird, die Meisterdjinn mit Magie zu bekämpfen. Ich persönlich empfinde dies als zu stressig und bevorzuge daher eindeutig Partien mit menschlichen Widersachern.

Das Artwork von Dennis Lohhausen ist wirklich gelungen, das **Spielmaterial** lässt keine Wünsche offen, und da auch die Spielmechanismen gut ineinandergreifen,

kann ich "Djinn" als gehobenes Familienspiel oder im Kennerbereich ruhigen Gewissens empfehlen.

Game News -
Wertung



Der große Spiele-Flohmarkt!

Es ist unglaublich. Seit über 40 Jahren sammelt Euer Pöpperl Brettspiele, Würfelspiele, Kartenspiele, Strategiespiele, gute Spiele, ausgezeichnete Spiele, eher schlechtere Spiele, Raritäten und Bestseller. Mittlerweile ist die Spielesammlung auf über 5.500 Spiele angewachsen, eine genaue Angabe ist leider zum jetzi-

gen Zeitpunkt nicht möglich.

So schön es ist, aus einer so großen Auswahl an unterschiedlichen Spielen wählen zu können, jeden Tag etwas anderes spielen zu können, so schwierig stellt es sich heraus, alle 5.500 Spiele irgendwie unterzubringen. Und da die Heimat der Knobelritter - der Traunerhof - nur mehr ein paar Jahre bestehen wird, muss Euer Pöpperl wohl oder übel schon Alternativen erwägen.

Euer Pöpperl ist tief, ganz tief in sich gegangen und hat sich gefragt: Brauche ich tatsächlich so eine große Menge an Spielen? Selbst wenn er jeden Tag ein anderes Spiel auspackt, wird er sein Lebtage lang nie

alles durchspielen können. Und wenn er so in die Regale blickt, fällt ihm auf, das er einen Großteil der Spiele auch nicht mehr spielen WILL.

Schweren Herzens wird sich Euer Pöpperl also in den nächsten Jahren von 3.000 bis 4.000 Spielen trennen und nur mehr jene Spiele aufbewahren, die er gerne noch weiter spielen möchte. Da bleiben ja trotzdem noch 1.500 bis 2.000 Spiele übrig, hauptsächlich Klassiker, prämierte Spiele, einfach Top-Spiele!

Bei diversen Spielefesten und -veranstaltungen werden daher in den nächsten Jahren viele Spiele zu guten Preisen zu erwerben sein.

Euer Pöpperl



GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sachen 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.

Game News - Spielekritik

Warum soll immer nur der *homo sapiens* zaubern können? Wer sagt, dass andere Lebewesen nicht auch magiebegabt sein können? Im folgenden Spiel jedenfalls sind es Füchse, die den Zauberstab schwingen...



Titel: **Nocturne**
Art: **Set Collection Game**
Spieleautor: **David Iezzi**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2025**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **30 bis 45 Minuten**
Preis: **Euro 35,90**

Einleitung

Wer kennt das nicht - wir sind magiebegabte Füchse und wetteifern mit unseren Zaubern um magische Pilze, geheimnisvolle Eier, seltene Kräuter und Schädel fremder Wesen. So weit, so aus jedermanns Alltag bekannt. Das Spielziel besteht nun darin, mit unseren Zahlenchips („Zauber“) aus einer Plättchenauslage lukrative Gegenstände, die unterschiedlich Punkte bringen, so zu sammeln, dass man nach zwei Durchgängen die meisten



Siegpunkte hat. Das Sammeln erfolgt dabei auf durch-aus gewitzte Art.

Spielbeschreibung

Jeder erhält einen **Charakter** („Fuchs“), der durch eine **Sonderfähigkeit eine gewisse Asymmetrie** ins Spiel bringt, ansonsten aber nicht weiter im Spiel präsent ist, sowie ein Set von "Zaubermarkern" (Holzscheiben mit Werten von 1-7 und 1 x „Stern“). Da-zu eine Start-„Mixturkarte“, mit einem geheimen zu erfüllenden Auftrag.

Weitere Mixturkarten werden bereitgelegt, diese kann man im Spielverlauf erhalten.

Das Herzstück des Spiels ist eine **Plättchenauslage, deren Größe spielerzahlabhängig ist** und die **Objekte unserer Begierde** enthält (Pilze, Eier, etc.), die nach unterschiedlichen Regeln punkten, wenn man sie im weiteren Spielverkauf erhält. Zudem liegt am Rand der Spielfläche noch eine **„Waldgeist“-Tafel**, die ebenfalls noch ein paar Plättchen vorrätig hält. Und

nicht zuletzt liegen noch drei unterschiedliche **Zielkarten** aus.

Wir spielen nun **zwei Durchgänge (Dämmerung, Nacht)**, wobei ein Durchgang endet, wenn alle Plättchen aus der Auslage genommen wurden, oder wenn niemand mehr eines nehmen möchte.

Ein Durchgang läuft dabei wie folgt ab: Wer am Zug ist, nimmt einen seiner Zaubermarker und legt diesen auf ein beliebiges Plättchen. Reihum dürfen dann alle Spieler entweder passen, oder einen höheren Zaubermarker auf ein benachbartes Plättchen legen. Hierdurch entsteht eine **„Spur“ von Zaubermarkern**.

Wer den **höchsten** (also den letzten) Marker in die Kette gelegt hat, der erhält das darunter liegende Plättchen und belässt den Zaubermarker umgedreht an dessen Stelle in der Auslage, sodass der Wert nicht mehr sichtbar ist. Sollte man es geschafft haben, mit Hilfe des ergatterten Plättchens auch die Vorgabe einer der drei Zielkarten erfüllt zu haben, so nimmt man diese ebenfalls zu sich.

Fortsetzung von „Nocturne“

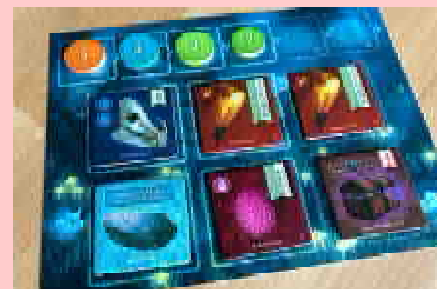
Es handelt sich also um eine Auktion, bei der sich **nicht nur der Preis ändert, sondern auch das, was der Gewinner erhält**.

Die überbotenen Spieler dürfen noch einen ihrer Chips "dem Waldgeist widmen“, d. h. auf dessen Tafel legen, wobei die Holzscheiben mit absteigendem Wert dort einsortiert werden.

Der Gewinner beginnt die neue **Versteigerung** (hierfür gibt es noch ein paar Spezialregeln, auf die ich aber nicht näher eingehen) – was in einem Fall besonders positiv ist – nämlich dann, wenn er es durch das Wegnehmen des gewonnenen Plättchen geschafft hat, ein anderes **Plättchen zu isolieren**. Dies kann er dann mit einem ganz kleinen Zaubermarker gewinnen, da aufgrund der Isolierung mangels Nachbarplättchen, niemand einen höheren Marker benachbart legen kann.

Am Ende des Durchgangs wird noch die "Waldgeist"-Tafel ausgewertet. In absteigender Reihenfolge der eventuell dort abgelegten Zaubermarker darf sich jeder aus der dortigen Auslage bedienen und ein Plättchen nehmen.

Für den zweiten Durchgang wird die "Waldgeist"-Tafel neu befüllt, es kommen drei neue Zielkarten ins Spiel und eine neue Auslage aus "Zeugs" wird ausgelegt. Alle erhalten ihre Zaubermarker zurück, wobei Sparsamkeit belohnt wird: Wer aus dem ersten Durchgang noch unverbrauchte Zaubermarker übrig hat, der kann diese teilweise gegen deutlich **stärkere umtauschen**.



Anschließend wird in gleicher Weise wie die "Dämmerung" der zweite Durchgang ("Nacht") gespielt.

Mit dem Ende der Nacht endet auch das Spiel: Alle addieren ihre Punkte, die sich aus den gesammelten Plättchen, die nach unterschiedlichen Kriterien gewertet werden, eventuell erfüllten Zielkarten und Mixturkarten errechnen. Selbstverständlich gewinnt der Fuchs, der nun die meisten Punkte hat.

Fazit

Die relativ kompakte Schachtel enthält nur **we-**

nig Luft, dafür **Material in guter Qualität**. Die **Anleitung erklärt die Regeln vorbildlich**, bei uns blieben keine Fragen offen – zumindest nicht, was die Regeln betraf.

Als ziemlich fragwürdig empfinde ich jedoch das **Thema**. Irgendeine Story musste wohl her, und um nicht rund um Zauberer, Hexen etc. in eine Falle bezüglich eventueller Stereotype zu tappen, an der sich die geneigte Kundschaft oder Kritiker stören könnten, ist man wohl auf zaubernde Füchse ausgewichen. Naja ...

Ich finde diesen aktuellen Trend zur **„Vertierung“** von Spielesettings und die dahinterstehende Intention ziemlich unsinnig. Abgesehen davon **kommt das Thema nicht im geringsten durch** – wir könnten ebenso gut Geologen sein, die irgendwelche Bodenproben entnehmen oder Raumschiffe, die Planeten besiedeln. Aber immerhin bot das Spiel dann doch des Öfteren die Gelegenheit, Mitspieler nach einem gewitzten Move derenseits das Lob „Du bist ja ein echter Fuchs!“ auszusprechen (gerne ergänzt um den Nachsatz: „zwar nicht so schlau – aber du riechst so“).

Aber ich merke, ich schweife ab – kommen wir also zum Wichtigen: Zum **Spielerlebnis**.

Fortsetzung von „Nocturne“

Da haben wir natürlich als **Kernelement den Versteigerungsmechanismus**, den ich als **überaus gewitzt** empfinde. Nicht nur, dass sich im Laufe der Auktion die Preise ändern – auch das zu versteigernde Plättchen ändert sich mit jedem neuen Gebot, was man durchaus auch **sehr taktisch** nutzen kann – denn das Plättchen, auf dem mein Zauberstein steht, das kann, zumindest in dieser Auktion, schon kein anderer erhalten.

Auch kann man durch die Positionierung seines Zaubersteins den Startpunkt oder im weiteren Auktionsverlauf die "Spur" in eine einem selbst genehme oder eine für Mitspieler weniger attraktive Richtung lenken. Dieser Mechanismus ist mir ansonsten nur im schon einige Jahre alten "Metropolys" von Ystari begegnet, und auch dort funktioniert er vorzüglich.

Das Spiel hat ein **gutes Maß an Interaktion** und auch nur eine **geringe Downtime** – man ist irgendwie immer ins Geschehen eingebunden, und selbst, wenn man aus einer Auktion ausgestiegen ist, ist deren weiterer Verlauf durchaus interessant.

Etwas unübersichtlich sind die **Symbole** auf den Plättchen, die für die Zielkarten relevant sind. Und

durch die unterschiedliche Art, wie Plättchen werten, sowie die Zusatzpunkte durch Ziel- und Mixturkarten, ist **während des Spiels relativ unklar, wer gerade vorne liegt** bzw. wie man selbst wohl im Rennen liegt. Zumindest



wenn man nicht bereits während des Spiels umfangreiche Siegpunktkalkulationen bei den Mitspielern und sich selbst vornehmen möchte. Diese **Intransparenz** minderte für mich den Spielspaß etwas.

Daran lag es vielleicht auch, dass trotz der durchaus positiven Aspekte des Spiels der Funke bei uns größtenteils nicht wirklich überzuspringen vermochte, wobei sicherlich auch mit hineinspielte, dass meine Mitspieler das bereits erwähnte "Metropolys" kannten, das den Auktionsmechanismus noch etwas mehr auf den Punkt bringt und deutlich weniger Brimborium außen herum hat.

Aber sei's drum – wirklich vorwerfen kann man

"Nocturne" mechanisch gar nichts. Im Gegenteil: **Es funktioniert einwandfrei, bietet Interaktion und durchaus Spannungshöhepunkte gepaart mit kurzer Downtime.**

Wer also mit dem kruden Thema leben kann, das abgesehen von der Benennung der Komponenten eh kaum in den Vordergrund tritt, der erhält ein mehr als solides Spiel, das ich durchaus empfehlen kann.

Michael Andersch

Game News - Wertung



Die kleinen Alchemisten
Fantasy-Kinderfilm
Regie: Matus Kotry
CGE Movies 2023
Dauer: 30 Minuten

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 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.

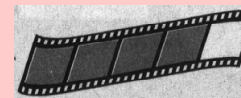
Der Film-Tipp des Monats

So manches cineastische Meisterwerk schreit direkt nach einer Fortsetzung. Diesem Druck geben die Studios aus wirtschaftlichen Gründen nur allzu gerne nach. Manchmal wird dabei versucht, eine neue Zusehersicht anzusprechen. Vor allem Kinder sind da eine beliebte Zielgruppe. So auch bei diesem Kinderfilm, für den das vielfach prämierte „Die Alchemisten“ Pate stand. Regisseur Matus Kotry hat dieselben Ingredienzien verwendet, aber das Sujet kindgerecht ver-



arbeitet. Und so ist auch der Streifen mit dem Titel „Die kleinen Alchemisten“, bei dem es ebenfalls um das Brauen von Zaubertränken geht, für das jüngere Publikum uneingeschränkt zu empfehlen.

Prädikat: **senenswer!**



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 Spielereffe ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielereffe (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielereffen

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