

KNOBELRITTER ÜBEN EXITUS !!!

Klaustrophobischer Abend in Traun am 4. April'18! (S. 1)



308. Ausg. 29. März '18
Auflage 100 Stück (!!!)
27. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Traun
Eigenreportage

„My Brain is the key that sets me free.“

Harry Houdini

Besser könnte man die wichtigste Grundvoraussetzung für eine der aktuell beliebtesten Freizeitbeschäftigungen nicht umschreiben. Egal ob man den Escape Room virtuell, in der Realität oder mittlerweile eben auch auf dem Spielbrett betritt, es steht einem auf jeden Fall ein fesselndes, spannendes Erlebnis bevor.

Die damit verfügbare Vielzahl von Ausbruchsszenarien trifft sich gut, denn aus den Verliesen unserer Feinde zu entfliehen gehört für einen Knobelritter zu den notwendigen Grundkenntnis-

sen. Es ergeht daher per königlichem Dekret folgender Erlass:

Jeder Knobelritter hat sich am 4. April um 18:30 Uhr im Gasthof zum Trauner Schloss (kurz Traunerhof) einzufinden und zumindest eine der folgenden Prüfungen erfolgreich und zur Zufriedenheit seiner Majestät König Reinholds zu bestehen.

EXIT - DAS SPIEL (Der Tote im Orient-Express)
UNLOCK!

ESCAPE ROOM (Funland)
ESCAPE THE ROOM (Das Geheimnis des Refugiums von Dr. Gravely)

DECKSCAPE (Der Test)

Ich wünsche Euch also eskapologische Expertise,

Euer Oliver

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde

Es fängt mit dem Mittwoch-Spieleabend (9. Mai ab 18:30 Uhr) an. Am Freitag, am Samstag und am Sonntag 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!

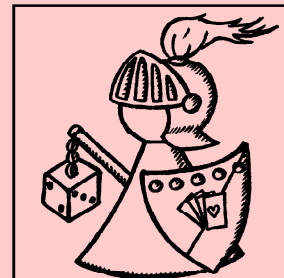
Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 8. April 2018.

Zwischenwertung

Nach 3 punkterelevanten Spieleabenden setzt sich der Trend fort. Jakob kann sich noch weiter absetzen, womit eine Titelverteidigung von Reinhold in weite Ferne rückt...

1. Marquis Jakob	83
2. Prinz Franky	60
3. Marquis Roland	58,5
4. Earl Oliver T.	54
5. Graf Oliver K.	37
6. Prinzessin Luise	28,5
7. Baroness Nicole	28
8. Baroness Ute	26
9. Graf Johannes	26
10. König Reinhold	25
11. Baron Andreas H.	24
12. Earl Gerhard	22
13. Graf Thomas L.	21,5
14. Marquis Christoph	20,5
15. Lady Angie	10



Neues vom Trauner
Spielekreis



TraunCON 2018

Mit Riesenschritten nähern wir uns den OÖ. Spieletagen. Auch heuer treffen sich Spielbegeisterte aus ganz Österreich, 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.

Game News - Spielekritik

„Escape Rooms“ versetzen die Spieler meist in brenzlige Situationen in abgelegenen Orten. Da gehört wohl auch ein heruntergekommener Vergnügungspark dazu...



Titel: Escape Room - Das Spiel: Funland

Art: Escape Room Spiel

Spielerautor: nicht genannt

Verlag: Noris Spiele

Jahrgang: 2017

Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler

Alter: ab 16 Jahren

Dauer: ca. 60 Minuten

Preis: Euro 13,90

Einleitung

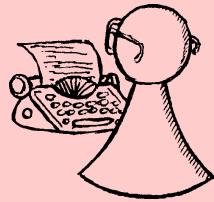
„Hey, Gratistickets für den Vergnügungspark!“

(Vorsicht Falle, Freunde! Nichts gibt's umsonst!)

„Und dann steht da auch noch Keine Wartezeiten! Lasst uns hineingehen!“

(Keine gute Idee! Wird schon einen driftigen Grund haben, dass die Leute „Funland“ meiden!)

Tja, das habt ihr nun davon! Ihr habt Bobo, dem komischen Clown mit seinen



übergroßen Schuhen vertraut und seid blindlings in seine Falle getappt. Jetzt sitzt ihr gefangen in einem Käfig, und es bleibt euch wohl nur maximal eine Stunde Zeit, euch aus eurer misslichen Lage zu befreien, bevor der Clown zurückkommt, und weiß Gott was alles mit euch anstellt!

Spielbeschreibung

Der **Spielplan** zeigt uns den Raum, in dem wir uns gefangen in einem Käfig befinden. Es ist die Umkleidekabine des Clowns, in dem sich neben einem Schminkspiegel und einer Garderobe mit seinen Kostümen allerlei Zeug herumhängt, -liegt und -steht. Wir dürfen außerdem noch den **Umschlag** mit der Aufschrift „Teil 1“ öffnen, der uns noch zusätzliches Material liefert.

Der Käfig ist mit einer riesigen Kette und einem großen Vorhangschloss versperrt. Um das Schloss zu öffnen, benötigen wir einen **vierstelligen Code**. Wir müssen die passenden Schlüssel in der richtigen Reihenfolge in den **Chrono Decoder** stecken, eine Maschine, welche währenddessen gadenlos einen Countdown herunter tickt.

Die Schlüssel unterscheiden sich nicht nur in ihrer Form, sondern tragen auch noch Symbole, Zahlen, römische Ziffern, Pfeile, Buchstaben, usw. Um herauszufinden, welches die richtigen Schlüssel sind, müssen wir alle Hinweise auf dem Spielplan und im Umschlag suchen, deuten, richtig kombinieren und logisch zusammenfügen.

Sobald wir 4 Schlüssel in den Chrono Decoder stecken, erfahren wir, ob wir richtig liegen. Ist der Code falsch, müssen wir einen Zeitverlust hinnehmen. Erweist sich der Code als korrekt, ertönt ein Signal als Zeichen, dass das Schloss nun offen ist.

Im **2. Teil** müssen wir aus der abgeschlossenen Umkleidekabine entkommen, wofür wir den 2. Umschlag öffnen dürfen, der uns wieder weitere Hinweise bringt. Wieder müssen wir den passenden vierstelligen Code in den Decoder eingeben.



Fortsetzung von „Escape Room - Das Spiel: Funland“

Der **3. Teil** führt uns dann in den Vergnügungspark. Auch hier brauchen wir den richtigen Code, um den Ausgang des Parks zu finden und uns endgültig aus den Fängen des Clowns Bobo zu befreien.

Haben wir es vor Ablauf der 60 Minuten geschafft, haben wir das Abenteuer mit Bravour überstanden. Die Spielregel lässt uns zwar im Unklaren, was anderenfalls passiert, es dürfte jedoch keine über den Spieltisch hinaus reichenden Konsequenzen haben ;)

Fazit

„Welcome to Funland“ ist ja eine **Erweiterung** zu „Escape Room - Das Spiel“. Als solche braucht man naturgemäß auch das Grundspiel. Vor allem der Chrono Decoder und die 16 Schlüssel, die man in die vier Vertiefungen steckt, werden unbedingt benötigt, um die jeweiligen Codes knacken zu können.

Der **Chrono Decoder** ist überhaupt das Herz des Spiels. Ich finde es äußerst verwunderlich, dass man dieses - übrigens batteriebetriebene - Gerät bloß einschalten muss, und sonst nichts anderes einstellen muss. Die Pro-

grammierung des Decoders erkennt anscheinend anhand des ersten eingegebenen Codes, um welchen Fall es sich handelt. Während des Spiels sorgen dann das ständige Ticken des Countdowns und die spannende Hintergrundmusik für atmosphärische Untermalung. Dadurch entsteht richtiger Zeitdruck und ein echtes Escape Room-Feeling.



Das restliche **Spielmaterial** besteht hauptsächlich aus Papier: ein dünner Spielplan, drei verschlossene Umschläge mit ein paar Blättern, aus denen Teile herausgelöst werden müssen. Im Laufe des Spiels wird zwar auch einiges beschriftet, aber im Großen und Ganzen kann alles ohne größere Probleme von weiteren Gruppen, die sich in den Vergnügungspark hinein trauen, **wiederverwendet** werden. Idealerweise kopiert man sich während des Spiels jene Seiten, die bekritzelt werden müssten, aber wer denkt schon an sowas, wenn währenddessen die Uhr tickt und tickt und tickt...?

Die einzelnen Escape Room-Abenteuer sind **unterschiedlich schwierig**, wie

man an der Anzahl der Sterne auf der Schachtelrückseite erkennen kann. „Funland“ rangiert mit 3 1/2 Sternen diesbezüglich im oberen Mittelfeld. Dass wir es trotzdem nicht geschafft haben, rechtzeitig den Park zu verlassen, liegt vor allem daran, dass wir wichtige Teile für die Lösung einzelner Rätsel im Umschlag vergessen haben. Man sollte halt doch den Hinweis der Spielregel beherrzigen, die auf dem Umschlag angegebene Inhaltsangabe zu überprüfen.

Das Spiel beinhaltet noch ein paar **Hinweis- und Lösungskarten**, welche mit dem

Hinweisdecoder des Grundspiels entziffert werden können. Auf diese Hilfen darf man aber erst dann zurückgreifen, wenn die auf der Karte angeführte verbliebene Zeit erreicht ist, worauf auch ein akustisches Signal des Chrono Decoders hinweist. Ein Vergleich mit der auf den Hinweiskarten angegebenen Zeit zeigt auch, wie gut man sich beim Lösen der Rätsel hält.

Was mir bei allen „Escape Room“-Spielen von Noris Spiele allerdings fehlt, ist eine differenzierte **Beurteilung der Leistung**. Entweder man schafft es, dem Vergnügungspark, dem Gefängnis, dem Inka-Tempel, oder in welche Bredouille auch immer man geraten ist, rechtzeitig zu entkommen, oder man schafft es

**Fortsetzung von
„Escape Room - Das
Spiel: Funland“**

eben nicht. Es gibt keinerlei Bewertung, wie viele Hinweise man in Anspruch genommen hat, oder ob man sogar die Lösung zu einem Teilrätsel nachschauen musste. Das finde ich schade, weil dies in anderen Spielen dieses Genre besser gelöst wurde.

Als Partyspiel geht das aber so in Ordnung. In dieser „Escape Room“-Reihe steht vielmehr das **gemeinsame**

Mealy



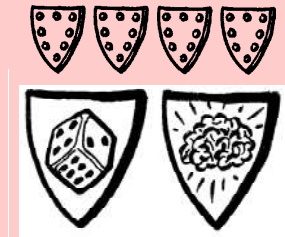
**HALL
OF
GAME**

Seit September 2016 ist ISLE OF SKYE in unserer Wertung, jetzt hat es - endlich! - den Aufstieg in unsere „Hall of Games“ geschafft, wofür ein zweiter Platz reichte, ex aequo mit AZUL und EXIT - DAS SPIEL. Unsere Ruhmeshalle umfasst mit dem Neuzugang nun schon stolze 120 Spiele. Wer also eine Ludothek auf Basis unserer „Hall of Games“ aufbaut, hat genug ausgezeichnete Spiele für langes, langes Spielvergnügen.

Auf das nächste, das einhunderteinundzwanzigste Spiel werden wir aber noch mindestens 4 Monate warten müssen. Ein ganz heißer Kandidat dafür ist LORENZO DER PRÄCHTIGE, welches sich jetzt schon zum zweiten Mal an die Spitze setzen konnte. Für die anderen Spiele gebe ich noch keine Prognose ab, sonst könnte ich mich ja gleich als Meteorologe beim ORF bewerben...

Der Vollständigkeit halber aber noch die weiteren Platzierungen: KRAZY WORDZ konnte als Fünfter noch 1 Punkt für die HoG sam

Erlebnis im Vordergrund. Die Fälle sind spannend, die Rätsel sind zum Teil herausfordernd, weshalb einer unterhaltsamen Stunde nichts im Wege steht. Ich freue mich schon auf die nächsten Male, wenn es wieder darum geht, uns aus einer misslichen Lage zu befreien...



meln. Dahinter sind YOKOHAMA (leicht zurückgefallen auf Rang 6), CENTURY - DIE GEWÜRZSTRASSE, GAIA PROJECT und TERRAFORMING MARS (gleichauf 7.), CLANS OF CALEDONIA (10.) und - gerade noch in der Wertung - AGENT UNDERCOVER und KLONG! (11.).

Rausgefallen hingegen RÄUBER DER NORDSEE, an dessen Stelle rückt mit ALTIPLANO ein weiteres Kennerspiel. Wir dürfen gespannt sein auf die weitere Entwicklung...

Wertung:

1. Lorenzo der Prächtige	5/+ 6/-0/11/ -
2. Azul	3/+ 9/-2/10/ -
ISLE OF SKYE	3/+ 7/-0/10/ ++
EXIT - Das Spiel	3/+ 7/-0/10/ +
5. Krazy Wordz	2/+ 8/-2/ 8/ +
6. Yokohama	2/+ 5/-0/ 7/ -
7. Century - Gewürzstraße	2/+ 4/-0/ 6/ -
Gaia Project	1/+ 5/-0/ 6/ +
Terraforming Mars	1/+ 5/-0/ 6/ +
10. Clans of Caledonia	1/+ 4/-0/ 5/ -
11. Agent Undercover	1/+ 2/-0/ 3/ -
Klong!	*2/+ 1/-0/ 3/ +
13. Räuber der Nordsee	1/+ 0/-0/ 1/ -

Vorschlag: Altiplano (2 x)

Game News - Spielekritik

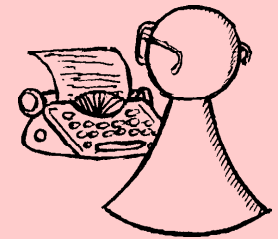
Beim nächsten Spiel geraten wir gleich 3 x in ausweglose Situationen, bei denen wir als Team unser ganzes Grips brauchen, um uns daraus zu befreien...



Titel: Unlock!
Art: Escape Room Spiel
Autor: Cyril Demaegd
Verlag: Space Cowboys
Vertrieb: Asmodée
Jahrgang: 2017
Spielerzahl: 2 bis 6 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 45 bis 60 Minuten
Preis: Euro 34,90

Einleitung

"Unlock!" - das bedeutet auf deutsch: Aufsperrern! Dies kann man nur etwas, was vorher fest versperrt war. Der Imperativ - erkennbar am Rufzeichen - weist wiederum auf die absolute Notwendigkeit hin, dieser Aufforderung nachzukommen, um etwa einer Notsituation oder einer Gefahr zu entkommen. Nachdem es sich bei "Unlock!" um einen Spieletitel handelt, werden



gewieft Köpfe daher richtigerweise schlussfolgern, dass es um ein weiteres "Escape Room Spiel" geht, wie sie momentan so groß in Mode sind.

Ja, wieder einmal müssen wir uns aus einer misslichen Lage befreien. Uns bleiben gerade mal 60 Minuten Zeit, alle Rätsel zu lösen, alle Codes zu knacken, um rechtzeitig zu entkommen.

Spielbeschreibung

Wir öffnen die Schachtel, und ...oooh! Ein wenig Enttäuschung macht sich breit. Im Schachtel-Inlay befinden sich lediglich vier Kartensätze. Ein dünner Kartensatz für das Tutorial, bestehend aus gerade mal 10 Karten, sowie 3 Kartensätze zu je 60 Karten, einer für jedes der drei beinhaltenen Abenteuer. Dazu noch ein Regelheft mit 8 gut bebilderten Seiten. Und das ist schon alles?

Nein, fairerweise sollte nämlich noch erwähnt werden, dass wir für das Spiel eine App brauchen, die wir kostenlos im App Store und Google Play downloaden können. Diese App benötigen wir als Timer, für Strafen, Codes und Hinweise. Jeder Fall ist nur in der Kombination aus den entsprechenden Karten und des pas-

senden Abenteuers auf der App spielbar.

Die **Startkarte** erzählt die Hintergrundgeschichte und wird danach umgedreht, wo sie den ersten Raum des Abenteuers zeigt. Alle anderen Karten werden gemischt und als Stapel bereit gelegt, sodass man ihre Rückseiten erkennen kann, die entweder **Zahlen oder Buchstaben** tragen. Tauchen in **Räumen** Zahlen oder Buchstaben auf, suchen wir die entsprechenden Karten aus dem Kartenstapel und decken sie auf. So finden wir **Objekte und Maschinen**, die uns im Laufe des Spiels von Nutzen sein können.

Es gilt vor allem, die **richtigen Objekte miteinander zu kombinieren**, wobei die Verknüpfung idealerweise nach logischen Gesichtspunkten erfolgen sollte. Die Summe der Zahlen auf den Karten der miteinander verbundenen Objekte ergibt eine neue Zahl, deren Karte aufgedeckt werden darf. Haben wir richtig kombiniert, erhalten wir neue Informationen, wie neue Räume, weitere Zahlen und Buchstaben, die weitere Hinweise liefern. Liegen wir jedoch falsch, kassieren wir meist eine Strafe, wozu wir den Strafkнопf auf dem Smart-

Fortsetzung von „Unlock!“

Phone betätigen müssen, was oft einen empfindlichen Zeitverlust mit sich bringt.

Einige Karten verlangen die **Eingabe eines 4-stelligen Codes** auf dem Handy. Auch hier werden Erfolg und Misserfolg entsprechend belohnt (mit neuen Hinweisen) bzw. bestraft (ein paar Minuten Verlust). Diese Codes - meistens öffnet man damit verschlossene Türen - sind wichtig für den Fortschritt des Abenteuers. Haben wir vor Ablauf der Zeit den letzten Code richtig geknackt, haben wir das Abenteuer gemeistert und konnten rechtzeitig entkommen.

Fazit

Über 30 Euro - das ist schon ein recht stolzer Preis dafür, dass sich gerade mal 190 Karten in der leicht überdimensionierten Schachtel befinden. Die **Gratis-App dazu ist aber dann auch wirklich großartig**. Ich will ja nicht zu viel verraten, aber in den Fällen, welche ich bisher spielen konnte, wurden bereits einige audio-visuelle Möglichkeiten geschickt genutzt, und ich bin mir sicher, dass da diesbezüglich noch mehr drinsteckt und in weiteren Abenteuern auch eingesetzt wird.

Außerdem muss noch erwähnt werden, dass alles **100%-ig wiederverwend-**

bar ist, sogar ohne Nachdruck oder Download von Spielmaterial. Zwar wird wohl niemand ein- und denselben Fall mehrmals spielen, aber so können jedes Abenteuer später auch Freunde und Bekannte lösen, ohne irgendeinen Nachteil hinnehmen zu müssen. Für meinen Spieleklub ist dies geradezu ideal, was man von anderen Escape Room-Spielen nicht behaupten kann.



Die **Verwendung der Karten ist etwas gewöhnungsbedürftig**. Dass man zwei (oder manchmal mehr) Karten miteinander kombinieren muss und die erzielte Zahlensumme eine neue Karte freischaltet, habe ich bislang bei keinem Escape Room-Spiel erlebt. Die **Farbcodierung** der Karten erweist sich dabei als sehr hilfreich, sodass es für die Spieler rasch klar wird (meist schon nach Durchspielen des kurzen Tutorials), wie vorgegangen werden muss. Ein wenig nachteilig finde ich allerdings, dass die Tatsache, dass meist ein blaues und ein rotes Objekt in Verbindung gebracht werden müssen, die Möglichkeiten einschränkt, wodurch es für die Spieler leichter wird.

Auch "Unlock!" bedient sich des Kniffs, die Hinweise so gut zu verstecken, dass sie nicht so ohne Weiteres gefunden werden können. Es empfiehlt sich daher, die Karten wirklich **ganz genau anzuschauen**. Für Menschen meines (fortgeschrittenen) Alters bedeutet dies, dass man ohne ausreichend gute Beleuchtung und geeignete Sehhilfe kaum eine Chance hat, kleinste Zahlen und Buchstaben zu erkennen. Aber man spielt ja ohnehin meist kooperativ in einer Gruppe, sodass ich mir angewöhnt habe, das Entziffern winziger Details den jüngeren Mitspielern zu überlassen.

Vom **Schwierigkeitsgrad** her befinden sich die vorkommenden

Rätsel im durchaus gehobenen Mittelfeld. Der Verlag selbst wertet die drei enthaltenen Abenteuer zwischen mittel (Fall 1: "Die Formel" und Fall 2: "In der Mausefalle") und schwer (Fall 3: "Die Insel des Doktor Soorse"), was sich mit meinen bisherigen Erfahrungen deckt.

Was mir besonders gefällt, ist das **tolle Escape Room-Feeling**. Es ist wirklich stressig, was sowohl durch den unaufhaltsamen Countdown des Timers sowie durch den Soundtrack der App noch verstärkt wird. Für jeden Fehler wird eine Zeitstrafe (meist 3 Minuten) verhängt. Am Ende fließen sowohl die benötigte Zeit, als auch die angeforderten Hinweise in eine Wertung

Fortsetzung von „Unlock!“

ein, von 0 Stern (= versagt) bis 5 Sterne (meisterhaft). So muss man sorgfältig abwägen, ob man einen Hinweis tatsächlich braucht, oder lieber doch weiter seine grauen Zellen anstrengt. Und die Strafen sind auch schmerzhaft genug, um nicht jeder leiesten Vermutung gleich nachzugeben. Das finde ich konsequent umgesetzt.

Ich freue mich schon auf weitere Abenteuer. Die App verrät schon, dass es in anderen Sprachen (englisch und französisch) bereits zusätzliche "Mystery Adventures" gibt. Es wird hoffentlich nicht allzu lange dauern, bis diese auch hierzulande - in deutscher Sprache erhältlich sind... *



* Mittlerweile sind sogar schon 2 Erweiterungen im Handel, wie die „Mystery Adventures“ mit folgenden drei Abenteuern:



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**

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 **Spiele 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 Spieleszene 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.

Game News - Spielekritik

Das nächste Spiel verbindet sogar auf originale Weise ein „Escape Room“-Abenteuer mit einem Kriminalfall...



Titel: **EXIT - Der Tote im Orient-Express**

Art: **Escape Room-Spiel**

Spielauteurs: **Inka & Markus Brand**

Verlag: **Kosmos Spiele**

Jahrgang: **2017**

Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**

Alter: **ab 12 Jahren**

Dauer: **45 bis 90 Minuten**

Preis: **ca. Euro 13,90**

Da gönnen wir uns ausnahmsweise einmal eine angenehme Reise mit dem luxuriösen Orient-Express von Paris nach Konstantinopel, und dann unterbricht ein Mord die friedliche Fahrt. Zwar befindet sich der weltberühmte Privatdetektiv Achilles Pussot ebenfalls im Zug, doch er wurde offenbar außer Gefecht gesetzt. So bleibt es an uns, mithilfe seiner Unterlagen die Tat aufzuklären und unter den acht Verdächtigen den richtigen Täter zu entlarven, bevor der Orient-



Express seinen Zielbahnhof erreicht.

Dies ist die Ausgangslage für das neueste EXIT-Abenteuer von Kosmos Spiele, der **prämierten Umsetzung von Live Escape Room Spielen**, die momentan so beliebt sind. Ich habe das Spielprinzip ja schon in der Game News-Ausgabe 295 vom 23. Februar 2017 erklärt, werde aber trotzdem die wichtigsten Regeln hier noch mal anführen.

Der Großteil des Spiels besteht aus Karten. Die **Rätselkarten** weisen rote Rückseiten auf und sind mit Buchstaben versehen. Auf diesen Rätselkarten, sowie im **Notizbuch**, das die Aufzeichnungen des Detektivs enthält, und in ein paar anfangs verschlossenen Blättern, finden wir alle Hinweise, die wir für die Lösung aller Rätsel benötigen.

Um ein Rätsel - dargestellt durch ein geometrisches Symbol (Kreis, Dreieck, Stern, etc.) - lösen zu können, müssen wir den dreistelligen Code knacken. Glauben wir die Lösung gefunden zu haben, stellen wir auf der **Decodierscheibe** den Code ein, der uns dann eine Zahl offenbart. Wir suchen aus den grünen **Lösungskarten** die Karte mit der entsprechenden Zahl auf der Rückseite heraus. Die Kar-

te verrät uns, ob wir auf dem Holzweg sind (großes "X"), oder ob der Code eventuell richtig ist. In letzterem Fall ist noch ein Gegencheck notwendig, um die endgültige Exaktheit der Lösung zu prüfen. Liegen wir richtig, bringt uns dies neue Hinweise in Form von Rätselkarten, manchmal öffnet dies auch die Türen zu geschlossenen Abteilen, welche uns weitere Hinweise liefern können.

Kommen wir mit einem Rätsel nicht voran, können wir eine **Hilfe beanspruchen**. Für jedes Rätsel gibt es drei **Hilfe-Karten**. Der erste Tipp jedes Rätsels weist nur daraufhin, auf welche Art vorzugehen iast, der zweite Tipp gibt schon genauere Instruktionen. Sollten wir trotzdem noch immer nicht draufkommen, verrät uns die dritte Hilfe-Karte die richtige Lösung.

Schaffen wir schließlich das 10. Rätsel, **haben wir den Mordfall gelöst**, und im günstigsten Fall auch den wahren Mörder entlarvt, der dann bei der Ankunft in Konstantinopel von der Polizei verhaftet werden kann. Dies allein ist schon ein Erfolg, wie gut wir uns dabei aber geschlagen haben, hängt von der dafür benötigte Zeit und der Anzahl der in Anspruch genommenen Hilfe-Karten ab.

Fortsetzung von „EXIT - Das Spiel: Der Tote im Orient-Express“

Auch mit "Der Tote im Orient-Express" verfolgt Kosmos das bereits bewährte "EXIT"-Rezept. **10 bunt gemischte Aufgaben**, darunter wieder einige sehr originelle Rätsel mit nicht minder originellen Lösungen, warten auf die Spieler. Und wieder konnte ich in unserer erprobten Runde beobachten, dass es auf **gute Zusammenarbeit** ankommt. Bei den wenigsten Rätseln fand nur ein einziger Spieler die Lösung. Meistens ergänzten sich die Spieler mit ihren Ideen als Team, spannen Erkenntnisse der anderen weiter, ergab wie bei einem richtigen "Brainstorming" ein Hinweis den nächsten.

Leider werden auch hier - vom Verlag bewusst so beabsichtigt - Teile des Spielmaterials bekritzelt, gefaltet und zerschnitten, sodass das Spiel anschließend so zerstört ist, dass es gar nicht mehr oder nur sehr bedingt wiederverwendet werden kann. Jedes EXIT-Spiel ist somit im wahren Sinne des Wortes - ein **einmaliges Erlebnis**. Bei einzelnen Spielgruppen macht dies nicht viel aus, da man es ja ohnehin kein zweites Mal mehr spielen würde, wenn man alle Lösungen schon kennt. Spielclubs und -vereine sind davon allerdings schon mehr betroffen, weshalb sich die EXIT-Reihe für solche Gruppierungen überhaupt nicht eignet.

Eine wichtige Neuerung hat die EXIT-Reihe seit ihrem ersten Erscheinen im Herbst 2016 erfahren. Jetzt findet man links unten auf der Schachtel einen **Hinweis auf den Schwierigkeitsgrad**. Die meisten bisher auf den Markt gekommenen Abenteuer sind für "Fortgeschrittene" oder



"Profis" gedacht, neuerdings werden - sehr begrüßenswert - auch ein paar einfachere Fälle für Spieler ab 10 Jahren herausgebracht, welche Spieler zum "Einsteig" in dieses Spielgenre ermutigen sollen.

Das vorliegende Spiel hat den Level "Profis", was auch meiner Erfahrung entspricht, denn die Komplexität der Rätsel, welche **viel "Umdie-Ecke-denken"** erfordern, ist wirklich hoch. Trotzdem ist es uns gelungen, alle Rätsel in ca. 70 Minuten zu lösen, ohne einen einzigen Hinweis benötigt zu haben (wir sind diesbezüglich schon eine gut eingespielte Gruppe!). Besonders gut gefallen haben uns die verschlossenen Blätter, welche Abteile darstellen. Diese Abteile lassen sich nur mit dem richtigen Zahlencode öffnen.

Trotz der ausgezeichneten Leistung unseres Teams

blieb doch ein Wermutstropfen. Wir haben nämlich übersehen oder besser gesagt: nicht berücksichtigt, dass es sich nicht um ein normales Escape Room-Spiel handelt, sondern eine Mischung aus EXIT mit einem Kriminalfall. Das letzte Rätsel erfordert das **Entlarven des richtigen Mörders**.

Leider ist uns dies nicht gelungen, weil wir uns zu wenig Zeit genommen haben, alle Aussagen und Alibis der acht Verdächtigen zu checken, und dann noch richtig zu kombinieren. Es hätte uns 2 Extra-Sterne als Belohnung gebracht. So aber wurde die falsche Person verhaftet und ist - dank uns - der wahre Mörder frei gekommen!

Insgesamt fügt sich auch dieser Fall wunderbar in die Reihe ein. Es stellt sich die Frage, wie lange Inka & Markus Brand das hohe Niveau noch halten und uns mit immer neuen, herausfordernden spannenden EXIT-Spielen versorgen können. Hoffentlich hält dies noch lange an...

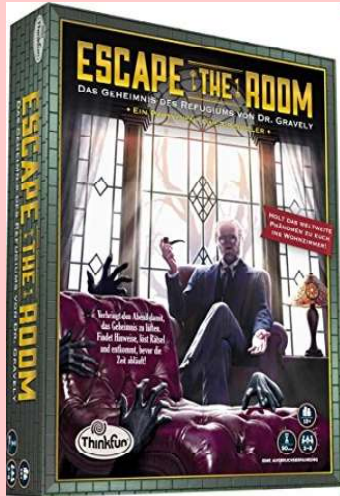
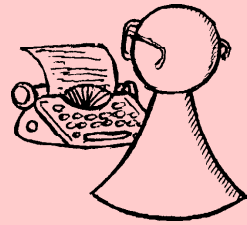
Wesely

Game News -
Wertung



Game News - Spielkritik

Auch beim nächsten Escape-Room-Spiel finden sich die Spieler urplötzlich eingesperrt in einer misslichen Lage. Dabei wollten sie eigentlich nur vom Gratisaufenthalt in einer Kuranstalt profitieren...



Titel: Escape the Room - das Geheimnis des Refugiums von Dr. Gravely

Art: Escape Room-Spiel
Autoren: Nicholas Cravotta & Rebecca Bleau

Verlag: ThinkFun Inc.
Jahrgang: 2016
Spielerzahl: 3 bis 8 Spieler
Alter: ab 13 Jahren
Dauer: 60 bis 90 Minuten
Preis: ca. Euro 26,-

Einleitung

Das neueste Abenteuer der "Escape the Room"-Reihe von "ThinkFun" versetzt uns ins Jahr 1913. Wir haben einen kostenlosen Aufenthalt im

Foxcrest Refugium gewonnen, wo der berühmte Dr. Gravely Kuranderungen für die besser gestellte Gesellschaft anbietet. Und wie nicht anders zu erwarten war, finden wir uns nicht lange nach unserer Ankunft eingesperrt in seinem Büro wieder. Erneut sind unsere intellektuellen Fähigkeiten gefragt, um uns aus dieser gefährlichen Situation zu befreien.

Spielbeschreibung

Im Spiel befinden sich anfangs vier **Umschläge**, welche verschiedene Gegenstände zeigen, die sich im Büro des Doktors befinden: Sein Schreibtisch, ein Tresor, eine Wandnische und eine Labortür. Die Umschläge dürfen wir erst dann öffnen, wenn es uns gelungen ist, die entsprechende Sperrvorrichtung (Schloss, Zahlenkombination, o. ä.) zu knacken.

Dazu brauchen wir stets einen **vierstelligen Code** - für jede Farbe eines von 12 Symbolen -, welchen wir auf dem "Solution Wheel" einstellen. Ist es die richtige Kombination, erscheint das Symbol des

Gegenstandes in zwei Aussparungen des **Lösungsrad**s, und wir sind berechtigt, diesen Umschlag zu öffnen.

In den Umschlägen finden wir Notizen, Briefe, Ordner, aber auch diverse Gegenstände, welche uns Hinweise geben können. Aber auch weitere Kuverts können auftauchen. Insgesamt sind es **12 Rätsel**, die es zu entschlüsseln gilt, um schlussendlich zu entkommen. Interessanterweise hält uns die Geschichte nicht nur zwei mögliche Ausgangsmöglichkeiten - Erfolg oder Scheitern - bereit, sondern bietet uns **verschiedene Endszenarien**, je nachdem, für welche Optionen wir uns an bestimmten Stellen entscheiden, ob wir alles innerhalb der Zeitvorgabe schaffen, und an welchen Rätseln wir scheitern.

Fazit

"Escape Rooms", und in Folge auch ihre Brettspielumsetzungen, sind ja momentan der große Renner. **Drei Faktoren** machen den Erfolg der "Escape Room"-Spiele aus:

1. Eine **Geschichte**, welche die Spieler thematisch in irgendein Schlamassel schlittern lässt, aus dem sie nur mit

Fortsetzung von "Escape the Room - Das Geheimnis des Refugiums von Dr. Gravely"

vereinten geistigen Kräften entkommen können.

2. Knifflige **Rätsel**, die es für die Gruppe zu lösen gilt, um sich aus dieser misslichen Lage zu befreien.

3. Eine streng limitierte **Zeit**, um die Aufgabe zu bewältigen, was letztendlich für den entscheidenden Nervenkitzel sorgt.

ad 1.: Die Geschichte, das Thema sind meiner Meinung nach die große Stärke dieser "Escape The Room"-Reihe. Wir treffen auf eine **originelle Story**, die uns erzählt, wie wir da hinein geraten sind, und welche uns mit Hilfe von fortlaufenden Szenen während des ganzen Spiels begleitet. Wir läufte *peu à peu* das Geheimnis des Refugiums, und zudem bietet das Spiel alternative Ausgangsmöglichkeiten, die je nach Entscheidung der Gruppe anders ausfallen können.

ad 2.: Von den **Rätseln** sind einige recht leicht, andere mittelschwer. So eine richtige harte Nuss, an der man sich die Zähne ausbeißt, ist nicht dabei, aber alles ist doch um einiges schwieriger als im ersten Fall, wofür der Verlag auch einiges an Kritik einstecken musste. Die Aufgaben bei "Das Geheimnis der Sternwarte" waren wirklich viel zu easy und auf richtigem Anfänger-Niveau. Interessant sind die

Knobelaufgaben, bei denen man Schnüre irgendwie durch Ösen, Schlingen oder Löcher lösen muss. Eine dieser Knobeleien haben wir tatsächlich nicht geschafft und brauchen dafür Online-Hilfe.

ad 3.: **Zeit** ist hingegen bei diesem Abenteuer kein wirkliches Thema. Wir wurden zwar angewiesen, einen Timer zu benutzen, aber Zeitdruck ist

Besonders gut gefällt mir die Idee mit den Umschlägen. Es ist immer wieder überraschend, was man drinnen vorfindet. So tauchen manchmal neue Kuverts auf, darin können wieder Umschläge sein, etc. Wie bei den russischen Matroschka-Puppen.

Einziger Wermutstropfen: Der Inhalt ist auf den jeweiligen Umschlägen nicht an-



während der ganzen Partie nie entstanden, dazu waren wir mit den meisten Rätseln einfach zu schnell fertig. Außerdem werden - anders als in anderen ER-Spielen - weder eine falsche Lösung (d. h. eine falsche Eingabe auf dem Lösungsrad), noch das Holen eines Tipps aus dem Internet mit Zeitverlust bestraft. Das finde ich schade, raubt es der Gruppe doch einen wesentlichen Teil der Spannung.

Das **Spielmaterial** ist hingegen recht eindrucksvoll: Stabile, hochwertige Teile (im ersten Abenteuer befanden sich sogar recht massive Holzteile), alles schön gestaltet.

geführt, sodass es schwierig ist (bzw. man die Online-Hilfe zurate ziehen muss), um den Urzustand wiederherzustellen. Der Preis ist meines Erachtens recht günstig, denn für ca. 26 Euro erhält man doch einiges, außerdem ist es - wenn alles wieder schön ordentlich in die richtigen Kuverts verstaut wurde - für andere Gruppen **wiederverwendbar**.

Der Verlag hat das Spiel übrigens so aufgezugogen wie ein **Partyspiel**, vergleichbar mit den bekannten Krimipartys. So bietet die Homepage neben Tipps für einzelne Rätsel noch Vordrucke für Einladungen, passende Musik

Fortsetzung von „Escape the Room -Das Geheimnis des Refugi-ums von Dr. Gravely“

empfehlungen (sie lassen sich mit "Spotify" gleich direkt abspielen), sowie Vorschläge für Kostüme und Accessoires (inklusive Referenzfotos aus dieser Zeit). Auf diese Weise kann für einen gelungenen Abend für die richtige Stimmung gesorgt werden, was das Ambiente des Themas noch verstärkt.

Allerdings finde ich persönlich Escape Room-Spiele als nicht besonders geeignet für Gruppen von mehr als 5 Personen (auch bei echten "Escape Rooms" gibt es eine entsprechende Personen-Obergrenze), da dann nicht alle Mitspieler in den Rateprozess einbezogen werden können. "Escape the Room" gehört auch nicht zu meinen liebsten ER-Spielen, ich bin aber aufgrund der atmosphärischen Dichte



jederzeit gerne wieder dabei, wenn es gilt, sich mit kollektivem Raten und Tüfteln aus einer misslichen Lage zu befreien...

Maily

Zielgruppen-Wegweiser

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



Familien, Gelegenheitspieler, Glücksspieler, Anfänger



Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker



Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Zwei Personen, Paare



Kinder, jüngere Spieler

Game News - Wertung



Notenskala

Wir Knobelfreunde werten die Spiele passenderweise mit Schildern. Die Anzahl bestimmt, wie gut die Redaktion - natürlich rein subjektiv - ein Spiel beurteilt.



Spitze!



sehr gut



gutes Spiel



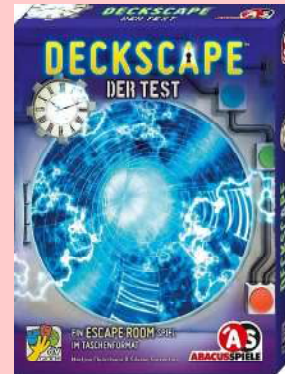
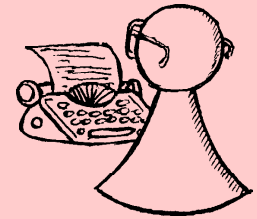
so lala



schwach

Game News - Spielekritik

Ein richtiger „Escape Room“ besteht meist aus einem oder zwei Räumen, aus denen die Teilnehmer zu entkommen versuchen. Dass es auch mit wesentlich weniger Raum geht, beweist das folgende Spiel...



Titel: Deckscape - Der Test

Art: Escape Room-Spiel
Autoren: Martino Chiacchiera & Silvano Sorrentino

Verlag: Abacus Spiele
Jahrgang: 2017

Spielerzahl: 1 bis 6 Spieler
Alter: ab 12 Jahren (?)
Dauer: 45 bis 60 Minuten
Preis: ca. Euro 10,-

Einleitung:

Manch einer kann oder will sich den Besuch eines „Escape Rooms“ nicht leisten, der bei vier Spielern mit rund 100 Euro zu Buche schlägt. Ob diese Spieler nun die Kosten scheuen, den heimischen Spieltisch nicht verlassen möchten oder das Gefühl nicht mögen, in einem Raum eingeschlossen zu werden: Der Boom der Spieleveröffent-

lichungen rund um das Thema „Escape Room“ hält ungebrochen an.

Nun hat auch ABACUSSPIELE in Kooperation mit dem italienischen Verlag dV Giochi eine entsprechende Neuheit auf den Markt gebracht: Deckscape. Im Programm von ABACUSSPIELE ist dabei "Deckscape - Der Test" das erste „Escape Room“-Spiel im Taschenformat, und inzwischen wurde bereits ein weiterer Fall veröffentlicht ("Deckscape - Das Schicksal von London").

Spielbeschreibung:

Das Grundprinzip entspricht den anderen „Escape Room“-Spielen, die bereits auf dem Markt sind: Die Spieler müssen gemeinsam diverse Rätsel lösen, die in einen bestimmten thematischen Kontext eingebettet sind, und haben dafür nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung.

Die kleine Schachtel enthält **60 großformatige Karten** – das ist alles. Die Spieler bilden daraus vier Stapel und decken zu Beginn Karten auf, die ihnen Anweisungen geben, wie es weitergeht. Danach kommen immer mehr Karten ins Spiel, die Rätsel oder Ge-

genstände zeigen, welche zur Lösung der einen oder anderen Aufgabe erforderlich sind. Dabei fällt auf, dass die Struktur ein wenig fehlt: Es handelt sich größtenteils um **Einzelrätsel**, die nur dadurch miteinander verknüpft sind, dass man manche Gegenstände mehrfach braucht. Die ersten Rätsel sind zudem sehr simpel.

Die Spieler wissen nie, von welchem Stapel sie am besten Karten aufdecken sollten, um die Partie voranzubringen. Und es ist nicht klar, welche Karten sie für spätere Rätsel aufheben sollten, obwohl sie schon einmal verwendet worden sind – das ist ein bisschen mühsam. Die Kartenrückseite zeigt jeweils die Lösung. Unter Umständen riskiert man gerne mal etwas, um schneller weiterzukommen, wenn man eine plausible Antwort gefunden zu haben glaubt – doch Fehler führen am Ende zu Strafminuten.



Fortsetzung von
„Deckscape -
Der Test“

Fazit:

Um nicht zu viel zu ver-raten, wird hier auf einzelne Rätsel nicht näher eingegan-gen. Wie gesagt: Viele Aufga-ben sind sehr einfach, doch bei manchen muss man durchaus eine Weile nachdenken, was überhaupt zu tun ist, und dann ist gemeinsames Grübeln an-gesagt.

Die **Schlankheit** des Spiels ist ein großer Pluspunkt. Für "Deckscape" werden we-der eine App noch ein anderer ausgeklügelter Mechanismus mit oder ohne Batterien benö-tigt, um Codes einzugeben oder die Richtigkeit der Lösun-gen zu überprüfen. Das ist schon mal ein Vorteil. Zudem

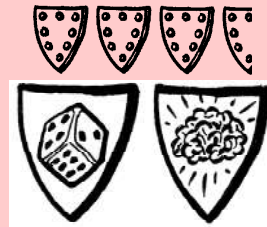
werden keine Mate-rialien zerstört, so-dass man das Spiel problemlos an ande-re Interessierte wei-tergeben kann.

"Deckscape – Der Test" ist preis-wert, kurzweilig und **macht durchaus Spaß**, kommt aber an die ersten Exit-Spiele von Kosmos oder die Escape Room-Abenteuer von Noris nicht heran. Aber wer weiß, vielleicht wird es noch andere Abenteuer in dieser Reihe geben, die eine größe-re Herausforderung darstellen. Und in dieser Form könnten auch Familien mit etwas älte-ren Kindern ihre Freude daran haben und eventuell ihre Begeisterung für „Escape Room“-Spiele (echt oder als Brettspiel) entdecken.



Wally

Game News -
Wertung



**Neue Spiele
braucht das Volk!**

Hmmm... Was meint Euer Pöpperl denn damit? Dass im Lande heutzutage zuwenig gespielt wird? Wohl eher nicht, denn ob im Casino, auf dem Computer, auf den Konsolen oder im Netz: Gespielt wird mehr denn je. Und wenn ihr Euern Pöpperl fragt, viel zu viel digital, viel

zu oft alleine vor einem blöden Bildschirm, gegen virtuelle Gegner oder irgendeinen Fremden aus einem weit ent-fernten Erdteil. Aber auch das analoge Spiel ist wieder „in“, auf die gute, alte Weise mit Freunden oder der Familie gemeinsam am Spieltisch. Das beweisen die Verkaufszahlen der Spieleverlage und das ansteigende Interesse an Spielclubs und Spielefesten jeder Art.

Nein, Euer Pöpperl hat das ironisch gemeint, voll Sarkasmus. Die Zahl der jähr-lichen Neuerscheinungen übersteigt mittlerweile näm-lich die 1000er-Grenze. Ei-gentlich sollte Euer Pöpperl als begeisterter Spieler da jubilieren und juchazen. Doch

das riesige Angebot treibt ihm vielmehr die Sorgenfalten auf die Stirn. Wer informiert die Leute darüber, was gut ist und was nicht? Im Grunde genom-men die Spielekritiker, ob in den Printmedien, in Online-Magazinen oder auch in den verschiedenen Jurys. Ohne entsprechende Information steigt die Gefahr von un-seriösen Trittbrettfahrern (z.B. Crownfunding). Aber kein Mensch, und sei er noch so ambitioniert, kann diese Fülle innerhalb eines Jahres bewältigen, und die nächste Neuheitenflut steht schon wieder bevor. Am besten, Euer Pöpperl jammert nicht weiter, sondern widmet sich sofort seinem liebsten Hobby.
Euer Pöpperl



T.I.M.E. Stories
Science Fiction Film
Frankreich 2016
Regie: Manuel Rozoy
Space Cowboys Studio
Dauer: ca. 120 min.

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medien-inhaber, 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 Mei-nung muß aber mit der Mei-nung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Akti-vitäten der "Ritter der Kno-belrunde".

Erscheinungsweise:
Zwölfmal jährlich, am Don-nerstag vor dem Spieleabend.

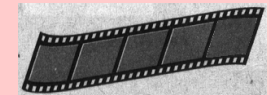
© 2018 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp
des Monats

Gefangenschaft - damit wird eigentlich stets die räum-liche Einschränkung auf eine streng begrenzte Fläche gemeint. Der Science Fiction-Streifen von Manuel Rozoy führt uns aber vor, dass dies auch zeitlich verstanden werden kann. Eine Gruppe von Leuten wird mittels einer neu-artigen Technologie in eine andere Zeit teleportiert, um dort eine bestimmte Aufgabe zu erledigen. Um aus dieser Epoche zu entkommen, müs-sen bestimmte Dinge erledigt, Rätsel entschlüsselt werden, womit dieses Problem als eine



Sonderform von „Escape Room“ (sozusagen als „Escape Time“) betrachtet werden kann. Ein tolles neues, ver-dientermaßen prämiertes Filmkonzept, welches schon eine ganze Reihe an verschie-denen Szenarien hervorge-bracht hat.



**Ritter der
knobelrunde**

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegei-sterter im September 1991, nachdem bereits vorher in un-regelmäßigen Abständen Spie-leabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:

- * Monatliche Spielereffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. und 3. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberöster-reichischen Spielemeister-schaft ("TraunCon") und ande-ren Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spie-le-zeitschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österrei-chischen und internationalen Tur-nieren (z.B.: "Intergame")
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spiele-veranstaltungen ("Spiel" in Es-

- sen, Wiener Spie-lefest, ...)
- * Entwicklung neuer Spie-le-ideen
- * Eigene Homepage im Inter-net: www.knobelritter.at
- * Spielebestellservice für die Mitglieder
- * auch in **facebook** vertreten