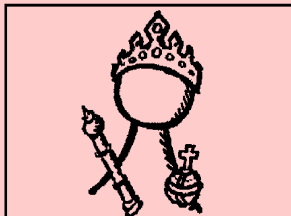


THE A-MAZING KNOBELRITTER !

Verwirrendes Labyrinth-Treffen in Traun am 7. Febr. 2018!



306. Ausg. 1. Febr. '18
Auflage 100 Stück (!!)
27. Jg., Abo 15 Euro



**Jakob Faschinger
ist unser neuer
Klubmeister !**

Am 14. Jänner wurde im Traunerhof die Klubmeisterschaft für 2017 ausgetragen. Traditionell maßen sich die Knobellritter in jenem Spiel, welches den Knobelpreis erhielt, also „Great Western Trail“ (Alexander Pfister/Pegasus Spiele). Sieger war diesmal Jakob Faschinger, womit der Titel zumindest in der Familie bleibt (letztes Jahr gewann Rebekka).



Was haben Jon Pledge, Charles Pierre Trémaux und Gaston Tarry gemein? Gut, ohne einschlägiges Vorwissen ist die Frage wohl kaum zu beantworten. Ein kleiner Hinweis noch: Ariadne, Prinzessin von Kreta gehört auch zu dieser illustren Runde. Na, schon eine Idee? Ihr wisst sicher noch, dass sie mit einem Faden ihrem geliebten Theseus das Schicksal erspart hat, vom Minotaurus verspeist zu werden.

Richtig: Alle haben sich mit Möglichkeiten beschäftigt, den Weg aus einem Labyrinth zu finden. Bis zum Algorithmus von Tarry aus dem Jahr 1895 haben sich die Lösungswege nur auf zweidimensionale Labyrinth bezogen. Wir wären aber nicht die Knobellritter, wenn wir uns mit solchen einfachen Herausforderungen zufrieden gäben.

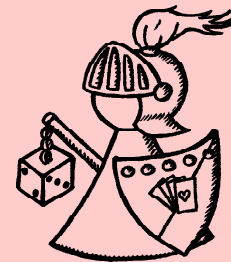
Zum „**Magic Maze**“ wird ein Einkaufszentrum, wenn wir es zuerst erkunden, uns einen Plan zurechtlegen, unsere Lieblingsgeschäfte

auszuräumen und diesen unter Zeitdruck und ohne miteinander zu sprechen ausführen. Die beiden freundlichen Ausserirdischen „**Mino & Tauri**“ müssen sich in zwei verwobenen Labyrinthebenen zurecht finden, von denen jeder nur eine sieht. „**Die Mumien des Pharao**“ mit ihren Haustieren zu vereinen, ist zwar hauptsächlich eine Gedächtnisleistung, aber man kann sich auf dem Weg dahin auch ganz schön verirren. „**Mag-O-Mag**“ sind gleich drei Spiele in einem, bei denen jeweils der blinde Spieler fährt und der lahme Spieler navigiert. „**Das verrückte Labyrinth**“ hält seit über 30 Jahren die Herausforderung der ständigen Veränderung bereit, da in jedem Zug ein Teil des Labyrinths ver-rückt wird.

Wenn ihr Euch am 7. Februar ab 18:30 Uhr in den Traunerhof verirrt, könnt ihr überprüfen, ob die Algorithmen eines der eingangs erwähnten Herren hilfreich sind.

Euer Oliver

HAGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis International Toy Fair in Nürnberg 2018

Die größte Spielwarenmesse der Welt, welche momentan - vom 31. Jänner bis 4. Februar 2018 - in Nürnberg stattfindet, muss heuer ohne eurem Chefredakteur auskommen. Durch die kurzfristige Absage von Peter Hojdar wegen Krankheit musste die Fahrt ausfallen. Hoffentlich bringen wenigstens Gerhard und Roland - die verbliebenen Mitglieder der oberösterreichischen Knobellritter-Delegation wertvolle Informationen über Trends und Spielneheiten (und vielleicht auch das eine oder andere Spiel) aus der Frankenstadt mit.

ritter der knobelrunde

Saunameister 2017

Nicht nur in den Klubsräumen des Traunerhofs wird gespielt, auch zwischen den Aufgüssen bei der Saunarunde „Schweißperle“ werden gerne Spiele ausprobiert. Auch beim diesjährigen Ranking setzte sich Lokalmatador **Franky** durch. Mit 19 Siegen konnte er seine Konkurrenten Wolfi (13 x), Günther (6 x), Andi und Christian (je 5x) klar distanzieren und sich zum wiederholten Male zum Saunameister küren. Die Saunaabende finden übrigens jeden Donnerstag ab 18:30 Uhr statt. Spiel- und Schwitzbegeisterte sind herzlich eingeladen...

Abopreise 2018

Das Abonnement für die Papierausgabe der GameNews beträgt auch für heuer gerade mal **Euro 14,-** für 12 Ausgaben. Die elektronische Ausgabe kostet nur **Euro 5,-**. Bitte um entsprechende Bezahlung am nächsten Spieleabend.

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 11. Februar 2018.

Zwischenwertung

Nach nur einem einzigen punkterelevanten Spieleabend ist alles nicht sehr aussagekräftig. Aber mit der unerwarteten Abwesenheit Reinholds und dem starken Auftritt von Jakob dürfte er diesmal einen ernsthaften Konkurrenten um die Krone haben...

1. Marquis Jakob	32
2. Prinz Franky	21
3. Marquis Roland	19,5
4. Earl Oliver T.	18
5. Graf Oliver K.	17
6. Baron Andreas H.	14
7. Marquis Christoph	12,5
8. Baroness Ute	11
9. Baroness Nicole	10
Lady Angie	10
11. Prinzessin Luise	8
12. Graf Thomas L.	7

Game News - Spielkritik

Wenn man heutzutage in ein riesiges Einkaufszentrum geht, fühlt man sich so richtig verloren im Labyrinth der Gänge und Läden. Somit passt das nachfolgend beschriebene Spiel ausgezeichnet zum Thema des nächsten Spieleabends...



Titel: Magic Maze
Art des Spiels: **Echtzeit-Kooperationsspiel**
Autor: **Kasper Lapp**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2017**
Spielerzahl: **1 bis 8 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **3 bis 15 Minuten**
Preis: **Euro 21,90**

Einleitung

"Du sollst nicht stehen!" - so lautet das 5. Gebot. So gesehen nötigt man uns Spieler zum Sündigen, wenn man uns als Aufgabe auferlegt, die Ausrüstung für unser nächstes Abenteuer aus dem nahen Einkaufszentrum zu rauben. Noch dazu, dass drei der vier zu stehenden Objekte - die Axt, der Bogen und das Schwert - hauptsächlich dazu verwendet



werden, um Gebot Nr. 7 ("Du sollst nicht töten!") zu brechen!

Als Spieler, die wir schon in unzähligen Partien getötet, geplündert, gebrandschatzt, gelogen, betrogen und weiß Gott was sonst noch haben, müssen wir uns aber wohl längst damit abfinden, nicht ins Himmelreich zu gelangen...

Spielbeschreibung

Vier Mächtegegnern sind es, die - ihrer Ausrüstung beraubt - nun ihrerseits zu Dieben werden, wahrscheinlich aus Mangel an ausreichend Goldstücken für den legalen Erwerb. Der Barbar braucht ein nagelneues Schwert, der Zwerg eine Axt, der Elf einen funktionierenden Bogen und der Magier benötigt für seine Elixiere eine Phiolen. Im Interspar sucht man diese Sachen vergebens, den Göttern sei Dank findet man sie aber im "Magic Maze", einem speziellen **Einkaufszentrum für Fantasy-Zubehör**.

Das Einkaufszentrum entpuppt sich aber - wie sein Name bereits vermuten ließ - als richtiges Labyrinth.

Und so finden sich unsere Helden anfangs eher ratlos im Foyer. Sie haben keine Ahnung, wo sich die begehrten Gegenstände, beziehungsweise wo sich die Ausgangsfelder befinden. Die **Aufgabe der Helden** lautet daher, das Einkaufszentrum zu erkunden, die richtigen Läden zu finden und mit den passenden Helden zu betreten, und schließlich - nach getaner Missetat - schleunigst zu den Ausgängen zu gelangen.

Der Leser wird nun nach der bisherigen Beschreibung vermuten, dass jedem Spieler - wie üblich - eine Figur zugeordnet ist. Dem ist aber nicht so! Vielmehr darf **jede Figur von jedem Spieler bewegt** werden. Da taucht unweigerlich und durchaus verständlich die berechnete Frage auf: "Wo ist bei alledem dann der Haken?"



Fortsetzung von „Magic Maze“

Das Besondere an "Magic Maze" ist, dass **jeder Spieler nur bestimmte Aktionen durchführen** kann. Der eine darf alle Figuren nur Richtung Westen, der andere nur nach Norden ziehen. Ein Spieler ist für alle Bewegungen auf den Rolltreppen zuständig, ein anderer für das Teleportieren von Figuren auf farblich passende Teleportfelder. Auch für das Erkunden von neuen Räumen, also das Auslegen neuer Plättchen, ist ein eigener Spieler verantwortlich. Je nach Spielerzahl übernehmen die Spieler unterschiedlich viele Aktionen, was durch Aktionsplättchen geregelt wird.

Allerdings haben die Spieler **nicht alle Zeit der Welt**. Eine Sanduhr lässt dem Team gerade mal 3 Minuten Zeit, in denen alle Räume erkundet, alle Gegenstände gestohlen und die richtigen Ausgänge erreicht werden sollten. Ganz so schlimm ist es dann doch nicht, denn auf einigen Plättchen ermöglicht ein bestimmtes Feld, die Sanduhr einmalig umzudrehen. Die zur Verfügung stehende Zeit kann mit allen Sanduhr-Feldern auf bis zu 15 Minuten verlängert werden.

Schaffen es die Spieler, alle Aufgaben zeitgerecht zu erledigen, gewinnen sie gemeinsam das Spiel. Läuft aber

auch nur einmal die Sanduhr vollständig ab, sind alle Spieler als Team gescheitert.

Fazit

Kooperative Spiele gibt es ja schon zur Genüge. Der Zeitfaktor spielt bei manchen ebenfalls eine Rolle. "Magic Maze" ist aber doch etwas völlig anderes und bietet **ein wirklich ungewöhnliches**



Spielgefühl. Dass jeder Spieler zwar jede Figur bewegen kann, dafür aber mit sehr restriktiven Einschränkungen, ist einfach originell. Um die Aufgabe bewältigen zu können, kommt es auf jeden einzelnen Spieler an, ist Zusammenarbeit unabdingbar.

Bei vielen Kooperationspielen lässt sich beobachten, dass ein Spieler das Geschehen an sich reißt und seine Mitspieler zu dirigieren versucht. Dies ist hier aber allein schon deshalb nicht möglich, weil **jede verbale Kommunikation, ja sogar Deuten und Hinweisen ausdrücklich untersagt** sind. Lediglich intensives Anstarren einer Person und der Einsatz des "Tu was!"-Pöppels sind gestattet,

um einen Spieler darauf hinzuweisen, dass von ihm eine Aktion erwartet wird.

Trotzdem kann es passieren, dass er eine oder andere Spieler mal auf der Leitung steht und nicht weiß, was er nun so dringend machen sollte. Es ist schließlich doch auf einiges zu achten: Die Räume müssen erkundet, die schnellsten Wege gefunden, die passenden Geschäfte aufgesucht werden, und bei alledem sollte auch stets ein Blick auf die Sanduhr geworfen werden. "Magic Maze" ist mit Sicherheit kein Spiel für Grübler, man muss sich schon auf einen **größeren Stress-Pegel** einstellen.

Dabei geleitet uns die Spielregel **behutsam und in kleinen Schritten** ins Geschehen. Die sogenannte "Einführungskampagne" bringt uns in 7 Szenarien allmählich alle Regeln bei. Im ersten Szenario gibt es nur ein einziges, gemeinsames Ausgangsfeld, auch darf noch über miteinander geredet werden. In den nächsten Szenarien kommen zunächst die unterschiedlichen Ausgänge hinzu, dann die Spezialfähigkeiten der einzelnen Figuren (so kann etwa der Zwerg die kleinen Durchgänge in den Wänden benutzen). Allein schon die Tatsache, dass immer mehr Einkaufszentrumplättchen ins Spiel kommen, macht die Aufgabe schwieriger zu erfüllen.

Fortsetzung von „Magic Maze“

Die fortgeschrittenen Herausforderungen erhöhen den Schwierigkeitsgrad noch zusätzlich. Da werden beispielsweise die Kommunikationsmöglichkeiten weiter eingeschränkt, unterliegt das Einkaufszentrum einem ständigen Umbau, ist die Gruppenbildung (mehr als 2 Figuren) auf einem Plättchen untersagt, etc. Mir persönlich ist dies schon zu viel des Guten. Es ist schon stressig genug, nach den vollständigen Regeln des Grundspiels zu spielen. Wer aber unbedingt noch eine größere Challenge braucht, kann sich nach Belieben die Partie so schwer wie möglich gestalten.

Und wer sich recht häufig ins "Magic Maze" begibt, findet auf diese Weise immer ausreichend Abwechslung.

Maily

Game News -
Wertung



p.S.: „Magic Maze“ wurde 2017 zum „Spiel des Jahres“ nominiert. Klarerweise wird dieses Ereignis gleich mit einer Erweiterung gefeiert, welche seit Herbst letzten Jahres im Handel ist. Sie trägt den überaus treffenden Untertitel „Alarmstufe Rot“.

Profitieren könnten davon die drei Spiele, die eine breitere Schicht bedienen: EXIT - DAS SPIEL (4.), AGENT UNDERCOVER (5.) und CENTURY - DIE GEWÜRZSTRASSE (10.).

Wie sich das Ganze entwickelt, wird sich erst in den nächsten Monaten weisen. Rausgefallen sind jedenfalls EL GAUCHO und VALLETTA, neu wurden dafür vorgeschlagen AZUL (2x) und CLANS OF CALEDONIA (1x).

Wertung:

1. Krazy Wordz	*3/+11/-1/13/ +
2. Isle of Skye	5/+ 7/-1/11/+
3. Yokohama	4/+ 5/0/ 9/ +
4. EXIT - Das Spiel	3/+ 5/0/ 8/ +
5. Agent Undercover	3/+ 3/0/ 6/ =
Lorenzo	3/+ 3/0/ 6/ +
Terraforming Mars	3/+ 3/0/ 6/ +
8. Räuber der Nordsee	2/+ 3/0/ 5/ +
9. Ein Fest für Odin	2/+ 2/0/ 4/ +
10. Century - Gewürzstraße	1/+ 2/0/ 3/ +
11. Gaia Project	*2/+ 0/0/ 2/ +
12. El Gaucho	1/+ 0/0/ 1/ -
Valletta	1/+ 0/0/ 1/ -

Vorschläge: Azul (2 x), Clans of Caledonia (1 x)

Game News - Spielekritik

Der Titel des nächsten Spiels weist schon auf die historische Herkunft der Labyrinth hin...



Titel: **Mino & Tauri**
Art: **Geschicklichkeits- & Kommunikationsspiel**

Autor: **Carlo A. Rossi**
Verlag: **Amigo Spiele**

Jahr: **2016**

Spieler: **2 bis 4 Spieler**

Alter: **ab 6 Jahren**

Spieldauer: **15 Minuten**

Preis: **ca. Euro 26,-**

Zwei freche Aliens, Mino und Tauri, vom Planeten Kreton sind wieder einmal auf der Erde unterwegs, um Kreise in den Kornfeldern zu hinterlassen. Da sie sehr übermütig sind, stürzen sie mit ihrem Raumschiff ab und verlieren dabei verschiedenste Gegenstände wie Z.B.: den Wurmloch-Detektor, Glitschdas Haustier oder Unterhosen! Ohne diese können sie aber nicht mehr nach Hause zurückkehren und so machen sie sich im Maislabyrinth auf die Suche...

Spielablauf:

Zuerst muss das Spiel aufgebaut werden, indem man an die Unterseite der Schach-

tel zwei Seitenständer steckt und darin eine Platte befestigt (vertikal), die auf beiden Seiten ein unterschiedliches Labyrinth zeigt. Startkarten und zwölf Gegenstandskarten werden gemischt, Sanduhr und die zwei Figuren (Mino und Tauri) bereitgestellt.

Danach muss man sich entscheiden, ob man das kooperative Spiel (2 bis 4 Spieler) oder das Wettbewerbsspiel (für 3 bis 4 Spieler) versuchen möchte.

Das kooperative Spiel:

Die Teams verteilen sich gleichmäßig auf beiden Seiten des Spielplans. Jedes Team erhält eine Teamkarte und entscheidet für jeden Spieler, für welche Farbe er zuständig ist. Zwei von diesen Farben findet man auf den Gegenstandskarten wieder. Dadurch wird angezeigt, welche Spieler für das Finden des speziellen Gegenstandes zuständig sind. Die Startkarte zeigt an, auf welchem Eckpunkt die beiden Aliens platziert werden müssen.

Mino und Tauri halten sich durch Magneten aneinander fest (mit dem Spielplan in deren Mitte). Wird Mino also bewegt, wandert Tauri mit. Der aktive Spieler darf dabei nur auf den Labyrinthwegen ziehen, während das andere Alien (das ja nur mitbewegt wird) auch durch die Mais-

mauern „gehen“ darf. Es wäre nämlich sonst nicht möglich, alle Gegenstände zu erreichen. Man darf sich natürlich absprechen, wer wann zieht und wer was erreichen kann.

Also, los geht es mit der Suche: Sanduhr und erste Gegenstandskarte werden umgedreht und das abgebildete Teil soll so schnell wie möglich gefunden werden. Ist es erreicht worden, wird sofort die nächste Karte umgedreht und weitergesucht. Eine Runde ist zu Ende wenn die Sanduhr abgelaufen ist, alle 12 Gegenstände gefunden wurden oder die beiden Aliens zum 4. Mal heruntergefallen sind.

Das Spiel endet nach 3 Runden. Die gefundenen Gegenstände aller 3 Runden werden zusammengezählt und je nach Anzahl dürfen die 2 Aliens nach Hause fliegen oder auch nicht. Um den Schwierigkeitsgrad der Labyrinth zu verändern, kann man sie dre-



Fortsetzung von „Mino & Tauri“

hen oder einen anderen Plan verwenden (A bis D, D ist am schwierigsten).

Wettbewerbsspiel:

In dieser Variante spielt jeder gegen jeden, um den besten Spieler herauszufinden. Bei 3 Spielern verwendet man 2, bei 4 Spielern 3 Spielpläne. Der Ablauf gleicht dem des kooperativen Spiels. Das Spiel endet nach 6 Runden. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Fazit:

Die Idee eines senkrechten Spielplans fanden wir Testspieler sehr interessant, mal was Neues. Beim ersten Aus-

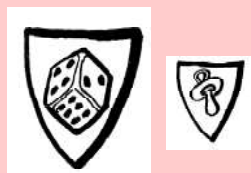
probieren waren wir noch etwas unsicher, aber die Spielfreude stellte sich schnell ein und nach mehreren Runden wurden wir immer schneller in unserer Kommunikation: „Kannst du nach rechts oder nach unten?“, „Nein, aber ein Stück nach oben und dann links.“, „Ok, geht's jetzt nach unten?“, „So?“, „Ja, ich habs!“.

Wir liebten das kooperative Spiel am meisten und mussten immer wieder neue Varianten (Drehen des Spielplans, neuer Spielplan) probieren. Außerdem machten wir uns selbst noch mehr Druckschaffen wir die 12 Gegenstände in einer Runde oder noch schneller? Also ein lustiges kommunikatives Familienspiel, das Kooperation und Teamgeist fördert!

Noch ein Tipp: Lest Euch unbedingt die Beschreibung der 12 Gegenstände durch, diese sind am unteren Rand der Spielanleitung humorvoll beschrieben!

Angie Staudinger

Game News -
Wertung



richtigen Spieleladen eröffnet.

In **Linz-Ebelsberg** (Wiener Straße 499) gibt es nun das Geschäft „**Games, Toys & More**“, wo fast alle Artikel des Online-Handels auch in den Regalen zu finden sind. Und nicht nur das: **Viele Spieltische** laden zum Ausprobieren ein, denn von sehr vielen Spielen gibt es Demoexemplare. Die sehr großzügigen Öffnungszeiten (Montag bis Samstag von 10:00 Uhr bis 21:00 Uhr) erlauben es, auch abends nach der Arbeit ein paar schöne Stunden beim **Spielen im Geschäft** (übrigens in Österreich eine Novität) zu verbringen. Sollte irgendetwas gerade nicht lagernd

sein, kann es gerne bestellt werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exoten und seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

Die Szene in Oberösterreich ist stark am Wachsen, wie auch die zahlreichen Spielefeste beweisen, an denen sich auch Daniel und Zdenka engagiert beteiligen. Mit dem neuen Laden hat das spielerische Angebot im Zentralraum eine absolute Bereicherung empfangen.

Truly

Game News - Spielekritik

Die Pyramiden und die ägyptischen Grabstätten sind ja keine klassischen Labyrinth, aber dennoch so verwinkelt und verwirrend, dass hier ebenso die Gefahr besteht, sich zu verlaufen, wie man auch deutlich am nächsten Spiel sieht...



Titel: Die Mumien des Pharaos
Art des Spiels: Merk- und Sammelspiel
Spielauteur: Gunter Baars
Verlag: Ravensburger
Jahrgang: 2017
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten
Preis: ca. Euro 25,-

Einleitung

"Der zerstreute Pharaos" - das ist ja ein beinahe schon antikes Spiel. Hat dies nicht schon der gute alte Ramses II. vor seinem Tempel von Abu Simbel gespielt? Okay, das ist etwas übertrieben, aber das Spiel hält sich nun doch bereits seit 20 Jahren im Ravensburger Verlagsprogramm und hat sich damit die Bezeichnung "moderner Klassiker" redlich verdient. Wie bei vielen erfolgreichen Spielen bediente man sich auch seiner Beliebtheit, um ein

paar Ableger auf den Markt zu werfen, wie z.B. ein Mitbringspiel.

"Die Mumien des Pharaos" stellt nun eine Fortsetzung des Spiels dar. Diesmal sind die Haustiere des Pharaos ausgebüxt, und auch die Mumien irren verzweifelt durch das Tal der Pyramiden. Unsere Aufgabe ist es, die Tierchen zu finden und die Mumien zurück in die Grabkammern zu befördern.

Spielbeschreibung

Zur Erinnerung noch mal die Grundregeln zu "Der zerstreute Pharaos". Zuerst wird die Spielfläche aufgebaut. 12 Schatzplättchen werden derart verteilt, dass in jedem Quadrat aus 2 x 2 Feldern genau 1 Plättchen liegt. Danach werden alle Felder bis auf eines mit Pyramiden verdeckt. Die oberste Karte des Aufgabestapels, welche einen der 12 Schätze zeigt, wird aufgedeckt.

Die Aufgabe der Spieler besteht nun darin, durch Schieben der Pyramiden den entsprechenden Schatz zu finden, um die Karte und die damit verbundenen Siegpunkte zu

erhalten. Deckt man jedoch einen falschen Schatz auf, ist der Zug augenblicklich beendet, und der nächste Spieler versucht sich an derselben Aufgabe. Wer schließlich mit seinen gesammelten Aufgabekarten die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

Bei "Die Mumien des Pharaos" sind die Anzahl der Felder, sowie der originelle Schiebemechanismus der Pyramiden gleichgeblieben. In fast allen anderen Belangen finden wir nun Neuerungen oder Änderungen vor:

> Die gesuchten Objekte kommen nicht mehr als Plättchen vor, sondern befinden sich auf **Tafeln**, die jeweils 2 x 2 Felder groß sind. Dadurch wird die anfängliche Verteilung der Schätze - in diesem Fall Haustiere - vereinfacht.

> Bis zu 5 Pyramiden werden jetzt durch sogenannte **Rissplättchen** ersetzt. Diese werden genauso verschoben wie Pyramiden, durch den Riss lässt sich jedoch deutlich die Abbildung darunter erkennen.

> Genau vier Pyramiden werden gegen farbige **Sockelplättchen** ausgetauscht. In die runden Ausschnitte dieser Sockel werden **Mumien-**

GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

Am 1. Mai letzten Jahres haben Daniel und Zdenka - nachdem sie schon länger einen **Online-Spieleversand** mit Riesenauswahl unter www.dreamland-games.at betrieben haben, auch **einen**

Fortsetzung von „Die Mumien des Pharao“

figuren gestellt. Da die meisten Tafeln auf einem der 4 Felder ein **Loch** aufweisen, können Mumien in die untere Ebene durchfallen. Dies bringt jenem Spieler, der dies bewirkt hat, einen farblich passenden Chip, welcher am Ende mindestens 1 Siegpunkt wert ist.

> Auf manchen Tafeln sind **Geheimgänge** abgebildet, welche das Verschieben einer beliebigen langen Reihe erlauben, wodurch längere Wege schneller (und gefahrloser) zurückgelegt werden können.

> Die Tafeln sind nicht fix auf ihren Plätzen verankert. Auf zwei Seiten des Spielplans lässt sich eine **neue Tafel einschieben**, wodurch - wie beim Klassiker "Das verrückte Labyrinth" - alle Tafeln dieser Reihe um eine Position weiterzurücken, bis auf der gegenüberliegenden Seite eine andere Tafel herausfällt. Dadurch verändert sich die Auslage samt der Lage der gesuchten Haustiere und der Wege.

> Wird eine Aufgabenkarte erledigt, zeigt die Rückseite der nächsten Karte eine **Aktion**, welche der nachfolgende Spieler ausführen muss, bevor er die Karte umdreht. Damit können leere

Sockelplättchen mit Mumienfiguren nachgefüllt und/oder eine Tafel an beliebiger Stelle eingeschoben werden.

Sobald die letzte Aufgabenkarte erfüllt wurde, endet das Spiel. Wie bereits vor fast 3.300 Jahren (oder so) gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme aus geschafften Aufgabenkarten



und gesammelten Chips.

Fazit

20 Jahre im Verlagsprogramm, und dennoch ist die Grundidee zu "Der zerstreute Pharao" kein bisschen angestaubt wie Sarkophag in versiegelten Grabkammern. Trotzdem bringt diese Variante nun **neuen Schwung** ins Geschehen, ohne dafür die Leichtigkeit des Vorgängers zu opfern.

Nach wie vor steht die **Merkleistung im Vordergrund**. Man sollte sich nicht nur gut einprägen, wo sich welche Tiere befinden, sondern auch den Verlauf der Wege, um "falsche" Tiere ge-

fahrlos umgehen zu können. Spieler mit einem guten Gedächtnis- und dazu zählen ohne jeden Zweifel gerade Kinder - sind daher eindeutig im Vorteil.

Im Vergleich zum Original beinhaltet "Die Mumien des Pharao" jedoch **ein paar Erleichterungen**, sowie **einige Erschwernisse**. Die Rissplättchen vereinfachen die Suche ebenso wie die Sockelplättchen, weil man durch sie erkennen kann, was sich darunter befindet. Auch die Geheimgänge schaffen diesbezüglich eine Erleichterung, denn mit deren Hilfe können risikolose

weite Wege zurückgelegt werden, besonders wenn das gesuchte Tier am anderen Ende des Spielplans vermutet wird.

Andere Elemente machen das Spiel hingegen schwieriger. Das **Einschieben von Tafeln verändert die Auslage** wesentlich stärker als beim Original das Drehen der Spielfläche um 90 Grad. Selbst mit vollster Konzentration verliert auch der größte Gedächtniskünstler nach ein paar solcher Schiebepaktionen den Überblick. Trotzdem ist gerade dies recht reizvoll, denn ein Familienspiel - und das will "Die Mumien des Pharao" ja zweifelsohne sein - braucht auch ein paar Zufallsmomente.

Fortsetzung von „Die Mumien des Pharao“

Die Idee mit den **Mumien** finde ich ebenfalls recht interessant. Es ist zwar bloß 1 Punkt für jede "versenkte" Mumie, aber man kann dies ja nebenbei erledigen. Da es für komplette Sets aller vier Farben 3 Extrapunkte gibt, lohnt es sich manchmal, dafür Umwege zu machen. Wenn man es geschickt anstellt, kann man sogar mit dem Einschieben einer Tafel die eine oder andere Mumie fangen.

Das **Spielmaterial** macht auf den ersten Blick einen sehr guten Eindruck. Leider hapert es manchmal, da es beim Schieben der Tafeln hakt. Es kann auch passieren, dass sich Tafeln untereinander schieben. Dies ist dann etwas ärgerlich, wenn man alles wieder richtigstellen muss. Mittlerweile wissen wir, wie man das vorsichtig zu handhaben hat. Dem Marktführer hätte ich aber dennoch eine besser funktionierende Lösung zugetraut.

Man kann "Die Mumien des Pharao" übrigens auch **solo spielen**. In diesem Fall sammelt man - wie gehabt - die erledigten Aufgabenkarten und die gefangenen Mumien. Deckt man allerdings ein fal-



sches Haustier auf, kommt die Karte aus dem Spiel. Man versucht natürlich, so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Der Erfolg wird mit einer Skala verglichen, die doch sehr gnädig mit den Spielern ist, denn in einem Selbstversuch übertraf ich den höchsten Wert der Skala (ein Sarkophag aus reinstem Gold für 24 und mehr Punkte) fast um das Doppelte. Daran merkt man, dass es halt doch für Kinder ab 8 Jahren gedacht ist.



"Der zerstreute Pharao" hat mein Töchterchen Sarah vor 20 Jahren gerne mit mir gespielt. Heute spielt mein Jüngster Alexander Leon (9 Jahre) mit derselben Begeisterung "Die Mumien des Pharao". Dies zeigt, wie frisch und reizvoll die ursprüngliche Spielidee nach wie vor ist!



Game News - Wertung



Zielgruppen-Wegweiser

Folgende Symbole geben an, für welche Zielgruppe ein Spiel **bestens** (großes Symbol) oder **gut** (kleines Symbol) geeignet ist:



Familien, Gelegenheitspieler, Glücksspieler, Anfänger



Spielerexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker

Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



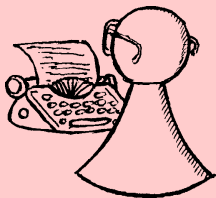
Zwei Personen, Partner, Paare



Kinder, jüngere Spieler

Game News - Spielekritik

Beim nächsten Spiel kommen zwar nicht dezidiert Labyrinth vor, aber dennoch verworrene Wege und verwinkelte Gänge, in denen man sich leicht verirren kann...



Spielertitel: **Mag-O-Mag**
Art: **Geschicklichkeits- & Kommunikationsspiel**
Autoren: **Klaus und Benjamin Teuber**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahr: **2017**
Spieler: **3 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Spieldauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **ca. 25 Euro**

Einleitung:

Nicht zum ersten Mal haben sich der geniale Spieleerfinder Klaus Teuber ("Die Siedler von Catan") und sein Sohn Benjamin Teuber zusammengetan, um gemeinsam ein Spiel zu erfinden. „Tumult Royal“ und „Schmuggler“ waren ihre ersten beiden Geistesblitze (Anm. der Red.: Benjamin hat schon 1994 an „Brummi“ mitgewirkt). Nun also zu ihrem neuesten Geniestreich – "Mag-O-Mag", das gleich 3 Spiele in einem vereint.

Beschreibung:

Das „Spielgerät“ – die Magnetwand, an der an einer Seite der „Erklärer“ und an der anderen Seite der „Fahrer“ sitzt, war mir von „Mino & Tauri“ bekannt (auch ein sehr vergnügliches Spiel!). Doch hier wurden gleich 3 Spielideen für dieses Gerät erfunden. Generell wird bei allen 3 Spielen im Team gespielt, es gibt aber auch immer eine kooperative Variante, die man auch zu zweit durchführen kann.

Der „Erklärer“ ist derjenige, der das Spielbrett mit den verschiedenen Wegen und den Laufmagneten sieht und die Anweisungen gibt. Der „Fahrer“ ist derjenige, der die Anweisungen ausführt, obwohl er die „Wege“ nicht sehen kann. Er hat nur eine orange Platte vor sich, auf der er den Führungsmagneten bewegt.

1. Golf

Golf eignet sich gut, um das Prinzip des Spiels kennen zu lernen, da es nicht auf Zeit gespielt wird. Hierbei geht es darum, den „Golfball“ (Laufmagneten) mit möglichst wenigen Schlägen (um Hecken und Teiche herum) im Loch zu versenken. Abschlag- und Zielpunkt

werden durch Ziehen von Fahnenkärtchen bestimmt. Der Erklärer hat einen Golfschläger, mit dem er die Richtung und die Schlagweite anzeigen kann. Der Fahrer darf den Golfschläger betrachten; bevor er aber zieht, wird der Schläger zur Seite gelegt. Der Fahrer muss nun in einem Zug bis zur geschätzten Weite ziehen.

Dies wird solange wiederholt, bis der Magnet im Loch landet. Fällt der Magnet in eine „Hecke“ oder einen „Teich“, erhält man einen Strafstein. Jenes Team, das die wenigsten Schläge nach 12 Bahnen benötigt hat, hat gewonnen. Möchte man keinen Wettbewerb, kann man sich für die kooperative Variante entscheiden. Dabei sammelt man gemeinsam Punkte und kann am Spielende anhand einer Tabelle feststellen, wie gut das gesamte Team war.



Fortsetzung von „Mag-O-Mag“

2. Dschungelrennen

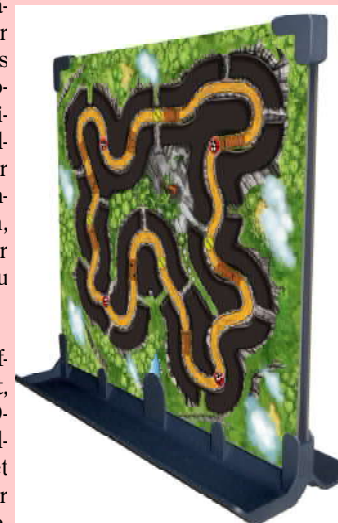
In dieser Spielvariante werden Rennen auf einem schmalen Dschungelpfad mit verschiedenen Teams gefahren. Dabei sieht der Erklärer die Rennstrecke und der Fahrer die orange Seite. Das Rennen besteht aus 4 Abschnitten, die jeweils in einer bestimmten Zeit absolviert werden müssen. Der Erklärer gibt die Anweisungen wie z.B.: „nach oben, schräg unten, stopp...“, der Fahrer versucht diesen zu folgen.

Fällt dabei der Laufmagnet in eine Schlucht, wird der Timer (MAG-O-MAG Timer-App) angehalten und der Laufmagnet wieder auf das Startfeld oder den letzten Checkpoint gesetzt. Danach läuft das Rennen weiter. Wird das Zielfeld erreicht, wird die Zeit notiert und das nächste Team ist an der Reihe. Insgesamt werden 12 Rennen gefahren. Auch bei diesem Spiel gibt es eine kooperative Variante mit Tabelle.

3. Steinzeitsammler

Bei diesem Spiel geht es darum, in kurzer Zeit viele Objekte zu sammeln, um in der nächsten Phase Gegenstände bauen zu können, die der Häuptling benötigt. Dadurch sammelt man auch Punkte. Insgesamt werden 12 Sammelgänge durchgeführt. Der Erklärer sieht den Spielplan mit den verschiedenen Objekten und versucht, den

Fahrer durch Anweisungen in einer vorgegebenen Zeit zu möglichst vielen Objekten zu bringen. Diese werden durch Markierungssteine auf einer Tafel gekennzeichnet. Nach dem Sammelgang werden die



se Objekte in Form von Plättchen an die Teammitglieder vergeben.

Nachdem jedes Team einmal gesammelt hat, beginnt die Bauphase. Die Gegenstandsplättchen werden eins nach dem anderen umgedreht und jeder Mitspieler entscheidet, ob er diesen Gegenstand bauen will oder kann. Für jeden gebauten Gegenstand erhält man Punkte. Nach der Bauphase darf man nur eine bestimmte Anzahl an Sammelplättchen behalten. Am Ende aller Sammelgänge und Bauphasen gewinnt derjenige Spieler, der die meisten Punkte besitzt. Auch bei diesem Spiel gibt es wieder eine kooperative Variante.

Fazit:

"Mag-O-Mag" ist ein empfehlenswertes Familienspiel, da es egal ist, ob jung oder alt mitspielt. Alle Chancen sind relativ gleich, da in jeder Teamvariante jeder mit jedem spielen muss. Es hat auch jeder immer etwas zu tun, sei es durch Punkte zählen oder Zeit stoppen. Es wird nie langweilig und macht ordentlich Spaß. Durch Drehen der Spielplatte ist es unmöglich, sich als Fahrer irgendwelche Wege zu merken. Das heißt, die Spiele sind immer wieder spannend. Je nach Familie kann man sich für ruhigere (Golf) oder hektischere Spiele (Steinzeit, Dschungel) entscheiden. Will man keinen Wettbewerb, spielt man mal die kooperativen Varianten. Also uneingeschränkt empfehlenswert!

Angie Staudinger

Game News - Wertung



p.S.: Derselbe Spielmechanismus, doch zwei komplett verschiedene Spiele. Gerade daran merkt man, wie variabel Spiele sein können..

Game News - Spieleoldies

Beim Thema „Labyrinth“ darf man auf keinen Fall ein Spiel unerwähnt lassen, nämlich den Urvater aller Labyrinth-Spiele, welcher sich nach wie vor großer Beliebtheit erfreut...



Das ver-rückte Labyrinth
Art des Spiels: **Lauf- und Schiebenspiel**

Autor: **Max J. Kobbert**
Verlag: **Ravensburger**
Jahrgang: **1986**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **25 bis 40 Minuten**
Preis: **ca. Euro 25,-**

Überall Gespenster und Monster im Verrückten Labyrinth. Und ich mittendrin (als Schatzsucher, nicht als Monster).

Man muss versuchen, seine Spielfigur an bestimmte Stellen des Labyrinths zu ziehen. Diese Orte werden einem durch die Geheimniskarten, die man auf der Hand hält, vorgegeben. Das wäre ja nicht so schwer, wenn da nicht dieser verfluchte Zugmechanismus wäre. Jede zweite Reihe bzw. Spalte des Labyrinths kann bewegt werden.

Eine Karte ist zuviel und diese darf von dem Spieler, der am Zug ist, in eine beliebige,

bewegliche Spalte des Labyrinths gesteckt werden. Dadurch verschiebt man einen ganzen Gang, so dass einige Verbindungen gekappt werden, andere hingegen neu entstehen. Da ist es gar nicht so leicht, das zu erreichen, was man eigentlich wollte. Oft kommt etwas ganz anderes dabei heraus als geplant war.

Fazit

Ein Spielspaß für die ganze Familie, der sicher viele Abende Unterhaltung bringt. Ich bevorzuge jedoch das Labyrinth der Meister oder Labyrinth der Ringe, Das, da es dort mehr taktische Möglichkeiten gibt und der Spielspaß länger anhält. Neben den angesprochenen Versionen gibt es noch das Junior Labyrinth und ein Labyrinth - Das Kartenspiel.

Arno Steinwender

Game News -
Wertung



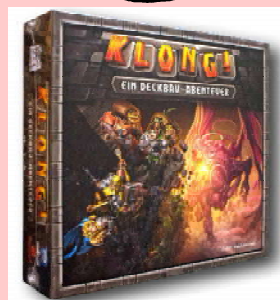
1 3



So beschreibt unser Landsmann Arno Steinwender - Chef des österreichischen Online-Spielmagazins www.spieltest.at - auf dieser sehr lesenswerten und informativen Homepage den Spieleklassiker.

Neben zahlreichen Merchandising-Versionen (z.B. Disney, Lord of the Rings, Sponge Bob Schwammkopf, Star Wars, The Amazing Spiderman, Glow in the Dark, u.v.m.) sind in den letzten Jahren aber auch andere Ableger entstanden. Hier für einen besseren Überblick eine kurze Aufstellung der erschienenen Labyrinth-Spiele:

- Das verrückte Labyrinth** (1986)
- Das Labyrinth der Meister** (1991)
- Das Labyrinth der Ringe** (1998)
- Labyrinth - Das Kartenspiel** (2000)
- Master Labyrinth** (2007)
- Labyrinth - das Duell** (2009)
- Das Elektronik-Labyrinth** (2011)
- Das verdrehte Labyrinth** (2016)



Abenteuerfilm Deutschland 2017
Regie: Paul Dennen
Schwerkraft Studio
Dauer: ca. 60 Minuten

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schloss-Straße 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 Knoblerunde".
Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

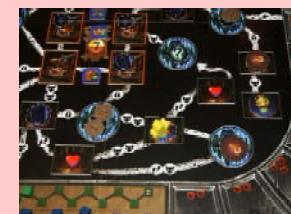
© 2018 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

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

Film-Tipp des Monats

Es bedurfte eines Genieblitzes von Steven Spielberg, um das Genre „Abenteuerfilme“ mit seinem Indiana Jones wieder zu beleben. Seitdem widmen sich viele Filme den tapferen Helden, die sich großen Gefahren stellen, um Schätze zu bergen.

So auch bei „Klong!“ von Regisseur Paul Dennen. In seinem neuen Streifen wagen sich einige mutige Abenteurer in die Tiefen eines Verlieses, auf der Suche nach wertvollen Artefakten. Das Unternehmen gestaltet sich deswegen so gefährlich, weil ein Drache



über die Schätze wacht, der auch das geringste Geräusch hört. Es gilt für die Helden daher, möglichst wenig Lärm (darauf bezieht sich der Filmtitel „Klong!“) zu machen.

Äußerst spannende und kurzweilige Unterhaltung, welche das Prädikat „Besonders sehenswert“ verdient.



Ritter der Knoblerunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1991, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:

- * Wöchentliche Spieletreffen im Hotel Traunerhof (**jeden** Mittwoch!)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielezeitung (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 Spieleideen
- * Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
- * Spielebestellservice für die Mitglieder
- * auch in **facebook** vertreten

