

HEXEN, GEISTER UND DÄMONEN!

Gruseliger Halloween-Abend in Traun am 2. Nov. '16! (S. 1)



291. Ausg. 27. Okt. '16
Auflage 100 Stück (!!!)
25. Jg., Abo 15 Euro



Nominierungen für Knobelpreis 2016

Die Knobelfritter haben sich entschieden. Aus der Vielzahl guter taktischer Spiele dieses Jahres haben sie die ihrer Meinung nach besten 3 Spiele für den Knobelpreis nominiert. Am 2. November stimmen sie dann über den Gewinner ab. Zur Wahl stehen:

- **7 Wonders Duel**
- **Codenames**
- **Steam Time**

Game News - Eigenreportage

Liebe Verkleidungskünstler,

Wir sind ja daran gewohnt, dass sich im Herbst die Blätter rot färben. Dass das neuerdings auch für die Boulevard-Blätter zutrifft, die ihrer Berichterstattung einen blutroten Anstrich verpassen, nur weil ein fragwürdiger amerikanischer Trend zeitlich auf eine von ebendort importierte Tradition trifft, verwirrt den vernunftbegabten Leser doch ein wenig.

Entgegen dem unüberhörbaren Rauschen im Blätterwald halten sich die Auftritte von Horrorclowns in unseren Breiten jedoch in sehr überschaubaren Gren-

zen. Soll uns natürlich recht sein, so können wir uns auf die vergnüglicheren Themen rund um Halloween konzentrieren.

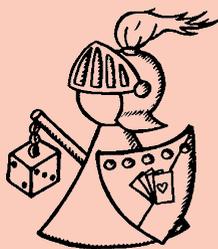
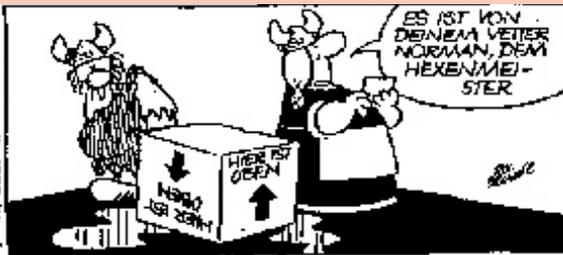
Wir betreten also durch die „**Portale von Molthar**“ Fantasygefilde, ziehen den Hexenbesen-Lieferdienst „**Broom Service**“ hoch, nehmen Kontakt mit einem Geist auf, um das „**Mysterium**“ seines Ablebens aufzuklären und versuchen auszuknobeln welche Zaubersprüche uns zur Verfügung stehen, damit nicht der falsche Spruch „**Simsala... Bumm?**“ macht.

Wer mag darf gerne in Verkleidung am 2. November um 18:30 Uhr im Traunerhof erscheinen, nur bitte nicht als Clown ;)

Oliver

HÄGAR

DER SCHRECKLICHE



Ritter der Knobelrunde

Neues vom Trauner

Spielekreis

Spieletage d. Landes OÖ

3. bis 6. November 2016

Vom Donnerstag, den 3. November bis zum Sonntag, den 6. November finden im Kulturzentrum Linz Landstraße (Ursulinenhof) heuer endlich wieder die Spieletage des Landes Oberösterreich statt. Das Landesjugendreferat bietet ein tolles Rahmenprogramm mit Turnieren, verschiedenen Workshops, Bastel- und Musikspielen, einer Ludothek mit einer Riesenauswahl an Spielen für jede Zielgruppe, u. v. m. Höhepunkt - zumindest für mich - ist die „Lange Nacht der Spiele“ am Samstag, den 5. November 2016 ab 20:00 Uhr mit „open end“.

Spiel mit!“ 2016

Anlässlich der Spieletage gibt das Landesjugendreferat auch wieder einen kleinen Spielerratgeber heraus: „Spiel mit!“ mit 33 Spieleempfehlungen für jedes Alter und jede Zielgruppe. Die Aufgabe Eures Chefredakteurs war es auch heuer wieder, bei der Auswahl der Spiele mit Rat und Tat zu helfen, und alle Spielebeschreibungen zu verfassen. Auf der Facebook-Seite der Knobelritter werde ich in den folgenden Wochen alle Spiele vorstellen.

Klubmeisterschaft 2016

Die Klubmeisterschaft der Knobelritter findet heuer am **7. Jänner 2016** statt. Das Meisterschaftsspiel wird dann jenes Spiel sein, das den Knobelpreis 2016 erhält. Aufgrund der 3 Nominierungen - 7 Wonders Duel, Codenames und Steam Time - könnte es zu einem ungewohnten Meisterschaftsformat kommen.

Zwischenwertung

Zwei punkterelevante Spieleabende vor Jahresende sieht die aktuelle Wertung so aus:

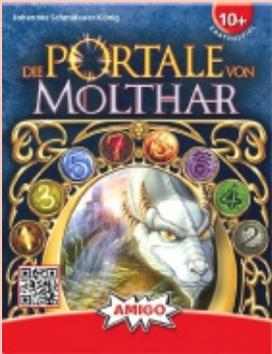
1. Prinz Franky	214
2. König Reinhold	198
Herzog Gerhard	198
4. Knappe Roland	158
5. Zofe Michaela	152
6. Earl Johannes	135
7. Marquis Christoph	122
8. Marquis Udo	116,5
9. Earl Oliver K.	91
10. Herzog Jakob	85
11. Königin Ute	70
12. Prinzessin Nicole	59
13. Sir Gerfried	50
Graf Thomas L.	50
14. Earl Andreas H.	48,5
15. Baron Daniel W.	42,5
16. Knappe Uwe	37
17. Lady Zdenka	33
Ritter Stephan	32

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 6. November 2016.

Game News - Spielkritik

So ganz passt das folgende Spiel ja nicht zu Halloween, aber einige der darin vorkommenden Wesen sind dann doch nicht so fehl am Platz....



Art: Kartenspiel
Autor: Johannes Schmidauer-König
Verlag: Amigo Spiele
Jahrgang: 2015
für 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Preis: ca. Euro 12,-

Molthar? Nie gehört, und auch meine üblichen Informationsquellen spucken mir bloß Ergebnisse zu Molthor - irgendetwas aus "World of Warcraft" - aus. Hmm, mysteriös. Wir werden versuchen, dieses Geheimnis in dieser Rezension zu lüften.

Jedenfalls sollen wir uns laut Spielgeschichte des neuesten Spiel aus dem Hause Amigo dorthin begeben, magische Perlen sammeln und fantastische Wesen an uns binden, um unsere Macht zu stärken. Denn nur derjenige, der zwölf Machtpunkte errungen hat, könne sich der Prophezeiung als würdig erweisen und der wahre Ausgewählte sein.

Bei genauerer Betrachtung entpuppt sich das Spiel aber als weit weniger mystisch als es die Hintergrundstory vermuten ließe. Im Grunde genommen ist "Die Portale von Molthar" nämlich ein **Kartenspiel**, denn sowohl die "magischen Perlen" als auch die "fantastischen Wesen" kommen auf Spielkarten vor.

Die **Perlenkarten** weisen Werte von "1" bis "8" auf, jeder Wert kommt sieben Mal vor. Anfangs werden vier Karten offen ausgelegt, die restlichen Karten bilden einen verdeckten Stapel. Auch die **Charakterkarten** werden gemischt, zwei Karten von diesem separaten Stapel werden offen in die Tischmitte ausgelegt. Zum Abschluss der Spielvorbereitung erhält jeder noch ein eigenes Spielerportal, welches ihm Platz für zwei Charakterkarten bietet.

Neben einer Abbildung sind auf jeder Charakterkarte verschiedene Dinge angegeben. Die Zahlen am oberen Rand geben an, **welche Perlenkarten** benötigt werden, um sie zu aktivieren. Am unteren Rand sind die **Machtpunkte** vermerkt, die sie einem Spieler nach erfolgreicher Aktivierung einbringen. Zusätzlich besitzen manche Charakterkarten **besondere Fähigkeiten**, welche entweder einmalig sofort nach dem Aktivieren aus-

geführt werden (rot) oder ab sofort dauerhaft zur Verfügung stehen (blau).

Wer am Zug ist, darf **drei Aktionen** ausführen. Dabei stehen ihm folgende Aktionsmöglichkeiten zur Auswahl:

A) 1 Perlenkarte nehmen (entweder von der offenen Auslage oder vom verdeckten Stapel)

B) alle vier offenen Perlenkarten entfernen und ersetzen

C) 1 Charakterkarte auf sein Portal legen

D) 1 Charakter aktivieren, indem er die dafür erforderlichen Perlenkarten abgibt.

Sobald ein Spieler durch seine aktivierten Charaktere **12 oder mehr Machtpunkte** erreicht, wird die aktuelle Spielrunde noch fertig gespielt. Anschließend ist jeder Spieler noch einmal am Zug. Gewinner ist schließlich der Spieler mit den meisten Machtpunkten.

Der **Spielablauf ist recht simpel und logisch**, und erlaubt einen schnellen Einstieg ins Spiel. Es geht grundsätzlich darum, passende Perlenkarten für ins eigene Portal platzierte Charakterkarten zu sammeln. Hier kommt naturgemäß eine **gehörige Portion Glück** in Spiel, denn ob die richtigen Charakterkarten auftauchen, ob günstige

Fortsetzung von "Die Portale von Molthar"

Perlenkarten ausliegen oder nachgezogen werden, unterliegt größtenteils dem Zufall. Einzig mit der Aktion B lässt sich die Wahrscheinlichkeit etwas erhöhen, was allerdings den Verlust einer wertvollen Aktion bedeutet.

Planloses Sammeln und Horten von Perlenkarten auf Vorrat wird übrigens durch ein **Handkartenlimit** ein Riegel vorgeschoben, weshalb man doch einigermaßen gezielt vorgehen sollte. Hingegen darf man ohne weiteres eine neue Charakterkarte nehmen, auch wenn beide Plätze schon belegt sind. Man wirft halt vorher eine der beiden Karten auf den Ablagestapel, um Platz für den neuen Charakter zu schaffen. Dies kann sich manchmal als durchaus sinnvoll erweisen.

Die Varianz erfährt "Die Portale von Molthar" aber durch die **verschiedenen Fähigkeiten der Charaktere**. Zwar bringt ungefähr ein Drittel der Charakterkarten "nur" Machtpunkte, ein paar weitere Karten steuern zusätzlich noch 1 oder 2 Diamanten bei. Diese **Diamanten** (man verwendet dafür die Rückseite der Charakterkarten des Nachziehstapels) können eingesetzt werden, um den Wert einer Perlenkarte aus der Hand um 1 zu erhöhen, eine recht hilfreiche Funktion, um einen fehlenden Wert zu erhalten.

Mehr als die Hälfte der Charakterkarten verfügt jedoch noch über eine **spezielle Fähigkeit**. Alle möglichen Fähigkeiten aufzulisten, würde den Rahmen einer normalen Rezension sprengen, weshalb ich mich auf die Erklärung der wichtigsten Fähigkeiten beschränke. Bei den **roten Fähigkeiten** - diese müssen sofort ausgeführt werden - stechen jene hervor, welche zusätzliche Aktionen verschaffen, den Diebstahl einer Perlenkarte aus der



Hand eines Mitspielers erlauben oder den Abwurf einer Charakterkarten vom Portal eines Mitspielers erzwingen, sowie die beiden Karten, welche auch von den benachbarten Mitspielern erfüllt werden können, solange sie sich auf dem Portal befinden. Generell kann man feststellen, dass mit diesen roten Fähigkeiten die Interaktion zwischen den Spielern verstärkt wird.

Die **blauen Fähigkeiten** wiederum dienen hauptsächlich dazu, sich für den Rest des Spiels ein **permanentes Vorteil** zu verschaffen. Die meisten davon stellen eine bestimmte Perlenkarte dar, welche ab sofort einmal pro Runde für die Aktivie-

rung einer Charakterkarte verwendet werden können. Andere erhöhen das Handkartenlimit, erlauben einen Blick auf die oberste Karte des Charakterkarten-Nachziehstapels, oder ermöglichen sonstige Manipulationen der Perlen- oder Charakterkarten. Für Abwechslung und immer wieder anders verlaufende Partien ist also auf jeden Fall gesorgt.

Mit den Fähigkeiten kommt auch etwas Taktik ins Spiel. Wem es gelingt, neue Charakterkarten passend zu seinen bereits vorhandenen zu sammeln, alles geschickt aufeinander abzustimmen, die Fähigkeiten seiner Charaktere klug zu nutzen, erhöht damit die Chancen auf einen Erfolg. Insgesamt ergibt dies trotz des vorhandenen Zufalls ein relativ **ausgeglichenes Verhältnis von Glück und Taktik**.

Der Großteil meiner Partien verlief denkbar knapp. Meist war es spannend bis zum Schluss, was für eine **gutes Austarieren der Kosten und Nutzen** jeder Karte spricht. Als klassisches Beispiel möchte ich eine Karte anführen, die recht teuer ist (man benötigt die Perlenkarten 4, 5, 6, 7 und 8!), aber ab ihrer Aktivierung eine zusätzliche Aktion pro Runde bringt. Früh erfüllt, kann sie sehr mächtig sein und das Spiel entscheiden, aber Garantie gibt es dafür nicht.

Le

Fortsetzung von "Die Portale von Molthar"

ediglich eine Charakterkarte erscheint mir persönlich als zu schwach. Die erforderlichen Perlenkarten (1, 1, 1 und 1) sind sehr schwierig zu sammeln, noch dazu weil ja für die 1er keine Diamanten eingesetzt werden können, womit ihr Nutzen - eine Joker-Perlenkarte - in fast allen unseren Partie zu spät zur Geltung kam. Zu allem Überdruß ist die Karte selbst nicht einmal einen einzigen Machtpunkt wert.

Was hat dies alles nun aber mit Portalen zu tun? Nun, die Portale führen zu **verschiedenen Fantasy-Welten**, deshalb finden wir auf den Charakterkarten auch die Personen und Wesen daraus. Ich möchte nur



ein paar Charaktere erwähnen: Twiddledee und Twiddlelum, sowie der verrückte Hutmacher (Alice im Wunderland), Peter Pan, Tinkerbelle und Captain Hook (Nimmerland), Rotkäppchen, Hänsel & Gretel, die sieben Zwerge, der gestiefelte Kater (Grimm's Märchen), Gandalf, Frodo und Bilbo (Mittelerde) u.v.m. Es macht Spaß herauszufinden, woher die einzelnen Charaktere stammen.

Bleibt nur mehr ein Rätsel offen: Was hat das Ganze mit Molthar zu tun? Nun, durch meinen guten Draht zum Spieleautor (Johannes Schmidauer-König ist Mitglied unserer "Ritter der Knobelrunde") erfuhr ich die Geschichte: Bei den Testspielen im Amigo-Verlag

war anfangs nur von Portalen die Rede. Irgendwann bürgerte es sich ein, dabei den Namen des Chefredakteurs Uwe Mölter anzuhängen. Aus diesem Gebrauchstitel "Portale von Mölter" entwickelten sich dann "Die Portale von Molthar". Geheimnis gelüftet.

Möly

Game News-
Wertung



HALL OF GAME

Das kommt davon, wenn man

einmal die Deadline so weit überschritten hat, dass die Game News erst lange nach dem angekündigten Spieleabend erscheint. Jetzt habe ich doch tatsächlich in der September-Ausgabe die neueste Wertung vom Oktober abgedruckt. Wirkt sich beim Voting - Gott sein Dank! - nicht negativ aus, da ich aktuelle Stimmzettel ausgelegt habe. Aber es ist halt ein wenig durcheinander geraten. Damit die September-Wertung doch irgendwo erscheint, hole ich sie heirmit nach, wenn auch unkommentiert (hat ja auch wenig Sinn, Bemerkungen zu Trends und Entwicklungen zu machen, welche bereits veraltet sind. Nur das Wichtigste: VIENNA hat im September den Aufstieg in die „Hall of Games“ geschafft, CODENAMES stand (und steht noch immer

an der Spitze. Rausgefallen sind mangels Stimmen LEO MUSS ZUM FRISEUR und TERRA MYSTICA, dafür wurden gleich 3 Spiele vorgeschlagen: AGENT UNDERCOVER, EL GAUCHO und SHAKESPEARE. Ab November sollte wieder alles in normalen Bahnen verlaufen. Hoffentlich...

Wertung:

1. Codenames	8/+17/-0/25/ =
2. VIENNA	4/+12/-0/16/ ++
3. Orléans	5/+ 9/-0/14/ -
4. Portale von Molthar	3/+ 8/-0/11/ +
5. Sushi Go!	2/+ 8/-1/ 9/ +
6. Viticulture	3/+ 3/-1/ 5/ +
Witches	2/+ 3/-0/ 5/ +
8. Burgen v. Burg. Karten	1/+ 2/-0/ 3/ +
Chimera	*3/+ 0/-0/ 3/ +
Isle of Skye	*2/+ 1/-0/ 3/ +
11. Mage Knight	0/+ 1/-0/ 1/ +
12. Leo muss zum Friseur	0/+ 0/-0/ 0/ --
Terra Mystica	0/+ 0/-0/ 0/ --

Vorschläge: Agent Undercover (1 x), El Gaucho, Shakespeare (je 2 x)

Game News - Spielekritik

Was darf bei Halloween auf keinen Fall fehlen? Richtig: Hexen! Na, da habe ich ja genau das richtige Spiel dafür, noch dazu ein prämiertes, von einem österreichischen Autorenduo...



Titel: Broom Service
Karten-Stichspiel
von **Andreas Pelikan**
& **Alexander Pfister**
Verlag: **alea Spiele**
Jahrgang: **2015**
für **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 20 Minuten**
Preis: **ca. Euro 33,90**

Irgendwie erinnert mich dies an meine Kindheit, als ich mit den Nachbarkindern etwa "Räuber und Gendarm" gespielt habe: "Ich spiele den Polizisten" - "Nein, ich bin jetzt der Polizist!" - "Nein, ich will der Polizist sein!". Nicht selten hat dieser Disput mit Tränen oder blauen Flecken geendet.

So lautete meine Einleitung zum Spiel "Wie verhext", welches vor ein paar Jahren bei alea Spiele herausgebracht wurde. Praktisch, wenn ich diese einleitenden Worte nun wieder verwenden kann und mir einmal nichts Neues einfallen lassen muss. Das Spiel "Broom Service" ver-

wendet nämlich die gleichen Grundmechanismen, ja eigentlich wurde der Spielablauf nur geringfügig geändert und das Spiel nur um einen Spielplan und ein paar zusätzlichen Elementen erweitert.

Während wir bei "Wie verhext!" lediglich verhexte Zutaten sammelten und daraus magische Tränke brauten, kommt bei "Broom Service" noch deren **Auslieferung zu den Zaubertürmen** hinzu. Die wichtigste Änderung zum Original bildet daher auch der beidseitig bedruckte Spielplan, der verschiedene Landschaften - Heiden, Wälder, Hügel und Berge - zeigt. Der ganze Spielplan ist von Burgen nur so übersät. Einige stehen in den Landschaften, andere an der Grenze zwischen zwei oder drei Gebieten. Die Farbe jedes Turmes gibt an, welche Art von Trank dort erwünscht wird (orange, grün oder violett), im zugehörigen Wappen stehen schließlich die Siegpunkte, die wir bei erfolgreicher Lieferung erhalten.

Die **Rollenkarten** - das Herzstück des Spiels - gibt es gottlob immer noch, allerdings wurde die Anzahl der unterschiedlichen Karten - trotz zusätzlicher Transport-Aufgabe - von 12 auf 10 reduziert. Die Aufgabenverteilung hat sich



dementsprechend natürlich etwas geändert. Natürlich brauchen wir nach wie vor unsere **Gehilfen**, um die Zutaten für unsere Tränke zu erhalten. So beschäftigen wir einen Kräutersammler (für den grünen Trank), einen Wurzelsammler (orange) und einen Früchtesammler (violett).

Für die Lieferung zuständig sind wiederum die **4 Hexen**: Heidehexe, Waldhexe, Hügelhexe und Berghexe, die in das entsprechende Gebiet fliegen und - mit ausreichender Courage - auch ausliefern können. Die **beiden Druiden** hingegen sind nicht mobil, sondern können nur die Tränke abliefern, wo sie sich gerade aufhalten: Der Taldruide lediglich in Heiden oder Wäldern, der Gipfeldruide nur in Hügeln oder Bergen.

Bleibt noch eine Rolle übrig: Die **Wetterfee**. Sie ist dafür verantwortlich, die Wolken zu vertreiben, welche das Überfliegen eines Gebietes behindern. Allerdings benötigt sie dafür die erforderliche Anzahl an Zauberstäben. Vertriebene Wolken bringen beim Spielende - je nach insgesamt erzielten Blitzen - noch zusätzliche Siegpunkte.

Jetzt wird es aber Zeit, den genauen **Spielablauf** zu erörtern. In jedem der

Fortsetzung von "Broom Service"

sieben Durchgänge wird zuerst eine **Ereigniskarte** aufgedeckt, welche spezielle Regeln für den folgenden Durchgang festlegen. Danach werden von einem neutralen Satz Rollenkarten je nach Spielerzahl eine bestimmte Anzahl Karten aufgedeckt. Dies sind die **"verwünschten Rollen"**, welche den Spielern in diesem Durchgang nur unter erschwerten Bedingungen (Punkteverlust) zur Verfügung stehen. Schließlich wählt jeder Spieler noch für den Durchgang **vier Rollenkarten** (im Normalfall) aus.

Erst danach folgt das **Ausspielen der Karten**. Der Startspieler spielt eine seiner Rollenkarten aus. Dabei hat er die Wahl, die Rolle "mutig" oder "feige" zu spielen. "Mutig" bedeutet, dass er beabsichtigt, die stärkere Funktion der Rolle zu nutzen. Ist er hingegen "feige", nutzt er sofort den schwächeren Effekt. Reihum sagen die Mitspieler anschließend entweder "weiter", wenn sie die entsprechende Rollenkarte nicht auf der Hand halten. Anderenfalls müssen sie sich ebenfalls entscheiden, ob sie "mutig" oder doch lieber "feige" sind.

Sicher würde jeder lieber den stärkeren Effekt einer Rolle nutzen, so könnte beispielsweise eine "mutige" Waldhexe nicht nur in ein Waldfeld hineinfliegen, sondern dort auch einen Trank

ausliefern und entsprechend Siegpunkte erhalten. Es kann aber leider nur eine einzige "mutige" Waldhexe geben! Nur der letzte mutige Spieler in der Runde darf den stärkeren Effekt tatsächlich ausführen, alle anderen mutigen Spieler zuvor gehen komplett leer aus. Hätten diese sich doch nur besser mit der "feigen" Aktion - im Falle der Waldhexe eben bloß die Bewegung auf ein Waldfeld - zufriedener gegeben.



Der letzte Mutige ist der Ausspieler der nächsten Runde. Ein Durchgang geht so lange, bis alle Handkarten gespielt wurden. Nach sieben Durchgängen endet das Spiel. In einer Schlusswertung erhalten alle Spieler noch Punkte für die von ihnen vertrieben Wolken, sowie für verbliebene Ressourcen. Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Auch wenn es überhaupt nicht danach aussieht: "Broom Service" ist **eigentlich ein Stichspiel!** Schon beim Vorgänger "Wie verhext!" wurde dieser Umstand mit einem originellen Mechanismus und zahlreichen Zutaten hervorragend kaschiert. Mit dem zusätzlichen Spielplan und weite-

ren Elementen, wie Wolken, Ereigniskarten, etc., käme niemand drauf, es mit einem Stichspiel zu verbinden.

Das **Kernelement** ist nach wie vor **die Kartenphase**, die grundsätzlich schon bei der Wahl der Rollenkarten beginnt, deren Spannung aber anhält, bis auch die letzte Karte ausgespielt wurde. Es herrscht - um es im Kartenspieljargon auszudrücken - ja **Bedienpflicht**, das heißt, dass eine ausgespielte Rollenkarte nach-einander auch von jedem nachfolgenden Spieler ausgespielt werden muss, so er die Karte auf der Hand hält. Der Reiz liegt in der zumeist **kniffligen Entscheidung**, ob man die stärkere, aber risikoreichere Aktionsmöglichkeit der Rollenkarte wählt, oder die sichere, aber wesentlich schwächere Aktion. Dementsprechend agiert man entweder "mutig" oder "feige". Diese Terminologie finde ich übrigens eine eindeutige Verbesserung zum alten "Wie verhext!", in dem sich die Spieler entweder - wie in der Einleitung beschrieben - die Rollen streitig machten ("ICH bin die Hexe!") oder klein beigaben ("So sei es!").

Bei vielen Kartenspielen hat der Spieler, der zuletzt dran ist (im Tarock nennen wir dies "die Rückhand"), einen leichten Vorteil, da er sieht, was alles bereits ausgespielt wurde. Doch in keinem ist dies so

Fortsetzung von "Broom Service"

ausgeprägt wie hier. Er kann völlig gefahrlos die mutige Aktion wählen, wenn er die ausgespielte Rollenkarte besitzt, während alle Spieler vor ihm zittern müssen. Zum Ausgleich wird der Spieler, der zuletzt "mutig" war, zum Ausspieler der nächsten Runde.

Da es keinen gemischten Kartenstapel gibt, könnte man meinen, "Broom Service" besäße keinen Glücksfaktor. Dies ist jedoch ein **Trugschluss**. Sicher, zum größten Teil haben die Spieler ihr Schicksal selbst in der Hand, schon durch die Wahl der Rollenkarten. Auch kommt es eher auf Intuition an. Also darauf, zu erahnen, was die Mitspieler wohl brauchen könnten, weshalb stets ein Blick auf deren Vorrat und deren Position auf dem Spielbrett sinnvoll ist.

Doch auch die Reihenfolge der gespielten Karten ist entscheidend. So kann auch beste Vorausplanung nicht verhindern, dass man beispielsweise durch einen Mitspieler zu früh gezwungen wird, sich in ein Feld hinein zubewegen, obwohl man noch nicht die dafür passenden Zutaten sammeln konnte. Der Einfluss des Einzelnen kann manchmal **erstaunlich gering** sein, da zu viele Unsicherheitsfaktoren für ungünstige oder auch glückliche Konstellationen sorgen können.

Dabei

hängt der Einfluss nur bedingt von der **Spielerzahl** ab. Bei weniger als 5 Spielern werden nämlich zu Beginn - je nach Spielerzahl - 1 bis 3 "verwunschene Rollen" aufgedeckt. Will man so eine ausspielen, müssen 3 Siegpunkte abgegeben werden. Durch diese elegante Art der Verknappung wird es auch spannend, wenn nicht in Vollbesetzung gespielt wird. Für meinen Geschmack dauert es zu fünf ohnehin zu lange, während bei lediglich 2 Spielern zu wenig los ist. Die ideale Spielerzahl liegt daher meiner Meinung nach bei 3 bis 4 Spielern.

Die neuen Elemente - Spielplan, Zaubertürme, Wolken, Ereigniskarten - **verändern das Spielgefühl nicht** grundsätzlich, fügen sich aber gut ein und sorgen für etwas mehr Varianz im Spielgeschehen. Es gibt nun sogar verschiedene Strategien, oder besser gesagt: Möglichkeiten, an Siegpunkte zu gelangen. So können beispielsweise Wolken ganz schön lukrativ sein, wenn man sich darauf konzentriert. Bei den Ereigniskarten gilt es hingegen, kurzfristig und flexibel zu reagieren, um die Vorteile genießen bzw. eventuelle Nachteile abwenden zu können.

Wem dies alles noch immer zu wenig Abwechslung bietet, der kann noch die eine oder andere **Variante** hinzunehmen, die dem Spiel beigelegt sind. Da kommen noch Sturmwolken,

Bergplättchen mit Amuletten, Waldplättchen und Hügelplättchen hinzu, sodass - zusammen mit den beiden unterschiedlichen Spielplänen - stets eine neue Ausgangssituation geschaffen werden kann. Wieder- und Langspielreiz betrachte ich aufgrund dessen recht hoch.



Obwohl "Broom Service" von der Jury zum "Kenner-spiel des Jahres 2015" gekürt wurde, ist es ganz sicher kein Strategiespiel. Man kann es am ehesten als ein etwas anspruchsvolleres Familienspiel bezeichnen. Wahre Spielexperten und Vielspieler empfinden die Kluft zwischen Planung und Ergebnis indes meist zu hoch. Ich persönlich habe aber gegen eine Partie ab und zu nichts einzuwenden.

Mealy



Game News - Spielekritik

Halloween - Geisterzeit! Aber warum spuken Geister eigentlich herum, wo sie doch die ewige Ruhe finden sollten? Vielleicht, um den Lebenden noch irgendetwas Wichtiges mitzuteilen. Wie zum Beispiel jene Person, die sie ins Jenseits befördert hat...



Titel: Mysterium
Art: Kooperationspiel
von Oleksandr Nevskiy
& Oleg Sidorenko
Verlag: Libellud
Vertrieb: Asmodée
Jahrgang: 2015
für 3 bis 7 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 60 Minuten
Preis: Euro 38,90

Irgendwas ist anders. Ungewohnt. Ich "spüre" mich nicht mehr. Schweben, gleite dahin. Unaufhaltsam dem weißen, verheißungsvollen Licht entgegen. Es verspricht Ruhe. Ewigen Frieden...

Doch halt! Da stimmt was nicht. Ich dürfte gar nicht hier sein. Meine Zeit ist noch nicht gekommen. Und ich bin auch nicht freiwillig hier. Da war noch etwas. Wenn ich nur wüsste was. Alles ist so vage, so nebulös. Ich glaube jedoch, ... ja, ich bin mir sogar sicher: Ich

bin ermordet worden. Aber wie? Wo? Und von wem?

Allmählich kommen mir ein paar Erinnerungsfetzen in den Sinn. War es die Näherin? Sie hielt im Schuppen einen schweren Hammer in der Hand. Oder der Koch? Hat er mich in der Bibliothek nicht mit einem Revolver bedroht? Und der General hat mir im Weinkeller ein Glas angeboten, welches seltsam nach Mandeln geschmeckt hat. War's also er? Ach, wenn ich mich doch erinnern könnte...

Nein! Ich kann noch nicht gehen! Ich muss das jetzt aufklären. Ich werde nicht länger ruhen, bis ich das Geheimnis um meinen Tod gelüftet habe. Hoffentlich findet sich jemand, der mir auch in meinem momentanen Zustand dabei helfen kann...

Das ist so in etwa die Hintergrundgeschichte zu "Mysterium". Nach mehreren übernatürlichen Vorkommnissen finden sich einige Spiritisten im ehrwürdigen Herrenhaus des Grafen von Warwick ein, um mit dem gerade verstorbenen Hausdiener in Kontakt zu treten. Während mehrerer Séancen versucht der Geist



den anwesenden Spiritisten einige Verdächtige samt der möglichen Tatorte und der vermeintlichen Tatwaffen zu kommunizieren. Wenn es den Spiritisten am Ende gelingt, den wahren Täter zu identifizieren, gewinnen alle Spieler gemeinsam.

Täter, Tatort, Tatwaffe - das erinnert frappant an den Detektivspiel-Klassiker "Clue-do". Tatsächlich hat "Mysterium" mit diesem Spiel sonst aber schon gar nichts gemeinsam. Die Art und Weise, wie - ohne Worte oder Gesten - zwischen den beiden Parteien Geist und Spiritisten kommuniziert wird, ähnelt eher dem Spiel des Jahres 2010: "Dixit".

Die Kommunikation zwischen Spiritisten und Geist erweist sich nämlich als recht schwierig. Sie findet weder verbal noch auf andere bekannte Weise statt. Der Geist übermittelt den Spiritisten vielmehr surrealistische Bilder, die von den diesen richtig gedeutet werden müssen. In jeder Sitzung (= Stunde) übergibt der Geist-Spieler jedem Spiritisten ein oder mehrere Visionskarten, um ihm einen Hinweis zu geben. Nach jeder Sitzung tippt jeder Spiritist, auf wen oder was sich die entsprechen-

Fortsetzung von "Mysterium"

de(n) Visionskarte(n) beziehen.

Der Geist weist zu Beginn jedem Spieler auf zufällige Weise eine Kombination aus Person, Ort und Waffe zu. Anfangs geht es für jeden um die Identität "seines" Verdächtigen, erst wenn sich ein Tipp als richtig herausgestellt hat, darf der entsprechende Spieler in die nächste Stufe aufsteigen, in der es dann um "seinen" Tatort geht. Zum Schluss muss noch die "eigene" Tatwaffe erraten werden. Wer allerdings mit seinem Tipp danebenliegt, muss in der nächsten Sitzung weiterhin das vorherige Item herausfinden.

Schaffen es alle Spieler, in sieben Sitzungen die ihnen zugewiesenen Tatverdächtigen, Tatorte und Waffen zu erraten, kommt es zum spannenden Finale. Dem Geist ist dann nämlich urplötzlich klar geworden, wie er tatsächlich ermordet worden ist. Nur eine der den Mitspieler zugeordneten Kombinationen ist die Richtige. Mit 3 Visionskarten versucht der Geist daraufhin, den Spiritisten mitzuteilen, wie sich der Mord tatsächlich abgespielt hat. Tippen die Spieler schließlich mehrheitlich auf die richtige Kombination, haben alle Spieler gemeinsam gewonnen, anderenfalls verlieren alle Spieler zusammen.

So verläuft grob umrissen das Spiel, das man als ein un-

gewöhnliches Kommunikations- und Deduktionsspiel bezeichnen kann. Obwohl "Mysterium" ein kooperatives Spiel ist, dürfen sich nur die Spiritisten untereinander absprechen, der Geist hingegen darf ausschließlich mit den Visionskarten kommunizieren, und sollte die Überlegungen seiner Mitspieler auch in keinsten Weise kommentieren. Lediglich die definitive Information, ob die Deutung eines Spiritisten am Ende einer Séance wahr oder falsch ist, ist erlaubt, aber selbst diese könnte er - atmosphärisch passend - mit Klopfzeichen (einmal für "ja", zweimal für "nein") beantworten.



"Mysterium" kann relativ unkompliziert nicht nur an jede Spielerzahl von 2 bis 7 Spielern, sondern auch an drei verschiedene Schwierigkeitsstufen (leicht, mittel oder schwierig) angepasst werden kann, nämlich über die Zahl der verwendeten Karten "Person", "Ort" und "Objekt". Bei einem einfachen Spiel ist deren Anzahl nur wenig höher als die Spielerzahl, für mehr Herausforderung wird einfach die Anzahl der Karten erhöht.

Das Herz des Spiels sind die 84 Visionskarten, mit denen der "Geist"-Spieler seine Hinweise zu geben versucht. Er hält stets sieben Karten auf der Hand. Sobald er einem Spieler eine oder mehrere Karten überreicht hat, füllt er seine Kartenhand vom Stapel wieder auf 7 Stück auf. Die wunderschön gestalteten Visionskarten lassen viele, viele Interpretationen zu. Sei es die allgemeine Stimmung einer Karte, deren Farbgebung, bestimmte Details (Muster, Gegenstände, etc.) oder sonstige Assoziationen, die man damit verbindet, kommt es für den Geist darauf an, seine Intentionen möglichst ver-

ständig mitzuteilen.

Obwohl man ohnehin sehr oft um die Ecke denken muss, lassen sich manchmal auch beim besten Willen mit den vorhandenen Karten keine brauchbaren Hinweise geben. In so einem Fall kann der Geist dann die Möglichkeit nutzen, beliebig viele Handkarten auszutauschen. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad ist ihm dies einmal pro Runde (einfach), dreimal pro Partie

Fortsetzung von "Mysterium"

(mittel) oder nur ein einziges Mal im gesamten Spiel (schwierig) gestattet.

Das Spiel gliedert sich in zwei Phasen. In Phase 1 ("Rekonstruktion der Geschehnisse") muss ja jeder Spieler "seine" Kombination aus Person, Ort und Objekt herausfinden. Die anschließende Phase 2 ("Entlarvung des Täters") unterscheidet sich grundlegend von der 1. Phase. Hier darf nämlich im Gegensatz zu den vorangegangenen Séancen nicht mehr untereinander beraten werden.



Der Geist legt verdeckt die einzig richtige Kombination fest, und verwendet 3 Visionskarten aus seiner Hand, um den Spiritisten den wahren Täter mitzuteilen.

Das Besondere daran: Es kann sein, dass die Spieler unterschiedlich viele der drei Visionskarten zu sehen bekommen. Je nachdem, wie weit ihr Marker auf der Hellsicht-Anzeige vorangeschritten ist, darf ein Spieler eine, zwei oder alle drei Visionskarten einsehen. Punkte auf dieser Hellsicht-Anzeige erhalten die Spi-

tisten während der vorangegangenen Runden, wenn sie die Deutung eines Mitspielers richtig getippt haben (wahr oder falsch). Außerdem darf ein Spiritist je ein Feld für jede noch verbliebene Stunde vorrücken, wenn er "seine" drei Karten identifiziert hat.

Die Marker auf der Hellsicht-Anzeige dienen auch dazu, Gleichstände im finalen "Voting" aufzulösen. Sollten sich nämlich gleich viele Spiritisten auf zwei oder mehr verschiedene Täter festgelegt haben, wird zugunsten des Spielers an der höchsten Position des Hellsicht-Anzeigers entschieden. Manch Spieler erachtet diese geheime Wahl als einen kleinen Stilbruch im ansonsten auf Kooperation basierenden Spiel, da plötzlich jegliche Kommunikation verboten ist. Ich persönlich finde dies aber in Ordnung, weil es für Spannung bis zum Schluss sorgt.

"Mysterium" ist auf jeden Fall ein außergewöhnliches Spielerlebnis! Es entspricht - obwohl es seine Wurzeln im russischen Raum hat - voll und ganz der neuerdings so erfolgreichen und innovativen französischen Spieleszene: hochgradig interaktiv, kommunikativ, thematisch sehr stimmig und mit einer brillanten Umsetzung. Ich kann mich den Lobreden anderer Kritiker nur restlos anschließen und es uneingeschränkt empfehlen.



Übrigens: Wer die mitgelieferten 84 Visionskarten nach etlichen Partien mal satt hat, kann ohne Probleme die Karten aus "Dixit" oder einer der zahlreichen "Dixit"-Erweiterungen verwenden.

Truly

Game News-
Wertung



Notenskala



Spitze!



sehr gut



gutes Spiel



so lala



schwach

Game News - Spielkritik

Und noch etwas gehört zu Halloween wie Süßes zu Saurem: Zauberer! Wie sie mit ihren Zauberstäben wacheln und die bekannten magischen Formeln beschwören. So wie Abra-kadabra, oder...



Simsala... Bumm?
Art: Deduktionsspiel
von Gun-Hee Kim
Pegasus Spiele
Jahrgang: 2015
für 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 20 Min.
Preis: Euro 24,90

Einleitung

In „Simsala ... Bumm?“ zoffen sich die Zauberer im schnellen Schlagabtausch. Um einen Spruch zu wirken, muss man ihn nur benennen und schon kann man seine Mitspieler attackieren oder sich von ihren Angriffen heilen. Allerdings sind die eigenen Spielsteine nur für die Mitspieler zu sehen. So weiß man zwar stets, welche Sprüche die Kontrahenten wirken können, wo zu man jedoch selbst in der

Lage ist, kann man nur erahnen.

Beschreibung

Zu Beginn des Spiels erhält jeder sechs Lebenspunkte. Danach werden die Zaubersprüche verdeckt gemischt. Eine bestimmte Anzahl wird offen auf den Spielplan gestellt, einige Sprüche erhalten die Spieler. Diese müssen sie so vor sich aufstellen, dass die Steine für sie selbst nicht einsehbar sind, wohl aber für die Mitspieler.

Die Zaubersprüche haben Wertigkeiten von 1 bis 8. Diese besagt außerdem, wie oft ein Spruch im Spiel ist. Den Zauberspruch 1 zum Beispiel gibt es genau einmal.

Wer am Zug ist, nennt einen Zauberspruch, den er wirken möchte. Besitzt er diesen tatsächlich, nimmt ihn sein rechter Sitznachbar und stellt ihn auf dem Spielplan ab. Die Wirkung des Zauberspruchs wird nun ausgeführt und der Spieler kann weitermachen. Die Wertigkeit des

nächsten Zauberspruchs muss aber mindestens so hoch sein wie die des vorangegangenen. Spricht man einen Zauber, den man nicht besitzt, so verliert man Lebenspunkte und der nächste Spieler ist am Zug, nachdem man die eigenen Steine wieder auf das Maximum aufgefüllt hat.

Ziel ist es, entweder alle seine Zaubersprüche fehlerfrei zu erraten, dann endet nämlich eine Runde und man erhält als Einziger Siegpunkte. Eine Runde ist aber auch dann zu Ende, wenn ein Spieler seinen letzten Lebenspunkt verliert. In diesem Fall erhalten aber auch die Mitspieler Punkte, wengleich der Spieler, der das Rundenende herbeigeführt hat, mehr bekommt als die anderen.

Die Siegpunkte werden auf dem Spielplan abgetragen. Sobald ein Spieler 8 erreicht hat, beendet er



Fortsetzung von "Simsala... Bumm?"

„Simsala ... Bumm?“ als Gewinner.

Fazit

„Simsala ... Bumm?“ stellt eine Mischung aus Schätzen und Raten dar. Anfangs tappt man noch sehr im Dunkeln, weil man nur sieht, was die Mitspieler vor sich stehen haben. Da im Laufe des Spiels erfolgreich gewirkte Zauber jedoch auf dem Spielplan sortiert aufgereiht werden, kann man immer besser abschätzen, was man selbst haben könnte. Ein Tipp auf den 1er-Drachenstein bleibt aber immer eine gefährliche Sache. Allerdings handelt es sich dabei aber auch um jenen Stein, der den Mitspielern am meisten Schaden zufügt, sollte man mit seiner Vermutung richtig liegen.

Manchmal kann es für einen Spieler dumm laufen, wenn er mehrere Runden lang keinen Spruch erfolgreich wirken kann und dann vielleicht noch kräftig von seinen linken und rechten Nachbarn eingeschenkt bekommt. Solche Runden sind dann oft sehr schnell vorbei, machen dem Betroffenen aber meist keinen Spaß.

Auf der anderen Seite freut man sich umso mehr, wenn man mal erfolgreich auf den Drachen getippt hat oder

gerade einen guten Lauf hat und tatsächlich alle fünf Steine auf einmal richtig benennen konnte. Auch solche Runden sind schnell vorbei, sind aber mit weniger Frust verbunden.

Das Spiel ist nicht ganz so glückslastig, wie man vielleicht denkt. Man kann den Fragen der Mitspieler nämlich auch hilfreiche Hinweise entnehmen, wenn man gut aufpasst. Frägt zum Beispiel einer nach dem Drachen, brauche ich



das in meinem nächsten Zug nicht zu tun, denn dann steht der Stein mit der Nummer 1 im Moment sicher nicht vor mir. Oder wenn nach einem Stein, den es noch fünfmal im Spiel geben sollte, nie gefragt wird, kann man davon ausgehen, dass man einen solchen mit großer Wahrscheinlichkeit vor sich stehen hat.

Das Spielprinzip ist schnell erklärt und auch schnell verstanden. Die Thematik spricht vor allem Kinder an, aber auch die meisten Erwachsenen haben gerne eine Partie mitgespielt. "Simsala ... Bumm?" funktioniert in allen

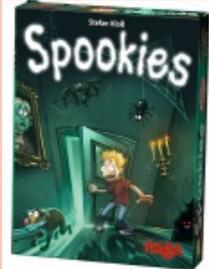
Besetzungen, am besten gefiel es mir aber zu dritt oder viert. Zu fünft ist das Spielgefühl ein eher zähes, auch muss man sich immer sehr über den Tisch beugen, um alle Steine der Mitspieler sehen zu können. Dabei muss man höllisch aufpassen, nicht aus Versehen auf die eigenen Steine zu schauen. Zu zweit ist es etwas eintönig, immer nur gegen einen Gegner spielen zu können, und damit geht auch ein Teil der Spannung verloren. Die Grafik gefiel den meisten Mitspielern, wenn sie auch ein wenig zu sehr den Eindruck eines Kinderspiels vermittelt, wo es sich aber doch eindeutig um ein Familienspiel handelt.

Wer gerne mal ein einfaches, familien-taugliches Deduktionsspiel ausprobieren möchte, dem bietet sich hier eine sehr gute Gelegenheit dafür.

Sandra
Lemberger

Game News-
Wertung





Gruselfilm
Deutschland 2016
Regie: Stefan Kloß
Haba Movies
Dauer: ca. 30 min.

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.

© 2016 by Game News

Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

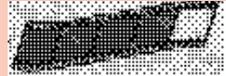
Da steht es vor ihnen. Unheimlich, gruselig, furchteinflößend. Das alte Spukhaus im Schein des Vollmonds. Vier mutige Freunde und ihr Hund wagen sich trotzdem hinein. Wer wird sich wohl am weitesten nach oben trauen?

Dies ist die Story von „Spookies“, einem Gruselfilm der besonders für Kinder geeignet ist und ihnen das richtige Maß an Gänsehaut beschert. Die jungen Zuschauer fiebern mit den Protagonisten mit, wenn sie ihren Mut beweisen, indem sie immer weiter hinaufstei-



gen. Je höher das Stockwerk, umso höher ihre Belohnung in Form von Spookies. Umso höher aber auch das Risiko, einen Riesenschrecken zu bekommen und wieder Spookies zu verlieren.

Spannendes Gruselkino, 2016 zurecht mit dem Deutschen Kinderfilmpreis ausgezeichnet.



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 Spielzeit-schrift (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 und Tests neu-

er Spieleideen

- * Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
- * Game News online als pdf-File
- * Spielebestellservice für die Mitglieder
- * auch in facebook vertreten