

# SPUKABEND IM TRAUNERHOF !!!

Halloweenfest der Gruselritter am Mittwoch, 5. Nov. 2014!



267. Ausg. 30. Okt. '14  
Auflage 100 Stück (!!!)  
23. Jg., Abo 15 Euro



## Game News - Traun Eigenreportage

An alle Kürbisschnitzer,

Halloween kann man sich mittlerweile ja wirklich nicht mehr entziehen.

Allein in Traun kann man zu diesem Anlass Parties in blauen Höhlen besuchen, der Hexe Lilith beim Üben für die Zauberprüfung helfen oder sogar Bier verkosten - natürlich nur dunkles.

Wir wollen uns ja aber auch gar nicht dem Phänomen verschließen, schließlich haben die Halloween Abende bei uns auch schon Tradition.

Gelegenheit euer gruseliges Gesicht zu zeigen habt ihr am 5. November ab 18:30

Uhr in den unheiligen Hallen des Traunerhofs.

Unsere Gruselrunde zur Geisterstunde beginnt im Gespensterturm mit einem ausgiebigen Test, wer trotz all der Geister, Geister, Schatzsuchmeister wird, bevor wir uns mit einem gewagten Doodle Jump vor den bunten Manno Monstern retten.

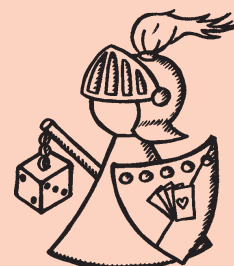
Verkleidung erwünscht!



HÄGAR  
DER SCHRECKLICHE



## ritter der knobelrunde



### Neues vom Trauner Spielekreis

#### Knobelpreis 2014

Jetzt wird's ernst! Bei der Vorauswahl haben sich drei eindeutige Favoriten herauskristallisiert, welche die Nominierten zum Knobelpreis 2014 darstellen. Dass sich der Geschmack der „Ritter der Knobelrunde“ mit den Vorlieben der gesamten Szene deckt, beweist ein Blick auf den Deutschen Spielepreis. Unsere drei Nominierten belegen nämlich auch dort die 3 Stockerplätze. Und hier nun die drei Titel, die es beim nächsten Spieleabend am 5. November zu wählen gilt:

Concordia  
Istanbul  
Russian Railroads

#### Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter [traunerhof@traunerhof.at](mailto:traunerhof@traunerhof.at) ist diesmal Sonntag, der 9. November 2014 bis spätestens 12:00 Uhr.

#### „À la carte“-Preis 2014

Hier die genaue Reihenfolge:

1. Abluxxen (Ravensburger)
2. Love Letter (Pegasus)
3. Ugo! (Playthisone)
4. Port Royal (Pegasus)
5. Kashgar (Kosmos)
6. Skull King (Schmidt)
7. Parade (Schmidt)
8. SOS Titanic (Ludonaute)
9. Fungi (Pegasus)
10. Koryo (Moonster G.)

#### Spieletage des Landes Oberösterreich 2014

Jaaaaaaaa! Endlich-nach zwei laaangen Jahren Pause - gibt es sie wieder: Die beliebten Spieletage des Landes Oberösterreich im Linzer Ursulinenhof. Der Termin ist vom

#### Donnerstag, den 20. bis

Donntag, den 23. November 2014, jeweils von 10:00 bis 18:00 Uhr Neben einigen Fachtagungen und Workshop sind für uns Hardcore-Spieler vor allem der Flohmarkt (Samstag und Sonntag), sowie die „Lange Nacht der Spiele“ von Samstag auf Sonntag von Interesse. Nähere Informationen bei Peter Hojdar vom Landesjugendreferat. Auch ein neuer Spielerratgeber mit 33 empfehlenswerten Spieleneuheiten („Spiel mit! 2014“), an dem euer Chefredakteur maßgeblich beteiligt war, wird erscheinen.

#### Zwischenwertung bei den Knobelrittern

1. Prinz Reinhold	260,5
2. König Franky	223
3. Herzog Gerhard	212,5
4. Knappe Jakob F.	134
5. Herzog Udo	128
6. Earl Oliver K.	113
7. Earl Johannes	104
8. Graf Thomas L.	89,5
9. Lady Nicole	87,5

# Game News - Kinderspiel

Wie jedes Jahr geht es Ende Oktober um Geister, Gespenster und Spukgestalten. Da behauptete noch jemand, Halloween hätte bei uns keine Tradition. Auch bei nachfolgenden Spiel müssen wir uns mit störenden Geistern rum-ärgern...



**Titel: Geister, Geister, Schatzsuchmeister**

**Art des Spiels: Kooperationspiel**

**Spielauteur: Brian Yu**

**Verlag: Mattel Spiele**

**Jahrgang: 2014**

**Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler**

**Alter: ab 8 Jahren**

**Dauer: 30 bis 45 Minuten**

**Preis: ca. Euro 29,-**

**Auszeichnung: Kinderspiel des Jahres 2014**

## Einleitung

"Geister, Geister, Schatzsuchmeister!" ist ein Teamspiel, in dem alle zusammen ein Geisterhaus durchsuchen müssen, um darin acht Juwelen zu finden und zu bergen, bevor sich der Spuk dort allzu sehr ausbreitet.



## Spielbeschreibung

Auf dem **Spielplan** ist ein Haus mit diversen Räumen abgebildet, von denen vier bereits von einem Geist bewohnt werden. Wer an der Reihe ist, bestimmt mit dem **Würfel** seine Zugweite. Ist das Ergebnis keine 6, muss zuvor noch eine **Karte** aufgedeckt werden, welche festlegt, in welchen weiteren Raum

ein **Geist** gesetzt wird. Beendet man seine Bewegung in einem Raum mit Geist, darf man versuchen, diesen zu bekämpfen. Ob man dabei erfolgreich ist oder nicht, entscheidet ebenfalls ein Würfel.

Befindet sich in einem Raum ein **Juwel**, so darf man diesen in seinen Rucksack stecken. Dort verbleibt er, bis er aus dem Haus getragen wurde, wobei man nie mehr als einen Juwel transportieren kann.

Im Lauf des Spiels vermehren sich die Geister. Befinden sich irgendwann drei von ihnen in einem Raum, verwandelt sich dieser in einen Spukraum, was durch eine rote **Spukfigur** dargestellt wird. Aus einem solchen Raum kann man Juwelen nicht mehr ab-

transportieren, ehe das Zimmer nicht vom Spuk befreit wurde, was ebenfalls per Würfel passiert. Allerdings muss man sich für die Spukbekämpfung mindestens zu zweit im Raum befinden.

Wenn alle Schätze aus dem Haus getragen wurden, bevor es in sechs Räumen spukt, so haben alle gemeinsam das Spiel gewonnen. Schaffen die Spieler das nicht rechtzeitig oder stehen alle Spielerfiguren mit Juwel in einem Spukraum, so haben sie ebenfalls verloren, weil sie diese Räume nicht mehr verlassen können.

## Fazit

Während man Mattel in letzter Zeit eher mit abstrakten Spielen in Verbindung bringt, versucht sich der Verlag seit Herbst 2013 wieder auf dem Sektor der themenbezogenen Brettspiele. Ob ihm mit Geister, Geister, Schatzsuchmeister! ein guter Wiedereinstieg gelungen ist?

Zumindest vom Material in diesem Spiel sind Kinder sofort begeistert, denn aus der Schachtel lachen einem eine Menge kleiner Geister und etwas größerer Spukgestalten

## Fortsetzung von „Geister, Geister, Schatzsuchmeister!“

entgegen. Auch die Spielfiguren, in deren Rucksäcke man die Juwelenchips stecken kann, wissen zu gefallen. Vor dem Losspielen muss man sich dann aber doch noch etwas gedulden, denn einige Seiten hat die Spielregel schon vorzuweisen. Zwar ist sie lückenlos und mit genügend Beispielen versehen, aber nicht ganz optimal geschrieben. Wäre sie etwas strukturierter gehalten, würde einem dies das spätere Nachschlagen um einiges erleichtern.

Während die Cover-Grafik eher auf ein Kinderspiel schließen lässt, befindet sich in der Schachtel ein Familienspiel, was auch der korrekt gewählten Altersangabe auf der Schachtel entspricht. Der Spielablauf von Geister, Geister, Schatzsuchmeister! in der Grundvariante ist sehr einfach. Zudem ist die Chance, eine Partie zu gewinnen, recht hoch, so lange man nicht zu zweit spielt.

In der Fortgeschrittenvariante sieht die Sache aber ganz anders aus. In meinen unzähligen 2er-Partien konnte ich kein einziges Spiel gewinnen, wohingegen die Chancen zu viert deutlich besser liegen. Natürlich hängt auch hier viel vom Glück ab: Wie lange muss man suchen, bis man die 1 findet? Oder wie oft wird eine 6 gewürfelt, die als einzige Zahl den Spuk im Haus nicht vorantreibt. Bzw. bringt das häufige Würfeln einer 1 die Spieler



auch nicht so richtig vorwärts. Entscheidend ist auf alle Fälle, stets dafür zu sorgen, die Geisterschwemme einzudämmen. Man sollte also jede Möglichkeit, Geister zu vertreiben nutzen. Aber auch hier mischt sich Fortuna ins Geschehen ein und entscheidet, ob einem das Würfelglück hold ist oder nicht.

Insgesamt ist Geister, Geister, Schatzsuchmeister! ein gutes Familienspiel, dem allerdings ein bisschen mehr redaktionelle Arbeit gut getan hätte, denn je nach Besetzung wirkt das Spiel mal mehr, mal weniger ausgewogen. Auch ist der Sprung vom Einsteigerspiel zu radikal geworden. Während man das eine recht einfach gewinnt, scheint es, also ob das andere zu zweit kaum und zu dritt auch nur mit viel Glück zu gewinnen ist.

Aus diesem Grund habe ich zwar viele spannende Partien erlebt, habe aber auch Kinder gesehen, die nach unzähligen Fortgeschrittenpartien ohne Erfolg frustriert waren, das Einsteigerspiel aufgrund seiner Einfachheit aber auch nicht mehr spielen wollten. Schade, dass der Verlag das in seinen Testspielen nicht ge-

merkt und die Fortgeschrittenregeln nicht entsprechend angepasst hat. Deshalb haben wir die Regeln irgendwann selbst dahingehend abgewandelt, dass wir entweder die Karte "Ziehe drei und mische danach" aus dem Spiel genommen haben oder die Juwelenmarker offen auf den Spielplan gelegt haben oder die verschlossenen Türen weggelassen haben. Man sollte diese drei Möglichkeiten nicht kombinieren, sonst wird es wieder zu einfach, aber jede für sich erhöht die Gewinnchancen ein wenig, was letztendlich zu vielen weiteren spannenden und gern gespielten Partien geführt hat.

Im Spiel für **Fortgeschrittene** wird der Schwierigkeitsgrad durch mehrere Komponenten gesteigert:

Erstens müssen die Schätze in der richtigen Reihenfolge aus dem Haus getragen werden (also zuerst Juwel 1 usw.). Da sie aber verdeckt in den Räumen liegen, muss man erst nach den richtigen Juwelen suchen.

Des Weiteren kommen zusätzliche Karten ins Spiel. Durch sie werden plötzlich Türen geschlossen und damit

**Fortsetzung von  
„Geister, Geister,  
Schatzsuchmeister!“**

die kurzen Wege in oder aus den Räumen versperrt. Oder es erscheinen in einem Spielzug gleich mehrere Geister auf einmal im Haus.

Zu guter Letzt sind auch noch zwei weitere Mischkarten im Spiel, so dass gleiche Räume in kürzeren Abfolgen mit Geistern besetzt werden, woraus folgt, dass diese auch schneller zur Spukzone werden können.



Game News-Wertung:



*Sandra  
Lemberger*



**HALL  
OF  
GAME**

Ganz an der Spitze das gewohnte Bild: ABLUXXEN lächelt von oben auf die Konkurrenz herab. Aber nicht mehr lange! Aber nicht etwa, weil es seine Fans verliert, sondern weil es bald in unsere „Hall of Games“ aufsteigen wird. Wenn nicht schon nächstes Mal, dann mit Sicherheit im Dezember.

Dahinter hat sich FIVE CROWNS wieder an die 2. Stelle gesetzt. An dritter Position jedoch ein Neueinsteiger: ISTANBUL will nach der Kennerspiel-Jury auch die Knobellritter erobern. An vierter Stelle ex aequo ein Mix aus alt (PAPUA und LA CITTÁ) und neu (CONCORDIA). Nicht mehr in den punkte-trächtigen Rängen befinden sich MAGE KNIGHT (7.), PORT ROYAL (8.), BRÜGGE, RUSSIAN RAILROADS und GANG OF FOUR (gleichauf 9.), sowie ganz unten in der Wertung LINQ und CAMEL UP (12.). Hinausgefallen ist überraschenderweise HANABI. Das Spiel des Jahres 2013 hat anscheinend zu wenig Anhänger bei den Knobellrittern.

„Die Ritter der Knobelrunde“ scheinen sich ohne hin eher wenig an die Empfehlungen der Jury „Spiel des Jahres“ zu richten, denn das letzte lorbeerbekranzte Spiel, das es auch in unsere Ruhmeshalle schaffte, war DOMINION (2009!!!). Die drei Spiele, die für den Knobelpreis 2014 nominiert wurden, befinden sich hingegen - logischerweise - alle in der Wertung: ISTANBUL, CONCORDIA und RUSSIAN RAILROADS. Wer es wohl schaffen wird?

Ach ja, einen Neuvorschlag gibt es auch: SULTANIYA von Charles Chevallier (Bombyx Spiele).

Wertung:

1. Abluxxen	7/+ 15/-0/22/ =
2. Five Crowns	4/+ 10/-0/14/ +
3. Istanbul	*4/+ 9/-0/13/ +
4. Papua	6/+ 7/-1/12/ -
La Città	6/+ 6/-0/12/ -
Concordia	*3/+ 9/-0/12/+
7. Mage Knight	3/+ 6/-0/ 9/ -
8. Port Royal	2/+ 7/-1/ 8/ -
9. Brügge	3/+ 3/-0/ 6/ -
Russian Railroads	2/+ 5/-1/ 6/ -
Gang of Four	*3/+ 3/-0/ 6/+
12. Linq	2/+ 3/-1/ 4/ -
Camel Up	2/+ 2/-0/ 4/ -

Vorschläge: Sultaniya (2 x),

**Game News - Spielekritik**

Im nachfolgenden Spiel kommen zwar keine Geister, Gespenster oder andere Spukgestalten vor, zu Halloween verkleiden sich die Kinder (und zunehmend nicht nur sie) aber gerne in furchterregende Monster...



Titel: **Manno Monster**  
Art des Spiels: **rasantes Knobelspiel**  
Autor: **Marco Taubner**  
Verlag: **Kosmos Spiele**  
Jahrgang: **2013**  
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 8 Jahren**  
Dauer: **ca. 25 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 19,-**

Wenn ich das bloß gewusst hätte, wären mir ein paar schlaflose Nächte, in denen ich mich zitternd unter der Bettdecke verkrochen hatte, sowie ein paar Albträume erspart geblieben. Die Monster, die ich mir unter meinem Bett oder im Schrank vorgestellt hatte, haben nämlich keine scharfen Zähne, blutunterlaufene Augen, hässliche Fratzen und furchterregende Krallen. Sie schauen in Wirklichkeit ganz possierlich aus, und

überhaupt nicht furchteinflößend.

Sechs verschiedene **Monster** treffen wir bei "Manno Monster": gelbe stärkere Muskelmonster und gelbe dünnere Kuschelmonster, rote beleibtere Schnauzmonster und rote schlankere Miezemonster, blaue fette Klopsmonster und blaue dürre Glubschmonster. Oder vereinfacht ausgedrückt: breite und schmale Monster in den Farben gelb, rot und blau.

Jeder Spieler erhält einen eigenen Satz an **Monsterplättchen**, auf denen die besagten Monster je fünf Mal auf den Vorder- und Rückseiten vorkommen, und zwar derart, dass auf einem Plättchen stets zwei verschiedene Monster abgebildet sind. Für jede mögliche Kombination ergibt dies insgesamt 15 Plättchen.

**Aufgabenkarten** geben vor, was auf den Vorderseiten zu sehen sein soll. Dies können Mindestanforderungen sein (z.B. mindestens 3 blaue breite Monster, 2 rote schmale Monster, 4 breite gelbe Monster und 1 schmales blaues Monster), exakte Mengenangaben (genau 5 schmale Monster egal welcher Farbe, 4 rote breite Monster, etc.), aber auch Bedingungen, wie

wir sie noch aus dem Mathe-Unterricht kennen: gleich oft, größer als, und ähnliches. Manche Aufgabenkarten beziehen sich auf Monsterarten, also entweder auf ihre Form oder ihre Farbe, und/oder vermischen unterschiedliche Bedingungen. Auf jeden Fall müssen mit sämtlichen Monsterplättchen stets alle Aufgabenstellungen einer Karte erfüllt werden.

Zum Lösen einer Aufgabe hat man aber nicht ewig Zeit. Alle Spieler versuchen nämlich gleichzeitig, durch Umdrehen und Suchen der passenden Monster, die Anforderungen der aktuellen Aufgabenkarte zu erfüllen. Wer es zuerst schafft, schnappt sich die **Sanduhr** und dreht sie um. Nun haben alle anderen Spieler nur mehr bis zum Ablauf der Sanduhr Zeit, um ebenfalls fertig zu werden. Der zweit-schnellste Spieler greift nach der großen Monster-Figur, der Drittschnellste nach der mittleren, und der viertschnellste Spieler nimmt sich noch die kleine Figur.



## Fortsetzung von „Manno Monster“

Nach einer Überprüfung, ob alles richtig gelöst wurde, erhalten die erfolgreichen Spieler eine Belohnung in Form von Edelstein-artigen **Monster-Popeln**, wobei deren Werte von den davor geschnappten Monster-Figuren abhängen. Je schneller man war, umso wertvoller der Popel. Die Spieler stecken die erhaltenen Popel in ihre eigene **Schatztruhe**. Nach neun Runden werden diese geöffnet. Es gewinnt natürlich der Spieler mit den insgesamt wertvollsten Monster-Popeln.

Die Idee mit den beidseitig bedruckten Plättchen ist nicht neu. Schon bei "Safari Tours" (Ravensburger 1998) mussten damit Aufgabenkarten erfüllt werden, und die Maulwurf-Figuren aus "Buddel-Company" (ebenfalls Ravensburger 2005) mit ihren verschiedenfarbigen Seiten sind nur eine Weiterentwicklung desselben Spielmechanismus.

Bei den genannten Spielen gibt es aber nur eine gemeinsame Auslage von 15 Plättchen. Jeder hat dort seine eigene, verdeckt gehaltene Aufgabe, deren geforderte Bedingungen mit genau drei Wendungen hergestellt werden muss. Bei "Manno Monster" treten die Spieler hingegen in einen **direkten Wettstreit** gegeneinander an. Somit haben wir es hier mit einer **Knobelaufgabe unter Zeitdruck** à la "Uluru" oder "U-

bongo" zu tun.

Grundsätzlich gibt es drei Vorgehensweisen. Entweder man versucht auf gut **Glück** möglichst schnell die Aufgabe zu lösen, was sich durch hektisches Wenden der Plättchen manifestiert. Besonders bei den einfacheren Aufgaben ist rasantes, temporeiches Dahinwerfen oft die bessere Option.



Wer sich allerdings merkt, was sich auf den Rückseiten aller Plättchen befindet, kann sich unnötigen Stress ersparen. Ein gutes **Gedächtnis** ermöglicht es, gezielt nur bestimmte Plättchen umzudrehen. Wenn man sich alle Monster gut eingepägt hat, genügen wenige Handgriffe, um etwa den verflixten fünften blauen Dickwanst zu finden, ohne dass man zum wiederholten Male Plättchen hin- und wieder zurückdreht.

Bei den schwierigeren Aufgaben sind aber vor allem **logisches Denken** und geplantes Vorgehen gefragt. Da gilt es, schon vorher zu analysieren, wie man die Aufgabe am besten löst. Oft gibt es nämlich nur eine einzige Lösung, und da muss jedes Plättchen auf der richtigen Seite liegen. Speziell die Aufgaben von Le-

vel 4 und 5 können ganz schön knifflig sein, bei denen man seine grauen Zellen auf Hochtouren bringen muss.

Für ein lockeres Spielchen für Spieler ab dem unteren Altersempfehlung von acht Jahren, bei dem lediglich die eher einfachen Aufgabenkarten der Level 1 und 2 verwendet werden, geht die **kindliche Aufmachung** mit den knuddeligen Monstern in Ordnung. Das knallharte, anspruchsvolle Konkurrenzspiel, welches die höheren, schweren Level bieten, hätte aber ein anderes Outfit verdient. Das Material ist zwar reichhaltig und schön gestaltet, spricht aber eben - zusammen mit dem Spieletitel - nur die **Zielgruppe Familien** an. Das finde ich schade, denn wer die bei "Manno Monster" gebotenen kniffligen Denksportaufgaben liebt und mit Zeitdruck gut umgehen kann, wird wegen der Optik kaum zu dieser Spieleschachtel greifen.



## Game News - Wertung



## Game News - Kinderspiel

Jetzt aber zurück zu richtigem Spuk, so mit allem, was uns ordentlich zum Gruseln bringt und uns Gänsehaut beschert...



Titel: **Gruselrunde zur Geisterstunde**  
Art des Spiels: **Merkspiel**  
Autor: **Kai Haferkamp**  
Verlag: **Ravensburger**  
Jahrgang: **2014**  
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 5 Jahren**  
Dauer: **20 bis 25 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 29,-**

Eine Gruselparty! In der Villa Schauerstein findet nicht bloß ein Tanz der Vampire statt, es haben sich noch viel mehr schaurige, furchterregende Gestalten eingefunden. Ein Werwolf, ein Vampir, ein buckliger Butler, ein Skelett, eine Riesenschlange, ein Kopfloser, ein Geist, eine Mumie, eine Hexe und eine Ritterrüstung: Sie alle geben sich ein monsternmäßiges Stelldichein in den uralten Gemäuern.

Wo genau sich aber diese Monster in der Gruselvilla aufhalten, ist von außen nicht auszumachen. Verlängerte **Schieber** führen seitlich durch enge Öffnungen von außen in das Gebäude. Welche Kreatur

sich jeweils am anderen Ende befindet, darüber kann man lediglich mutmaßen. Auch in der Villa selbst verbergen die Monster ihr furchteinflößendes Antlitz scheuhinter Mauervorsprüngen.

Hier kommen die Kinder ins Spiel, deren Aufgabe es ist, die richtigen **Gruselgestalten** hervorzulocken. **Steinteufel** auf dem Dach geben vor, welche Monster sich verabreden haben. Wer an der Reihe ist, schiebt jene Schieber, von denen er glaubt, dass es die richtigen seien, in die Villa und wirft einen Blick in das schaurige Innere. Nur wenn er dabei alle gesuchten Gruselgestalten zu sehen bekommt, erhält er als Belohnung einen **Gruselchip**.

Danach werden die Steinteufel auf dem Dach bewegt, wodurch sich die Herausforderung ändert, und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran. Das Spiel endet, sobald ein Spieler eine bestimmte Anzahl an Gruselchips gewinnen konnte.

Das Auffälligste an "Gruselrunde zur Geisterstunde" ist sicherlich die riesige Gruselvilla. Fix fertig aufgebaut hat die Kartonvilla eine beachtliche Größe mit der Grundfläche einer großen Ravensbur-



ger-Schachtel und einer Höhe von 23 cm! Da leuchten nicht nur die Kinderaugen! Doch nicht nur die Fülle des **Spielmaterials** beeindruckt, alles ist auch sehr gut durchdacht. Die Schieber etwa gleiten unter dem Fußboden in den Vertiefungen des Schachteleinsatzes, was Verrutschen verhindert. Die Vertiefungen sind zudem von vorne nach hinten leicht versetzt, sodass man auch Gestalten in den hinteren Schlitzen erkennen kann. Das Guckloch an der Hausvorderseite besitzt eine Abdeckung. Das Tüpfelchen auf dem i ist aber die Flackerlicht-Lampe (Batterien inklusive!), die das Innere auf Knopfdruck in gruselig grünlich-flackerndes Licht hüllt.

Die Spielregel bietet drei verschiedene Varianten an. Im **Einstiegsspiel** kommen nur 8 der 10 Gruselgestalten zum Einsatz, was das Merken einfacher macht. Außerdem spielen nur zwei Steinteufel mit, sodass in einem Spielzug bloß zwei Figuren richtig erraten werden müssen. Nachdem bereits drei gewonnene Belohnungschips für den Spielesieg reichen, dauert eine Partie höchstens eine Viertelstunde. Deshalb eignet es sich zwar gut zum "Warmgruseln", also zum Kennenlernen der Spielmechanismen, für ein richtiges Spiel ist es aber doch zu

## Fortsetzung von „Gruselrunde zur Geisterstunde“

leicht, selbst für Kinder im angegebenen Mindestalter.

Im **Hauptspiel** ("für Unerschrockene") werden alle 10 Gruselgestalten und alle drei Steinteufel verwendet. Außerdem kommen auch die Tipp-Chips ins Spiel. Sobald der aktive Spieler die seiner Meinung nach richtigen Schieber hineingeschoben hat, dürfen seine Mitspieler tippen, ob er alle gesuchten Gruselgestalten gefunden hat. Dazu nimmt er den entsprechenden Tipp-Chip in

die geschlossene Faust: Entweder den grünen für "richtig" oder den roten für "falsch". Hat der aktive Spieler keinen Fehler gemacht, kassiert er 2 Grusel-chips, die Mitspieler mit grünen Tipp-Chips erhalten noch je einen. Liegt er jedoch daneben, erhalten nur die Mitspieler mit rotem Tipp-Chip 1 Gruselchip. Mir gefällt, dass bei dieser Variante alle Spieler ins Geschehen eingebunden sind. Mit der Anzahl der zu sammelnden Gruselchips lässt sich auch die Spieldauer gut festlegen.

Die **Variante für Profis** schließlich heißt "Grusel-Schummeln". Jeder erhält zu Beginn 9 Gruselchips, die er versucht, im Laufe des Spiels als erster loszuwerden. Beim Blick in die Villa muss der aktive Spieler nicht die Anzahl richtiger Gruselgestalten nennen, sondern kann auch schummeln. Nun geben alle

Mitspieler einen Tipp ab, ob er die richtige Anzahl ansagt. Stimmen alle für "richtig", darf der aktive Spieler Gruselchips entsprechend seiner Ansage abgeben, und seine Behauptung wird nicht kontrolliert. Stimmt mindestens ein Spieler für "falsch", dürfen alle Zweifler einen Kontrollblick ins Innere werfen. Hat der ak-



tive Spieler geschummelt, bekommt er von jedem Zweifler einen Gruselchip, anderenfalls darf er Chips entsprechend seiner Ansage an die Zweifler verteilen.

Ich muss allerdings zugeben, dass ich die letzte Variante selbst noch nicht ausprobiert habe. Sie ist nämlich erst ab 8 Jahren empfohlen, und dafür ist mein 6-jähriger Sohn Alexander Leon doch noch etwas zu klein. Ein wenig hatte ich anfangs auch Bedenken, ob das **Merkspiel** an sich mit der Qualität des Spielmaterials mithalten könne. Lediglich 10 Gestalten an stets gleich bleibender Position klingt auf den ersten Blick nicht wirklich herausfordernd. Noch dazu da jeder vor dem eigentlichen Spiel in die Gruselvilla mit allen Gestalten hineinsehen darf. In der Praxis ist es dann aber gar nicht so einfach, sich alles einzuprägen, was durch

das schummrige Licht noch erschwert wird. Erst nach ein paar Runden merkt man sich allmählich, wer sich hinter welchem Mauervorsprung versteckt. Der **Schwierigkeitsgrad** ist deshalb meiner Meinung nach **gut gewählt** worden.

Bei Kindern funktioniert das optische Gedächtnis meist deutlich besser als bei Erwachsenen, sodass sie hier gegenüber den Älteren ihren Vorteil ausspielen können. Somit kann man "Gruselrunde zur Geisterstunde" auch gute **Familienspiel-Tauglichkeit** bescheinigen, bei der sich die Größeren richtig anstrengen und konzentrieren müssen, um mithalten zu können.

"Gruselrunde zur Geisterstunde" ist somit nicht nur ein richtiger Hingucker, sondern auch ein interessantes, bestens funktionierendes Merkspiel. Die anhaltende Be-"geist"-erung von Klein-Alex beweist es.

*Willy*

**Wertung:**



## Game News - Kinderspiel

**Und noch ein Spiel, bei dem Wesen in einer Welt zwischen irdischem Leben und dem Jenseits nicht zur Ruhe kommen, und dann nichts Besseres zu tun haben, als uns arme Sterbliche zu erschrecken...**



**Titel: Gespenter-turm**  
Art des Spiels: **Memo-Spiel**  
Spieleautor: **Heinz Meister**  
Verlag: **Amigo Spiele**  
Jahrgang: **2013**  
Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**  
Alter: **ab 5 Jahren**  
Dauer: **ca. 20 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 15,-**

Die Uhr auf dem alten Turm von Schloss Schauerstein schlägt gerade 10 mal. Seltsame Geräusche und gruseliges Jammern, das einen die Nackenhaare aufstellen lässt, sind zu vernehmen. Es sind die Gespenterkinder, die nach dem Abendessen noch um den großen Gespenter-turm herum spuken dürfen. Es sind aber nur mere 2 Stunden bis Mitternacht. Bis zur Geisterstunde müssen die Junggeister aber ins Bett gebracht werden, damit die erwachsenen Gespenter ungestört weiter spuken können.

Die Aufgabe für die Kinder lautet deshalb: Alle Gespenterkinder zu finden und pünktlich ins Bett zu schicken. Sie kommen auf 24 Gespenterkärtchen vor (je drei in acht verschiedenen Farben), die verdeckt rund um den Spielplan ausgelegt werden. Wer an der Reihe ist, deckt

ein Kärtchen auf und lässt es aufgedeckt liegen. Auch der nächste Spieler deckt ein Kärtchen auf. Liegen nun zwei Gespenterkärtchen mit unterschiedlichen Farben auf, werden beide Kärtchen wieder umgedreht, und der große Zeiger der Turmuhr muss um 5 Minuten vorgestellt werden.

Sind es jedoch zwei Kärtchen derselben Farbe, hat der nächste Spieler die Möglichkeit, ein drittes Kärtchen aufzudecken. Schafft er es, damit auch das dritte Kärtchen derselben Farbe zu finden, sozusagen alle drei Kinder einer Gespenterfamilie, legt er die Kärtchen gestapelt in das farbgleiche Zimmer des Turmes. Anderenfalls müssen die Kärtchen wieder umgedreht werden, und die Zeit rückt erneut um 5 Minuten vor.

Wenn es den Kindern

gelingt, bis spätestens zwölf Uhr alle 24 Gespenterkinder in ihre Zimmer zu bringen, haben sie gemeinsam gewonnen. Spuken jedoch nach Ablauf der Zeit noch ein paar Gespenterkinder um den Turm herum, haben sie das Spiel leider verloren.

"Gespenter-turm" ist somit ein klassisches **Memo-Spiel** mit der kleinen Abweichung, dass jeweils Drillinge gefunden werden müssen. Wolfgang Panning hat so was ähnliches schon vor mehr als 10 Jahren mit seinem Spiel "Freche Frösche" probiert, hier ist dies aber wesentlich eleganter und für Kinder einfacher gelöst worden. Das liegt vielleicht daran, dass "Gespenter-turm" weniger kompetitiv ist, und die Kinder beim neuen Spiel gemeinsam vorgehen. Gegenseitige Hilfe ist gefragt, und wenn die Aufgabe



## Fortsetzung von „Gespenterturm“

schließlich rechtzeitig geschaffen wird, kann gemeinsam gejubelt werden.

Aus objektivem Erwachsenen-Standpunkt gesehen lässt sich das Spiel - methodisches Vorgehen vorausgesetzt - mit höchsten elf Fehlversuchen, also noch vor 22:55 Uhr schaffen. Kinder gehen aber meist nicht so gezielt vor, machen dies aber mit einem ausgezeichneten, den Eltern überlegenen, optischen Gedächtnis wett.

Die grafische Gestaltung von Doris Matthäus finde ich auch sehr gelungen, das Spiel selbst macht den Kindern

sichtlich Spaß. Es können durchaus schon jüngere Kinder mitmachen (mein vierjähriger Alexander spielt "Gespenterturm" mit Begeisterung), lediglich bei der Uhr brauchen auch Sechsjährige noch etwas Hilfe von älteren Kindern oder Erwachsenen. Was will man von einem Kinderspiel mehr verlangen?

*Maily*

Wertung:



## ABLUXXEN ist das Spiel der Spiele 2014

Zugegeben, die Nachricht ist nicht ganz druckfrisch. Irgendwie ist sich die Meldung der Entscheidung der Wiener Spieleakademie für die heurigen Preisträger - immerhin schon am 30. Juni veröffentlicht! - in keiner vorherigen Ausgabe ausgegangen. Aber als Österreicher muss ich das auf jeden Fall noch nachtragen. Besser spät als nie!

Die Auszeichnung der Akademie wird heuer insgesamt bereits zum 14. Mal durchgeführt. Den diesjährigen Hauptpreis - das „Spiel der Spiele“ - räumte das Kartenspiel **ABLUXXEN** von Wolfgang Kramer & Michael Kiesling (Ravensburger Spiele) ab.

Zusätzlich wurde der "Sonderpreis Kleinkinderspiele" vergeben, den **Raben stapeln** von Paul Kappler (Drei Hasen in der Abendsonne) erhielt. Auszeichnungen in weiteren Kategorien:

Spiele Hit für Familien:  
**Camel Up** (Pegasus)  
**Tortuga** (Queen Games)  
**Voll Schaf** (Huch! & friends)

Spiele Hit mit Freunden:  
**Blood Bound** (Heidelberger)  
**Concept** (Repos/Asmodee)

**Norderwind** (Kosmos)

Spiele Hit für Kinder:  
**Flizz & Miez** (Stadlbauer)  
**Geisterei** (Drei Magier)  
**Hetzen nach Schätzen** (Haba)  
**Speed Cups** (Amigo Spiele)

Spiele Hit für Experten:  
**Caverna** (Lookout Games)  
**Russian Railroads** (Hans im Glück)

„Griffin Scroll 2014“:

Der Griffin Scroll präsentiert Spiele aus den Fantasy- und Science-Fiction Bereich, die sich durch einfache Regeln und besondere Stimmung hervorheben, eben ausgezeichnete Fantasy!

**Krosmaster Arena** (Pegasus)  
**Star Wars - Am Rande des Imperiums** (Heidelberger Spieleverlag)

## Game News - Spielekritik

Okay, okay, ich geb's ja zu: Das nachfolgende Spiel hat mit Halloween nicht viel am Hut. Es kommen weder Geister, noch Gespenster, Spukgestalten, Skelette, Hexen, ja nicht mal irgendwelche Monster darin vor. Aber Angie hat die Rezi nun mal fertig, und vom Thema her passt das Spiel kaum irgendwo dazu...



seinem Doodler ganz nach oben zu schaffen.

### Aufbau

Auf einer schiefen Ebene werden 8 längliche Tafeln mit unterschiedlich ange-

ordneten grünen Plattformen in beliebiger Reihenfolge aufgelegt. Jede zweite Tafel wird mit einem zufällig gezogenen Powerplättchen (werden später noch erklärt) ausgestattet. Man schnappt sich noch eine Doodlertafel und einen Doodlerstein. Das Rennen kann beginnen!

**Titel: Doodle Jump**  
Art des Spiels: **Würfel- und Laufspiel**

Spielauteur: **Max Kirps**  
Verlag: **Ravensburger**  
Jahrgang: **2013**  
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 8 Jahren**  
Dauer: **ca. 30 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 20,-**

### Einleitung

Wer kennt das Spiel nicht? Du? Wieso? Hast du etwa kein Smartphone? Doch? Na, dann lad es halt runter!

Die meisten von uns kennen dieses Plattformhüpfspiel in digitaler Version. Es war das meistverkaufte Smartphone-Spiel vor "Angry Birds". Dieses Brettspiel hat nun die Idee des von Plattform zu Plattform hüpfenden Doodlers von digital auf analog übertragen. Das Ziel dabei ist, es als erster mit

formen sind für ihn erreichbar. Diese kann er aber nur dann anvisieren, wenn ein Teil der Würfel die Zahl der anvisierten Plattform ergibt (z.B.: Die Zahl der Plattform 5 kann mit den Würfeln 2 und 3 gebildet werden). Der Doodler darf auf die Plattform hüpfen. Die dafür verwendeten Würfel kommen aus dem Spiel.

### 2. Xtrawürfel einsetzen:

Zeigt der Xtrawürfel 1 oder 2 Augen, wird er wie ein normaler Würfel verwendet. Bei dem Symbol „verschieben“, darf eine beliebige der 8 Tafeln um eine Position nach rechts oder links verschoben werden. Zeigt er das Symbol „heraus nehmen“, wird eine der Tafeln entfernt und oben wieder angelegt. Beim Symbol „nochmal würfeln“ dürfen alle noch nicht benutzten Würfel noch einmal geworfen werden. Nach Verwendung des Xtrawürfels kommt dieser aus dem Spiel.

### Ablauf

Gewürfelt wird zunächst mit 6 Würfeln. Dieser Wurf wird nun eingesetzt, um (1.) auf eine darüber oder daneben liegende Plattform zu springen, oder (2.) den Xtrawürfel einsetzen zu können oder - wenn beides nicht geht - (3.) abzustürzen.

1. **Sprung** auf eine darüber oder daneben liegende Plattform:

Nur die direkt an den Doodler angrenzenden Platt-



### Fortsetzung von „Doodle Jump“

Nach jeder dieser Aktionen entscheidet der Spieler, ob er freiwillig aufhören möchte oder mit den noch nicht benutzten Würfeln erneut würfelt und weiterspielt. Wenn er dann allerdings nicht springen oder den Xtrawürfel einsetzen kann, dann stürzt sein Doodler ab.

### 3. Absturz:

Der Doodler fällt gerade nach unten auf die nächste leere Plattform. Gibt es keine, muss er von ganz unten wieder beginnen.

Um das Spiel noch ein wenig peppiger zu machen, gibt es noch ein paar **Besonderheiten**: So ist etwa das **Schubsen** erlaubt: Springt dein Doodler auf die Plattform eines anderen, schubst du diesen von der Plattform runter und er stürzt ab. Für noch mehr Abwechslung sorgen zudem die sogenannten **"Powerplättchen"**. Landet man auf einem Powerplättchen, nimmt man es an sich und setzt es entweder sofort ein, wenn es einen Blitz zeigt oder irgendwann in seinen nächsten Zügen, wenn es einen Doodler zeigt. Diese Plättchen verhelfen einem zu „kostenlosen“ Springen auf andere Plattformen oder verhindern einen Absturz. Nach der Verwendung eines Powerplättchens kommt dieses aus dem Spiel. Als Variante können geübte Doodler zusätzlich noch Profiplättchen einsetzen, die z.B. das Abschließen anderer Doodler ermöglichen.



### Spielende

Sieger ist derjenige, der zuerst die oberste Ebene erreicht hat. Die anderen Spieler können nach Belieben noch den Zweit- und/oder Drittplatzierten ausspielen. Einer Revanche-Partie steht allerdings auch nichts im Wege.

### Fazit

Bei "Doodle Jump" dominiert eindeutig das Würfelglück. Taktische Überlegungen bringen einen hier nicht weiter. Es ist ein Familienspiel, das auch für jüngere Kinder (mit ein bisschen Hilfe) schon geeignet ist und durch den „3D-Effekt“ immer wieder zum Spielen motiviert. Denn gerade zu viert ist es ein lustiges kurzweiliges Spiel, das ständig irgendjemand geschubst wird, fällt, sich ärgert und versucht, den Schubser wieder zu erreichen und ihn zum Absturz zu bringen. Meine „Testspieler“ holten es immer wieder mal für eine schnelle Runde hervor!

## Angie

### Game News - Wertung



### Notenskala

Die Anzahl der Schilde verrät die Qualität des Spiels innerhalb der Zielgruppe.

★★★★ Spitze!

★★★★ sehr gut

★★★ gutes Spiel

★★ so lala

★ schwach



**Gruselfilm**  
**Deutschland 2014**  
**Regie: Guido Hoffmann**  
**Drei Magier Filme**  
**Dauer: ca. 15 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, am Donnerstag vor dem Spieleabend.  
 © 2014 by Game News  
 Alle Rechte vorbehalten.

## Film-Tipp des Monats

In Kinderfilmen sind der Phantasie ja keine Grenzen gesetzt: Sprechende Tiere, kuschelige Monster, etc. Guido Hoffmann, Sohn des bekannten, leider schon verstorbenen Regisseurs Rudi Hoffmann, widmet sich in seinem „Geister-Ei“ der Frage, wie Geister zu ihrem Nachwuchs gelangen. Ganz einfach: Sie legen Eier, sogenannte „Geister-Eier“. Leider muss jedes Ei erst noch vom Nest in das Spuk-schloss gebracht werden, was natürlich behutsam und mit höchster Vorsicht geschehen muss.



Die Art und Weise, wie dies geschieht, kommt bei den Kleinen sehr gut an. Zusammen mit einer hervorragenden künstlerischen Inszenierung verdient der Streifen für Kinder ab 5 Jahren unbedingt das Prädikat: Sehr empfehlenswert!



## Ritter der Knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1992, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:  
 \* Monatliche Spielereffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. Mittwoch im Monat)  
 \* Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren  
 \* Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (Game News) für Mitglieder  
 \* Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")  
 \* Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener Spielefest, ...)

- \* Entwicklung neuer Spielideen
- \* Eigene Homepage im Internet: [www.knobelritter.at](http://www.knobelritter.at)
- \* Game News online als pdf-File
- \* Spielebestellservice für die Mitglieder
- \* auch in **facebook** vertreten

