

# TRAUN: GEHEIMES AGENTENTREFFEN

Agenten und Spione treffen sich am 101.110. in Usbvo! (S.1)



322. Ausg. 30. Mai '19  
Auflage 100 Stück (!!!)  
29. Jg., Abo 15 Euro



Traun - Game News-  
Eigenreportage

bildung zum „Codebreaker“  
sein kann.

Liebe Doppelagenten,

in turbulenten Zeiten wie diesen soll es Leute geben, die hinter jeder b'sofenen G'schicht auf einer Urlaubsinsel gleich eine große Verschwörung wittern. Bevor sich die Bevölkerung von galoppierender Paranoia zu einer „Agentenjagd“ hinreißen lässt, wollen wir Knobelfritter in gewohnt verlässlicher Manier zur allgemeinen Beruhigung beitragen und laden am 5. Juni ab 18:30 Uhr zu einem Informationsabend ins Trauner Knobelfritter Communications Hauptquartier.

Anhand unseres haus-eigenen „X-Code“s wollen wir demonstrieren, wie herausfordernd und komplex, aber auch kurzweilig die Aus-

Der Abschluß zum meisterhaften „Decrypto“r wird sich in der Kürze der Zeit nicht ausgeben, aber jedes kleine Stück tieferen Verständnisses der Materie kann durchaus hilfreich sein. Immerhin benutzen wir alle - wenn auch größtenteils unbemerkt - Verschlüsselung für unsere tägliche Kommunikation.

Bis dahin: Hrohat zpnug  
gra Zrvfgr,

Euer Oliver



OO  
HAGAR  
DER SCHRECKLICHE



## Ritter der Knobelrunde



### Neues vom Trauner Spielekreis

#### Nominierungen zum „Spiel des Jahres 2019“

Folgende drei Spiele wurden heuervon der Jury zum „Spiel des Jahres“ nominiert:

**Just One**  
von Ludovic Roudy  
und Bruno Sautter  
(Repos / Asmodée)

**L.A.M.A.**  
von Reiner Knizia  
(Amigo Spiele)

**Werwörter**  
von Ted Alspach  
(Ravensburger Spiele)

Der Hauptpreis wird am  
22. Juli in Berlin verliehen.

#### Nominierungen zum „Kennerspiel des Jahres“

**Carpe Diem**  
von Stefan Feld  
(alea / Ravensburger)

**Detective**  
von Ignacy Trzewiczek,  
Przemyslaw Rymer  
und Jakub Lapot  
(Portal / Pegasus)

**Flügel Schlag**  
von Elisabeth Hargrave  
(Feuerland Spiele)

#### Nominierungen zum „Kinderspiel des Jahres“

**Fabulantica**  
von Marco Teubner  
(Pegasus Spiele)

**Go Gecko Go!**  
von Jürgen Adams  
(Zoch Verlag)

**Tal der Wikinger**  
von Marie und  
Wilfried Fort  
(HABA Spiele)de

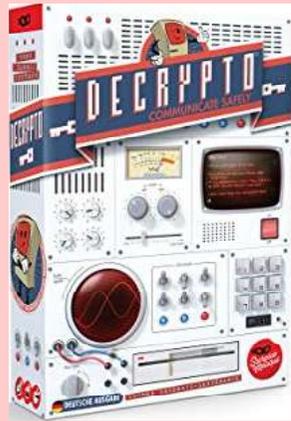
**Hall of Games**  
Stichtag für das Online-  
Voting der „Hall of Games“ unter  
[traunerhof@traunerhof.at](mailto:traunerhof@traunerhof.at) ist  
diesmal Sonntag, der 9. Juni  
2019.

**Zwischenwertung**  
Es wird immer spannender. Jakob musste zwar im Februar einen Spieleabend auslassen, nähert sich aber mit tollen Ergebnissen immer mehr dem Spitzenreiter Franky. Roland verlor durch seine Abwesenheit etwas an Boden.

1. Prinz Franky	117,5
2. König Jakob	111,5
3. Earl Roland	96
4. Marquis Reinhold	62,5
5. Lady Michaela	44,5
6. Sir Udo	39
7. Graf Oliver K.	38
8. Baron Thomas	34
9. Graf Johannes	31
10. Prinzessin Ute	28,5
11. Prinzessin Nicole	27,5
12. Marquis Oliver T.	24
13. Sir David	20

# Game News - Spielekritik

**Kommunikation ist wichtig, besonders unter Geheimagenten. Aber wie stellt man es an, dass die geheime Nachricht auch wirklich geheim**



Titel: **Decrypto**  
Autor: **Thomas Dagenais-Lespérance**  
von: **Le Scorpion Masqué**  
Jahrgang: **2018**  
Spielerzahl: **3 bis 8 Spieler**  
Alter: **ab 12 Jahren**  
Dauer: **ca. 30 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 20,-**

## Einleitung

Sicherer Informationsaustausch ist im Spionagewesen das Um und Auf. Da aber die Technik so fortgeschritten ist, dass jedwede Übertragung leicht abgefangen werden kann, kommt es darauf an, die Daten irgendwie zu verschlüsseln. Dafür brauchen Sender und Empfänger bloß denselben Schlüssel (eine Matrix, eine Schablone, einen Code), mit dem sie eine Nachricht codieren und decodieren



können. Was aber, wenn es der gegnerischen Seite nach häufigem Gebrauch gelingt, diesen Code zu dechiffrieren?

## Spielbeschreibung

In "Decrypto" versuchen die Agenten, ihren Teammitgliedern einen **dreistelligen Code** zu übermitteln, der bloß aus den Zahlen von 1 bis 4 besteht, wobei jede Zahl nur 4 x vorkommt. Also beispielsweise "2.4.1" oder "1.3.2!". Jedem Team wird für jede Zahl zufällig ein **Schlüsselwort** zugelost.

Ein Spieler zieht dann eine **Codekarte** mit der dreistelligen Ziffernkombination. Diesen Code müssen seine Teammitglieder nun erraten, wozu er ihnen nun 3 Begriffe nennt, welche möglichst eindeutig den dazugehörigen Schlüsselwörtern zugeordnet werden können. Erraten die Teammitglieder den Code dennoch nicht, erhält das Team einen **Missverständnismarker** (schwarz). Beim zweiten schwarzen Marker hat das Team verloren.

Jetzt könnte man ja leicht und ohne größere Probleme eindeutig passende Begriffe nennen. Wenn da nicht die Agenten der anderen Seite wären, die unsere Kommuni-

kation mithören. Die Begriffe werden laut und deutlich vorgelesen, und sie können daher versuchen, **den Code zu erraten**. Errät die Gegenseite den richtigen Code, hat sie quasi die Information abgefangen und bekommt als Belohnung einen **Abfangmarker** (weiß). Schafft ein Team seinen zweiten weißen Marker, hat es das Spiel gewonnen.

Ein erfolgreicher Rateversuch mag vielleicht nicht sofort klappen, in der allerersten Runde entfällt sogar das Tippen, weil dies ja reine Glückssache wäre. Da die genannten Begriffe nach der Runde aber den jeweiligen Zahlen zugeteilt werden, kann man sich mit der Zeit denken, um was es sich handeln könnte, und daraufhin frisch genannte Begriffe gezielt zuordnen.

Das Spiel endet, sobald ein Team entweder seinen zweiten Missverständnismarker erhält (und auf diese Weise verliert) oder seinen zweiten Abfangmarker (und damit gewinnt).

## Fazit

"Decrypto" ist eines jener **kreativen Wortspiele**, die in letzter Zeit in Mode ge-

## Fortsetzung von „Decrypto“

kommen sind. Bei dieser neuen Art an Wortspielen gilt es nicht, Worte anhand Buchstaben oder Beschreibungen zu erkennen, sondern seinen Teampartnern durch Assoziationen Hinweise zu geben. Dies hat schon bei "Codenames" so gut gefallen, dass es von der Jury sogar zum "Spiel des Jahres 2016" gekürt wurde.

"Decrypto" setzt hier noch einen drauf, denn die Hinweise sollen nur von den Mitspielern erkannt werden, aber **auf keinen Fall vom gegnerischen Team**. Diesbezüglich hat es mehr Ähnlichkeiten zum Partyspiel "Linq" (Kosmos 2011). Während es bei diesem aber ständig wechselnde Partnerschaften und in jeder Runde neue Wörter (paare) gab, gelten bei "Decrypto" dieselben Schlüsselwörter für eine ganze Partie, die bis zu 8 Runden dauern kann. Das Spiel kann aber auch nur auf diese Weise funktionieren, da man erst nach einigen Hinweisen eine ungefähre Ahnung bekommt, um welche Schlüsselwörter es sich handeln könnte (oder zumindest zu welchem Themengebiet sie gehören)

Diese Regel mit den beiden Markern - Abfangmarker und Missverständnismarker - ist ein wahrer **Geniestreich**. Auf ganz einfache Weise sind alle Spieler aufgefordert, die richtige Balance für ihre Hinweise zu finden.

Nennen sie zu leichte, zu nahe liegende Begriffe, haben die Mitspieler zwar keine Schwierigkeiten, diese richtig zuzuordnen, sie erleichtern es den Gegnern im Gegenzug, den Code abzufangen. Hat man aber zu weit hergeholte Begriffe gewählt, zu viel um die Ecke gedacht, strafen es die Mitspieler durch Fehler und falsche Zuordnungen.



Ich konnte beobachten, dass Neulinge meistens zu leichte Begriffe gewählt haben, was wohl daran liegt, dass sie sich nicht vorstellen können, wie die Gegenspieler überhaupt ohne jedwede Kenntnis den Code abfangen könnten. Dies ändert sich aber schon nach der ersten (verlorenen) Partie. Unter Fortgeschrittenen wird eine Partie dann oft mit Missverständnismarkern beendet, weil man mit zu komplizierten Begriffen nicht nur die Gegner, sondern auch die Mitspieler in die Irre führt.

Was passiert eigentlich nach der 8. und letzten Runde oder bei **Gleichständen**, die ja durchaus möglich sind, wenn beide Teams in derselben Runde die Bedingung für Sieg

oder Niederlage erfüllen? Wenn auch die Punkteermittlung (1 Pluspunkte pro Abfangmarker, 1 Minuspunkt für jeden Missverständnismarker) keinen Sieger ergibt, versuchen die Teams, die genauen Schlüsselwörter des gegnerischen Teams zu erraten. Es gewinnt dann, wer dabei die meisten Wörter entschlüsselt.

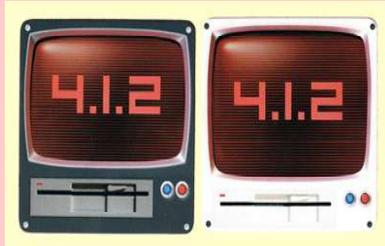
Laut Schachtelangebe ist "Decrypto" **für 3 bis 8 Spieler geeignet**. Zu dritt ist es eher eine Notlösung, weil der Solospieler nur "Abfangjäger" spielt und versuchen muss, innerhalb von 5 Runden 2 Marker zu sammeln, wobei ein Missverständnismarker der Zweiertteams ebenfalls ihm zufällt. Zu viele Spieler-ungerade Spielerzahlen stellen hier kein Problem darstellen sollten es meiner Meinung aber nicht sein, weil sonst zu viel Kommunikation stattfindet, die den Gegnern ungewollte Hinweise liefert. Am besten spielt es sich meiner Meinung nach zu viert.

"Decrypto" erscheint in einer relativ kleinen Schachtel. Das **Design erinnert an Computer der 70er-Jahre** mit Diskettenlaufwerken, Floppy-Disks, alten Reglern, Schaltern und Monitoren, was meiner Meinung nach recht gut zum Thema Spionage passt. Von den Schlüsselwortkarten - sie werden in den Sichtschirm hineingesteckt - sind ausreichend viele vorhanden. Mit insgesamt 440 Wörtern lassen

Fortsetzung von „Decrypto“

sich schon mehrere Dutzend Partien spielen, ohne dass sich irgendwas wiederholt.

Wenn es am Material etwas auszusetzen gibt, dann



zwei Dinge: Zum einen sind die Standfüßchen für die Schirme bloß aus Karton.

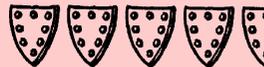
Bereits nach den ersten Partien knicken sie irgendwo ein oder gleich ab. Hier wäre der Verlag besser beraten gewesen, Plastikfüße beizustellen. Und zweitens ist die **Spielregel suboptimal** gestaltet. Sicher, das Spielprinzip ist ungewöhnlich und nicht einfach zu erklären (was man auch als Erklär-Bär zu spüren bekommt), aber ein bisschen besser hätte sie schon aufgebaut sein können.

Das soll aber niemanden davon abhalten, das Spiel auszuprobieren. "Decrypto" ist ein wirklich originelles Teamspiel um

Worte, das uns in unserem Spielkreis schon viel Spaß und Unterhaltung geboten hat!

*Weekly*

Game News - Wertung



HALL OF GAME

Zwei Spiele könnten - rein theoretisch - schon nächstes Mal in unsere „Hall of Games“ aufsteigen. Praktisch jedoch dürfte dies höchstens ALTIPLANO gelingen, aber auch nur dann, wenn es eine bessere Platzierung als den jetzigen 4. Platz schafft. LORENZO - der zweite mögliche Anwärter - müsste sich dafür schon vom 5. Platz ganz an die Spitze setzen. Der 1. Platz wird momentan aber gerade von JUST ONE besetzt, den es nicht so schnell wieder hergeben will. Dahinter liegt COIMBRA, welches sich auch mit Riesenschritten der Ruhmeshalle nähert. Fehlen von den TOP FIVE nur mehr AZUL - DIE BUNTGLASFENSTER VON SINTRA (3.) sowie TEXAS SHOWDOWN (ex aequo 5.). Alle anderen Spiele in der Wertung tun sich da recht schwer und werden - meiner bescheidenen Meinung nach - auch keine Rolle spielen.

Vielleicht bringen die Neuvorschläge - LIFTOFF (4 x) und L.A.M.A. (2 x) frischen Wind in die Wertung, zumal in den nächsten Monaten das eine oder andere Spiel ja aufsteigen wird. Und dann gibt es ja noch ein paar ganz heiße Kandidaten (Teotihuacan, Die Tavernen im Tiefen Thal, Wer Wörter, etc.), die in den Startlöchern scharren. Es verspricht, ein spannender Sommer zu werden...

Wertung:

- |                           |                 |
|---------------------------|-----------------|
| 1. Just One               | 6/+11/-0/17/ =  |
| 2. Coimbra                | 6/+ 9/-0/15/ +  |
| 3. Azul - Buntglasfenster | 6/+ 7/-0/13/ -  |
| 4. Altiplano              | 4/+ 5/-0/ 9/ =  |
| 5. Lorenzo der Prachtige  | 3/+ 5/-0/ 8/ +  |
| Texas Showdown            | 1/+ 8/-1/ 8/ +  |
| 7. Sagrada                | 4/+ 3/-0/ 7/ -  |
| Agent Undercover          | 2/+ 5/-0/ 7/ +  |
| 9. Newton                 | *3/+ 3/-0/ 6/ + |
| 10. Terraforming Mars     | 4/+ 1/-0/ 5/ -  |
| 11. Decrypto              | 2/+ 1/-1/ 2/ -  |
| Hanamikoji                | 0/+ 2/-0/ 2/ =  |

Vorschläge: Liftoff (2 x), L.A.M.A. (2 x)

Game News - Spielekritik

Manchmal wird Jagd auf feindliche Spione gemacht. das Blöde daran ist, dass auch der Aufenthaltsort von Geheimagenten geheim ist...



Titel: **AgentenJagd**  
 Art des Spiels: **Hybrid-Deduktionsspiel**  
 Autor: **Prospero Hall**  
 Verlag: **Schmidt Spiele**  
 Jahrgang: **2018**  
 Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
 Alter: **ab 8 Jahren**  
 Dauer: **20 bis 30 Minuten**  
 Preis: **ca. Euro 22,-**

Einleitung

Ist er ein gemeiner Verräter? Ein Überläufer? Oder gar ein gefährlicher Doppelagent? Wir wissen es nicht, er muss aber ein ganz übler Zeitgenosse sein, wenn bis zu vier Agenten kreuz und quer durch alle Kontinente hinter ihm her sind. Aber wer von ihnen kann den Spion schließlich als erster aufspüren und zur Strecke bringen?

Spielbeschreibung

Der **Spielplan** zeigt an die 50 Städte auf sechs Kontinenten (Nordamerika, Süd-



(erst möglich, wenn man bereits welche erhalten hat)

C) **Aktion überspringen** (wenn man nur eine oder gar keine Aktion nutzen will)

D) **Spion fangen** (erst im vermuteten Aufenthaltsort des Spions sinnvoll)

Vorrangiges Ziel ist es in der Anfangsphase, einen **Informanten aufzuspüren**, denn dieser beschert einem die wichtigen **Aktionskarten**, allerdings erst nach Verlassen des Kontinentes.

Die meisten Karten erlauben es, die möglichen **Positionen des Spions einzugrenzen**. So wird etwa mit der Karte "Suche nach dem Spion" die Entfernung zum Spion angegeben, auf dem kürzest möglichen Weg. Die Karte "Hinweis auf den Spion" verrät, in welche Richtung man ziehen muss, um sich diesem zu nähern. Und mit "Abhören" erfährt man den Abstand eines Mitspielers zum Spion.



amerika, Europa, Afrika, Asien und Australien), welche über ein **verzweigtes Wegenetz** miteinander verbunden sind. Die Farbe der Verbindungslinien zeigt an, welches der **4 Fortbewegungsmittel** - Jet, Hubschrauber, Sportwagen oder Motorrad - dafür genutzt wird.

Der Aufenthaltsort des Spions bleibt über die gesamte Partie gleich. Nur eine (kostenlose) **App** kennt die Stadt, in der er sich versteckt hält. Diese App legt auch fest, wo die an der "AgentenJagd" teilnehmenden Spieler starten. Auf jedem Kontinent hält sich zudem ein **Informant** auf, der wertvolle Hinweise geben und für Spezialaktionen sorgen kann. In welcher Stadt sich der jeweilige Informant aufhält, wird ebenfalls anfangs zufällig - und geheim - von der App bestimmt.

Wer an der Reihe ist, führt **bis zu 2 Aktionen** in seinem Zug durch. Als Aktionen stehen dabei folgende Möglichkeiten zur Auswahl:

- A) **Agenten bewegen** (vom aktuellen Ort zu einem mit einer farbigen Linie verbundenen Ort)
- B) **Aktionskarte ausspielen**

## Fortsetzung von „Agentenjagd“

Andere Karten sind zwar weniger informativ, aber nichtsdestotrotz - situationsabhängig - nicht weniger **hilfreich**: Mit einem "Fallschirmsprung" kann man schnell einen (zufällig bestimmten) Ort auf der anderen Hälfte des Spielplans erreichen. Die Karten "Flughäfen schließen" und "Straßen sperren" helfen, die Mitspieler für eine Runde zu blockieren. Mit der Karte "Sabotage" kann ein (zufälliges) Verkehrsmittel sabotiert werden, um von jenem Mitspieler, der dieses als Erster benutzt, zwei Karten zu ziehen. Die Karte "Weiterer Zug" wiederum kann bei diesem Wettlauf um



die Gefangennahme des Agenten den entscheidenden Unterschied ausmachen.

Sobald ein Spieler glaubt, sich auf dem Aufenthaltsort des Spions zu befinden, kann er versuchen, diesen **zu fangen**, indem der diese Funktion der App auslöst. Liegt er richtig, hat er sofort gewonnen, was mit einem Konfetti-Regen auf dem Display quittiert wird, anderenfalls muss er eine Runde aussetzen. Es gewinnt, wem es schließlich als Erstem gelingt, den gesuchten Spion zu schnappen.

## Fazit

"Agentenjagd" ist ein sogenanntes **"Hybrid"-Spiel**,

also ein Spiel, welches ein herkömmliches Brettspiel mit einem digital gesteuerten Spiel verbindet. Puristen mögen vielleicht daran Anstoß nehmen, und auch ich muss zugeben, dass ich solchen "Experimenten" eher skeptisch gegenüberstehe. Andererseits habe ich schon ein paar Spiele erlebt, bei denen diese Kombination ausgezeichnet gelungen ist, wie etwa beim Escape

Room-Spiel "Unlock!" (Space Cowboys 2016) oder bei "Die Alchemisten" (Czech Games Edition 2014).

Auch bei "Agentenjagd" kann man die **Unterstützung durch die kostenlose App** durchaus als gelungen bezeichnen. Sie übernimmt die Rolle des Spielleiters, legt die Positionen des Spions und aller Informanten fest, fungiert als Zufallsgenerator für bestimmte Karten, informiert diskret (über "geheime Nachrichten") die jeweiligen Entfernungen, etc. Dies alles müsste ansonsten von einer am Spiel selbst unbeteiligten Person übernommen werden, mit dem Risiko fehlerhafter Angaben oder verräterischer Mitteilungen.

Die **Bedienung der App** ist im Großen und Ganzen einfach zu verstehen. Sie kündigt den nächsten Spieler an und fordert diesen auf, eine Aktion durchzuführen. Ein einfaches Drücken auf das entsprechende Symbol öffnet daraufhin die weiteren Optionen. Bei einer Bewegung werden die zur Verfügung stehenden Fortbewegungsmittel (sogar mit Berücksichtigung eventueller Sperren!) angezeigt, welche dann bloß angeklickt werden brauchen. Bei einer Aktionskarte öffnet sich ein Fenster mit vier Positionen, die - entsprechend der ausgespielten Karte - mit den Symbolen X und O ausgefüllt werden müssen.

Wichtig ist in allen Fällen, jede gewünschte Aktion mit der Betätigung des Feldes **"Ausführen"** zu bestätigen. In unseren Partien wurde dies manchmal vergessen, weshalb man schließlich woanders landete, als man eigentlich hinwollte. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, die beinhalteten Kontrollfunktionen der App (z. B. Standortanzeige am Ende des Zuges) auch wirklich zu nutzen, um keine bösen Überraschungen zu erleben.

Eine nachträgliche Änderung (d. h. nach dem Drücken von "Ausführen") ist aus verständlichen Gründen leider nicht möglich, wofür ich aber Verständnis habe. Man muss eben konzentriert zu Werke

## Fortsetzung von „Agentenjagd“

gehen, als Geheimagent darf man sich schließlich auch keine Fehler erlauben. Eine **kleine Schwäche** offenbart das System, wenn man seine noch nicht bestätigte Eingabe ändern will, also ein anderes Fortbewegungsmittel benutzen will, oder sich zum Beispiel beim Code einer Aktionskarte vertippt. Man kann es



schon irgendwie noch korrigieren, es ist aber zum Teil knifflig. Auch das Lesen der geheimen Nachricht, sowie der Umgang mit gleich mehreren Mitteilungen am Ende des Zuges brauchen etwas Übung, wie ich bei nicht so Technikaffinen Spielern feststellen musste. Insgesamt kann ich der Programmierung jedoch ein **gutes Funktionieren** bescheinigen.

Das Spiel selbst baut zwar **größtenteils auf Deduktion**, der Zufall spielt dennoch eine große Rolle. Es kann passieren, dass ein Spieler relativ früh verräterische Hinweise erhält, in einer Partie gipfelte dies gleich bei der ersten Karte "Suche nach dem Spion" mit der Information: "Entfernung zum Spion 0 Felder"! Auch welche Aktionskarten

man wann erhält, kann mehr oder weniger glücklich ausfallen. Zudem wird der Effekt einiger Karten zufällig bestimmt, so landet man beispielsweise mit einem "Fallschirmsprung" irgendwo auf der anderen Seite der Weltkugel. Sabotierte Fortbewegungsmittel und abgehörte Mitspieler werden ebenfalls mit Zufallsgenerator ermittelt. Der vorhandene **Glücksfaktor** ist allerdings -

gemessen an der kurzen Spieldauer - absolut vertretbar.

Mit zunehmender Spielerfahrung kann man auch abseits der von der App erhaltenen Informationen und Hinweise einiges aus den Aktionen und Reaktionen der Mitspieler herauslesen. Wo bleiben sie mit ihrer Spielfigur stehen? Wie kann man ihre Mienen beim Lesen der geheimen Nachrichten deuten? Auch der Einsatz der Aktionskarten wird immer zielorientierter, effizienter. In so mancher Partie kommt dann fast so etwas wie **Agentenstimmung** auf, ein Hauch von James Bond inklusive Tarnen, Täuschen und In-die-Irre-führen.

Ich will da aber gar nicht so viel hineininterpretieren. "Agentenjagd" ist ganz einfach ein **kurzweiliges, spannendes Spiel**, welches geschickt die technischen Annehmlichkeiten eines Smartphones mit dem Vergnügen eines Mehrpersonen-Brettspiels ver-

knüpft. Es macht großen Spaß, und sowohl im Familienkreis als auch im Spieleklub wird immer wieder gerne Jagd auf diesen mysteriösen Mr. Y gemacht...



## Game News - Wertung



## Notenskala

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

★★★★ Spitze!

★★★★ sehr gut

★★★ gutes Spiel

★★ so lala

★ schwach

# Game News - Spielkritik

Die Decodierung von Sicherheitssystemen ist für Agenten und Spione sehr wichtig, um an geheime Informationen zu gelangen. Auch beim nachfolgend beschriebenen Spiel muss der richtige Code entschlüsselt werden.



**Titel:** X-Code  
**Art:** kooperatives Kartenspiel  
**Spielautor:** Kasper Lapp  
**Verlag:** Amigo Spiele  
**Jahrgang:** 2018  
**Spielerzahl:** 2 bis 8 Spieler  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 15 Minuten  
**Preis:** ca. Euro 29,-

## Einleitung

Weltweite, lebenswichtige Computernetze sind durch Schadsoftware sabotiert worden.

Seid ihr in der Lage, gegen eine geheime Institution aus dem Darknet anzutreten und als Gruppe von Hackern die Kontrolle über die Computersysteme zurückzuerlangen? Dazu müsst ihr an einem zentralen Supercomputer einen 12-stelligen Code knacken und direkt in das Termi-



nal eingeben. Ihr seid die letzte Hoffnung, und die Zeit läuft ab ...

## Spielbeschreibung

"X-Code" von Kasper Lapp ist ein kooperatives Echtzeit-Spiel, bei dem ihr als Spieler alle gleichzeitig agiert und versucht, durch geschicktes Tauschen von Handkarten und effektive Kommunikation einen 12-stelligen Code unter Zeitdruck zu knacken.

Das Spielmaterial besteht aus 60 Spielkarten, 1 Zeit-Plan, 1 Code-Plan und 1 Sanduhr (die durch eine kostenlose APP ersetzt werden kann). Vor Beginn werden die Spielpläne auf den Tisch gelegt und die 60 Spielkarten (bestehend aus 48 Code-Karten, 12 Zeit-Karten und 6 Jokern) entsprechend der Missionsvorgaben vorbereitet, gemischt, und jeder der 2 bis 8 Spieler erhält 3 Handkarten. Die restlichen Karten werden als Nachzugstapel auf dem Zeit-Plan abgelegt.

Nachdem sich jeder Mitspieler seine Handkarten angesehen hat, wird die Sanduhr umgedreht, und die Zeit läuft. Alle spielen gleichzeitig und dürfen beliebig oft eine der

folgenden vier Aktionsmöglichkeiten ausführen:

1. Eine Karte vom Nachziehstapel **ziehen** - bei dieser Aktion muss ein von der Spieleranzahl abhängiges Handkartenlimit beachtet werden.
2. Genau drei beliebige Handkarten auf den Ablagestapel **abwerfen**.
3. Eine Karte mit dem linken oder rechten Nachbarn **tauschen** - dabei dürfen Karten nur entsprechend dem Richtungspfeil auf der zum Tausch angebotenen Karte getauscht werden.
4. Ein **3er-Set Karten ablegen** - Codekarten auf den Code-Plan ablegen, um das Spielziel zu erreichen oder Zeitkarten auf dem Zeit-Plan ablegen, um die Sanduhr umzudrehen und zusätzliche Zeit zu gewinnen.

Eine begonnene Aktion muss immer zuerst beendet werden, bevor die nächste angefangen werden darf. Während des Spiels dürfen sich die Spieler zwar nicht gegenseitig die Handkarten zeigen, aber untereinander **kommunizieren** und nach bestimmten Karten fragen oder anbieten.

## Fortsetzung von „X-Code“

Das Spiel endet, wenn **alle 12 Codefelder** auf dem Code-Plan mit dem passenden 3er-Set Code-Karten abgedeckt wurden mit dem erfolgreichen Bestehen der Mission oder mit einer Niederlage, wenn vorher die Sanduhr (oder APP) abgelaufen ist.



## Fazit

Kasper Lapp, bekannt durch "Magic Maze", hat mit "X-Code" wieder ein kooperatives Spiel geliefert, das uns ab der ersten Partie in seinen Bann gezogen hat. "X-Code" kann mit einfachen Regeln, kurzer Spieldauer und von Mission zu Mission steigendem Anspruch überzeugen, dabei grenzt es sich durch die offene Kommunikation deutlich von anderen aktuellen Spielen dieser Art ab.

Beim Öffnen der Spiel-schachtel finden wir in der einen Hälfte das für die „**Trainingsmissionen**“ (Grundspiel) benötigte Material in der gewohnt guten Qualität von AMIGO und in der anderen Hälfte drei verschlossene Bo-

den, in denen sich das ergänzende Spielmaterial für die **drei aufeinander aufbauenden Missionen** befindet.

Die sehr gut strukturierte 4-seitige **Spielregel** macht uns kurz mit dem enthaltenen Spielmaterial vertraut, beschreibt anschließend die Spielvorbereitung und den

Der Stressfaktor, die Spannung, der Lärmpegel sowie der Spielspaß steigen fortlaufend an.

Jeder Spieler fiebert mit, und die Freude, eine Mission erfolgreich zu beenden, kennt keine Grenzen. Die angestaute Anspannung wird durch die Ausschüttung von Glückshormonen sofort wieder aufgelöst.

Wann haben wir endlich die 4 Level der Trainingsmissionen erfolgreich abgeschlossen, um mit einem der zwei mitgelieferten Schlüssel das erste Geheimfach in der Spielschachtel öffnen zu dürfen?

Zu diesen geheimen Missionen sei hier nur gesagt, dass jedes **Geheimfach** weiteres Spielmaterial und Regelerweiterungen enthält, welche die Anforderungen an die Spieler fortlaufend erhöhen. Positiv überrascht hat mich dabei, wie abwechslungsreich und erweiterbar "X-Code" hier ist. Der erste Level jeder Geheimmission ist - zur Einführung des neuen Materials und der ergänzenden Regeln - gefühlt immer etwas leichter lösbar als der letzte Level der vorherigen Mission, was in unseren Testrunden sehr gut angekommen ist.

Die **Spieldauer** der einzelnen Missionen ist durch die Zeitvorgabe der Sanduhr von 3 Minuten und dem im Spiel aufgrund der Kartenvorgabe nur wenige Male möglichem Verlängern der Spielzeit auf ca.

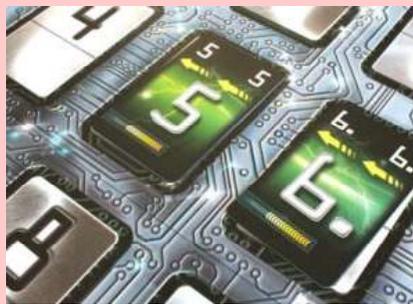
## Fortsetzung von „X-Code“

10 Minuten beschränkt. Dieses hält den Frustrationsfaktor beim Versagen in Grenzen und führt dazu, dass es selbst beim mehrmaligen Scheitern immer wieder erneut versucht wird.

"X-Code" funktioniert mit allen angegebenen Spielerzahlen (2-8) und kommt dabei einzig mit der Anpassung des Handkartenlimits der Spieler aus. Ansonsten wird immer mit demselben Spielmaterial gespielt. In unseren Testrunden ist mir dabei aufgefallen, dass es mit steigender Spielerzahl nicht nur gefühlt schwerer wird, die erforderlichen Kartensets an einen Spieler weiter zu tauschen, sondern dass der Nachzugstapel schnell aufgebraucht ist und die gefühlte **Verknappung der Karten** eine andere Spielweise als mit weniger Spielern erfordert. Im Zusammenhang mit der Anpassung des Handkartenlimits an die Spielerzahl bzw. bei einzelnen Levels in Missionen wurde von den Spielern bemängelt, dass es dazu keine Anzeigemöglichkeit auf den Spielplänen gibt und somit Fehler durch eine Überschreitung des Limits passieren können.

Wie eingangs erwähnt grenzt sich "X-Code" erfreulich deutlich von anderen kooperativen Karten gesteuerten Spielen, (z. B. The Game, The Mind oder Safehouse) ab. Durch die bewusst gewollte und zur Zielerreichung erforderliche

offene **Kommunikation**, an der sich jeder Mitspieler beteiligen muss, sind alle Beteiligten immer voll ins Spielgeschehen eingebunden, und das Problem vieler Coop-Spiele, dass ein dominanter Spieler als Leader die anderen Spieler steuert, trat in keiner Testrunde auf.



Außerdem macht diese offene Kommunikation, bei der jeder Mitspieler jederzeit helfend ins Spielgeschehen eingreifen kann, "X-Code" familientauglich. Ob man für die Zeitnahme die analoge Sanduhr oder die digitale APP bevorzugt, bleibt jeder Gruppe selbst überlassen. Es funktioniert beides sehr gut und ist daher Geschmackssache. Die APP greift die passende, aber austauschbare thematische Umsetzung auf und sorgt mit einem begleitendem Soundtrack für noch mehr **Atmosphäre**.

Zum Wiederspielreiz sei hier nur angemerkt, dass ich auch nach vielen Testrunden in wenigen Wochen "X-Code" immer noch gerne von

Beginn an mitspielen. Jede Spielrunde entwickelte dabei eine eigene Dynamik, von laut und chaotisch bis hin zu sehr koordiniert und leise. Daher von mir die Empfehlung, "X-Code" unbedingt mal auszuprobieren!

*Andreas Molter*

Game News -  
Wertung



Anmerkung der Redaktion: Die Ähnlichkeiten zum ebenfalls kooperativen Spiel „Magic Maze“ (Pegasus Spiele, 2017) kommen nicht von ungefähr, denn beide Spiele stammen aus der Feder von Kasper Lapp.



## Game News - Kinderspiel

Na ja, mit Agenten hat das folgende Spiel nur peripher was zu tun. Aber Codes knacken klingt doch sehr nach Spionagetätigkeit, oder? Na eben, passt halt doch irgendwie...



**Titel:** Codebreaker  
**Art:** kooperatives  
Rätselspiel  
**Autor:** (nicht genannt)  
**Verlag:** Kosmos Spiele  
**Jahrgang:** 2018  
**Spielerzahl:** 1 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 7 Jahren  
**Dauer:** ca. 15 Minuten  
**Preis:** ca. Euro 26,-

### Einleitung

"Escape Room"-Spiele erfreuen sich ja nach wie vor einer großen Beliebtheit. Und wie es halt immer so ist, wenn irgendetwas sehr erfolgreich ist, wird versucht, damit auch weitere Käuferschichten anzusprechen. Bei "EXIT - Das Spiel" wurden recht bald drei Labels mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen geschaffen, und mit dem "Einsteiger"-Level auch auf jüngere Spieler (ab 10 Jahren) gezielt. Eine weitere Herabsetzung des Schwierigkeitsgrads wird vom Verlag wohl als nicht sinnvoll erachtet, vielleicht auch weil es

für diese Altersgruppe schwierig ist, für einen ganzen "Escape Room" die Konzentration länger als 30 Minuten zu halten.

Um noch jüngere Kinder - schon ab 7 Jahren - zu erreichen, probiert es Kosmos Spiele daher auf andere Weise: In "Code-breaker" müssen die Kinder nur jeweils ein kurzes Rätsel lösen, um mit dem geknackten Code ein elektronisches Schloss öffnen zu können.

### Spielbeschreibung

Die Rätsel kommen auf **Rätsel-Karten** in vier Schwierigkeitsstufen vor. Die gewählte Karte wird von oben in den Schlitz des **elektronischen Schlosses** gesteckt. Nachdem sich die Kinder für den Spielmodus (5-Minuten-Timer oder 20-Minuten-Chrono) entschieden haben, drücken sie den roten Startknopf, und die Zeit läuft!

In jedem Rätsel - egal ob verschlüsselte Wörter, verlorene Buchstaben, verrückte Zahlen, o. ä. - werden **drei Hinweise** gesucht: eine Farbe, ein Gegenstand und etwas Essbares. Finden die Kinder die gesuchten Begriffe, müssen diese noch auf den **Hinweisplättchen** entdeckt werden. Nur wenige Begriffe sind je-

doch auf einen Blick zu erkennen, für die meisten werden die beigefügten **Detektiv-Werkzeuge** (UV-Taschenlampe, Rotfilter und Spiegelfolie) benötigt.

Um das Schloss öffnen zu können, müssen die Kinder nur noch die Zahlen, welche auf den passenden Hinweisplättchen angegeben sind, in das Schloss eingeben. Ist der **Zahlencode** falsch, verlieren sie wertvolle Sekunden. Ist er hingegen richtig, öffnet sich das Schloss, und die Kinder haben sich den Titel des Meisterdetektivs redlich verdient.

### Fazit

Das **Spielmaterial** ist wirklich gut gelungen und lädt die Kleinen sofort zum Spielen ein. Das **elektronische Schloss** - ein Blickfang - hat eine eingebaute Uhr, die man entweder auf "Timer" einstellen kann, bei dem ein Countdown von 5 Minuten zu laufen beginnt, innerhalb dessen die Aufgabe gelöst werden muss. Oder man stellt auf "Chrono",



## Fortsetzung von „Codebreaker“

bei dem einfach die benötigte Zeit (max. 20 Minuten) gestoppt wird.

Die **Rätsel-Karten** haben am unteren Rand, mit dem sie in den Schlitz des Schlosses geschoben werden, eine **Codierung** in schwarze und weiße Felder, welche zur Identifizierung des Rätsels und somit auch für die Aktivierung des entsprechenden Zahlen-codes dient. Mathematisch ergibt die Einteilung in 6 Bereiche 64 Möglichkeiten, welche mit den beinhalteten Karten fast zur Gänze (30 Karten mit Vorder- und Rückseite) ausgenutzt werden.



Das sogenannte **"Detektiv-Werkzeug"** dient dazu, die Hinweispättchen lesen zu können, deren Begriffe bei mehr als der Hälfte der Plättchen erst durch den Einsatz von UV-Licht, dem Rotfilter oder der Spiegelfolie erkennbar werden. Das Suchen der gelösten Begriffe kann deshalb manchmal recht zeitaufwändig und stressig sein, besonders wenn die Kinder nicht systematisch vorgehen und die **Hinweispättchen** wild durcheinander untersuchen. Zum Glück helfen die farbigen Ränder der Plättchen, an denen man zumindest able-

sen kann, um welche Kategorie es sich handelt (Regenbogenfarben für die Farben, Orange für einen Gegenstand und Blau für etwas Essbares).

Die **Rätsel-Karten** gibt es - wie bereits erwähnt - in **vier Schwierigkeitsstufen**: Level 1 für Detektivanfänger, Level 2 für fortgeschrittene Detektive, Level 3 für erfahrene Detektive und schließlich Level 4 für Meisterdetektive. So können sich die Kinder allmählich steigern. Bei den meisten Rätseln geht es aber um Wörter und Buchstaben, weshalb **Lesekenntnisse** vorausgesetzt werden. Die Altersangabe ist mit "ab 7 Jahren" daher genau richtig gewählt, wenn auch die Jüngsten ab und an etwas Hilfe von Größeren brauchen.

Die Aufgaben lassen die Kinder übrigens in **9 verschiedene Welten** eintauchen: Legendes & Geschichten, Piraten, Hexen, Geister, Geheimauftrag, Labor, Ermittlungen, Pyramide und Museum. Man kann zwar von einem einzelnen, kurzen Rätsel keine großartige Geschichte erwarten, meine Erfahrung hat aber gezeigt, dass so eine thematische Einbindung - und sei sie noch so gering - bei den Kindern sehr gut ankommt.

Mit "EXIT - Das Spiel" hat "Codebreaker" eigentlich herzlich wenig zu tun, insofern könnte man das Label "EXIT-Kids" fast als Etikettenschwindel bezeichnen. Trotzdem ist es ein adäquates Mit-

tel, um jüngere Kinder zum Tüfteln zu bringen, sie behutsam ans Codeknacken und ans Rätsellösen heranzuführen und ihnen so den Weg für spätere "Escape Room"-Spiele zu ebnet.

Mir persönlich fehlt es **jedoch ein wenig an Nachhaltigkeit**, denn nach dem Lösen der letzten Aufgabe ist die Luft völlig draußen, und das Spiel verstaubt im Spielregal. Mehr als insgesamt 4 bis 5 Stunden Spiel- und Knobelspaß stecken nicht in der Schachtel. Das ist schade, denn gerade das elektronische Schloss ist eine tolle Sache. Vielleicht bringt Kosmos Spiele in Folge eine Erweiterung, wobei diese ruhig eine Spur komplexer ausfallen könnte, zum Beispiel durch Abenteuer, die aus 2 bis 3 Rätseln bestehen. Das Schloss ließe sich aber auch leicht in ein richtiges EXIT-Spiel integrieren. Ich finde, die Möglichkeiten dieses attraktiven Gimmicks sollten doch genutzt werden.

*Maily*

Game News -  
Wertung



**Agent Undercover  
Agentenkomödie  
Österreich 2018  
von Alexander Ushan  
Piatnik Movies  
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 Knobelrunde".  
Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2019 by Game News  
Alle Rechte vorbehalten.

## Film-Tipp des Monats

Es war DER österreichische Filmernfolg des Jahres 2016: „Agent Undercover“ - eigentlich ein deutschsprachiges Remake von „Spyfall“ des russischen Regisseurs Alexander Ushan - begeisterte durch seine erfrischende Idee sowohl Publikum als auch die Kritik (Empfehlungsliste der Jury „Film des Jahres“). Da war bald klar, dass es eine Fortsetzung geben würde, mit noch mehr durchgeknallten Charakteren und illustren Orten. Der Plot: Ein Spion hat sich unter eine Gruppe Geheimagenten eingeschleust. Diese versu-



chen nun, den Spion zu enttarnen, während dieser herausfinden will, wo er sich gerade befindet. Dies sorgt für allerlei Bluff, Verwirrung und komische Situationen.

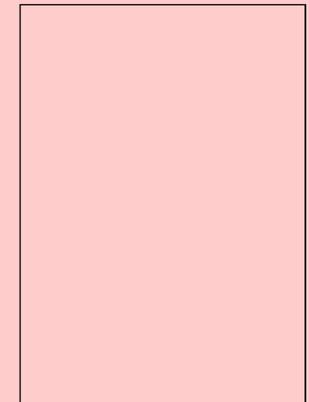
Wieder eine amüsante und sehenswerte Agentenkomödie, die sogar noch mehr Seher begeistern kann.



## 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 Zeitschrift (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)  
\* Spielebestellservice für die Mitglieder  
\* auch in **facebook** vertreten



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