

# KNOBELRITTER FEIERN PARTY !!

Ab geht die Party, und die Party geht ab am 7. März '18! (S.1)



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



## 18. Weißkirchner Spiele-Festival

Am 3. und 4. März 2018 lädt Roland Rankl wieder zum großen Spiele-Festival ins Pfarrheim Weißkirchen ein. Beginn ist am Samstag um 15:00 Uhr mit „open end“, am Sonntag geht's von 10:30 bis 17:00 Uhr. Der Eintritt ist wie immer frei, außerdem gibt es für die Besucher tolle Preise. Infos unter [www.weisskirchen-jvp.org.at](http://www.weisskirchen-jvp.org.at).

## Traun - Game News- Eigenreportage

*'Like ice in a drink, „invisible ink“, or „dreams“ in the cold light of day The children of Rock 'n Roll never grow old, they just fade away'*

Good Times Roll - The Rutles

Eric Idle und Neil Innes hatten in den späten Siebziger einen Fixplatz auf der Playlist jeder anständigen britischen Party. Die musikalisch wie visuell liebevoll gestalteten Beatles-Parodien der beiden Monty Python Veteranen waren einfach zu gut.

Ob mit „Picassimo“ die spielerische Hommage an DEN bildenden Künstler der Klassischen Moderne ebenso

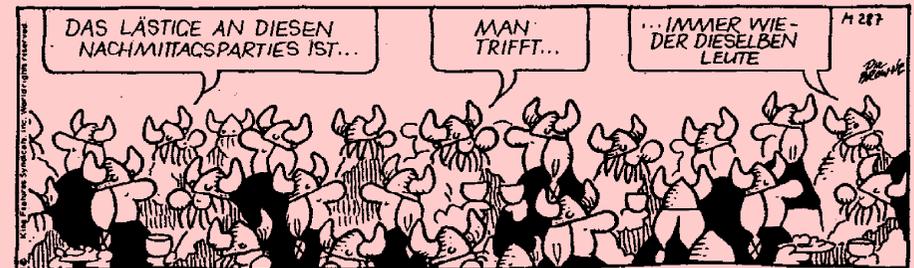
gelingen und die aufgepeppten Eigenplagiate „Tick Tack Bumm! Family“ und „Sushi Go Party!“ ebenso beliebt sein können, werden wir bei unserer nächsten Knobelparty erfahren.

Diese findet am Mittwoch den 7. März ab 18:30 Uhr in Frankies Partygewölben im Traunerhof statt. Also gute Laune mitbringen und überraschen lassen.

Man sieht sich,



HÄGAR  
DER SCHRECKLICHE



## ritter der knobelrunde



### Neues vom Trauner Spielekreis



### TraunCON 2018

Mit Riesenschritten nähern wir uns den OÖ. Spieletagen. Auch heuer treffen sich Spielbegeisterte aus ganz Oberösterreich, aus anderen Bundesländern und sogar aus dem benachbarten Ausland, um hemmungslos ihrer Lieblingsbeschäftigung zu frönen. Und wie (fast) immer eignet sich dazu am besten das verlängerte Wochenende zu Christi Himmelfahrt, welches heuer vom 9. bis 13. Mai 2018 dauert.

Es fängt mit dem Mittwoch-Spieleabend (9. Mai ab 18:30 Uhr) an. Am Feiertag, am Freitag und am Samstag ist freies Spielen bis spät in die Nacht (oder die frühen Morgenstunden) angesagt. Am Sonntag klingen die Spieletage dann langsam aus. Voraussichtliches Ende ist am 13. Mai ca. um 17:00 Uhr.

### OÖ. Spielemeisterschaft

Es war eine schmerzliche Entscheidung, aber nachdem die Teilnahme an der OÖ. Spielemeisterschaft immer mehr zurückgegangen ist, das Turnier auch sonst nicht den gewünschten Erfolg (mehr Besucher) brachte, und letztlich auch den lockeren Ablauf der Spieletage störte, haben wir uns entschlossen, die Spielemeisterschaft nicht mehr durchzuführen. Dafür werden unter allen Teilnehmer der Spieletage 3 Spiele verlost. Wir erwarten uns dennoch einen guten Besuch!

### Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter [traunerhof@traunerhof.at](mailto:traunerhof@traunerhof.at) ist diesmal Sonntag, der 11. März 2018.

### Zwischenwertung

Nach 2 punkterlevanten Spieleabenden schaut es noch nicht danach aus, dass einer unser beiden Herrscher seinen bzw. ihren Titel verteidigen könnte...

1. Marquis Jakob	53
2. Marquis Roland	40,5
3. Prinz Franky	40
4. Earl Oliver T.	36
5. Graf Oliver K.	24
Baron Andreas H.	24
7. Baronesse Nicole	21
8. Marquis Christoph	20,5
9. Baronesse Ute	18
10. Prinzessin Luise	14,5
11. Graf Johannes	14
12. König Reinhold	12
Earl Gerhard	12
14. Graf Thomas L.	11,5
15. Lady Angie	10

# Game News - Spielekritik

Bei Partyspielen sehr beliebte Kategorien sind die darstellenden Künste, wie Pantomime, Scherade, Kneten, Formen oder das Zeichnen, auch wenn es - wie im folgenden Spiel - unter erschwerten Bedingungen stattfindet...



Titel: **Invisible Ink**  
Art: **Party-Zeichenspiel**  
Autor: **Martin Nidergaard Andersen**  
Verlag: **Huch! & friends**  
Jahrgang: **2017**  
Spielerzahl: **3 bis 6 Spieler**  
Alter: **ab 10 Jahren**  
Dauer: **20 bis 30 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 30,-**

## Einleitung

*"Ich seh', ich seh', was du nicht siehst, und das ist GELB!!"*

Ist ja logisch, dass du nichts erkennen kannst, schließlich trägst du ja eine Brille mit roten Gläsern. Da werden die Linien und Striche, die ich mit einem gelben Leuchstift zu Papier bringe, für dich vollkommen unsichtbar. Trotzdem solltest du möglichst erraten, was ich



## Fazit

Aha, ein Partyspiel, bei dem es auf künstlerische Darstellung von Begriffen ankommt. Wieder einmal. Haben wir nicht schon genug solche Spiele, wie "Pictomania", "Activity", "Meisterwerke" und wie sie sonst alle heißen? Ich muss zugeben, ich war anfangs ziemlich skeptisch.

"Invisible Ink" ist aber kein X-beliebiges Zeichenspiel. Die Idee mit der "unsichtbaren Tinte" hat schon etwas. Dieses originelle Element verleiht dem Spiel doch einen **besonderen Reiz**. Die roten Brillen bewirken ja, dass man das Gezeichnete nicht in seiner Gesamtheit erkennen kann. Für die Ratenden gilt, die Bewegung des Stiftes genau zu verfolgen, sich die gezeichneten Striche einzuprägen und im Kopf zu einem Bild zusammen zu fügen, eine nicht sehr leichte Aufgabe.

Der Zeichner hingegen muss sich merken, wo und wie er seine Linien gezogen hat. Jedes Absetzen und jedes Neuansetzen erschwert dies, weil er die genaue Platzierung seiner bereits gezogenen Linien und Striche nur ungefähr schätzen kann. Wenn alle die roten Brillen tragen, multiplizieren sich - zur allgemeinen Be-

zeichne, damit wir beide - du als Ratender und ich als Zeichner - dafür Punkte erhalten. Also, streng dich bitte an!

## Spielbeschreibung

Die Rolle des Zeichners wechselt im Uhrzeigersinn. Eine **Codewort-Karte** gibt vor, welchen Begriff dieser darzustellen hat. Bevor er aber loslegt, würfelt er den **Spezialwürfel**, welcher bestimmt, wer während dieser Aufgabe eine **Brille mit roten Gläsern** aufsetzen muss. Das kann entweder nur der Zeichner selbst sein, oder jeder andere Spieler, oder sogar alle, sodass niemand die Zeichnungen sehen kann.

Während die **Sanduhr** läuft - ungefähr 40 Sekunden lang -, haben der Zeichner Zeit, den Begriff zu zeichnen und die Mitspieler, diesen zu raten. Findet ein Spieler den gesuchten Begriff, erhalten beide **Siegpunktchips**. Rieselt hingegen das letzte Sandkorn durch, ohne dass jemand den richtigen Begriff erraten konnte, gehen alle leer aus.

Das Spiel endet, sobald der Vorrat an Siegpunktchips erschöpft ist. Der Spieler, der die meisten Chips ergattern konnte, gewinnt das Spiel.

## Fortsetzung von „Invisible Ink“

lustigung - noch einmal die Fehlerquellen.

"Invisible Ink" lässt sich auf zwei Arten spielen, indem unterschiedliche Kartensätze zum Einsatz kommen. Die **blauen Codewort-Karten** sind etwas einfacher. Auf jeder Karte sind zwei Begriffe angegeben. Für das Erraten des Codewortes in blauer Schrift gibt es 1 Punkt, das grüne Codewort ist sogar 2 Punkte wert. Wenn alles gut läuft, werden somit insgesamt 6 Punkte pro Durchgang vergeben. Wird allerdings der grüne Begriff zuerst erraten, endet der Zug sofort.

Die Kunst für den Zeichner besteht also darin, es so anzustellen, dass die Spieler zuerst auf den blauen Begriff, und dann erst auf den grünen Begriff draufkommen. Dummerweise bilden die beiden Wörter in den meisten Fällen eine Einheit, zum Beispiel eine Redewendung, die in genau der **falschen Reihenfolge** geläufig ist (z.B. "Tag und Nacht", "Berg und Tal", "Haut und Knochen", etc.).

Mit den **schwarzen Codewort-Karten** wird das Spiel noch ein wenig anspruchsvoller. Auch diese weisen je 2 Begriffe auf. Das grüne Codewort gibt wie gehabt 2 Punkte. Das schwarze gedruckte Wort hingegen sollte tunlichst **nicht** genannt wer-

den, anderenfalls verlieren sowohl Zeichner als auch der entsprechende Spieler zur Strafe 1 Punktechip. Auch hier finden sich auf vielen Karten richtige Fallen. So ist es beispielsweise selbst ohne das Handicap der stark eingeschränkten Sicht eine große Herausforderung, einen "Dieb" darzustellen, aber dabei den Begriff "Hand" zu vermeiden. Oder



ein "Nest", ohne dabei einen verräterischen "Vogel" zu verwenden. Diese schwierigere Spielweise **verlängert zudem die Spieldauer**, da zum einen weniger Punkte pro Runde vergeben werden, und zum anderen unweigerlich Minuspunkte gemacht werden, sodass der Vorrat an Punktechips länger anhält.

Auf welche Weise auch immer man "Invisible Ink" spielt, es macht viel Spaß und bringt tatsächlich neuen Schwung in dieses Spielgenre. Wobei ich in unterschiedlichen Spielrunden beobachten konnte, dass sich die Spieler anfangs schwer taten, und sich erst darauf einstellen mussten, nichts Konkretes erkennen zu können und nur die Bewegungen des Stiftes interpretieren zu müssen.

Sehr gelungen finde ich übrigens die **thematische Einbettung ins Agentenmilieu**. Geheimtinte passt ja ganz gut zu Spionen, und so müssen die Spieler als getarnte Agenten internationaler Geheimdienste hinter Sonnenbrillen die richtigen Codewörter knacken. Die Punktechips sind dann folgerichtig Mikrofilmrollen. Das **Spielmaterial macht einen soliden Eindruck**. Nur Papier sucht man in der Schachtel vergebens. Man braucht aber gar nicht mal so viel, da man auch bereits mit den Leuchstiften Zettel wiederverwenden kann. Wenn alle Spie-

ler ihre Brillen aufgesetzt haben, kommt es sowieso nicht auf das Gezeichnete an, sondern auf die Aktion des Zeichners selber.



## Game News - Wertung



# Game News - Spielekritik

Viele Partyspiele basieren auf dem Umstand, die anderen richtig einzuschätzen. In Kombination mit einem Eindringling, der zu verbergen versucht, dass er nicht zur Gruppe gehört, kommt noch eine gehörige Portion Bluff hinzu...



**Titel:** Dreams  
**Art des Spiels:** Partyspiel  
**Autor:** Olivier Grégoire  
**Verlag:** Zoch Verlag  
**Vertrieb:** Noris Spiele  
**Jahrgang:** 2016  
**Spielerzahl:** 3 bis 6 Spieler  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 30 Minuten  
**Preis:** ca. Euro 30,-

## Einleitung

Olivier Grégoire, ein ehemaliger Fernsehredakteur, erfindet seit 2010 Spiele. Er lebt in Brüssel und koordiniert dort die Spielauswahl der regionalen Büchereien. In der Nacht, wenn andere träumen, spielt er. Wenn er träumt, verbindet er seine Leidenschaft für Spiele und kreative Prozesse. So entstand auch „Dreams“, sein viertes veröffentlichtes Spiel, bei dem er acht Künstler zur Illustration seiner Karten gewinnen konnte.



## Spielidee

Die Götter beraten in ihrem Tempel gerade darüber, den Menschen am Himmel Bilder und Träume schenken zu wollen, als sie den Verdacht hegen, dass sich ein Sterblicher in ihren Tempel eingeschlichen hat, weil die Pforte offen steht. Durch Legen von Trugbildern und einer wahren Vision wollen sie versuchen, den Sterblichen zu entlarven.

## Spielablauf

Zu Beginn jedes Spiels werden die **Göttermarker** jeweils ein Marker für den Sterblichen eingemischt. 4 **Traumbilder** werden in der Tischmitte aufgedeckt, drei „Trugbilder“ und eine wahre Vision und mit Nummern von 1 - 4 versehen. Jeder Spieler erhält 3 „Sterne“ und zieht einen Marker. Man weiß jeder, ob er Gott oder Mensch ist. Nur die Götter kennen die richtige Karte. Ihr Ziel ist es, den Sterblichen, der sich in ihren Tempel eingeschlichen hat, zu entlarven. Dieser wiederum versucht, die wahre Vision zu erkennen.

Reihum legt nun jeder Spieler einen „Stern“ auf den Spielplan (das Firmament). Die Götter, die ja wissen, welches das richtige Bild ist, versuchen dieses mit den gelegten Steinen gemeinsam darzustellen. Der Sterbliche allerdings, der das richtige Bild nicht kennt, muss improvisieren und seine „Sterne“ geschickt platzieren, um nicht aufzufallen. Wenn alle „Sterne“ gelegt worden sind, kommen die **Wahlscheiben** ins Spiel.

Jeder Gott gibt nun die vermutete Spielerfarbe des Sterblichen an. Dieser wiederum gibt die Nummer der vermuteten wahren Vision (richtige Karte) an. Je nach Wahl werden Punkte vergeben und die nächste Runde beginnt. „Dreams“ endet, sobald einer der Spieler die Punktezahl 16 erreicht oder übertrifft. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



## Fortsetzung von „Dreams“

### Fazit

Das **Material** ist sehr schön, die Karten sind wundervoll gestaltet und die Idee fand ich zunächst auch sehr ansprechend. Im Spielablauf selbst schlich sich dann aber **ein bisschen Enttäuschung** ein. Irgendwie wird dem Material zu wenig Rechnung getragen. Zu dritt war das Spiel einfach nicht sehr spannend, da es einerseits schwierig war, die 3 Steine so zu legen, dass man die wichtigsten Dinge der Karte aussagekräftig darstellen kann. Andererseits war es trotzdem nicht schwierig, den Sterblichen zu enttarnen.

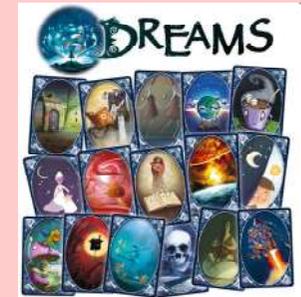


## HALL OF GAME

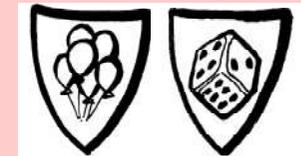
Ja, jetzt kommt doch noch etwas Bewegung in die Wertung! Es gab einige - zum Teil überraschende - Positionswechsel. Dass sich LORENZO DER PRÄCHTIGE an die Spitze setzen konnte, zudem so deutlich, war nicht zu erwarten. Gleich dahinter schaffte es AZUL von Anhieb auf den zweiten Platz, *chapeau!* Trotzdem hat ISLE OF SKYE nur einen Rang verloren und sammelte mit dem 3. Platz - ex aequo mit EXIT - DAS SPIEL - wertvolle Punkte für die „Hall of Games“. Noch einmal, und der Aufstieg in die Ruhmeshalle ist fixiert.

Die „Verlierer“ dieses Monats sind YOKOHAMA, welches auf den 5. Platz zurückfiel, aber noch viel mehr KRAZY WORDZ, das sogar aus den „Top Five“ herausfiel. Für alle anderen blieben nur die Plätze im „Niemandland“, also hinter den punkteträchtigen ersten 5 Plätzen. Da sind einige Hochkaräter dabei, wie

Mit 6 Spielern kann ich es mir besser vorstellen, da einerseits mehr Steine zum Legen vorhanden sind und andererseits sich der Sterbliche mit seinen Steinen besser in dem entstehenden Bild „verstecken“ kann. Trotzdem fehlen irgendwie der Schwung und das Spannende im Spiel. Schade, denn die Idee an sich ist neu. Vielleicht sind wir aber auch zu sehr von „Dixit“ verwöhnt, das wir sehr lieben und das in eine ähnliche Spielkategorie gehört.



## Game News - Wertung



Angie Staudinger

CENTURY, AGENT UNDERCOVER, RÄUBER DER NORDSEE, GAIA PROJECT und TERRAFORMING MARS. Besonders schlimm erging es EIN FEST FÜR ODIN, welches sich aus der Wertung verabschieden musste.

Diesmal gab es auch eine Menge Vorschläge, aber doch recht unkoordiniert, denn fast alle wurden nur 1 x genannt. So konnte ich bloß ein einziges Spiel als Neuvorschlag akzeptieren: KLONG! (2 x). Es deutet aber alles auf ein spannendes Frühjahr hin...

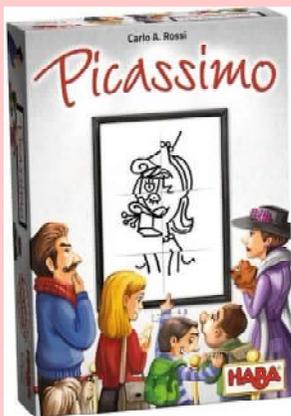
### Wertung:

1. Lorenzo der Prächtige	2/+ 14/-0/16/ +
2. Azul	*2/+ 10/-1/11/ +
3. Isle of Skye	3/+ 6/-0/ 9/ -
EXIT - Das Spiel	2/+ 7/-0/ 9/ +
5. Yokohama	3/+ 5/-0/ 8/ -
6. Krazy Wordz	4/+ 4/-1/ 7/ -
7. Century - Gewürzstraße	1/+ 5/-0/ 6/ +
8. Agent Undercover	2/+ 4/-1/ 5/ -
Räuber der Nordsee	1/+ 4/-0/ 5/ =
Gaia Project	0/+ 5/-0/ 5/ +
Claus of Caledonia	*1/+ 4/-0/ 5/ +
12. Terraforming Mars	2/+ 3/-1/ 4/ -

Vorschlag: Klong! (2 x)

# Game News - Spielekritik

Und noch ein Spiel, bei dem die Zeichenkünstler, aber auch die Ratequalitäten aller Spieler gefordert sind, womit es recht gut zum Thema des nächsten Spieleabends passt...



Titel: **Picassimo**  
Art: **Party-Zeichenspiel**  
Autor: **Carlo A. Rossi**  
Verlag: **HABA Spiele**  
Jahrgang: **2016**  
Spielerzahl: **3 bis 6 Spieler**  
Alter: **ab 8 Jahren**  
Dauer: **ca. 30 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 30,-**

## Einleitung

Ich betrachtete einst ehrfürchtig das Gemälde "Femme au chapeau bleu". Wie ist es Pablo Picasso bloß gelungen, trotz der anormalen Physiognomie, der befremdlichen Anatomie der Figur eine solche Harmonie darzustellen. Obwohl viele Dinge ganz offensichtlich am falschen Platz sind, passt alles irgendwie zusammen. Ich fragte mich damals verwundert: "Wie macht man sowas?"

Jetzt kenne ich die Antwort. Das Spiel "Picassimo" aus dem Hause "HABA" verrät Picassos Geheimnis. Wie man solche Kunstwerke schafft, werde ich euch jetzt erklären. Aber pssst! Nicht weitersagen, sonst kommt es zu einer Inflation am Kunstmarkt...

## Spielbeschreibung

Das Spiel verläuft über 7 Runden, in denen wir gleichzeitig als Maler und als Kritiker agieren. Zu Beginn jeder Runde ziehen wir eine Karte, welche uns 2 Begriffe im anfangs vereinbarten Schwierigkeitsgrad zur Auswahl bietet. Hinter unserem Sichtschirm malen wir dann alle gleichzeitig auf unseren Maltafeln - welche aus sechs Teilen besteht - den gewählten Begriff.

Bevor wir den Mitspielern stolz unser Kunstwerk präsentieren, müssen wir es noch ein wenig präparieren. Eine zufällig gezogene Tauschkarte gibt uns vor, welche Teile unseres Gemäldes wir miteinander vertauschen müssen. Und schon ist unser Chef D'Oeuvre, ein Meisterwerk der Modernen Kunst fertig!

In der darauffolgenden Raterunde versuchen wir alle herauszufinden, was unsere Mitspieler da so alles gezeichnet



haben. Für jeden richtig geratenen Begriff erhalten der erfolgreiche Rater und der begabte Künstler je 3 Punkte. Wird ein Bild von niemandem erraten, versetzt der entsprechende Künstler die Teile wieder an ihren ursprünglichen Platz zurück. Nun wird nur mehr 1 Punkt für dieses Bild vergeben.

Nach sieben Runden, die nach dem gleichen Schema ablaufen, endet das Spiel. Wer die meisten Punkte erzielt hat, erweist sich als der größte Künstler/Kunstkritiker der Moderne.

## Fazit

Zeichenspiele gibt es mittlerweile ja zur Genüge. Um sich von der Masse abzuheben, benötigt es schon einen **speziellen Kniff**. "Picassimo" bietet genau so einen. Das Vertauschen von Teilen des Bildes verändert ein



## Fortsetzung von „Picassimo“

Bild völlig. Es ist schon interessant, wie normale, ansonsten kinderleicht zu erkennende Dinge dadurch so verformt werden, dass man nur mit Mühe - wenn überhaupt - draufkommt, um was es sich handelt.

Wenn sich eine Aufgabe als zu schwierig herausstellt, kann man die offen ausliegende Tauschkarte zu Hilfe nehmen. Allerdings muss man

dann schon im Kopf die Teile an die richtige Stelle setzen, was auch nicht so einfach ist. Besonders gut gefällt mir, dass es **Begriffe in drei Schwierigkeitsstufen** gibt.

**Stufe 1** sind einfache, leicht darzustellende und entsprechend leicht zu erkennende Begriffe (Spinne, Trommel, Buch, etc.), die sich gut für Kinder eignen. In **Stufe 2** befinden sich etwas kompliziertere Wörter, bei denen etwa ein Objekt etwas näher definiert wird (z. B. Uhu statt Vogel). Der schwierigste Level (**Stufe 3**) bietet berühmte Persönlichkeiten, Filmtitel, Sehenswürdigkeiten, bekannte Kunstwerke, usw., die für eine hohe Herausforderung sorgen.

Spielerisch hat der Verlag HABA mit "Picassimo" alles richtig gemacht. Es macht in allen meinen unterschiedlichen Spielrunden Spaß, wie man es sich von einem lockeren, lustigen Partyspiel nur

wünschen kann. Das **Spielmaterial** hinterlässt jedoch einen zwiespältigen Eindruck. Positiv zu vermerken sind die 900 enthaltenen Begriffe, die lang anhaltenden Spielreiz bieten



ten, der Sichtschirm, der zwar etwas dünn geraten ist, aber dafür an der Innenseite mit einer Folie zum praktischen Einklemmen der Aufgabenkarte ausgestattet ist, sowie die qualitativ hochwertigen, zerlegbaren Maltafeln, von denen die mit einem non-permanent Stift verfassten Zeichnungen einfach und sauber abgewischt werden können.

Etwas verwirrend finde ich aber die **Gestaltung der Aufgabenkarten**. Es gibt sie nämlich in sechs Sprachen, wobei sich die deutschen Begriffe zusammen mit den englischen und französischen Pendants auf derselben Karte befinden. Es benötigt eine eigene Länderkarte, deren Pfeile dann in der Folie des Sichtschirms die richtigen Wörter anzeigen.

Die vom Verlag sicher erstrebte **Multilingualität** des Spiels hat sich in meinem Fall aber negativ ausgewirkt, denn

in meiner deutschsprachigen Ausgabe fehlt die deutsche Anleitung, stattdessen kann man sich die Regeln auf französisch und niederländisch durchlesen. Einige meiner Spielrunden konnten daher gar nicht anfangen, und ich musste mit dem Übersetzen der Regeln aushelfen.

Dies sollte aber den überaus positiven Eindruck des Spiels nicht trüben. Trotz dieser kleinen Mängel kann ich für "Picassimo" eine klare Empfehlung aussprechen.

*Wally*

Game News -  
Wertung



Notenskala

Spitze!

sehr gut

gutes Spiel

so lala

schwach

# Game News - Spielekritik

Partyspiele - das klingt ja mehr nach Erwachsenenrunden. Warum aber sollten sich nicht auch Familien mit Kindern mit lustigen Spielen köstlich amüsieren können?!...



Titel: **Tick... Tack... Bumm! Family**  
temporeiches Party-Spiel  
Autoren: **Günter Burkhardt & Daan Kreek**  
Originalidee: **S. Barc & J.C. Rodriguez**  
Verlag: **Piatnik Spiele**  
Jahrgang: **2017**  
Spielerzahl: **3 bis 8 Spieler**  
Alter: **ab 8 Jahren**  
Dauer: **ca. 30 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 30,-**

## Einleitung

Wir in "Good old Europe" leben übermäßig gefährlich! Überall in der Alten Welt lauern Gefahren. Das haben die Amerikaner scharfsinnig festgestellt und die für uns Europäer scheinbar harmlos wirkenden Sachen wie Überraschungseier strengstens verboten. Ist ja auch logisch, gegen Ü-Eier können sich die Kids ja nicht mit jenen gelade-

nen Waffen verteidigen, die sich in fast jedem Haushalt befinden...

Ein weiteres Verbot trifft ausgerechnet ein Party-Spiel aus Österreich: "Tick... Tack... Bumm!" Das Weiße Haus fürchtet anscheinend allen Ernstes eine Terror-Welle mit den elektronischen Zeitmessern, die in dem Spiel die wichtigste Rolle spielen. Zum Totlachen! Währenddessen geht der (Party-)Wahnsinn in Österreich in die nächste Runde, denn nun ist bei Piatnik eine Familien-Edition herausgekommen.

## Spielbeschreibung

"Tick... Tack... Bumm!" steht schon über 20 Jahren (meine Ausgabe datiert aus dem Jahr 1994) im Verlagsprogramm von Piatnik Spiele. Die **Grundidee**: Es wird eine **Buchstabenkarte** gezogen mit einer Buchstabengruppe. Ein **Spezialwürfel** gibt dann vor, ob sich diese Buchstabengruppe in einem Wort an beliebiger Stelle, nicht am Wortanfang oder nicht am Wortende befinden soll. Ein Beispiel gefällig? Gesucht könnten etwa Wörter sein, welche die Buchstabengruppe "IND" enthalten müssen, aber nicht darauf enden dürfen.



Anschließend wird der **Timer**, der hier die Form einer tickenden Bombe (samt Lunte) hat, eingeschaltet. Reihum muss nun jeder Spieler, der die Bombe gerade in Händen hält, ein gültiges Wort nennen, um die Bombe an seinen linken Nachbarn abgeben zu dürfen. Wenn die **Bombe platzt** (erkennbar am deutlich hörbaren Detonationsgeräusch), hat der Spieler, der gerade die Bombe besitzt, verloren und muss zur Strafe die Buchstabenkarte an sich nehmen. Nach 13 Runden gewinnt jener Spieler, der die wenigsten Karten erhalten hat.

Soweit die Regeln des Originalspiels, welches -laut Schachtelangabe- für 2 bis 12 Personen ab 12 Jahren gedacht ist. Die nun vorliegende Familien-Ausgabe soll aber eine größere Schicht abdecken, schließlich spricht man von einem Familienspiel, wenn es Erwachsene zusammen mit Kindern **ab 8 Jahren** spielen können.

Zu diesem Zwecke mussten ein paar **Änderungen** vorgenommen werden. Und ich meine da nicht den neuen, verbesserten Timer. Die Bombe in meinem alten Exemplar konnte man beim für ein Partyspiel naturgemäß herrschenden Lärmpegel nicht explodieren hören, was mit der neuen Bombe jetzt viel besser funktioniert. Günter Burkhardt & Daan Kreek haben sich auch familien-gerechtere Aufgaben ausgedacht.

## Fortsetzung von "Tick Tack Bumm! Family"

ren hören, was mit der neuen Bombe jetzt viel besser funktioniert. Günter Burkhardt & Daan Kreek haben sich auch familien-gerechtere Aufgaben ausgedacht.

Nach wie vor kommt ein **Spezialwürfel** zum Einsatz. Er bestimmt nun, welche von 5 Aufgaben nun gelöst werden muss. Die sechste Seite zeigt einen "Stern", der als Joker fungiert und die Auswahl einer beliebigen Aufgabe erlaubt. Drei von den fünf möglichen Aufgaben sind Wortspielaufgaben, die anderen beiden Geschicklichkeitsaufgaben.

Bei den **Wortspielaufgaben** ist der Schwierigkeitsgrad etwas nach unten geschraubt worden. So müssen bei der Aufgabe "Reimartist" Begriffe genannt werden, die sich auf das Wort, das auf der Karte steht, reimen. Die Kategorie "Typisch" verlangt wiederum Wörter, die zur Vorgabe auf der Karte passen (z.B. "rot". Rose, Ketchup, Tomate, Clownnase, usw.). Nur die Aufgabe "Wortakrobat" erinnert an das ursprüngliche Spiel. Hierbei werden 3 Karten mit Konsonanten aufgedeckt. Nun sind Wörter gefragt, welche alle diese drei Buchstaben beinhalten, wobei deren Reihenfolge absolut beliebig ist.

Die **Geschicklichkeitsaufgaben** lockern das Spielgeschehen zusätzlich auf. Bei der Aufgabe "Wurm" müssen die Spieler nacheinander die 4 Wurmtteile richtig zusammensetzen. Und bei der Aufgabe "Becher + Kugel" kommen besagte Utensilien zum Einsatz. Wer an der Reihe ist,



muss die Kugel so in den Becher hüpfen lassen, dass die Kugel dabei mindestens 1 x auf dem Tisch aufkommt.

"Explodiert" die Bombe, muss den betroffene Spieler seine Spielfigur auf dem **Spielplan** 1 Feld Richtung "Explosion" ziehen. Das Spiel endet, sobald ein Spieler das letzte Feld auf dem Spielplan erreicht. Der Spieler, dessen Spielfigur dann am weitesten vom letzten Feld entfernt ist, gewinnt.

## Fazit

Es sind zwar nur ein paar Änderungen, aber die reichen aus, um jung und alt köstlich zu unterhalten. Es ist und bleibt ein lockeres Spiel, das nicht vom Wissen und Nichtwissen der Spieler lebt, sondern von der entstehenden **Hektik**. Der

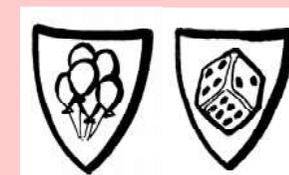
Stresspegel steigt, vor allem, wenn man sich rechtzeitig ein passendes Wort ausgedacht hat, aber dieses ausgerechnet vom Vordermann genannt wird. Da heißt es schnell reagieren und umdenken.

Doch selbst mit ausgezeichneten Reaktionen und blitzschnellem Denken ist man vor Explosionen nicht gefeit. Schuld daran ist die **Unberechenbarkeit der Bombe**, einem tollen Gimmick. Sie tickt nach dem Zufallsprinzip manchmal nur 10 Sekunden, manchmal eine ganze Minute, bis sie hochgeht

Der **Spielspaß** ist gleich geblieben wie beim Original. Somit lässt sich auch für die Familien-Version eine klare Empfehlung aussprechen, vor allem für größere Gruppen.

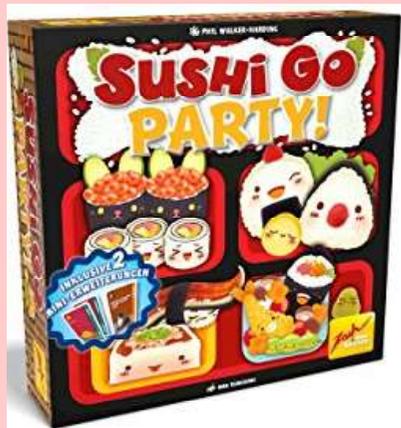


Game News - Wertung



# Game News - Spielekritik

Das nächste Spiel ist zwar kein typisches Partyspiel, eignet sich aber hervorragend für größere Gruppen bis 8 Personen. Und außerdem trägt es das Wort „Party“ bereits im Spieletitel, weshalb ich es fast nehmen MUSS...



Titel: **Sushi Go Party!**  
Art: **Drafting-Spiel**  
Spieleautor: **Phil Walker-Harding**  
Verlag: **Zoch Verlag**  
Vertrieb: **Noris Spiele**  
Jahrgang: **2017**  
Spielerzahl: **2 bis 8 Spieler**  
Alter: **ab 8 Jahren**  
Dauer: **ca. 30 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 30,-**

## Einleitung

Darf ich dich mal was fragen? Wenn du ein Restaurant besuchst, bestellst du dir immer und immer das Gleiche, was dir halt am besten schmeckt, oder probierst du gerne etwas Neues aus? Ich persönlich gehöre eher zur zweiten Kategorie. Ich liebe die Abwechslung, bin neugierig

auf Unbekanntes und lasse mich auch gerne überraschen.

Aus diesem Grund ist "Sushi Go Party!" genau richtig für mich, denn statt altgewohnter, schon Dutzend- und Aberdutzendmal verdauter Kost, wie beim alten "Sushi Go!", bietet die Neuheit aus dem Zoch Verlag nun variantenreiche

Menüs für jeden Geschmack und für viele, viele Mahlzeiten.

## Spielbeschreibung

Die Grundregeln von "Sushi Go!" habe ich schon in Ausgabe Nr. 276 der Game News vom 22. Juli 2015 ausführlich erklärt, weshalb ich an dieser Stelle auf diese Rezension verweise. Bei "Sushi Go Party!" sind die Regeln im Prinzip völlig gleichgeblieben. Nach wie vor werden in drei Durchgängen Karten **gedraftet**, ausgespielt und gewertet, bis am Ende der Punktebeste als Sieger feststeht.

Der große Unterschied besteht nun darin, dass es **keinen fixen Kartensatz** mehr gibt, der in jeder Partie heran-

gezogen würde. Bei "Sushi Go Party!" kann man sich das **Kartendeck aus mehreren Gerichten zusammenstellen**. So gibt es etwa statt einer Sorte "Maki" gleich 3 verschiedene zur Auswahl. Und als "Apptizer" hat man nun die Wahl aus 9 unterschiedlichen Häppchen.

Die Spielregel bietet 8 verschiedene **Empfehlungen**, aus welchen Karten man sich sein Lieblingsmenü zusammenbauen kann. Man kann es aber auch **frei zusammenstellen**, sozusagen "à la carte", solange man sich bei der Auswahl an bestimmte Vorgaben hält: Immer alle "Nigiri" verwenden, stets genau 1 Sorte "Maki", dazu 3 Sorten "Apptizer", 2 Sorten "Specials" und 1 Sorte "Dessert".

Für welche Menüfolge man sich auch immer entscheidet hat, schlussendlich gewinnt der Spieler, dessen Marker - ein Sojafläschchen - auf der Siegpunkteleiste am weitesten vorangerrückt ist.

## Fazit

Mich fasziniert nach wie vor, wie gut der **Drafting-Mechanismus** zum Thema "Running Sushi" passt. Wenn

## Fortsetzung von "Sushi Go Party!"

in so einem japanischen Restaurant ständig Leckerbissen auf einem Laufband vorbeiziehen, man sich aber bloß 1 Stück davon gleichzeitig nehmen darf, kann dieses Dilemma nicht besser in ein Spiel umgesetzt werden als durch "Draften", bei dem man sich ja auch nur 1 Karte aus einer Kartenhand wählen darf und die anderen weiterreichen muss, mit der Hoffnung, vom anderen Nachbarn etwas Brauchbares zu erhalten.

Die neuen Karten bringen natürlich eine Menge **Abwechslung** ins übliche "Sushi Go!"-Schema. Nur wenige Karten haben fixe Punktewerte. Die meisten Karten beziehen sich auf eigene ausliegende, auf von Mitspielern gespielte, oder auf insgesamt gesammelte Karten desselben Kartentyps. Genau diese Mischung hat schon bei "Sushi Go!" ausgezeichnet funktioniert, und sorgt auch bei "Sushi Go Party!" für eine Extraportion Nervenkitzel und ein gewisses Maß an Interaktion. Hier auf jeden einzelnen Kartentyp einzugehen, würde diese Rezension sinnlos aufblähen, aber es sind schon einige interessante Effekte dabei, die den Spielreiz dieses eigentlich einfachen Spiels recht hoch halten.

Die acht in der Anleitung **empfohlenen Sets** wurden nach bestimmten Kriterien ausgewählt. So findet man eine anfangersfreundliche Version für den schnellen Einstieg,

eine anspruchsvolle Zusammenstellung für erfahrene Spieler, ein Menü mit möglichst vielen "Sushi Go Party!"-Neuheiten auf einmal, eine sehr interaktive und ein bisschen fiese Version, eine für größere Gruppen und eine für 2 Spieler besonders gut geeignete.



Wer will, kann sich jedoch auch sein **eigenes Menü zusammenstellen**, entweder zufällig mit Hilfe der Menükarten oder nach den eigenen Wünschen und Vorstellungen. In diesem Fall müssen aber unbedingt die - bereits erwähnten Vorgaben berücksichtigt werden, welche aber recht übersichtlich auf dem Spielplan abgedruckt sind.

Dies bringt uns zum **Spielmaterial**. Die Grafiken (Illustrator: Nan Rangsimá) sind im gewohnten Stil. Leicht verständliche Symbolik, bunte Farben, schräge Zeichnungen, etwas Comic-artig mit Gesichtern auf allen Speisen, und damit absolut passend für ein Spiel mit einem japanischen Thema.

Allerdings ist alles in einer **viel zu großen Schachtel** untergebracht. Gerade mal 220 Karten (inklusive der beiden Mini-Erweiterungen), 8 Sojafläschchen zum Festhalten der Siegpunkte der Spieler (sie ersetzen den Wertungsblock) und ein Spielbrett lassen reichlich Luft in der

Box. Das Spielbrett enthält zwar ein paar nützliche Spielhilfen, es hätte aber genauso gut anders und platzsparender gelöst werden können. Die Karten können zwar im Inlay sauber sortiert werden, wird die Schachtel jedoch geschüttelt oder umgedreht, fliegen alle Karten mangels Halt wild durcheinander. Die Unterbringung kann man daher als suboptimal betrachten.

Dafür ist "Sushi Go Party!" nun für **bis zu 8 Personen** spielbar. Das passt sehr gut zum Spiel, welches sich vom taktischen Anspruch ohnehin an Gelegenheitspieler und Familien richtet und mit größeren Gruppen jetzt eine noch breitere Schicht abdeckt. Die Spieldauer bleibt

## Fortsetzung von „Sushi Go Party!“

trotzdem - wie bei Drafting-Spielen üblich - fast gleich. Ich kann daher "Sushi Go Party!" allen Freunden lockerer Spiele uneingeschränkt empfehlen, lediglich die Verpackung hätte ohne weiteres etwas kompakter ausfallen können.

### Game News - Wertung



*Maely*



## Zielgruppen-Wegweiser

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



Familien, Gelegenheitsspieler, Glücksspieler, Anfänger



Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker



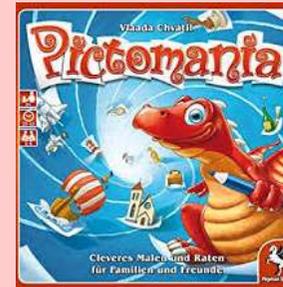
Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Zwei Personen, Partner, Paare



Kinder, jüngere Spieler



**Partyfilm**  
**Deutschland 2011**  
**Regie: Vlaada Chvátil**  
**Pegasus Studio**  
**Dauer: ca. 45 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 Knobelrunde".  
Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2018 by Game News  
Alle Rechte vorbehalten.

## Film-Tipp des Monats

Partyfilme gibt es wirklich schon genug, und viele davon sind nur halb lustig. Doch wenn sich ein Kultregisseur wie Vlaada Chvátil an das Genre wagt, ist dies schon mal einen Kinobesuch wert.

Der Tscheche spielt in seinem Streifen „Pictomania“ mit Verwechslungen, mit Ähnlichkeiten, und das so geschickt, dass es immer wieder zu Lachsalven kommt. Seine Protagonisten sind ständig involviert, sie müssen gleichzeitig ihre Zeichenkünste unter Beweis stellen, sowie die dargestellten Begriffe ihrer Kol-



legen erraten, um am Ende als Sieger eines Wettstreits hervorzugehen.

„Pictomania“ ist handwerklich eine Meisterleistung, und ein Beweis, dass es auch mit Partyfilmen möglich ist, jung und alt gleichermaßen zu begeistern. Prädikat: Absolut sehenswert!



## Ritter der Knobelrunde

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

- \* Wöchentliche Spieletreffen im Hotel Traunerhof (**jeden** Mittwoch!)
- \* Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- \* Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spieleschrift (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)
- \* Spieleservice für die Mitglieder
- \* auch in **facebook** vertreten



**GAMES, TOYS & MORE**  
**Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel**

Am 1. Mai 2016 hat Daniel - nachdem er schon länger einen **Online-Spielversand** mit Riesenauswahl unter [www.dreamland-games.at](http://www.dreamland-games.at) betrieben hat, auch einen **richtigen Spielereisen** 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 irgendwas 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 Spieletreffen in Linz und der näheren Umgebung beweisen, an denen sich auch Daniel engagiert beteiligt.

Mit dem neuen Laden hat das spielerische Angebot im Zentralraum auf jeden Fall eine absolute Bereicherung empfangen.

*Maely*