

WE'VE GOT TO MOVE IT MOVE IT

Am Mittwoch, 3. Juni ist Bewegung angesagt ! (S 1.)



402. Ausg. 28. Mai '26
Auflage 100 Stück (!)
36. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Besitzer gestreifter Muskulatur,

obwohl heuer der erste Hitzetag wieder eher spät im Frühling auftaucht, ist er im Schnitt über die Jahrzehnte im Kalender doch deutlich nach vorn gewandert. Womit wir schon beim Thema dieser Ausgabe wären: Bewegung ist gesund, sollten wir alle öfter machen.

Wenn euch schon die "Wanderlust" packt, dann kommt doch auf einen Sprung im Traunerhof vorbei. Uns fahrenden Knobellrittern kommen immer ein paar "Landmarks" auf unseren Reisen unter, die wir gerne als sehenswerte Ziele weiter geben.

Und den Couchpotatoes unter uns sei gesagt: You do not have to "flip 7" days a week from resting days to workout days. Hauptsache ihr merkt euch am Mittwoch, den 3. Juni ist "moving day". Über Art und Ziel eurer Bewegung tauschen wir uns dann ab 18:00 Uhr bei einem gemütlichen Beisammensein aus.

we got to move it,
move it

Euer Oliver



OO
HAGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis



Nominierungen zum Spiel des Jahres 2026

Cozy Sticker Ville
Corey Konieczka
Unexpected Games

Dito!
Martin Ang
Game Factory

Morty Sorty Magic Shop
Markus Slawitscheck
Schmidt Spiele

ritter der knobelrunde

Nominierungen zum Kinderspiel des Jahres

Buh Party
Florian Sirieix &
Benoit Turpin
Loki Spiele

Die Insel der Mookies
Florian Sirieix
Kosmos Spiele

Verflixht verzaubert
Thomas Dagenais-Lespérance
Game Factory

Nominierungen zum Kennerspiel des Jahres

Boss Fighters QR
Michael Palm & Lukas Zach
Pegasus Spiele

Moon Colony Bloodbath
Donald X. Vaccarino
alea Spiele

Rebirth
Reiner Knizia
Frosted Games

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ ist diesmal Sonntag, der 14. Juni 2026 um 12:00 Uhr.

Bitte auch die Möglichkeit nutzen, über die „Whats App“-Gruppe oder auf Facebook mitzuvoten.

Spiel-Termine im Juni 2026

- 3.6. Knobellritter Traun
- 6.6. Würfelschänke Ried
- 7.6. Spieleversum Linz
- 9.6. Stammt. Marchtrenk
- 10.6. Knobellritter Traun
- 12.6. Brettspieltr. Freistadt
- 13.6. Keferfeld-Öed
- 13.6. Franckviertel
- 17.6. Knobellritter Traun
- 18.6. Stammtisch Oftering
- 18.6. Würfelschänke Ried
- 20.6. Brettsp. Hausruck T.
- 20.6. Spieleversum Linz
- 24.6. Knobellritter Traun
- 24.6. Stammtisch Thening
- 26.6. Auwiesen
- 27.6. Otelo, Vöcklabruck
- 27.6. Solar City Pichling

Game News - Spielkritik

Ätsch! Wer jetzt glaubt, die erste hier abgedruckte Spielerezeption passe gut zum Thema des nächsten Spieleabends, der täuscht sich gewaltig, denn es hat herzlich wenig mit „Bewegung“ zu tun...



Titel: **Flip 7**
Art: **Kartenspiel**
Spieleautor: **Eric Olsen**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2025**
Spielerzahl: **3 bis 18 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 20 Minuten**
Preis: **Euro 14,90**

Einleitung

“Das beste Kartenspiel aller Zeiten!”

Oho, was für eine Aussage! So steht es auf immerhin vier Seiten der kompakten Schachtel des neuesten Kartenspiels von Kosmos Spiele. Na, da bin ich skeptisch. Selbstbeweihräucherung ist meist meilenweit von der Wirklichkeit entfernt. Wenn man genauer schaut, weist ein Sternchen (*) auf die Quelle dieser Aussage hin: “gemäß Catch Up Games und OP Games”. Ach, da bin ich ja beruhigt, dass ausgerechnet



die Lizenzbesitzer der französischen Edition und der amerikanischen Originalausgabe dafür bürgen. Sind ja völlig unparteiisch...

Ich nehme solche Aussagen allerdings nicht für bare Münze. Im Gegenteil, ich werde mir “Flip 7” nun noch viel, viel kritischer ansehen, um meinen Lesern möglichst objektiv über seine Qualitäten (oder das Gegenteil) berichten zu können.

Spielbeschreibung

Wenig überraschend besteht das Spiel ausschließlich aus **Spielkarten**. Den Großteil stellen dabei **Zahlenkarten von 0 bis 12** dar, wobei - mit Ausnahme der “0”, welche 1 x vorkommt - der Zahlenwert gleichzeitig die Häufigkeit bedeutet. So gibt es beispielsweise bloß 2 Karten mit dem Wert “2”, aber gleich 12 Karten mit dem Wert “12”. Daneben gibt es auch noch ein paar **Bonuskarten**, welche Extrapunkte bringen, sowie **Aktionskarten**, welche das Geschehen zusätzlich etwas auflockern sollen.



Nach dem sorgfältigen Mischen aller Karten kann’s schon losgehen. Der Geber teilt einzeln reihum jedem (auch sich selbst) offen eine Karte aus. Ab der zweiten Runde bietet der Geber einzeln der Reihe nach an, entweder auszusteigen (“**Stop**”) oder eine weitere Karte zu erhalten (“**Noch eine**”). Steige ich aus, sichere ich mir damit alle bis dahin erhaltenen Karten und darf mir die erzielten Punkte am Ende der Runde notieren.

Aber warum sollte ich überhaupt aussteigen, wenn mit jeder Karte meine Punktausbeute steigt? Die Antwort ist simpel: Sobald mir nämlich eine Karte mit einem Wert aufgedeckt wird, welche ich bereits vor mir liegen habe, habe ich mich **verzockt**, und ich steige vollkommen leer aus. Ich muss also sorgfältig abwägen, ob sich das Risiko lohnt oder nicht.

Ein Sonderfall tritt auf, wenn ich sieben unterschiedliche Zahlenkarten

Fortsetzung von „Flip 7“

vor mir liegen habe. Dann ist mir ein “**Flip 7**” gelungen, was mir nicht nur 15 Extrapunkte einbringt, sondern die Runde auch für alle anderen sofort beendet.

Die **Runde endet**, wenn alle - freiwillig oder gezwungenermaßen - gepasst haben, bzw. wenn jemand ein “**Flip 7**” geschafft hat. Habe ich mich nicht verzockt, darf ich meine Zahlenwerte (Zahlenkarten und Bonuskarten) addieren und notieren. Sobald jemand am Ende einer Runde **200 Punkte** oder mehr erreicht, endet die Partie. Konnte ich die meisten Punkte sammeln, gewinne ich die Partie.

Fazit

Und das war schon alles! Man muss also beileibe kein Akademiker sein, um “**Flip 7**” verstehen zu können. Die **Einfachheit**, ja fast schon Vertrautheit der Regeln bewirkt, dass ohne langes Regelstudium sofort losgelegt werden kann. Bloß alle Karten mischen und los geht’s!

Die Simplizität hat jedoch auch ihren Preis. Ich habe dafür kaum Einfluss auf das Geschehen, der **Glücksanteil** ist doch enorm. Mir bleibt lediglich die Wahl, ob ich eine weitere Karte riskieren will, oder ob ich aufhöre, um das bisher Erzielte abzusichern, und

selbst diese Entscheidung wird mir manchmal genommen.

Der Kniff, dass Karten mit höheren Werten zwar mehr Punkte bringen, aber dafür öfter vorkommen, ist gelungen und schon reizvoll. Sicher, ich könnte Karten memorieren, wie bei einer Partie “**Black Jack**” mitzählen, wie oft welche Werte schon aufgetaucht sind, und dann **Wahrscheinlichkeitsrechnungen** aufstellen. Auf diese Weise könnte ich das Risiko etwas minimieren, aber im Endeffekt regiert doch **König Zufall**. In Relation zur

sehr **kurzen Spieldauer** (höchstens 20 Minuten) geht dies schon in Ordnung. Besonders erfahrene Spieler wünschten sich jedoch mehr Entscheidungsmöglichkeiten, ein bisschen mehr taktischen Tiefgang.

Etwas Interaktion kommt mit den bereits erwähnten **Sonderkarten** auf. Sie lockern das Geschehen ein wenig auf. Speziell mit den **Aktionskarten** kann ich mitunter meinen Mitspielern ins Handwerk pfuschen. So kann ich etwa mit der Karte “**Freeze**” einen Mitspieler zum vorzeitigen Ausstieg zwingen, oder mit “**Flip Three**” drei Karten vom Stapel aufdecken lassen, was sich negativ (verzockt),

aber auch positiv (mehr Punkte) auswirken kann.

“**Second Chance**” hingegen nehme ich dankend gerne selbst an, denn diese Karte wirkt wie eine Art Versicherung. Ich darf mich damit einmal ungestraft verzocken, indem ich die Zahlenkarte zusammen mit “**Second Chance**” auf den Ablagestapel werfe.



Die Zielgruppe sind also eindeutig **Wenig- und Gelegenheitsspieler**. In der passenden Runde kann “**Flip 7**” durchaus unterhalten. Besonders **in größeren Runden kann es jede Menge Spaß bereiten**. Da kommt (Schaden-)Freude auf, wenn sich andere überraschend verzocken, wenn ein Mitspieler mit einer unwahrscheinlichen Zahl aussteigen muss. Laut Schachtelangabe können bis zu 18 Personen mitmachen, was ich allerdings für stark übertrieben halte.

Bei dieser Banalität des Spiels hat es mich jedoch sehr erstaunt, dass es die Jury “**Spiel des Jahres**” nicht etwa auf die diesjährige Empfehlungsliste, sondern

**Fortsetzung
von „Flip 7“**

gleich auf die **Nominierungsliste** gesetzt hat. Klar: Mit dem roten Pöppel sollen neue Spieler für mein liebstes Hobby gewonnen, sollen auch Nichtspieler zum Spielen animiert werden. Dennoch hat diese Entscheidung bei mir und in vielen meiner Spielrunden für ungläubiges Kopfschütteln gesorgt.

Wolfgang Kramer hat einmal behauptet, es gäbe kein schlechtes Spiel, sondern nur eine falsche Zielgruppe. Dem kann ich zwar nicht ganz zustimmen, denn ich habe schon richtig miserable Spiele kennengelernt, die in keiner Konstellation, in keiner Zielgruppe ankommen. Dennoch liegt

ein Körnchen Wahrheit in seiner Behauptung. "Flip 7" mag mir vielleicht zu wenig bieten, aber es funktioniert und wird - so wie auch "Uno", der Kartenspielklassiker mit nahezu identischem Einflussdefizit - mit Sicherheit ebenfalls seine Anhänger finden.

Wer also ein **einfaches, lockeres, glücksabhängiges Zockerspiel** sucht, wird an "Flip 7" vielleicht Gefallen finden. Allen anderen, vor allem Liebhaber anspruchsvoller Spiele, muss ich davon jedoch abraten.



HALL OF GAME

Nun, nachdem etwas Ruhe eingekahrt ist, können sich neue Kandidaten, formieren, neue Favoriten herauskristallisieren. Es wird aber sicher noch eine Weile dauern - im günstigsten Fall drei Monate -, bis es das nächste Spiel in unsere „Hall of Games“ schaffen könnte.

An die Spitze hat sich - völlig überraschend - der Neuvorschlag RAISE gesetzt, relativ deutlich sogar. Und auch dahinter findet sich mit TRIO ein Spiel, das nicht zu den Expertenspielen zählt. Erst danach konnten sich THE DRUIDS OF EDORA (3.), WUNDERSAME WESEN (4.) und ENDEAVOR (5. ex aequo mit PERGOLA) platzieren.



**Game News-
Wertung**



FORESTRY, LIFE OF THE AMAZONIA und DAS UNBEWUSSTE komplettieren die Wertung, während wir uns von ARTENGAREN und HERR DER RINFE - SCHICKSAL DER GEMEINSCHAFT verabschieden müssen. Neu sind FORMIDABEL! (3 x), HARMONIES und TAKE TIME (je 2 x).

Die Wertung:

1. Raise	*5/+12/-0/17/ +
2. Trio	4/+10/-0/14/ =
3. The Druids of Edora	3/+10/-0/13/ +
4. Wundersame Wesen	3/+ 7/-0/10/ -
5. Endeavor - Die Tiefsee Pergola	3/+ 5/-0/ 8/ -
7. Forestry	*2/+ 7/-1/ 8/ +
8. Life of the Amazonia Das Unbewusste	2/+ 5/-0/ 7/ -
	2/+ 4/-0/ 6/ -
	0/+ 6/-0/ 6/ +
10. Artengarten	1/+ 4/-0/ 5/ --
HdR - Schicksal der G.	1/+ 4/-0/ 5/ --

Vorschläge: Formidabel! (3 x), Harmonies (2 x), Take Time (2 x)

Game News - Spielekritik

Jetzt aber richtig: Beim nächsten Spiel deutet bereits der Titel auf sehr viel Bewegung hin...



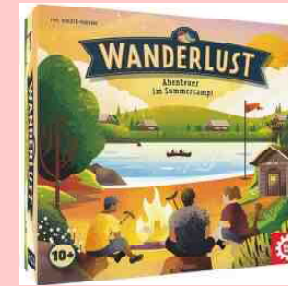
Spielbeschreibung

Zuerst müssen wir den Spielplan zusammenpuzzeln. Dieser zeigt aber nicht das Camp selbst, sondern repräsentiert drei Pfade, welche den Erfolg in drei verschiedenen "Abenteuern" darstellen. Jeder von uns wählt eine Spielerfarbe und stellt je eine seiner Figuren an die Startposition jedes Pfades. Am anderen Ende der Pfade werden die Abzeichen in den drei anfangs gewählten Abenteuern platziert, weitere Abzeichen ("Teilgenommen" und "Camp-Champ") kommen auf die markierten Flächen im oberen Teil des Spielplans.

"Nachziehstapel"-Feld unserer Spielertafel legen. Nachdem wir ein Plättchen "Energie-Riegel" erhalten haben, ziehen wir unsere Startkarten (je nach Startposition 3 bis 6 Karten). Und schon kann der Wettstreit um die besten Abzeichen losgehen.

In unserem Spielzug spielen wir unsere Handkarten aus und legen sie oberhalb unseres Tableaus aus. Von jeder Karte können wir dann entweder die angeführte Aktion durchführen (bloß die Karten "Licht aus!" erlauben keine Aktion), oder sie für 1 Energie nutzen. Jederzeit in unserem Zug können wir auch Karten kaufen, wofür die angegebenen Kosten in Form von Energie und/oder Energieriegeln verwenden. Gekaufte Karten kommen auf unseren Ablagestapel, ebenso wie alle ausgespielten Karten am Ende unseres Zuges.

Einige Karten ermöglichen uns, eine Figur auf einem Pfad vorwärts zu ziehen. Wird sie dabei auf oder über ein Feld mit einer Bonus gezogen, erhalten wir diesen umgehend. Dies kann 1 Energieriegel vom Vorrat sein, eine zusätzliche Bewegung mit einer belie-



Titel: Wanderlust
Art: Deckbauspiel
Spielauteur: Phil Walker-Harding
Verlag: Game Factory
Jahrgang: 2023
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 30 bis 45 Minuten
Preis: Euro 33,90

Einleitung

Ich kann mir vorstellen, dass so ziemlich jeder von euch in seiner Jugend mindestens einmal in einem Sommercamp war, bei den Pfadfindern, in kirchlichen oder politischen Vereinigungen, so wie ich in der Katholischen Jungschar. In Erinnerung bleiben davon dann das Schlafen in Zelten, verschiedene sportliche Aktivitäten, Gruselgeschichten und Lieder am Lagerfeuer, Wanderungen in der Natur, etc. Genau diese Abenteuer im Zeltlager können wir im neuesten "Game Factory"-Spiel "Wanderlust" wieder erleben.

Motor des Spiels sind Spielkarten. Neben dem Basis-Deck benötigen wir für jede Partie drei beliebige der 7 enthaltenen Abenteuerdecks. Mit den Basis-Karten wird eine offene Auslage vorbereitet, während die gewählten Abenteuerdecks separat gemischt werden. Von den drei so gebildeten Stapeln legen wir dann jeweils die obersten zwei Karten offen aus.

Jeder von uns erhält ein Startdeck, bestehend aus 7 "Licht aus!"-Karten und je einer "Gehe 1"-Karte jedes Abenteuers, welche wir mischen und auf das

Fortsetzung von „Wanderlust“

bigen Figur, oder aber wir dürfen eine weitere Karte vom Nachziehstapel ziehen.



Sobald wir mit all unseren drei Figuren eine der beiden Brücken überquert haben, erhalten wir das dazugehörige Abzeichen. Erreichen wir mit einer Figur das Ende des Pfades, gibt es das entsprechende Abenteuerabzeichen als Belohnung. Für alle Abzeichen gilt: Da die Abzeichenplättchen nach absteigenden Werten sortiert sind, profitieren wir umso mehr, je früher wir ein Abzeichen erringen.

Gewinnt einer von uns von jedem der drei Abenteuer eine Auszeichnung, wird die laufende Runde nur mehr zu Ende gespielt. In einer Schlusswertung erhalten wir Siegpunkte (hier "Erfahrungspunkte" genannt) für unsere gesammelten Abzeichen, für alle Karten in unserem Deck, sowie eventuelle Punkte für jene Figuren, welche zwar noch nicht das Ende des Pfades erreicht haben, aber sich zumindest auf dem letzten Abschnitt befinden. Konnten wir schlussendlich

die meiste Erfahrung sammeln, kehren wir als gefeierter Champion vom Sommercamp heim.

Fazit

Wanderlust ist - un schwer zu erkennen - ein Deckbauspiel. Schließlich kommen wir mit unserem mickrigen Startdeck nicht weit, und zwar buchstäblich, weil wir unsere Figuren ja hauptsächlich auf den Pfaden vorwärtsbewegen wollen, um zu punkten. Also müssen wir es - in bester "deckbuilding"-Manier - mit besseren, stärkeren Karten aufbessern.

Nun habe ich ja bereits unzählige Spiele (laut neuester Zählung über 30!) hier auf "H@ll 9000" rezensiert, welche mehr oder weniger Deckbau-Elemente aufweisen. "Wanderlust" gehört in diesem Genre mit Sicherheit zu jenen der einfacheren Sorte. Kaum ein anderes ist so auf das Endziel fixiert, so "straight forward", wie dieses hier. Aus diesem Grund ist es ausgezeichnet für Anfänger geeignet, um diese in die Mechanismen dieser faszinierenden Spiele gattung einzuführen.

Trotz seiner Unkompliziertheit bietet Wanderlust

aber jede Menge Abwechslung. Das Basis-Deck besteht eigentlich nur aus vier unterschiedlichen Karten: Neben den lästigen "Licht aus!"-Karten, die lediglich dazu dienen, Energie für den Kauf neuer Karten zu liefern, sind dies die Karten "Snack" (2 Energie), "Wanderkarte" (1 - 3 Karten ablefen, um dann genauso viele nachzuziehen) und "Wecker" (auf einem beliebigen Pfad 1 Feld vorwärts ziehen).

Erfolgsautor Phil Walker-Harding hat aber noch insgesamt 7 Abenteuerdecks inkludiert. In einer Partie kommen stets drei Decks zum Einsatz, sodass insgesamt 35 unterschiedliche Kombinationen zur Auswahl stehen. Für die erste Partie werden drei bestimmte Decks empfohlen, in späteren Partien kann man entweder gezielt gewisse Decks verwenden oder den Zufall entscheiden lassen.



Neben jenen Karten, die das Vorwärtsziehen der eigenen Figuren - je nach ihren Kosten - um 1, 2 oder 3 Felder erlauben und die in jedem Abenteuerdeck vorkommen, widmet sich jedes Abenteuerdeck einem ganz

Fortsetzung von „Wanderlust“

speziellen Aspekt. Hier in Kurzform die jeweiligen Spezifikationen:

Viele Karten des Abenteuerdecks "Aktivitäten" ermöglichen es, zusätzliche Karten aus der Auslage zu nehmen. Je nach Art kommen die genommenen Karten entweder auf den Ablagestapel, zuoberst auf den Nachziehstapel oder sogar direkt auf die Hand. Im Deck "Kochen" sind wiederum Karten, welche zusätzliche Energie liefern, entweder nur für diesen Spielzug oder in Form von Riegeln zum Speichern. Die Besonderheit der "Outdoor"-Karten besteht darin, zusätzliche Karten vom Nachziehstapel ziehen oder eine bestimmte Karte vom Ablagestapel auf die Hand nehmen zu dürfen.

Die Karten des Abenteuerdecks "Freundschaft" bringen äußerst vorteilhafte Effekte, von denen aber auch die Mitspieler ein wenig profitieren. Im Gegensatz dazu wirken sich einige Karten des "Gruppenspiele"-Decks negativ auf die Mitspieler aus, während andere Karten Vorteile bringen, wenn man durch das Ziehen seiner Figur die Figur eines bestimmten Mitspielers erreicht. "Wassersport"-Karten verschaffen einem zusätzliche Bewegungsmög-

lichkeiten, manche für eine beliebige Figur, andere für weit vorne oder weit hinten positionierte Figuren. Und schließlich gestatten Karten des Abenteuerdecks "Hand-



arbeit" Handkarten oder Energieriegel abzugeben, um dadurch einen Nutzen (zusätzliche Energie oder Bewegung) zu erhalten.

Die Abenteuerdecks bringen also viel Varianz ins Geschehen. Die einzelnen Elemente sind erfahrenen Spielern spätestens seit "Dominion", dem Urvater der Deckbauspiele, bestens bekannt. Dabei ist nichts dabei, was Gelegenheitsspieler überfordern würde, alles so abgestimmt, dass sich Otto Normalverbraucher gut zu recht findet. Richtige Experten und "deck building"-Profis werden sich mit Wanderlust aber bald langweilen, weil längerfristige Strategien und gewiefte Taktiken kaum vorhanden sind. Diese sind aber auch nicht die angepeilte Zielgruppe.

Beim Spielmaterial merkt man, dass es ursprünglich ein Kickstarter-

Projekt ist, weil viel Liebe in Details geflossen ist, wie die Unterbringung der verschiedenen Abenteuerdecks in praktischen Boxen, die übersichtlichen Spielertab-

leaus und die ansprechende künstlerische Gestaltung. In der Schachtel ist auch noch ausreichend Platz für weitere Boxen, weshalb ich glaube, dass bald schon Erweiterungen auf den Markt kommen werden. Insgesamt eine runde Sache, die

nebenbei auch nostalgische Erinnerungen an so manches denkwürdige Sommerlager der Kindheit weckt.



Game News-Wertung



p. S.: "Wanderlust" ist bereits 2023 erschienen, und entgegen meiner Annahme ist bis dato noch keine Erweiterung herausgekommen.

Game News - Spielkritik

Beim nächsten Spiel müssen sich die Spieler - den Hinweisen ihres Expeditionsleiters folgend - sicher über eine Insel bewegen, um Schätze einzusammeln...



Titel: Landmarks
Art: Kooperatives Kommunikationsspiel
Autor: Rodrigo Rego
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2024
Spielerzahl: 2 bis 10 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: Euro 24,90

Einleitung

Wer hat als Kind nicht Piratenfilme geschaut und war im Geiste mit auf Schatzsuche? Na dann nichts wie ran an "Landmarks". Hier gehen wir gemeinsam auf Schatzsuche! Die Spieler versuchen die Hinweise des Expeditionsleiters in Form von Worten richtig zu deuten und die bestmögliche Route über die Insel zum Zielfeld zu finden. Doch Vorsicht! Es gibt Flüche und Fallen, die dem Team einen Strich



durch die Rechnung machen können!

Spielbeschreibung

Die Spielmatte in der Tischmatte zeigt eine **Landkarte**, auf der die Spieler versuchen, das Zielfeld zu finden. Eine Person übernimmt die Rolle des **Expeditionsleiters** und nimmt sich eine Aufgabenkarte (es gibt 2 verschiedene Schwierigkeitsgrade). Nur der Expeditionsleiter kennt alle Informationen auf dieser Karte. Sie gibt an, auf welchen Feldern der Landkarte sich welche Felder befinden.

Gestartet wird mit den **3 Startfeldern**. Jedes Startfeld beginnt mit einem fest vorgegebenen Begriff. Um nun auf dem Spielplan weiterzukommen, nimmt der Expeditionsleiter eines der zu Spielbeginn vorgegebenen 7 Landschaftsplättchen und schreibt einen neuen **Begriff** darauf. Dieser Begriff soll möglichst einen Hinweis darauf geben, auf welches Feld das Plättchen an die bereits ausliegenden Worte anzulegen ist. Das neue Wort sollte somit einen Bezug zu den bereits liegenden Worten haben. Die Spieler diskutieren nun gemeinsam, wie der Hinweis des Expeditionsleiters wohl

zu verstehen sein könnte, wobei der Expeditionsleiter selbst weder durch Worte noch durch Mimik irgendwelche Hinweise geben darf.

Je nachdem, wohin das Plättchen soll, muss der Begriff einen **Bezug** zu einem der 3 Plättchen erhalten oder aber auch zu mehreren Plättchen - abhängig davon, wie viele Nachbarplättchen bereits ausliegen.

Sobald sich das Team entschieden hat, legt es das **Plättchen auf den Spielplan**. Wichtig ist, dass immer angrenzend an bereits ausgelegte Felder angelegt wird. Es ist allerdings nicht wichtig immer an der gleichen Stelle weiterzuspielen, man darf sich auch umorientieren. Der Expeditionsleiter offenbart nun, um welche Art Feld es sich handelt und was passiert, denn auf dem Weg zum Zielfeld gibt es unterschiedliche Feldtypen, die positive aber auch negative Wirkung haben können. Es gibt folgende Felder:

Leere Felder: sie haben keine weitere Bedeutung. Man legt nur das Plättchen darauf und sucht weiter.

Schätze: Bis zu 3 Schatzfelder befinden sich

Fortsetzung von „Landmarks“

auf dem Spielplan. Man muss zumindest ein Schatzfeld gefunden haben, bevor man das Zielfeld erreicht, um das Spiel gewinnen zu können.

Wasserfelder: Man startet mit 7 Feldkarten, die schrittweise genutzt werden, um sie auf den Spielplan zu legen. Wenn man allerdings keinen Nachschub erhält, können einem die Karten ausgehen, bevor man das Ziel gefunden hat. In diesem Fall verliert man sofort die Partie. Findet man jedoch zwischendurch ein Wasserfeld, wird der Stapel wieder auf die Maximalzahl aufgefüllt. Es ist also wichtig für den Expeditionsleiter, sein Team rechtzeitig auf diese Felder zu führen.

Fallen: Findet man eine Falle, reduziert sich die Maximalzahl an Nachschubplättchen um jeweils 1. Hat man die erste Falle aufgedeckt, stockt man beim nächsten Wasserfeld seinen Vorrat nur noch auf 6 Karten auf, bei einem weiteren Fallenfeld nur noch auf 5, usw. Folglich versucht man solche Felder zu meiden.

Fluch-Felder: Landet das Team auf einem Fluchfeld, muss es diesen Fluch zuerst mit einem Amulett neutralisieren, bevor es das Zielfeld erreicht. Da es nur ein Amulett gibt, ist der zweite Fluch gleichbedeutend mit der sofortigen Niederlage des Expeditionsteams.

Amulett-Feld: Es neutralisiert einen Fluch.

Das **Expeditionsteam gewinnt**, wenn es am **Zielfeld** ankommt und zuvor mindestens einen Schatz gefunden hat, jedoch keinen Fluch besitzt (bzw. ein eventueller Fluch mit einem Amulett neutralisiert wurde).

Das **Expeditionsteam verliert**, wenn es den 2. Fluch aufdeckt, wenn ihm die Plättchen ausgehen, oder wenn es ohne Schatz oder mit einem nicht neutralisierten Fluch am Zielfeld ankommt.

Zusätzlich zur **Kooperations-Variante** gibt es auch eine **semi-kooperative Variante**: Hier wird in 2 Expeditionsteams gegeneinander gespielt. Es gibt somit 2 Expeditionsleiter, die die Aufgabenkarte kennen und jeweils versuchen ihr Team zu leiten. Ziel ist es nun, zuerst 3 Schätze gefunden zu haben.

Die Wasserfelder, Fallen und das Zielfeld entfallen. Dafür kommen nun Schätze in den 2 Teamfarben ins Spiel sowie eine neutrale Schatzfarbe.

Das Team, das zuerst 3 Schätze findet (eigene bzw. alternativ auch neutrale), gewinnt das Spiel. Sollte man hingegen die Schätze des gegnerischen Teams aufdecken, freut sich dieses Team, denn ein solcher Schatz wird dann dem gegnerischen Team gutgeschrieben und bringt

dieses Team dem Sieg einen Schritt näher. Lediglich die Fluch-Felder können ein Spiel vorzeitig beenden.



Fazit

Werfen wir zuerst einen Blick auf das **Material**. Die Landkarte in der Tischmitte ist eine Matte. Das macht schon mal einen wertigen Eindruck. Mit welcher Seite man spielen möchte, bleibt dem Team überlassen. Es gibt keinen spielerischen Unterschied. Die Rückseite mit Landschaftsfeldern ist lediglich bunter und bietet vielleicht etwas mehr Atmosphäre. Alle Spielplättchen werden mit abwischbaren Stiften beschrieben. Das funktioniert auch wunderbar. Von daher erst einmal alles einwandfrei!

Die **Regeln** sind schnell erlernt und es kann losgelegt werden. So leicht der Einstieg jedoch sein mag, die **Herausforderung** ist es, die richtigen

Fortsetzung von „Landmarks“

Worte zu finden, um sein Team auf die gewünschten Felder zu leiten. Wichtig hierbei ist es nicht nur ein Wort zu finden, das möglichst eindeutig maximal 1-2 Feldern auf dem Spielplan zuzuordnen ist, sondern auch im weiteren Spielverlauf genutzt werden kann, um eindeutig anlegen zu können. Eines lernt der Expeditionsleiter schnell: Eindeutig ist hier gar nichts. Wenn das Team anfängt zu diskutieren und plötzlich ganz andere Gedanken einbringt, wird einem erst mal klar, wie schwer das manchmal sein kann. Nun ist es die Herausforderung für den Expeditionsleiter, komplett still zu sein, aber auch nicht durch Veränderung der Mimik Hinweise zu geben. Auch nach der Entscheidung des Teams darf der Expeditionsleiter nicht erklären, was er eigentlich wollte. Er offenbart lediglich, ob sich auf dem Feld gegebenenfalls eine Falle, ein Fluch, ein Wasserfeld etc. befindet, darf aber keine weiteren Informationen preisgeben.

Welche Spielerzahl ist ideal?

Spielt man zu sechst in der Kooperations-Variante, kann das schon zu längeren Diskussionen verleiten oder es führt dazu, dass wenige Spieler am Tisch diskutieren (Alpha-Spieler-Prinzip) und etwas zurückhaltende Personen komplett verstum-

men. Will man diese Personen integrieren, sollte man bei Entscheidungen abstimmen. Das wiederum kostet Zeit.

Ich persönlich würde bei 6 Spielern auf jeden Fall die Team-Variante wählen. Diese Variante funktioniert auch zu viert, allerdings entfallen damit die Diskussion über die Felder, wenn jedes Team nur noch ein ratendes Expeditionsmitglied hat. In diesem Fall ist lautes Denken ein Muss, damit der Expeditionsleiter ein Feedback erhält, worüber man gerade nachdenkt.

Beide Versionen funktionieren und machen Spaß. Das Feedback aus meinen Runden war relativ ausbalanciert, welche Variante mehr Spaß macht. Hier konnte ich keinen Favoriten herausdeuten. Ich empfehle jedoch mit der kooperativen Variante zu starten und bei Bedarf dann die Team-Variante auszuprobieren.

Natürlich liegt der Vergleich mit „Codenames“ (Czech Games Edition 2015) auf der Hand und wurde nicht selten in Spielrunden als Referenz genannt. „Landmarks“ ist da **etwas glückslastiger**, denn nicht selten hat man trotz eindeutiger Wörter mehr als 1 Feld zur Auswahl, an das bei einem Plättchen angelegt werden kann.



Wer knifflige Wort- und Assoziations-Spiele mag, kann hier aus meiner Sicht bedenkenlos zuschlagen. Die **Kombination von Wortspiel und Schatzsuche** wusste in unseren Runden zumindest immer zu unterhalten.

Frank Gartner

Game News - Wertung



p.S.: „Landmarks“ sollte man nicht mit der Erweiterung zum Spiel des Jahres „Cascadia“ mit demselben Namen verwechseln.



Spielekalender 2026

Euer Pöpperl macht sich ja jedes Jahr die Mühe, Spielveranstaltungen in ganz Oberösterreich, aber auch wichtige Spielefeste in Wien und in Deutschland in einen eigenen Spielekalender zusammenzufassen. Dabei fällt ihm auf, wie viele Spielclubs, Spielertreffen und Spielefestivals es hier in unserem Bundesland gibt.

Und dies, obwohl er da sicher noch nicht alle Spielstammtische, Spielertage und Vereine erfasst hat. Über 200 Termine sind dies immerhin pro Jahr. Und auch wenn es ein paar Überschneidungen gibt, also Veranstaltungen, die gleichzeitig stattfinden, ist dies in Summe doch eine erstaunliche Anzahl. Im Durchschnitt könnte Euer Pöpperl somit an vier Tagen der Woche seinem liebsten Hobby nachgehen. Es hat sich in den letzten Jahren diesbezüglich sehr viel getan. Der Wermutstropfen: Der Mittwoch-Abend bei den Knobelritten, eine der traditionsreichsten Spielertreffen in Oberösterreich (seit 1991 treffen sich die „Ritter der Knobelrun-

de“ regelmäßig zum gemeinsamen Spielen) wird in letzter Zeit leider etwas vernachlässigt.

Trotzdem: Man sieht, wie beliebt das analoge Brettspiel nach wie vor ist. Die vielen innovativen Ideen der Spieleautoren und die bemühte Arbeit der Redaktionen tragen Früchte und helfen, dem Vormarsch der digitalen Welt Einhalt zu gebieten. Es macht Eurem Pöpperl viel mehr Spaß, direkt mit gleichgesinnten Freunden ein Spiel zu erleben, als irgendwie über ein „blödes Kasterl“ zu interagieren. Und der überbordende Spielekalender beweist, dass er da sicher nicht alleine dasteht.

Auf bald,
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

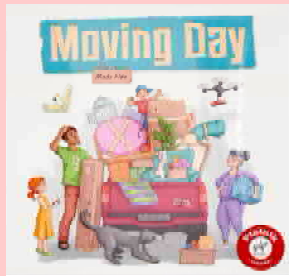
vielen Spielen gibt es Demo-exemplare.

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

Wally

Game News - Spielkritik

Auch beim letzten Spiel geht es um Bewegung. Schließlich müssen bei einem Umzug auch alle Habseligkeiten zum neuen Wohnort transportiert werden...



Titel: Moving Day
Art: Sammelspiel
Spielauteur: Mads Floe
Verlag: Piatnik Spiele
Jahrgang: 2024
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: Euro 27,90

Einleitung

Ich will mir dies gar nicht mal vorstellen: All meine Sachen, meine Kleidung, meine Möbel, meine Sammlungen, wirklich alles, was ich besitze, soll von einem Ort zu einem anderen verfrachtet werden. Ich habe grundsätzlich mein ganzes Leben am selben Ort verbracht. Sieht man von meiner Internatszeit in Salzburg und meinen beiden Auslandsjahren in Lausanne und Lyon ab, lebe ich seit meiner Geburt im selben Haus. Was sich da alles an Habseligkeiten und persönlichen Dingen angesam-



melt hat, dafür bräuchte man eine ganze Spedition, um alles von A nach B zu transportieren.

Aber um genau dies geht es in "Moving Day". Wir packen alles in Kartons und laden diese mit Hilfe von Freunden und Bekannten in unsere Fahrzeuge. Wer dabei am geschicktesten vorgeht und nur wenige Sachen beschädigt, hat große Chancen, den Umzug-Wettbewerb für sich zu entscheiden.

Spielbeschreibung

Für den großen Umzug stehen jedem von uns **drei Fahrzeuge** zur Verfügung: Ein Motorrad, ein PKW und ein Klein-LKW. Diese können nicht nur auf unterschiedliche Weise beladen werden, auch die Anzahl erlaubter Helfer differiert von 3 (beim Motorrad) bis 9 (beim Lastkraftwagen).

Die Kartons wiederum kommen auf **Plättchen** vor. Ihre Farbe gibt vor, um welche Möbel es sich handelt (beispielsweise grün für Wohnzimmermöbel oder violett für Schlafzeimer-einrichtung). Daneben sind auch die Form der Kartons

und ihr Gewicht (Wert von 1 bis 7) angegeben. Einige tragen zusätzlich noch ein "Fragil"-Symbol für "leicht zerbrechlich".

Die Helfer schließlich finden wir auf **Karten** vor. So edel und gut deren Absichten auch sein mögen, variiert die Hilfe dieser Freunde und Bekannten doch sehr stark. Während ein durchtrainierter Muskelprotz vielleicht alleine ein Gewicht von Wert 4 stemmen kann, schleppt ein älteres Ehepaar zu zweit gerade mal den Wert 1. Zudem sind einige recht tollpatschig (etwa die zittrige Oma mit dem Rollator), sodass die Gefahr besteht, zerbrechliche Kartons zu beschädigen.

Bei der Spielvorbereitung werden **Gruppen** aus je 2 zufällig gezogenen Kartons zusammen mit einer zufällig gezogenen Hel-



Fortsetzung von „Moving Day“

ferkarte gebildet, und zwar um eine Gruppe mehr als Spieler teilnehmen (zum Beispiel 4 Gruppen in einer Partie zu dritt). Die runden **"Snack"-Plättchen** werden daneben bereitgelegt.

Der **Spielablauf ist schnell erklärt**. Sind wir an der Reihe, wählen wir eine Gruppe aus. Die Kartons müssen wir sofort nach Belieben auf unsere Fahrzeuge verteilen, wobei der Laderaum logischerweise von unten nach oben gefüllt werden muss. Die Helferkarte weisen wir ebenfalls einem Vehikel zu, allerdings darf dabei das Limit erlaubter Helfer bei keinem Fahrzeug überschritten werden. Abschließend legen wir auf alle Gruppen benachbart zu der von uns gewählten Gruppe je einen **Snack**, wodurch diese für nachfolgende Spieler etwas attraktiver werden.

Nach genau 8 Runden sind unsere Fahrzeuge vollbepackt, und es kommt zur **Wertung**, die in zwei Schritten durchgeführt wird. Zuerst wird überprüft, ob **Schäden** entstanden sind. Alle Kartons, die einen schwereren Karton in einer darüberliegenden Reihe derselben Spalte liegen

haben, werden zerdrückt ("zu schwer!"). Jeder tollpatschige Helfer (mit einem "Crash"-Symbol) beschädigt eine beliebige Box mit einem "Fragil"-Symbol im selben Fahrzeug ("Achtung, zerbrechlich!"). Und schließlich werden noch alle Kartons beschädigt, deren Gewicht über der Gesamtstärke der Helfer liegt ("zu schwach!"). Alle auf diese Weise kaputten Kartons werden auf ihre Rückseite gedreht.



Die restlichen, heil gebliebenen Kartons bringen uns dann **Siegpunkte**, und zwar einerseits für die Anzahl ihrer Gewichtssymbole, andererseits für direkt neben- oder übereinander liegende Plättchen gleicher Art, sowie gleicher Farbe. Dazu addieren wir noch die Punkte für unsere gesamten Snacks. Erzielen wir schlussendlich in Summe die **meisten Punkte**, gewinnen wir den Umzug-Wettbewerb.

Fazit

Wenn Umzüge tatsächlich so ablaufen, wie hier im Spiel dargestellt, dann bin

ich recht froh, dass ich bisher nie in die Situation gekommen bin, meine Siebensachen woanders hinzuverfrachten. In Wirklichkeit jedoch will "Moving Day" keine echte Simulation sein, sondern eine lockere, vergnügliche und obendrein doch recht glücksabhängige **Logistikaufgabe**.

Es gilt, in jedem Spielzug aus den gerade ausliegenden Gruppen von jeweils 2 Kartonplättchen und einer Helferkarte jene auszuwählen, mit welcher wir die Aufgabe, möglichst viele Punkte zu erzielen, am besten erlösen können. Dabei haben wir doch **einige Aspekte zu berücksichtigen**.

Schwere Kartons bringen uns deutlich mehr Bonuspunkte (2 oder 3 statt lediglich einem einzigen Pünktchen). Allerdings müssen unsere Helfer dafür auch stark genug sein, um die Kartons werten zu dürfen. Außerdem sollten Kartons mit mehr Gewicht möglichst weit unten eingelagert werden, um nicht leichtere Schachteln darunter zu zerquetschen.

Doch auch die **Boni** für nebeneinander liegende Kartons gleicher Farbe bzw. gleicher Art sind nicht zu vernachlässigen. Wenn wir es schaffen, passende Kar-

Fortsetzung von „Moving Day“

tons gut einzusortieren, können wir relativ viele Extrapunkte einstreifen.

Eine besondere Herausforderung stellen die **„Fragil“-Symbole** auf manchen Boxen, zusammen mit den **„Crash“-Symbolen** ungeschickter Helfer dar. Jeder zerbrechliche Karton, der einem Tollpatsch zum Opfer fällt, fließt nämlich auf keinen Fall in die Wertung ein. Wenn es uns aber gelingt, die Helferkarten geschickt den einzelnen Fahrzeugen zuzuordnen, können wir dem Problem aus dem Weg gehen. Beispielsweise indem wir potentielle Gefahrenquellen einem Fahrzeug zuteilen, auf dem sich keine zerbrechlichen Waren befinden.



Bei all diesen taktischen Überlegungen besteht allerdings ein großer Unterschied zwischen dem, was wir gerne hätten, was wir am liebsten gerne täten, und den Optionen, die sich uns momentan bieten. Die Auswahl ist nämlich doch beschränkt. Es ist daher doch ziemliche **Glücks-**

sache, ob da gerade was für uns Günstiges ausliegt, oder eben nicht.

Pech, wenn wir immer nur schwache Helferlein vorfinden, umso mehr Glück, wenn genau vor unserem Spielzug passende Kartons zusammen mit einem kräftigen Bodybuilder aufgedeckt werden. Der Glücksanteil ist nicht von der Hand zu weisen und kann uns manchmal schon zur Verzweiflung bringen. Wenigstens werden wir meistens bei einer schlechten offenen Auslage ein paar **Snacks** abgreifen, die doch auch ein paar wertvolle Siegpunkte bringen.

Dennoch konnte ich feststellen, dass der **eigene Einfluss groß genug** ist, und uns trotzdem ein paar Möglichkeiten zum vorteilhaften Verstauen der Kartons bleiben. Wir müssen bei dieser **Puzzleaufgabe** halt das Beste aus dem machen, was uns der Zufall zur Verfügung stellt. Zusammen mit der kurzen Spieldauer - in höchstens einer halben Stunde ist bei uns meistens der Umzug geschehen - ist der hohe Glücksfaktor durchaus vertretbar.

Ich bin aus diesem Grund nicht abgeneigt, ab und zu einen Umzugstag abzuhalten (laut Spielgeschichte ist dies in Kanada

traditionell der 1. Juli, da an diesem Tag die meisten Mietverträge ablaufen), also eine Partie **„Moving Day“** zu spielen. Solange ich hoffentlich nie in echt mein ganzes Hab und Gut in ein neues Zuhause transportieren muss...

Maily

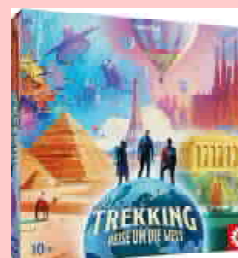
Game News - Wertung



Notenskala

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

	Spitze
	sehr gut
	gutes Spiel
	so lala
	schwach



Trekking - Reise um die Welt
Reisedokumentation
Regie: Charlie Bink
Movie Factory 2020
Dauer: 60 Minuten

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Mediengestaltung, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@traunerhof.at

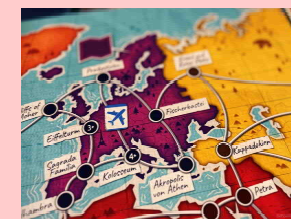
Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muss aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knobelrunde".

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, donnerstags am Monatsende.

© 2026 by Game News
 Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Der hier vorgestellte Streifen ist nicht mehr ganz neu. Das englische Original erschien schon im Jahre 2020. Aber erst im Herbst letzten Jahres kam die synchronisierte, deutschsprachige Fassung auch in unsere Kinos. Die Story: Mehrere Abenteuer machen sich auf eine Reise um die Welt, um - mit klugem Einsatz ihrer Tickets - die beeindruckendsten Wahrzeichen unseres Planeten zu besuchen und wertvolle Souvenirs zu sammeln. Nur wer dabei am geschicktesten



vorgeht und seine Tour am besten plant, kann das spannende Wettrennen um die ganze Erde gewinnen.

Die Optik und die Kameraführung wirken etwas altmodisch, der Film verspricht dennoch einen gewissen Charme. 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 Spieltreffen im Hotel Traunerhof (jeden Mittwoch)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen 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 Spielideen
 * Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
 * auch in **facebook** vertreten



P.b.b. - Erscheinungsort Traun - Verlagspostamt 4050