

„WE THE PEOPLE“ IM TRAUNERHOF !

Völkerverständigung am Mittwoch, 1. Juli 26 ? (S 1.)



403. Ausg. 25. Juni '26
Auflage 100 Stück (!)
36. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Anthropologen, zziehung noch bringen wird.

Die Nominierungen 2026



Spiel des Jahres Nominierungen 26

Die Jury hat am 18. Mai 2026 ihre Nominierungen („Shortlist“) und Empfehlungen (Long List“) in den drei Kategorien „Spiel des Jahres“, „Kinderspiel des Jahres“ und „Kennerpiel des Jahres“ bekanntgegeben. Auf Seite 2 stellen wir alle Nominierten vor, die Empfehlungsliste heben wir uns für die nächste Ausgabe der Game News auf. Die Sieger werden am 12. Juli 2026 in Berlin gekürt.

„The **path of civilization**“ is paved with tin cans'. Elbert Hubbard wollte mit diesem Ausspruch durchaus nicht nur die Vorteile industrieller Lebensmittelkonservierung loben, sondern auch deren Schattenseiten aufzeigen.

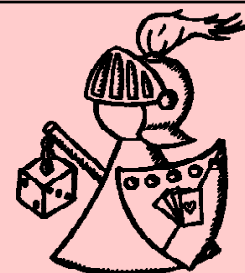
Eine Schattenseite hat auch der moderne Sprachgebrauch: die Flut aus Kofferwörtern. In meiner Definition mittlerweile eher eine Hilfe für jene, die mit zu langen Kombinationen überfordert sind, als das platzsparende Verpacken zum leichteren Transport der Bedeutung. Wir werden sehen was uns die **„Civolution“**, also die Evolution der Zivilisation, in der Be-

Der Name für die Stadt Memphis - **„Menneder“** auf Altägyptisch - ist auch zusammengesetzt und zwar aus den Hieroglyphen für Beständigkeit und Schönheit. Ein Versprechen, das die Ägyptische Regierung mit dem Freilichtmuseum auf beeindruckende Weise auch 5000 Jahre nach der Gründung noch einlöst.

Da ich dieses Ausmaß an Geschichte nicht in drei Absätzen zusammenfassen kann, seid ihr am 1. Juli herzlich eingeladen, das Thema in Frankys Trauner-Museum zu vertiefen.

Frohes Ahnenforschen, Euer Oliver

HAGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis

Die Nominierungen 2026



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 Sirieux &
Benoit Turpin
Loki Spiele

Die Insel der Mookies
Florian Sirieux
Kosmos Spiele

Verflixht verzaubert
Thomas Dagenais-Lespérance
Game Factory

Nominierungen zum Kennerpiel 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 12. Juli 2026 um 12:00 Uhr.

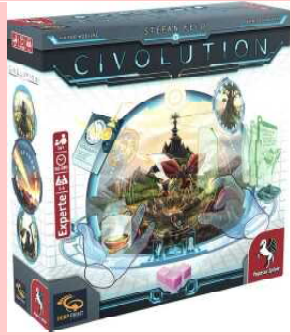
Bitte an alle, die nicht zu den Spieleabenden kommen können, auch die Möglichkeit zu nutzen, über die „Whats App“-Gruppe oder auf Facebook mitzuvoten.

Spiel-Termine im Juli 2026

- 1.7. Knobelritter Traun
- 4.7. Würfelschänke Ried
- 5.7. Spieleversum Linz
- 8.7. Knobelritter Traun
- 11.7. Franckviertel
- 11. + 12.7. **Wiener Spielefest im Austria Center Vienna**
- 14.7. Stammt. Marchtrenk
- 15.7. Knobelritter Traun
- 16.7. Würfelschänke Ried
- 18.7. Spieleversum Linz
- 18.7. Otelo, Vöcklabruck
- 22.7. Knobelritter Traun
- 24.7. Auwiesen
- 29.7. Knobelritter Traun

Game News - Spielkritik

Am nächsten Spieleabend geht es um den Aufstieg und Untergang von Völkern. Gibt es da ein geeigneteres Spiel als das nachfolgend beschriebene?



Titel: Civolution
Art: strategisches Würfeleinsetzspiel
Spielauteur: **Stefan Feld**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2024**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren**
Dauer: **120 - 240 Minuten**
Preis: **Euro 79,90**

Einleitung

Dies soll jetzt nicht blasphemisch klingen, ich will Christen, Moslems und Andersgläubigen keineswegs nahetreten. Aber mal ganz objektiv betrachtet, kann die Entwicklung des Lebens auf der Erde - zumindest was die aktuelle "dominant species" anbelangt - nicht unbedingt als Erfolgsmodell bezeichnet werden. Für den momentan recht erbärmlichen Zustand auf unserem Planeten müsste unser Herrgott eigentlich zurück auf die Schulbank geschickt wer-



den, um die Evolution einer Zivilisation von Anfang an zu studieren.

Im Brettspiel "Civolution" (eine Wortkombination aus den Begriffen "CIVILization" und "evOLUTION") ist es die Aufgabe der Studierenden an der Technischen Schöpfungsakademie, als angehende Schöpfer den Aufbau und die Entwicklung eines Volkes zu leiten, um dafür vom kosmischen Kollegium nach unterschiedlichen Kriterien Punkte zu erhalten.

Spielbeschreibung

Bevor wir jedoch mit unserer eigenen Schöpfungsgeschichte anfangen können, sind ein paar **Vorbereitungsarbeiten** vonnöten. So muss zuerst der **modulare Spielplan** aus mehreren Spielplanteilen zusammengebastelt werden, sodass eine **Landschaft** aus Wiesen, Wäldern, Sümpfen, Gebirgen, Wüsten, Seen und Hügeln entsteht. In die gebildeten Lücken in regelmäßigen Abständen werden zudem verdeckte Ortsplättchen platziert, die wir im Laufe einer Partie entdecken können. Wir starten mit je einem Stamm in einem Wiesengebiet und in einem Waldgebiet.

Und dann müssen wir uns auch um die Vorbereitung unserer eigenen Zivilisation kümmern. Wir besitzen unsere **persönliche Konsole**, die wir mit diversen Markern, Würfeln, Plättchen und Spielfiguren bestücken. Ein paar Scheiben platzieren wir zudem auf dem allgemeinen Spielplan, wie etwa Marker auf den Fortschrittsleisten. Schließlich werden noch unsere Startfähigkeiten, unsere Startressourcen, sowie unsere Startkarten festgelegt. In unseren allerersten Versuchen als Schöpfer übernehmen dies vorgegebene Karten. In späteren Prüfungen stellen wir uns aus einem Anfangspool unsere Fähigkeiten und unsere Kartenhand selbst zusammen.

Der **Spielablauf** ist genau strukturiert und wird mit einem Marker auf dem allgemeinen Spielplan festgehalten. Jede der **vier Epochen** beginnt mit dem Aufdecken neuer Karten (**Phase 1**). Vor allem erfahren wir dadurch, welches Ereignis uns am Ende der Epoche erwartet. In **Phase 2** dürfen wir uns eine neue Zielplattine wählen, die uns bei Erfüllung der angegebenen Bedingung im späteren Spielverlauf einen Vorteil

Fortsetzung von „Civolution“

bringen kann. In **Phase 3** schließlich erhalten wir ein beliebiges Gut aus einer der Gebietsarten, in der wir aktuell mindestens einen Stamm haben ("Sonderfund").



Phase 4 ist die eigentliche **Hauptphase**, denn in dieser führen wir nacheinander unsere Aktionen durch, um unsere Zivilisation zu "zivilisieren". In unserem Spielzug wählen wir zwei unserer Würfel. Der **Schnittpunkt der beiden Würfelwerte** ergibt eine bestimmte Aktion, so erlauben uns beispielsweise die Würfel "1" und "3" eine Wanderung. Auf diese Weise stehen uns aus der Kombination von zwei Würfeln unterschiedlicher Werte **15 verschiedene Aktionen** zur Verfügung. Würfel mit gleicher Augenzahl wiederum können wir für die Verbesserung einer unserer **Eigenschaften** (Intelligenz, Geschicklichkeit, etc.) vornehmen.

Es würde den Rahmen dieser Rezension sprengen, würde ich alle möglichen Aktionen detailliert auf-

ten. Deshalb möchte ich mich diesbezüglich auf einige wesentliche Punkte konzentrieren.

Da gibt es zum einen ein paar **Aktionen**, die sich auf das **Geschehen auf dem Spielplan** beziehen. "**Wanderung**" lässt uns einen Stamm auf dem Spielplan auf benachbarte Gebiete bewegen. In bisher uner-

forschten Gebieten wird das dort befindliche Rohstoffplättchen aufgedeckt, um anzuzeigen, was dort abgebaut werden kann. Mit "**Vermehrung**" erhalten wir einen neuen Stamm in einem Gebiet, in dem wir bereits mindestens einen Stamm haben.

Mit "**Abbau**" setzen wir in von uns besetzten Gebieten Rohstoffmarker ein, welche wir mit der Aktion "**Transport**" auf die passenden Felder unseres Depots bringen können. "**Entdeckung**" erlaubt uns, alle bis jetzt unentdeckten Orte um ein von uns besetztes Gebiet aufzudecken, was uns nebenbei sofort ein paar Siegpunkte liefert. "**Verpflegung**" schließlich ist notwendig, um unsere Stämme ausreichend zu ernähren. Mit der Aktion "**Bauwerk**" können wir Bauvorhaben, wie Farmen, Boote, Statuen

und Siedlungen durchführen, welche unseren Stämmen unterschiedliche Vorteile bringen.

Ein eigenes Kapitel sind die **Forschungskarten**, die wir mit den entsprechenden Aktionen (je nach Art der Karte eine Kombination aus einer "6" mit einer anderen Würfelzahl) ausspielen können. Aber nur, wenn wir gleichzeitig die Bedingungen der Karte (bestimmte Rohstoffe abgeben, gewisse Eigenschaften besitzen, u. ä.) erfüllen, dürfen wir eine Forschungskarte tatsächlich in unsere Konsole einbauen, wo sie uns fortan positive Effekte bringt. Es ist aber wichtig, dass in jeder Spalte unserer Konsole nur Forschungskarten **einer Art** (Errungenschaft, Bauwerk, Erkenntnis, Mutation oder Erfindung) sein dürfen.

Schließlich erlauben uns einige Aktionen, künftig **mehr Einfluss auf das Geschehen** zu erlangen. Dazu gehören Planungsmarker, welche die Funktion eines Würfels übernehmen, Ideenmarker, mit denen Würfel modifiziert werden können (+1 oder -1), der Erwerb zusätzlicher Würfel, was die Chancen auf passende Würfel bei einem Reset erhöht, etc.

Haben wir nicht mehr genug oder nur mehr unpassende Aktivierungswürfel, können wir einen "**Reset**" durchführen. Wir

Fortsetzung von „Civolution“

erhalten alle eingesetzten Würfel zurück, werfen sie neu, und dürfen uns sogar einen Resetmarker nehmen, und diesen entweder als Nahrungs- oder als Ideenmarker auf unsere Konsole stellen.

Mit jedem Reset wird aber auch der Phasenanzeiger auf der Phasenübersicht weiterbewegt. Erreicht dieser das letzte Feld (Reset-Endfeld), endet die Hauptphase. In den darauffolgenden Phasen haben bestimmte Orte Auswirkungen auf unsere Stämme (Phase 5), müssen wir unsere Stämme ernähren (Phase 6), handeln wir das anfangs aufgedeckte Ereignis ab und werten die Kategorie der aktuellen Epoche (Phase 7), und kassieren noch das Einkommen unserer Einkommensplattinen (Phase 8).

Nach vier auf diese Weise durchgeführten Epochen endet die Partie. In einer **Schlusswertung** erhalten wir einerseits Punkte in neun Wertungskategorien, andererseits für den Stufenbereich unserer Konsole. Vor allem Letzteres lässt unseren Punktestand noch gehörig anwachsen. Konnten wir unseren Marker auf der **Punkteleiste** schlussendlich am weitesten vorrücken, haben wir das Studium an der Technischen Schöpfungsakademie erfolgreich absolviert und

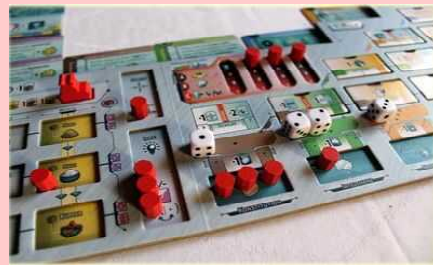
können fortan unsere zertifizierte Schöpfungskraft an einem eigenen Planeten auslassen.

Fazit

„Civolution“ ist ein monumentales **Entwicklungsspiel**, wie wir es uns nur vorstellen können. Zumindest vom Regelwerk her, denn die Spielanleitung umfasst stolze 44 Seiten (inklusive 6 Seiten Solo-Regeln). Da hat sich Autor Stefan Feld nicht lumpen lassen und alles, was zum Aufbau einer Zivilisation gehört, mit reingepackt: Wir entwickeln unseren kleinen Stamm, indem wir ihn sich ausbreiten, sich vermehren und ernähren lassen. Wir fördern Rohstoffe, handeln diese und setzen sie ein zur Errichtung von Bauwerken oder zum Forschen. Und wir entwickeln Fähigkeiten, Fertigkeiten, die wir nutzen, um auf die eine oder andere Weise Siegpunkte zu erhalten.

Das einzige, was wir gar nicht vorfinden, sind Kämpfe. „Civolution“ **verzichtet weitgehend auf kriegerische Handlungen**. Einen gegnerischen Stamm können wir lediglich in die Wildnis verdrängen, um einen Lagerplatz zu be-

setzen. Und selbst dies ist mit dem Nachteil verbunden, dass wir unseren aggressiven Stamm daraufhin „schwächen“, also hinstellen müssen. Die **Interaktion** beschränkt sich daher - neben dem beschriebenen Verdrängen - auf etwaige Mehrheitenwertungen bei Ereignissen oder das Wegschnappen von Fortschrittskarten aus der Auslage.



Dafür ist „Civolution“ an **Opulenz** nicht zu übertraffen. Nicht was die Materialqualität anbelangt, die ist zwar ordentlich, kann aber mit der Materialschlacht des einen oder anderen Kickstarter-Projekts nicht mithalten. Doch die Fülle an Plättchen, Markern, Figuren, Karten, etc. ist gigantisch. Dies wirkt sich dann auch auf die **Komplexität** des Spiels aus.

Ich kenne beispielsweise fast kein Spiel, bei dem **18 unterschiedliche Rohstoffe** vorkommen. Jede der sechs Geländeformen produziert eine von drei verschiedenen Ressourcen. So können wir in einem Waldgebiet entweder Holz, Wachs oder Öl finden. Benötigen wir einen bestimm-

Fortsetzung von „Civolution“

ten Rohstoff, müssen wir oft erst herausfinden, wo wir diesen überhaupt auftreiben können. In diesem Zusammenhang interessant, dass nicht 18 unterschiedliche Rohstoffplättchen vorkommen, wie dies so häufig der Fall ist, sondern **einheitliche Marker** verwendet werden. Die Position eines Markers in unserem Depot gibt ab, um welche Ressource es sich handelt.

Ebenfalls recht hoch ist die Anzahl unterschiedlicher Aktionen. Mit der Kombination aus zwei Würfeln lassen sich immerhin **15 Hauptmodule** aktivieren, plus noch die sechs Eigenschaftsmodule für Paare gleicher Würfelzahlen. Dies sorgt schon für eine enorme Vielfalt, eröffnet uns unzählige Optionen und verschiedene Wege. Neulinge sind dadurch aber leicht überfordert, sodass es mehrere Partien braucht, bis wir wissen, was wir so alles anstellen können.

Zudem kommt, dass wir jedes Modul noch **auf-leveln** können. Jedes Mal, wenn wir eine Zielplatine installieren, oder einer unserer Marker auf der Fortschrittsleiste einen bestimmten Wert überschreitet, dürfen wir ein Modul um eine Stufe erhöhen. Level II

(Rückseite) bzw. Level III (nach Entfernen des Moduls sichtbar) bieten uns eine verbesserte Aktion. Beispielsweise können wir dann 2 Vermehrungen statt bloß einer durchführen.



Für weitere **Varianz** sorgen die unterschiedlichen Orte, die vielen Zielplattinen, Einkommensplattinen und Attributsplattinen, die jede Partie anders ablaufen lassen. Den Vogel schießen aber die **160 Forschungskarten** ab, je 32 Karten in den fünf Bereichen Erfindung, Mutation, Erkenntnis, Bauwerk und Errungenschaft. In der allerersten Partie werden wir uns zum Kennenlernen der Spielmechanismen mit einem vorgegebenen Satz an Forschungskarten zufriedengeben. In Folge können wir unsere Starthand selbst zusammenstellen, indem wir aus je zwei zufällig gezogenen Karten jedes Bereichs eine auswählen. Auf diese Weise haben wir das Schicksal weitgehend in unserer Hand und können unsere Zivilisation jedes Mal anders entwickeln.

Wie sollen wir uns bei

diesem riesigen Umfang überhaupt zurechtfinden? Schließlich können wir in jeder Partie nur einen Bruchteil der sich uns bietenden Möglichkeiten nutzen. „Civolution“ versteht sich dabei eher als Bausatz, als **Versuchsobjekt für unterschiedliche Strategien**. Wir dürfen uns nicht verzetteln, sondern müssen uns auf bestimmte Aspekte konzentrieren, um erfolgreich zu sein. Welche dies sind, liegt ganz allein uns überlassen.

Wir sollten lediglich die Kriterien für die Zwischenwertungen und die Endwertung beachten, ansonsten gilt es, das Optimum aus der Ausgangssituation zusammen mit den uns zur Verfügung stehenden Forschungskarten herauszuholen. Der **Wiederspielreiz** sowie der Langzeitpaß sind dementsprechend sehr hoch, gibt es doch viele verschiedene Vorgehensweisen, die wir erst mit zunehmender Erfahrung wahrnehmen und ausnutzen können.

Selbst wenn das **Grundprinzip recht einfach** klingt - Würfelkombo wählen und die damit verbundene Aktion ausführen -, die Fülle an Material und Optionen, die sich uns bieten, macht aus „Civolution“ ein **absolutes Experten-spiel**, zumal auch die Spiel-

Fortsetzung von „Civolution“

dauer mit zwei Stunden aufwärts im gehobenen Bereich liegt.



Jetzt könnte man einwenden, dass der übermäßige Einsatz von Würfeln ja einem Strategiespiel widerspräche. Und tatsächlich: Ein **Glücksfaktor ist natürlich vorhanden**. Es gibt zwar viele Möglichkeiten, Würfel zu manipulieren, alternative Aktionen durchzuführen, um dem Zufall ein Schnippchen zu schlagen, aber wer wiederholt nur unpassende Würfel wirft, wird dann doch etwas zurückgeworfen, weil er unnötige Aktionen zur „Reparatur“ benötigt. Im Normalfall wird sich jedoch der geschicktere Taktierer, der bessere Strategie durchsetzen.

Der Aufbau der **Spielanleitung** ist etwas gewöhnungsbedürftig. Es wurde versucht, den großen Umfang der Informationen mit Info-Kästen und einem Leitsystem zu entgegnen. So informieren uns rosa Kästchen über „Key-Aktionen“, also Details über die einzelnen Aktionsmöglich-

keiten. Blaue Kästchen stellen sogenannte „Exkursionen“ dar, mit denen wir Informationen zu einem Schlagwort erfahren. In violetten Kästchen erhalten wir wertvolle Hinweise und Tipps. Es braucht ein wenig Zeit, um sich darin zurechtzufinden, aber wenn wir es mal durchschaut haben, funktioniert es recht gut, um rasch relevante Regeln zu finden. Außerdem finden wir noch ein umfangreiches **Glossar**, sowie gleich vier praktische Beihefte mit einer Übersicht ausgewählter Symbole und Elemente. All dies ist sehr hilfreich, um trotz der Fülle an Informationen schnell ins Spiel zu finden.

Zugegeben: Auch mich hat „Civolution“ anfangs richtiggehend erschlagen. Ich hatte in meinen ersten Partien das Gefühl, all das ganze Brimborium, die vielen Rohstoffe, die vielen unterschiedlichen Module, die Unmenge an Forschungskarten, wären zu viel des Guten. Nach mittlerweile mehr als einem Dutzend Partien (davon ein paar im Solo-Modus, der sich übrigens sehr gut dazu eignet, ein bisschen herumzuexperimentieren und verschiedene Strategien auszuprobieren) habe ich meine Meinung diesbezüglich geändert. Ich schätze und genieße vielmehr die **Varianz**

des Spiels als auch die **Elek-ganz der Komposition**. Stefan Feld hat hier ein Expertenspiel geschaffen, welches mir, meinen Mitspielern und sicher vielen anderen noch etliche Stunden spielerisches Vergnügen bereiten wird.

Wally

Game News -
Wertung



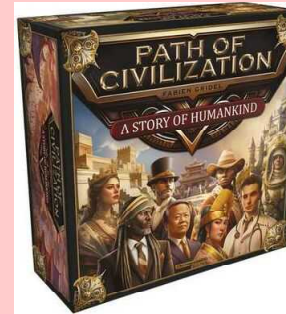
Notenskala

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

	Spitze
	sehr gut
	gutes Spiel
	so lala
	schwach

Game News - Spielekritik

Auch beim nächsten Spiel geht es um verschiedene Völker und ihren Weg in die Zivilisation...



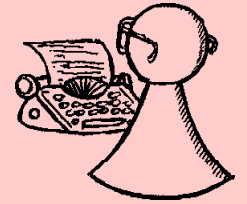
Titel: Path of Civilization
Art: Aktionswahl- und Kartenmanagementspiel
Autor: Fabien Gridel
Verlag: Captain Games
Jahrgang: 2024
Spielerzahl: 1 bis 5 Spieler
Alter: ab 14 Jahren
Dauer: 60 bis 120 Minuten
Preis: ca. Euro 75,-

Einleitung

Baue eine Zivilisation auf über 9 Runden, in denen du über ständig neu dazu kommende Technologien deine Möglichkeiten erweiterst, um für die bald aufkommenden Herausforderungen und Schlachten gewappnet zu sein. Du musst flexibel agieren und permanent deine erworbenen Technologien auf Nutzen überprüfen, sowie jede Runde eine davon aussortieren.

Spielbeschreibung

Aufbau bzw. Ausstattung: Zunächst braucht



ihr einen riesigen Tisch (mind. 100 mal 175cm), denn viele Dinge wollen gut sichtbar aufgebaut werden.

F) gespielt, jede Phase gleichzeitig.

In Reihe mit Abständen: 10 hölzerne **Kartenständer** mit je 1 Karte, die passend zur Runde 1 - 9a und 9b die jeweilige Herausforderung oder Schlacht zeigt. Die vorgenannten Karten werden aus einem großen Pool zufällig herausgesucht. Runde 1 und 2 zeigen nur Hilfskarten. Und dann sind da noch die weiteren Elemente:

Anführer- und Wunderkarten, verdeckt liegend vor fast jedem Kartenständer; das **Militärbrett** mit seiner langen Machtleiste; die große **Technologie-Bibliothek** als Sortierkasten mit 20 Kartenstapeln in 5 Reihen; 5 quadratische **Ablageflächen** mit gewölbtem Rand zur Vermeidung des Herausfallens von Markierungswürfeln; das allgemeine **Philosophie-Brett** mit 1 Meeple je Spieler; je Spieler 1 **Zivilisations-Tableau** und 1 **Forschungsbrett**; jede Menge Zylinder, Figuren und Markierungswürfel, Siegpunktmarker, sowie je Spieler 5 Starttechnologien in Kartenform.

Ablauf einer Runde in gestraffter Detailschilderung: Es werden **9 Runden zu je 6 Phasen** (A bis

Beginn einer Runde: Jetzt werden gegebenenfalls verdeckte Wunder- und Anführerkarten aufgedeckt, die der aktuellen Runde zugeordnet wurden. Jede dieser Karten kommt aus einem Pool, der jede Karte per Aufdruck einer bestimmten Runde (1 - 9) zuordnet. Auf dem Machtpfad wird ggf. die Stärke der nächsten "äußeren Bedrohung" eingestellt, wenn eine Schlacht ansteht. Diese Bedrohung ist quasi ein Spieler-Dummy bei der Auswertung der Schlacht.

A) Projekt-Phase: Jeder Spieler legt 4 seiner 5 Technologie-Karten in die Flächen der Technologie-Felder seines Tableaus, die 5. Karte wird umgedreht neben das Tableau abgelegt. Siegpunkte und Typ müssen sichtbar sein. Die beiden **LINKS** auf dem Tableau abgelegten Technologien bringen mit ihren nur links abgebildeten quadratischen Symbolen in Phase B gewonnene Markierungswürfel des Spielers in die verschiedenen Ablageflächen. -

Die beiden **RECHTS** auf dem Tableau abgelegten Technologien sorgen mit ihren nur rechts abgebildeten runden Symbolen in

Fortsetzung „Path of Civilization“

Phase D für Fortschritte (Forschungspunkte) auf dem eigenen Forschungsbrett in 5 Kategorien: Kultur, Wissenschaft, Spirituelles, Militär, Industrie. Jede Karte hat Symbole links und rechts, die 5 Starttechnologien jedes Spielers haben aber nur rechts Symbole.



B) Einsetz-Phase: Nun werden die zuvor in Phase A geplanten Technologien auf der linken Seite ausgewertet und bringen Würfel auf die 5 Ablageflächen, die zu den angegebenen Symbolen auf den Technologiekarten passen. Jede Fläche hat eine spezielle Farbe, die deren Verwendung veranschaulicht.

C) Evolutions- und Kaufphase:

1) Fortschritt der Philosophie: Jetzt müssen Würfel (2 ... 5) von der **BLAUEN** Ablagefläche in den Vorrat gelegt werden, wenn man dadurch genau und nur die nächste Stufe auf dem Philosophie-Brett erreicht. Wer zuerst eine bisher unerforschte Stufe erlangt, lässt 1 von 2 möglichen Vorteilsmarkern nach erfolgter Ansicht dort offen liegen.

Erreichen mehrere Spieler in einer Runde die selbe Stufe, werden beide Vorteilsmarker aufgedeckt. Jeder Spieler profitiert davon, wenn er selbst diese Stufe erreicht und zwar 1 bis 3-mal, je nach Stufe.

2) Wunder: Für Würfel auf der **GRAUEN** Ablagefläche darf man genau ein Wunder erwerben, für das man die

erforderliche Anzahl an Würfeln (2/4/7) in den Vorrat zurück legt. **W u n d e r b r i n g e n** meist sofortige Boni und Siegpunkte zum Spielende.

3) Anführer: Für Würfel auf der **LILA** Ablagefläche darf man genau 1 Anführer erwerben, für den man die erforderliche Anzahl an Würfeln (2/4/7) in den Vorrat gibt. Anführer bringen sofortige, dauerhafte oder bedingte Vorteile. Man kann immer nur genau einen lebenden Anführer besitzen, d.h., erwirbt man erneut einen Anführer, wandert der bisherige auf den Friedhof unterhalb des Tableaus. Alle Anführer bringen aber auch dort noch weiterhin bestimmte Effekte.

Bei mehreren Interessenten für den selben Anführer oder ein Wunder kommt zur Entscheidung über das Vorkaufsrecht nun eine Tabelle zur Anwendung: Der **PRIORITÄTEN-PFAD**. Jeder Spieler hat

oben auf seinem Tableau eine Symbol-Reihe mit seinen individuellen Prioritäten bei den 5 Kartentypen im Spiel, bei jedem Spieler sind die Prioritäten anders. Da jedes Wunder und jeder Anführer einen Kartentyp hat, ist immer klar, welcher Spieler das höhere Erwerbsrecht dank besserer Priorität darauf hat.

D) Forschungs-Phase: Die beiden rechts auf dem eigenen Tableau platzierten Technologie-Karten erbringen für jedes rechts sichtbare Symbol darauf 1 Forschungspunkt (FP) der entsprechenden Kategorie, wie z.B. Industrie (braun). Entsprechend zieht man die Zylinder nach oben. Wieder limitiert die eigene Bevölkerungs-Stufe die Anzahl an erhaltbaren FP.

E) Technologie erwerben: Jeder Spieler muss genau 1 beliebige Technologie-Karte kaufen und legt sie auf das Vorschau Feld seines Tableaus. Sofort erhält er diverse Boni, je nach Level und Kosten der Karte ansteigend. Jede der 20 Technologien ist vielfach vorhanden und darf auch mehrfach in der Partie vom selben Spieler gekauft werden.

F) Ereignis-Phase: Je nach Nummer der Runde (ab Runde 3) gibt es immer eine Herausforderung oder eine Schlacht, in Runde 9 sogar beides. Bei der **Herausforderung** gibt es zunächst einen Effekt für alle Spieler, zusätzlich winken Sieg-

Fortsetzung „Path of Civilization“

punkte für diejenigen Spieler, die bestimmte Symbole auf Karten an/auf ihrem Tableau sichtbar haben, verstärkt durch Würfel auf **GELBER** Ablage. Final erhalten diese Spieler noch einen weiteren Bonus, der von der Höhe des gerade erhaltenen abhängt.

Für die **Schlacht** werden je 2 temporäre Machtpunkte für jeden eigenen Würfel auf der **ROTEN** Ablage vergeben und zum erreichten persönlichen Wert "Erbe" addiert. Entsprechend ihrer temporären Macht erhalten die Spieler Ränge und daraus Siegpunkte und andere Boni. Die "äußere Bedrohung" der Schlacht hat einen eigenen Machtwert und tritt mit an bei der Rangwertung mittels eigenem roten Meeple. Alle **GELBEN** und **ROTEN** Würfel kommen nach Auswertung in den Vorrat zurück.

Spielende:

Nach 10 Runden werden die Siegpunkte (SP) gezählt:

- A)** ... von Technologien, gekaufte und verworfene (0 ... 3 SP je Karte)
- B)** ... von erreichter Position auf dem Philosophie-Pfad (0 ... 21 SP je Spieler)
- C)** ... von erreichter Position auf dem Bevölkerungs-Pfad (0 ... 5 SP je Spieler)
- D)** ... von Anführern, lebend und die auf dem Friedhof (bis zu 13 SP möglich)

E) ... von Wundern im eigenen Besitz

F) ... von erhaltenen SP-Markern, vor allem aus Herausforderungen und Schlachten

G) ... von verbliebenen Würfeln in den Ablagen lila, grau, blau: je 1 SP für 2 Würfel

Wer die meisten SP erreicht, gewinnt die Partie. Patt: geteilter Sieg



Fazit

AUSSTATTUNG: Die vielen Elemente nutzen die verfügbare Tischfläche gut aus. Besonders die Aufstellung der 10 hölzernen Kartenständer samt Karten darin und davor (viele Wunder- und Anführerkarten) nimmt viel Raum ein, da diese so präsentiert sein sollten, dass möglichst alle Spieler einen guten Blick darauf haben. Meistens reicht der Verbleib in der Auslage nicht aus, um aus jeder Sitzposition die Symbole der Wunder-/Anführerkarten jederzeit eindeutig erkennen zu können, womit diese dann in jeder Runde komplett eingesammelt und herumgereicht werden müssen.

Von Runde zu Runde bleiben ggf. immer mehr Karten in der Auslage, wenn sie niemand erwirbt, da nach jeder Runde weitere Karten die Auslage auf-füllen.

Die **hübschen Spielertableaus** sind recht stabil und die Forschungsbretter wurden als Double Layer ausgelegt, damit die Markierungs-Zylinder darin nicht verrutschen. Toll gemacht ist es, dass auf den Tableaus die Phasen B, D, E den jeweiligen Ablagefeldern zugeordnet sind mittels großer Buchstaben. So eine hilfreiche Spielerunterstützung habe ich noch nie gesehen. Zusätzlich enthält jedes Tableau an seinem ganzen unteren Rand eine graphische Hilfsleiste zu den 6 Phasen A bis F einer Runde.

Und dann ist da noch die **umfangreiche Kartenauslage** der Technologie-Karten in 5 separaten Kästen, womit jede der 20 Sorten immer gut abgelegt ist. Als Spielhilfe sind die Ränder eines jeden Faches mit zwei identischen Klebestreifen an den Rändern bestückt, die an die Boni erinnern, die man beim Kauf einer solchen Karte erhält. Die Klebestreifen muss man allerdings selbst anbringen. Alle Einzelkästen sind stapelbar. **In Summe kann sich die Ausstattung**, in sehr großer und robuster Schachtel verpackt, **gut sehen lassen** und lässt den hohen Preis des Spiels an-

Fortsetzung „Path of Civilization“

gemessen erscheinen.

SPIELREGEL: 20 großformatige Seiten, wovon nur 10 Seiten die Regeln beinhalten, bieten gut strukturierte Anleitungen zum Aufbau und Ablauf. Ausführliche Bebilderung lässt keine Fragen aufkommen. Die bei Spielen dieser Komplexität sonst übliche Regelrecherche auf BGG konnte ich mir sparen, da wirklich keine Verständnisprobleme auftreten. Zwischendurch runden immer zusammenfassende Regelfenster je Abschnitt die Detailinformationen ab. Desweiteren steht ein großes Extraheft mit umfangreichem Glossar über alle Karten zur Verfügung, welches großzügig aufgebaut ist und hervorragend alle Funktionen verdeutlicht. **Gesamteindruck beider Anleitungen: sehr gut mit Pluszeichen.**

ABLAUF:

„Path of Civilization“ spielt sich **erstaunlich unkompliziert** und gleichzeitig je Phase. Sehr schnell hat man die gut strukturierten Abläufe intus, die auch durch nützliche Symbolleisten unterstützt werden. Einzig beim Auswahlprozess der Wunder und Anführer ist Koordinierung durch einen Mitspieler sinnvoll, da hier die Prioritäten wirken. Und oft muss auch die Wirkungsweise nachgelesen werden, was m.E. der einzige Zeitpunkt im Spiel

mit Wartezeit ist. Nach nun vielen Partien weiß ich, dass in dieser Phase leicht Chaos entstehen kann, wenn undisziplinierte Spieler am Tisch sind. Die Abrechnung von Herausforderungen und Schlachten ist mühelos und weitestgehend ohne Nachlesen möglich. Unterstützt steht ein erstklassiges Glossar zur Verfügung.



9 Runden sind eine wahrlich kurze Zeit, etwas zu entwickeln. Runde 1 und 2 bringen kaum Fortschritte, da man noch mit schwachen Technologien ausgestattet ist, die sich nur nach und nach austauschen, da jede Runde nur genau eine - meist bessere - Technologie zugekauft und eine schwächere abgeworfen wird. Ab Runde 3 nimmt die Partie Fahrt auf und größere Effekte sind möglich. In der Projekt-Phase jeder Runde hat man das Dilemma, welche Karten nun Würfel in die Ablageflächen für Philosophie, Wunder, Anführer, Herausforderungen und Schlachten bringen und welche die eigenen Forschungszylinder nach oben treiben sollen. Und dann ist ja wieder Abschied von einer

Technologie zu nehmen. In dieser Phase legt man die Grundlagen für die laufende Runde und ggf. spätere Möglichkeiten.

Sehr wesentlich ist das Studium der von Anfang an bekannten Ereignisse (vor allem Schlachten), damit man rechtzeitig Stärke aufbaut bzw. die dazu hilfreichsten Technologien besitzt, die man auch mehrfach besitzen darf. Jede Technologie ist 7 bis 9-mal vorhanden. Dabei ist der Wettbewerb um den besten Rang in den letzten 3 Runden sehr ausgeprägt. Als relevante SP-Bringer bewähren sich zudem Wunder und Anführer, wobei letztere oft einen nützlichen Dauereffekt haben. Hier lohnt das Wissen, welche Stärken vorkommen und wann diese Karten dem Spiel zugefügt werden. Wunder und Anführer sind in 3 Level eingeteilt und werden je nach Spielerzahl erst zu bestimmten Runden offen in der Auslage gezeigt. Da sie aus einem Auswahlpool stammen, sind nicht alle möglichen Karten in der Partie präsent.

Die Bewertung des Spielreizes hat mich etwas länger beschäftigt, da es Mitspieler gab, die „Path of Civilization“ überhaupt nicht mochten und solche, die es nach 15 Minuten Spielen schon im Internet kaufen wollten. Das Planen der Projekte ist tricky und macht Spaß, da man damit seine Ressourcen für die aktuelle Runde

Fortsetzung „Path of Civilization“

verbessert und somit seine Chancen für Fortschritte bei Philosophie, Wundern und Anführern erweitert. Ebenso befüllt man die Ablagefelder in gelb und rot für die Ereignisse. Da sind immer **viele Abwägungen erforderlich**, wie sich die Entscheidungen auf die eigene und fremde Punktebilanz auswirken. Will ich lieber einen preiswerten Anführer anwerben oder auf einen besseren sparen? Bringt die eigene Wahl den Mitspielern bessere Effekte? Kann ein späteres Ereignis noch mit gutem Gewinn bewältigt werden? Muss ich meine Bevölkerung erhöhen, um alle mir zustehenden Effekte wahrnehmen zu können? Warte ich noch, um später

eine sehr hochwertige Tech-nologie zu erwerben?

Anfangs dachte ich, dass „Path of Civilization“ auf Dauer zu wenig Varianz bei der Projektplanung bietet. Doch **nach ca. 30 Partien** hat sich diese Annahme nicht bestätigt. **Es macht immer noch Spaß**, neue Wege zu probieren. So kann ich aus meiner Erfahrung nur sagen, dass „Path of Civilization“ in jeder Spieleranzahl eine Partie wert ist. Ist das Regelwerk einmal verstanden, erweist es sich als doch einfach und sehr klar strukturiert, so dass zukünftige Partien ohne Regelstudium auskommen sollten.

Bei dieser Gelegenheit geht mal ein Danke



HALL OF GAME

Momentan kommt es - bedingt durch einen große Fluktuation bei unseren Spielabenden - zu vermehrtem Wechsel an der Spitze unserer „Hall of Games“. Die beiden Spitzenreiter vom letzten Monat sind zurückgefallen (TRIO auf den 6. Platz, RAISE gar auf den 11.!), und so konnte sich erstmals TAKE TIME an die 1. Stelle hieven, knapp vor THE DRUIDS OF EDORA (2.), WUNDERSAME WESEN und Neueinsteiger FORMIDABEL! (ex aequo 3.). Auch DAS UNBEWUSSTE konnte sich verbessern und einen Platz unter den punkteträchtigen „Top Five“ erringen. Somit ändert sich nicht recht viel in unserer „Ruhmeshalle“. Es wird wohl noch etliche Wochen benötigen, bis das nächste Spiel aufsteigt!

schön an boardgamearena.com, deren hervorragende Umsetzung des Spiels mein Interesse geweckt hat und nach bereits 2 Partien zum physischen Kauf geführt hat.

Game News -
Wertung



Roland

Winner



Einige Favoriten sind aus den „Top Five“ gerutscht, andere sammeln nur kleinweise Pünktchen um Pünktchen. Ich will und kann daher keine Prognose stellen, welches Spiel dann schlussendlich als nächstes in unsere „Hall of Games“ kommt. Weil es diesmal auch nur einen einzigen Neuvorschlag gab (FOSSILIUM 3 x), muss ausnahmsweise mal kein Spiel rausfallen.

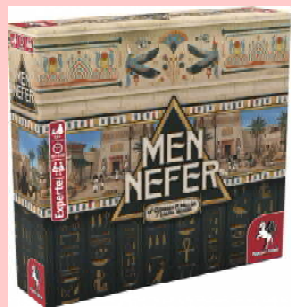
Die Wertung:

1. Take Time	*2/+11/-0/13/ +
2. The Druids of Edora	4/+ 8/-0/12/ +
3. Wundersame Wesen Formidabel!	3/+ 8/-0/11/ +
5. Das Unbewusste	2/+ 7/-0/ 9/ +
6. Endeavor - Die Tiefsee Trio	2/+ 6/-0/ 8/ -
8. Forestry	4/+ 4/-0/ 8/ -
9. Pergola Harmonies	2/+ 6/-1/ 7/ -
11. Raise	2/+ 3/-0/ 5/ -
Life of the Amazonia	*2/+ 3/-0/ 5/ +
	5/+ 0/-1/ 4/ -
	2/+ 2/-0/ 4/ -

Vorschlag: Fossilium (3 x)

Game News - Spielekritik

Beim letzten Spiel muss ich tatsächlich etwas schummeln, schließlich geht es nicht um Völker (plural), sondern nur um 1 Volk...



Titel: **Men-Nefer**
Art: **Arbeitereinsatzspiel**
Autor: **Germán P. Millán**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2024**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren**
Dauer: **120 - 240 Minuten**
Preis: **Euro 79,90**

Einleitung

In "Men-Nefer" tauchen wir tief in die Geschichte Ägyptens ein und haben allerlei zu tun: Wir bilden uns weiter, schippern auf dem Nil um zu fischen, gehen in den Tempel um Opfergaben darzubringen, bauen Sphinxen, bestatten Verstorbene in Nekropolen und errichten natürlich Pyramiden. Gleichzeitig müssen wir ein reines Herz bewahren – dieses muss "leichter sein als eine Feder".

Wir müssen also nicht nur viele, sondern auch vielerlei Dinge erledigen – und unser Tun wird natürlich in Siegpunkten gemessen.



Wessen unterschiedliche Aktivitäten hiervon am meisten ausschütten, der wird gewinnen.

Spielbeschreibung

Die Einleitung lässt es erahnen: "Men-Nefer" ist ein **Expertenspiel**, in dem viele Mechanismen auf mannigfaltige Weise miteinander verwoben sind. Diese Rezension beleuchtet daher nur die Grundprinzipien des Spiels und geht nicht auf Einzelheiten ein.

Dabei ist "Men-Nefer" ein **im Grunde einfaches Spiel**, welches über **3 Zeitalter** geht. Diese laufen alle gleich ab, und erfreulicherweise gibt es nach dem dritten Zeitalter keine Schlussabrechnung mit einem undurchschaubaren Siegpunktereigen, sondern es zählt nur und genau das, was während des Spiels erungen wurde.

Jeder Spieler macht **pro Zeitalter genau 9 Aktionen**, von denen es 3 unterschiedliche gibt. Und jeder Spieler führt jede dieser Aktionen genau dreimal aus. Im Zentrum steht dabei eine 5-zeilige **Aktionsleiste** in der Mitte des großen Spielplans.

Aktionsmöglichkeit 1 besteht darin, mich mit ei-

nem meiner 3 Arbeiter für eine Zeile zu „bewerben“ – sprich: Ich stelle mich an die Zeile an, und gebe damit zu erkennen, dass ich diese Aktion im späteren Verlauf des Zeitalters ausführen will.

Damit das Anstellen nicht gar so langweilig ist, spiele ich gleichzeitig noch eines von ebenfalls **3 Aktionsplättchen** aus und führe die darauf dargestellten Aktionen aus.

Aktionsmöglichkeit 2 besteht darin, einen sich für eine Aktion angestellten Arbeiter selbige nun tatsächlich **ausführen** zu lassen, wobei alle Aktionen mit jeder Ausführung stärker werden, das durch einen auf der Zeile vorrückenden Marker je Spieler angezeigt wird.

Mögliche Aktionen sind u .a. das Bauen von Sphinxen oder Pyramiden, das Bestatten von Toten, der Erwerb von Opfergaben oder deren Darbringung im Tempel. Die Durchführung erfolgt dann in den unterschiedlichen Bereichen des Spielplans, wobei viele Aktionen weitere Aktionen auslösen können, zum Beispiel kann ich durch den Bau einer Sphinx die auf dem bebauten Feld dargestellte Aktion ausführen, wie etwa ein wenig an der Pyramide wei-

Fortsetzung von „Men-Nefer“

ter bauen oder auf Fischfang gehen.

Aktionsmöglichkeit 3 ist die kürzeste: Man besitzt am Anfang jedes Zeitalters 3 Aktionsplättchen, wobei man wie oben beschrieben jeweils eines abgibt, wenn sich ein Arbeiter an eine Zeile anstellt. Mit dieser Aktion holt man sich nun ein neues Plättchen für das kommende Zeitalter.

Die **Reihenfolge**, in der die Spieler Arbeiter sich anstellen lassen, Aktionen ausführen oder Aktionsplättchen holen, obliegt allen Spielern selbst – jeder wird in jedem Zeitalter aber seine 3 Arbeiter sich anstellen lassen, diese dann jeweils eine Aktion ausführen lassen und sich 3 neue Aktionsplättchen für das kommende Zeitalter holen, was insgesamt 9 Aktionen je Spieler und Zeitalter ergibt.

Nachdem alle Spieler diese durchgeführt haben, endet das Zeitalter und es werden Punkte in vielerlei Bereichen vergeben: Für Pyramiden, für Nekropolen, für den Bau des Obelisken und anderes mehr. **Nach drei Zeitaltern endet dann das Spiel.**

Fazit

Öffnet man die Schach-

tel, so erblickt man eine Vielzahl von Material: "Men-Nefer" ist **opulent ausgestattet**. Ein Extralob gab es dabei von Mitspielern, die eine Farbsehschwäche haben: Die Farben seien auch für sie vorbildlich gewählt, so dass es keine Unterscheidungsprobleme gab.



Vor Spielbeginn muss man sich natürlich die **Anleitung** durchlesen, und die hat es ein wenig in sich: Sie ist zwar **vorbildlich strukturiert**, aber die Vielzahl von Aktionen bringt auch eine **umfangreiche Symbolik** mit sich. Diese alle zu überblicken und zu behalten ist zunächst etwas ermüdend, aber wenn man mit dem Spiel beginnt, erkennt man bereits nach kurzer Zeit: da passt alles.

Die **Symbolsprache** ist derart klasse, dass man nicht nur während des Spiels gut geführt wird, sondern auch mit der Erfahrung nur einer Partie in Folgepartien das Spiel neuen Spielern in nicht mehr als 15 Minuten erklären kann. In etwa so lange dauert aber auch der Aufbau, denn jede Menge Material will am An-

fang hierhin und dahin gelegt werden. Wie gesagt: Die obige Beschreibung gibt den **Spielablauf nur rudimentär** wieder, und ich habe vielerlei Dinge weggelassen, wie beispielsweise das Einsammeln und Erfüllen von Aufträgen, die Existenz unterschiedlicher Waren und deren Lagerung bzw. den **genauen Opfervorgang** oder auch **Schriftrollen** sowie die Bestimmung, ob das eigene Herz „so leicht wie eine Feder“ ist.

Dennoch ist "Men-Nefer" kein kompliziertes Spiel – es lässt sich mit Erfahrung in Windeseile erklären, wozu natürlich auch beiträgt, dass es **nur 3 Aktionen** gibt: Männchen anstellen, Männchen die entsprechende Aktion machen lassen und neues Aktionsplättchen nehmen. Die **Komplexität** und eine zunächst hohe, dann aber schnell fallende Einstiegschürde entstehen vielmehr daraus, dass einen das Spiel mit Möglichkeiten erschlägt – mache ich dies oder das? Was scheint ertragreicher? Soll ich ein Aktionsplättchen nehmen, das mir eine gute Aktion bringt? Oder ein etwas weniger gut passendes, das aber gleich noch etwas Nahrung in Form eines Fisches mitbringt? Was machen vielleicht die anderen, wo stelle ich mich billiger an? Soll ich eine Aktionsmöglichkeit voll ausbauen? Oder soll ich eher diversifizieren

Fortsetzung von „Men-Nefer“

und opportunistisch das tun, was mir gerade in den Schoß fällt? Beides sind gangbare Wege, und ich habe Mitspieler mit beiden Vorgehensweisen gewinnen gesehen.

An manchen Stellen schien uns das Spiel jedoch ein bisschen unnötig **überkonstruiert** zu sein: Da wollen zum Beispiel eine große und drei kleine Pyramiden gebaut werden, wobei beide Arten unterschiedliche Bauvoraussetzungen haben und auch unterschiedlich Siegpunkte abwerfen. Hierbei empfanden wir die für die kleinen Pyramiden benötigten Horusaugen unnötig und den Siegpunktertrag geringer und insbesondere weniger planbar als beim Bau der großen Pyramide, weswegen die kleinen Pyramiden in meinen Runden meist ein Schattendasein fristeten.



Verzichtbar schien uns auch die **Hieroglyphenleiste** auf den Spielerplänen – hier gibt es Boni, wenn die genommenen Aktionsplättchen bestimmten Voraussetzungen entsprechen. Tut

nicht weh, aber wirkte etwas „too much“, ebenso wie die **Pergamentrollen** und deren gegebenenfalls zusammenpassende (oder auch nicht) Halbbilder, die übrigens das einzige Element waren, wo wir uns eindeutiger und weniger verspielte Grafiken gewünscht hätten.

Unter dem Strich bleibt jedoch ein **Expertenspiel**, das in meinen Runden jederzeit gut ankam und für das ich auch immer Mitspieler fand, weswegen ich den beiliegenden Solo-Modus nicht ausprobiert habe.

Es hat zwar etwas **weniger Interaktion**, als ich mir wünschen würde, allerdings entstehen trotz leichter Kettenzugeritis dennoch gefühlt **kaum Wartezeiten**, denn in Teilen sind die Aktionen der Mitspieler doch wichtig für mich. Und außerdem beschäftigt das Durchdenken der eigenen Optionen durchaus umfangreich, so dass während der Mitspielerzüge nur selten Langeweile aufkommt. Damit katapultiert sich „Men-Nefer“ zwar nicht unter meine absoluten Lieblingsspiele, aber unter den aktuell sehr beliebten Multiplayer-Solitär-Spielen sticht es für mich dann doch angenehm heraus.

Zudem ergibt sich insgesamt ein **recht positives Spielgefühl**: Während man in anderen Spielen bisweilen mehr den Mangel verwaltet,

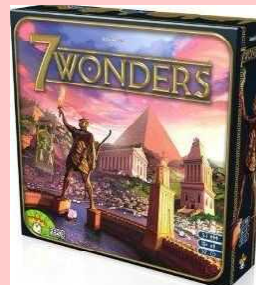


ist „Men-Nefer“ eher ein **Spiel der Möglichkeiten**. Natürlich fehlt hier oder da mal die ein oder andere Voraussetzung für das Durchführen einer Aktion und man muss ein wenig knobeln, wie man sich diese schafft, aber meist hat man doch die Qual der Wahl aus mehreren Möglichkeiten, und die einzelnen Aktionen sind durchaus **belohnend**.

Daher lautet mein Fazit: Wer auf **opulent ausgestattete Expertenspiele** steht, der sollte sich „Men-Nefer unbedingt“ einmal ansehen.

Michael Andersch

Game News - Wertung



7 Wonders
Historienfilm
Regie: Antoine Bauza
Repos Prod. 2010
Dauer: 60 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

Im Jahre 2010 sorgte ein Streifen für Furore, der danach viele Fortsetzungen, Adaptionen, Sequels und Spin-Offs, aber auch für viele Nachahmer sorgte. Antoine Bauza's „7 Wonders“, der uns die Entwicklungsgeschichte mehrerer Völker zeigt, besticht nämlich durch eine originelle Darstellung der Tätigkeiten der einzelnen Kulturen gezeigt, die Handlungsstreifen verlaufen vielmehr parallel. Ist ja auch logisch, denn die Entwick-



lung der Römer, Griechen, Ägypter etc. passiert ja auch nebeneinander, gleichzeitig, sich häufig überschneidend. Dies lässt nur wenig Zeit für Leerlauf und sorgt für ein intensives, immersives Filmvergnügen, das zurecht vielfach ausgezeichnet wurde. Prädikat: wertvoll!

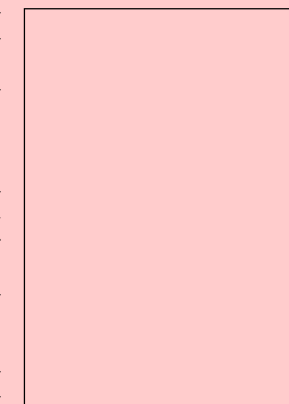


Ritter der Knobelrunde

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

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



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