

MONSTERSHOW IM TRAUNERHOF

Monströser Abend der Gruselritter am 6. November ! (S. 1)



327. Ausg. 31. Okt. '19
Auflage 100 Stück (!!!)
29. Jg., Abo 15 Euro



Traun - Game News - Eigenreportage

Liebe Kryptozoologen,

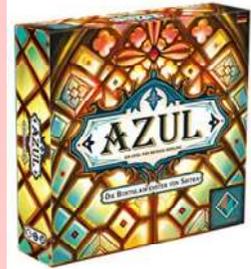
dieses Halloween widmen wir uns ganz der Suche nach „Cryptid“en. Ob Nessie, Bigfoot, Chupacabra, Thunderbird oder Werwolf, wir werden jede Spur verfolgen, egal in welche entlegenen Ecken der Welt sie uns führt.

Ein regelrechter „Carnival of Monsters“ warten also darauf von uns entdeckt zu werden. Allerdings ist größte Vorsicht geboten, birgt doch jede dieser Kreaturen seine eigenen Gefahren. Zumindest deutet die lange Unauffindbarkeit darauf hin, dass sie allesamt nicht gefunden werden wollen.

Die Legenden zu den meisten der von uns gesuchten Wesen beschreiben sie ja nicht nur als menschenscheu und defensiv, sondern sogar als regelrecht „villainous“. Besonders die Werwölfe haben schon viele unserer Vorgänger verschwinden lassen, Überlebenschancen hat nur „wer Wörter“ kennt, die diese fiesen Biester bannen können.

Aber keine Sorge, wir entsenden euch nicht unvorbereitet. Am Mittwoch, dem 6. November gibt es im Jägerhof zu Traun ab 18:30 Uhr ein umfangreiche Einführung in die Verteidigung gegen die dunklen Mächte.

Horrido,
Oliver



„AZUL - DIE BUNTGLASFENSTER VON SINTRA“ gewinnt den Knobelpreis 2019

Die „Ritter der Knobelrunde“ haben gewählt! Das ihrer meinung nach beste taktische Spiel des Jahres 2019 ist „AZUL - Die Buntglasfenster von Sintra“ von Michael Kiesling / Next Move Games bzw. Pegasus Spiele. Gratulation an Autor und Verlag!

HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner Spielekreis



Knobelpreis 2019

Es war eine unglaublich knappe Entscheidung! Mit nur einer einzigen Stimme Vorsprung wurde **AZUL - DIE BUNTGLASFENSTER VON SINTRA** mit dem Knobelpreis 2019 ausgezeichnet. Autor Michael Kiesling und Verlag Next Move Games bzw. Pegasus Spiele landen damit einen Doppelpack, nachdem letztes Jahr AZUL den Knobelpreis

gewinnen konnte. Somit steht auch fest, dass die **Klubmeisterschaft** am Samstag, den **11. Jänner 2020** im Traunerhof mit diesem Spiel ausgetragen wird. Unbedingt vormerken!

It's Sauna-Time!

Wie jedes Jahr bedeutet das Ende des heißen Sommers auch den Start in die neue Sauna-Saison. Jeden Donnerstag trifft sich die Saunarunde „Schweißperle“ ab ca. 19:00 Uhr im Traunerhof zum gemeinsamen Schwitzen, Fußballschauen und -zwischen den Aufgüssen - auch für das eine oder andere lockere Spielchen. Gäste sind jederzeit herzlich willkommen!

À la carte-Preis 2019

Die Auszeichnung für das beste Kartenspiel 2019 - vorgenommen vom Spielmagazin „Fairplay“ geht heuer an „**BEL-RATTI**“ von Michael Loth (Mogel Verlag).

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 10. Oktober 2019 bis 12:00 Uhr.

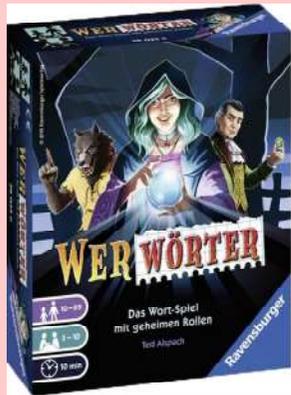
Zwischenwertung:

Nur mehr 2 Wertungen stehen aus, und der neue König dürfte schon fast feststehen, außer Jakob ist an beiden Spieleabenden verhindert. Dafür ist der Kampf um die Prinzenrolle so spannend wie selten...

1. König Jakob	226,5
2. Prinz Franky	205,5
3. Earl Roland	205
4. Marquis Reinhold	125,5
5. Graf Oliver K.	77
6. Prinzessin Ute	73
7. Baron Thomas L.	69,5
8. Graf Johannes	62
9. Prinzessin Nicole	61,5
10. Prinzessin Luise	48,5
11. Sir Udo	46
12. Lady Michaela	44,5
13. Lady Rebekka	38
14. Marquis Oliver T.	27

Game News - Spielekritik

„Halloween“ sollte zwar ursprünglich ein Gedenktag der Toten sein, entwickelte sich aber immer mehr zum Gruselfest, mit Monstern aller Art. Wie zum Beispiel Werwölfe...



Titel: **WerWörter**
Art des Spiels: **Wortrate- und Rollenspiel**
Autor: **Ted Alspach**
Verlag: **Ravensburger**
Jahrgang: **2019**
Spielerzahl: **4 -10 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 10 Minuten**
Preis: **ca. Euro 15,-**
nominiert zum Spiel des Jahres

Einleitung

Die Werwölfe sind los! Als Gegenmittel hat der Bürgermeister ein mächtiges Zauberwort entdeckt – mit der Wirkung, dass er selbst verstummt ist. Die Aufgabe der Dorfbewohner besteht darin, dieses Wort so schnell wie möglich herauszufinden – allerdings kann der Bürgermeister ihre diesbezüglichen Fragen nur mehr mit Ja oder Nein antworten.



Spielbeschreibung

Zu Beginn einer Runde werden an alle Teilnehmer **geheime Rollen** verteilt. Im Normalfall sind das ein bis zwei Werwölfe, eine Seherin und einige Dorfbewohner. Eine Rolle bleibt übrig, diese erhält der Bürgermeister, sobald er sich zu erkennen gegeben hat. Sollte die verdeckte Karte der Bürgermeister sein, so erhält sie der linke Nachbar des letzten Bürgermeisters.

Ab hier erkläre ich den Spielablauf, wie er sich mit Hilfe der **kostenfreien App** darstellt. Es gibt jedoch auch die Möglichkeit, ohne die App zu spielen.

Die App gibt an, wer wann die Augen zu schließen hat und welche Aktivitäten die Person auszuführen hat. Zu Beginn schließen alle außer dem Bürgermeister die Augen. Er gibt seine zweite (geheime) Rolle in die App ein und wählt danach aus zwei bis drei Vorgaben das **geheime Zauberwort**. Danach schließt er die Augen und jeweils nacheinander werden die Seherin bzw. die Werwölfe aufgefordert, die Augen zu öffnen, um sich das Zauberwort anzusehen.

Zum Schluss wachen alle wieder auf, und nach dem Starten des Timers dürfen alle Beteiligten dem Bürgermeister **Fragen zum gesuchten Wort stellen**, welche dieser mit Hilfe von Ja-/Nein-Markern beantwortet, die er vor die Fragesteller auf den Tisch legt. Dabei versucht die Seherin, die Ratenden unauffällig in die richtige Richtung zu lenken, während die Werwölfe probieren, die Dorfbewohner von der korrekten Spur abzubringen.

Eine Runde kann auf zweierlei Arten enden. Ist die Zeit nach vier Minuten abgelaufen, ohne dass das Zauberwort gefunden wurde, hätten die Werwölfe gewonnen. Allerdings haben die Dorfbewohner trotzdem noch die Chance, den Sieg einzufahren, indem sie innerhalb einer Minute einen Werwolf enttarnen können.

Wird das gesuchte Wort



Fortsetzung von „WerWörter“

vor Ablauf der Zeit enträtselt, würde der Sieg eigentlich den Dorfbewohnern und der Seherin zustehen. Aber auch in diesem Fall erhalten die Werwölfe noch eine letzte Chance, das Blatt zu ihren Gunsten zu wenden, indem sie sich nach einer einminütigen Diskussion für die richtige Person entscheiden, hinter der die Seherin steckt.

Fazit

Wer das Spiel „Insider“ kennt, wird jetzt vielleicht Parallelen entdecken. Während sich das Erarbeiten der Regel von Insider nicht ganz einfach gestaltet, sind die Erklärungen für das Spiel „Werwörter“ hingegen optimal gelungen. Als weiterer Pluspunkt kommt die Möglichkeit dazu, mit der App zu spielen. Zwar funktioniert das Spiel auch ohne sie, aber in diesem Fall muss ein Spielleiter (z. B. der Bürgermeister) den Text anstelle der App vorlesen, was aber weniger stimmungsvoll abläuft. Und vor allem beim Spielen mit Kindern merkt man, dass sie diese **Kombination aus Handy bzw. Tablet und kommunikativem Miteinander** am Tisch sehr fasziniert.

Die App ist sehr leicht zu bedienen. Auch ohne Erklärung könnte man sich den Ablauf mit „Learning by Doing“

recht einfach selbst beibringen, sofern man weiß, worum es in dem Spiel prinzipiell geht.

Das Spielen mit der App hat außerdem den Vorteil, dass man Werwörter im **Speedwörter-Modus** spielen kann. Dabei wird die Tagphase auf die Hälfte reduziert (also auf zwei Minuten), dafür müssen die Werwölfe den Ratenden einen Tipp geben, indem sie auf einen Buchstaben tippen,

auszudenken.

Auch eine der **Zusatzrollen**, die Wahrsagerin, kann im Spiel ohne App nicht gewählt werden. Sie wacht in der Nacht nach der Seherin auf und bekommt einige Buchstaben des Zauberwortes zu sehen. Wie viele, kann man in der App einstellen. Dadurch wird den Dorfbewohnern mehr Wissen zugestanden, allerdings erhalten die Werwölfe zum Ausgleich ebenfalls eine Bosheit mehr: Sie gewinnen am Ende nämlich auch dann, wenn sie die Wahrsagerin enttarnen.

Weitere Zusatzrollen sind die beiden Freimaurer, die keine besondere Funktion haben, sich einander jedoch in der Nachtphase zu erkennen geben, so dass sie zumindest von einem Mitspieler sicher wissen, dass er kein Werwolf ist.

Für die Zauberwörter gibt es **unterschiedliche Schwierigkeitsstufen**, so dass das Spiel tatsächlich auch mit Kindern spielbar ist, die erst 9 Jahre alt sind, sofern sie einigermaßen wortgewandt sind. So ganz verlassen kann man sich aber nicht auf die Worteinteilung in die einzelnen Schwierigkeitsstufen. Diesbezüglich gab es schon so manches Mal ziemlich erstaunliche Gesichter.

Eine Runde Werwörter ist **sehr schnell gespielt**.



Fortsetzung von „WerWörter“

Aber es bleibt nie bei einer. Selten habe ich erlebt, dass eine Gruppe weniger als 5 bis 10 Runden hintereinander spielen wollte. Vor allem bei den Kindern ist der Wunsch nach der Bürgermeisterrolle sehr groß. Wir haben deshalb auch schon oft so gespielt, dass wir diesen Part einfach reihum weitergegeben haben.

Der Spielreiz liegt darin, das richtige Vorgehen als Werwolf oder Seherin an den Tag zu legen, um die Rateversuche

der Mitspieler nicht allzu offensichtlich in die eine oder andere Richtung zu lenken. Kindern gelingt das allzu oft kaum oder überhaupt nicht, Spaß haben sie trotzdem am Geschehen. Grundsätzlich funktioniert „WerWörter!“ in jeder Besetzung. Zu dritt gefällt es mir allerdings nicht sonderlich und auch das Spiel zu zweit hat mich nicht überzeugt. Ab vier Spielern klappt es ganz

Sandra Lemberger



HALL OF GAME

Drei Spiele haben heuer noch die Möglichkeit, in unsere „Hall of Games“ aufzusteigen. Und alle 3 Spiele sind momentan an der Spitze des Klassements. Vorne liegt TERRAFORMING MARS, welches die Führung verteidigen konnte und damit aussichtsreichster Kandidat ist. Knapp dahinter JUST ONE welches aber ein Wunder (zwei 1. Plätze) benötigt, um es noch im Jahr 2019 zu schaffen. Dritter AZUL - DIE BUNTGLASFENSTER VON SINTRA, dem ein dritter Platz genügen würde.

Alle anderen haben keine Chance mehr. 3 weitere Spiele sammeln aber nichtsdestotrotz fleißig Punkte, sodass es vielleicht im nächsten Jahr für KUHLE KÜHE, TEXAS SHOWDOWN (ex aequo Vierte) und L.A.M.A. (diesmal als 6. aber leider außerhalb der Punkteränge) klappen könnte. Der Rest ist noch „jungfräulich“ (sprich: ohne Punkte) und muss sich noch - wenn überhaupt - ein bisschen gedulden!

Werfen wir einen kurzen Blick auf die Zukunft, also die „Zeit danach“. Da hat sich bis jetzt kein einziges Spiel richtig aufgedrängt. Sogar die meiner Meinung nach recht interessanten Vorschläge der letzten beiden Monate (DIE TAVERNEN IM TIEFEN THAL, FLÜGELSCHLAG, KRASS KARIERT und SPACE BASE) finden sich gesammelt ganz unten in der Wertung, was nichts Gutes verheißt. Für mich steht daher fürs nächste Jahr ein großes Fragezeichen. Ob der Neuvorschlag dieses Monats - UNDERWATER CITIES - daran etwas ändern kann?

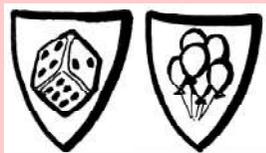
Wertung:

1. Terraforming Mars	5/+ 9/-0/14/ =
2. Just One	2/+11/-0/13/ +
3. Azul - Die Buntglasfenster	3/+ 7/-0/10/ +
4. Kuhle Kühe	4/+ 4/-0/ 8/ -
Texas Showdown	2/+ 6/-0/ 8/ +
6. L.A.M.A.	3/+ 7/-3/ 7/ -
Hadara	1/+ 6/-0/ 7/ +
Newton	0/+ 7/-0/ 7/ +
9. Tavernen im Tiefen Thal	2/+ 4/-0/ 6/ +
Flügelschlag	*2/+ 4/-0/ 6/ +
11. Krass kariert	*2/+ 3/-0/ 5/ +
12. Space Base	*1/+ 1/-0/ 2/ +

Vorschlag: Underwater Cities (2 x)

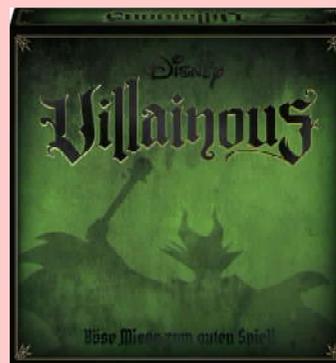


Game News - Wertung



Game News - Spielkritik

„Das Böse ist immer und überall!“ - diese Liedtextzeile der EAV passt gut zu Halloween. Und nirgendwo findet man so viele Bösewichte als im Disney-Universum..



Titel: **Villainous**
 Autor: **Prospero Hall**
 Verlag: **Wunder Forge**
 Vertrieb: **Ravensburger**
 Jahrgang: **2019**
 Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**
 Alter: **ab 10 Jahren**
 Dauer: **ca. 20 Min./Spieler**
 Preis: **ca. Euro 49,-**

Himmelschreiend unge-recht. Und einfach unerträglich. Die meisten Filme enden mit einem langweiligen "Happy End", in dem die sogenannten "Helden" ihre Widersacher besiegen und dann glücklich und zufrieden leben bis ans Ende ihrer Tage. Und nie, nicht einmal ein einziges Mal gelingt es der Gegenseite, ihre heh-rem, ehrgeizigen Pläne zu ver-wirklichen, die- wie ich finde- genau so ihre Berechtigung haben. Überhaupt werden Tu-lerenden wie Heimtücke, Nie-dertracht, Hinterlistigkeit und Bosheit heutzutage viel zu



wenig gewürdigt, und dies nicht nur auf der Leinwand.

Es ist daher nur ge-recht, dass im neuen Spiel "Villainous" die heimlichen Stars der Disney-Filme ins Ram-penlicht rücken, und ih-nen die gebührende Ehre zuteilwird. Als Dschafar, die Herz-königin, Malefiz, Prinz John, Ursula oder Captain Hook versuchen die Spieler, ihre persönlichen Ziele vor-al-len anderen zu erreichen.

Jeder Bösewicht hat sei-ne **eigene Spielertafel**, sei-ne eigene schön modellierte **Spielfigur**, sein eigenes **Bösewicht-Deck** aus 30 Karten, sowie ein **Schicksal-Karten-deck** (15 Karten). Alles ist dabei voll und ganz auf die Story des Disney-Charakters aus-gerichtet. So finden sich etwa unter den Bösewichtkarten die dazugehörigen Handlanger des Schurken (bei Captain Hook wären dies zum Beispiel die Piraten, Smee, etc.), unter den Schicksal-Karten wiede-rem die passenden "Helden" (beispielsweise Peter Pan oder Tinkerbell). Auch die vier verschiedenen Orte der Spie-lertafel sind dem Originalfilm entlehnt. Ein persönliches Bösewicht-Handbuch erklärt

das jeweilige Spielziel, und enthält Tipps, wichtige Infor-mationen und nützliche Eigen-schaften des Bösewichts.

In seinem Spielzug führt er einen Spieler folgende **drei Schritte** in der vorgegebenen Reihenfolge aus: Zuerst muss er seine **Spielfigur bewegen**, nämlich unbedingt zu einem anderen Ort, stehen bleiben ist nicht erlaubt. Anschließend kann er dort - in beliebiger Reihenfolge - **Aktionen aus-führen**. Die Symbole am er-reichten Ort (in den meisten Fällen 2 Symbole oben, 2 Sym-bole unten) zeigen die mög-lichen Aktionen. Abschließend darf er so viele **Bösewicht-Karten nachziehen**, bis er wieder vier Karten auf der Hand hat.

Die wichtigsten Aktio-nen sind das Erhalten von **Machtchips** (je nach angegebener Zahl zwischen 1 und 3 Machtchips) und das **Ausspie-len einer Bösewichtkarte**, für die man die auf der Karte angegebene Zahl an Macht-chips abgeben muss. Diese 2 Aktionen kommen am häufigs-ten vor, nämlich an fast jedem der vier Orte einer Spie-lertafel. Die Karten sollen den Spieler auf die eine oder an-dere Weise näher an sein indi-viduelles Spielziel bringen.

Fortsetzung von „Villainous“

Bei den Bösewichtkarten unterscheidet man zwischen **Handlangern**, das sind Helfer im Kampf gegen die



Helden, sowie hilfreichen **Gegenständen**. Beide werden an Orten der unteren Kante der Spielertafel angelegt. **Ereignisse** kosten ebenfalls Machtchips, werden im Gegensatz aber sofort nach dem Ausführen auf den Ablagestapel gelegt.

Eine weitere wichtige Aktion ist das **Schicksal**. Dieses wirkt bei einem beliebigen Mitspieler und soll dessen finstere Pläne durchkreuzen, indem zwei Karten seines Schicksal-Kartenstapels aufgedeckt werden und eine davon ausgeführt wird. Neben einmaligen Ereignissen und Gegenständen findet man unter den Schicksal-Karten vor allem **Helden**, welche an der oberen Kante der Spielertafel platziert werden. Neben lästigen Effekten behindern Helden alleine schon durch ihre bloße Anwesenheit den betroffenen Spieler, da sie die beiden oberen Aktionssymbole des entsprechenden Ortes abdecken und daher deren Durchführung verbieten.

Um Helden wieder loszuwerden, muss man sie bekämpfen, wozu man das Symbol **"einen Helden besiegen"** benötigt. Dazu muss man allerdings auch Handlanger am selben Ort in dem Kampf schicken, die mit ihrer Stärke mindestens die Stärke des Helden erreichen, woraufhin alle Karten (Held und alle eingesetzten Handlanger) abgelegt werden.

Die anderen vier Aktionen - eine **Fähigkeit aktivieren**, einen **Gegenstand oder Handlanger zu einem anderen Ort ziehen**, einen **Helden zu einem anderen Ort ziehen**, sowie **Karten abwerfen** - werden zwar wesentlich weniger genutzt, können aber je nach Bösewicht und Situation ebenfalls von Bedeutung sein.

Das Spiel geht reihum so lange, bis zum "Unhappy End", soll heißen: bis ein Bösewicht sein **persönliches Ziel** erreicht. Bei den meisten Schurken muss die Siegbedingung zum Beginn des eigenen Zugs erfüllt sein, sodass die anderen Spieler noch darauf reagieren können, wenn der Spieler die notwendigen Voraussetzungen erfüllt. Nur bei zwei bestimmten Bösewichten (dem Captain Hook bzw. der Herzkönigin) tritt der Sieg augenblicklich nach Erreichen ihres persönlichen Ziels ein.

Na, das ist doch mal etwas ganz Anderes! Sich nicht immer bloß auf die Seite der Guten schlagen, einmal nicht als "tapfere Helden und Heldinnen" das Böse in Form von Monstern, Schurken u. ä. besiegen. "Villainous" fällt somit schon beim Thema durch **Originalität** auf. Mir ist aufgefallen, dass dies vor allem bei Jungs gut ankommt. Ich hoffe halt, dass sich dies bei meinem Jüngsten, der vom Spiel nicht genug bekommen kann, nicht negativ auf seine Entwicklung auswirkt und er nicht doch irgendwann einmal die Weltherrschaft an sich reißen will...

Wenn es um Bösewichte geht, ist das **Disney-Universum** auf jeden Fall eine gute Wahl, denn nirgendwo sonst tummeln sich so viele schillernde, originelle, unverwechselbare niederträchtige Charaktere. Erstaunlich trotzdem, dass die deutsche Ausgabe des von "Wonderforge Games" produzierten Lizenzspiels bei Ravensburger Spiele herausgebracht wird. Eine große Verbreitung in den hiesigen Spieläden ist dadurch aber garantiert.



Beim **Spielmaterial** wirkt sich der Vorteil eines Lizenz-Produkt aus. Schließlich

Fortsetzung von „Villainous“

muss bei der Illustration der Karten und der Spielertafeln lediglich auf vorhandenes Bildmaterial aus den Originalfilmen zurückgegriffen werden. So finden sich dann auch alle Lieblingscharaktere (und auch die Helden), sowie bekannte Szenen auf den Karten. Die Spielfiguren wurden hingegen völlig neu gestaltet. Ihr ebenso originelles wie individuelles Design macht sie zu einem richtigen Blickfang.

Das Wichtigste für uns Spieler ist aber immer noch das Spiel selbst, also seine Spielmechanismen, sein Spielreiz. Und da hebt sich "Villainous" durch seine **konsequent durchgezogene Asymmetrie** wohltuend von herkömmlichen Spielen ab. Jeder Bösewicht verfolgt ja sein ganz persönliches Ziel. Dabei muss jeder auch komplett unterschiedliche Wege betreten. Ich möchte im Anschluss ein wenig auf die Unterschiede der sechs im Spiel vorkommenden Bösewichte eingehen.

Die leichteste Aufgabe hat eindeutig **Prinz John**, denn er muss bloß 20 Machtchips zu Beginn seines Zuges vorweisen. Seine Devise lautet daher, Machtchips zu horten und möglichst wenig auszugeben, während die meisten Schicksalskarten ihm auf die eine oder andere Art Machtchips kosten (etwa durch Diebstahl).

Malefiz gewinnt, wenn sie zu Beginn ihres Zuges an jedem Ort einen Fluch (spezielle Bösewichtkarte) platzieren konnte. Jeder Fluch schränkt sie jedoch in ihren Aktionen ein, während ihre Schicksalskarten darauf abzielen, Flüche wieder zu entfernen.



Etwas aufwändiger wird's schon mit der **Herzkönigin**, welche nicht nur an jedem Ort mindestens einen Kartenwächter (Handlanger) aufstellen, sondern dann jeden davon auch in Krocket-Tore verwandeln und zusätzlich noch erfolgreich (d. h. mit gelungenem Stärkevergleich) eine "Abschlag"-Karte ausspielen muss.

Captain Hook's Aufgabe ist es, Peter Pan zu finden, wozu er unbedingt die Karte von Nimmerland braucht. Anschließend muss er Peter Pan auf sein Schiff ziehen, um ihn dort im Kampf mit ausreichend starken Handlangern besiegen zu können. Die Schwierigkeit besteht darin, dass es bloß eine Karte "Nimmerland" gibt, erschwert wird das Ganze noch durch die Tatsache, dass Peter Pan im Schicksal-Kartenstapel (!) gefunden werden muss.

Auch für **Dschafar** gibt es ein paar unbedingt notwendige Karten. Nur mit dem "Skarabäusanhänger" kann die Wunderhöhle überhaupt betreten werden, um dort die Karte "Wunderlampe" - zusammen mit dem Dschinn - auslegen zu können. Die Wunderlampe muss dann noch in den Sultanspalast transportiert, und zudem der Dschinn mit Hilfe von "Hypnose" unter Kontrolle gebracht werden.

Ursula's Schlüsselkarten sind der "Dreizack" und die "Krone", welche sie in ihre Höhle bringen muss. Blöderweise muss für den Dreizack erst König Triton besiegt werden, was Ursula ganz ohne Kampfsymbol bewerkstelligen muss. Ihre Art, Helden zu bekämpfen, liegt vielmehr im Ausspielen von "Knebelverträgen" mit anschließender Bewegung zum angegebenen Ort, eine recht knifflige - machmal zeitraubende - Angelegenheit.

Wie man sieht, spielt sich jeder Bösewicht doch grundlegend anders. Werden bestimmte Schlüsselkarten benötigt, ist es vorteilhaft, mit der Aktion "Karten abwerfen" den Kartendurchlauf zu beschleunigen. Mit der Zeit entwickelt man auch ein Gefühl, welche Karten, welche Aktionen besonders hilfreich sein können, und welche nicht. Auf jeden Fall sollte man seine individuelle **Spielweise dem jeweiligen Schurken anpassen**.

Fortsetzung von „Villainous“

Im Grunde genommen ist "Villainous" eine **Optimierungsaufgabe**, bei der man mit seinem Deck und den zur Verfügung stehenden Möglichkeiten versucht, sein Ziel vor den anderen zu erreichen. Es spielt sich daher **eher solitär**, denn die Interaktion beschränkt sich darauf, die Mitspieler mit Schicksal zu bremsen. Bei mehr als drei Spielern kann es deshalb zu einem richtigen Gezerre kommen, einem dauernden Hin-und-Her, bei dem stets der aktuell Führende "angegriffen" wird.

Mir gefällt "Villainous" aus diesem Grund **am besten zu zweit oder zu dritt**, da ist das Spiel relativ flott und knackig. Die Spieldauer ist ziemlich realistisch mit ca. 20 Minuten pro Spieler angegeben. In größerer Besetzung dauert es daher umso länger, ohne einen wirklichen Mehrwert zu erzeugen. Im Gegenteil: Bei einigen Spielern kann Frust aufkommen, wenn sie wiederholt knapp vor dem Ziel zurückgeworfen werden. Da hilft dann auch der Schicksalchip nicht, der bei Partien ab 5 Spielern zum Einsatz kommt. Dieser soll die Spieler vor wiederholten Schicksal-Aktionen schützen.

Da es ja mehr als sechs Bösewichte im Disney-Universum gibt, ist schon eine **Erweiterung** auf englisch erschienen, sowie eine zweite "Expansion" angekündigt. Sohnmann Alexander Leon kann es schon gar nicht mehr

abwarten, bis diese auch auf deutsch herauskommen. Und auch ich bin äußerst gespannt, welche Ideen sich die Spieleautoren (bzw. das Autorenteam) da wieder für die neuen Schurken* einfallen lassen haben...

Maely

Game News - Wertung



Zielgruppen-Wegweiser

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



Familien, Gelegenheitspieler, Glücksspieler, Anfänger

Spielerexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker



Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Zwei Personen, Partner, Paare



Kinder, jüngere Spieler



* Anm. d. Red.: Laut Internet-Recherche werden in der 1. Erweiterung die Bösewichte Dr. Facilier ("Küss den Frosch"), Hades ("Herkules") und die böse Königin aus "Schneewittchen" auftauchen. Für die 2. Erweiterung sind folgende Schurken vorgesehen: Scar ("König der Löwen"), Yzma ("Ein Königreich für ein Lama") und Dr. Ratigan ("Basil, der Mäusedetektiv").

Game News - Spielekritik

Halloween ist ja auch ein Fest für Monster aller Art. Und was sind Monster? Meist fremde Wesen, die wir nicht richtig einordnen können. Deshalb passt das nächste Spiel recht gut dazu...



Titel: Cryptid
Art: Deduktions-Brettspiel
Autoren: Hal Duncan & Ruth Veevers
Verlag: Osprey Games
Jahrgang: 2018
Spielerzahl: 3 bis 5 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 30 bis 50 Minuten
Preis: ca. Euro 29,-

"Die Kryptozoologie befasst sich mit Tieren, für deren Existenz es nur schwache und zweifelhafte Belege gibt, wie Folklore, Legenden, Augenzeugenberichte, Fußspuren und (meist verschwommene) Fotos oder Filme. Kryptozoologen vermuten, dass Berichte über Tiere, die normalerweise den Fabelwesen zugeordnet werden, zum Teil auf noch unentdeckte Tierarten zurückzuführen sind. Eine solche Art wird in der Kryptozoologie als Kryptid bezeichnet."

So steht's treffend auf Wikipedia. Als Kryptozoologe bist du also auf der Suche nach Wesen, wie den Bigfoot, den Yeti, das Ungeheuer von Loch Ness, und ähnlichen. Sollte es dir gelingen, den unwiderruflichen Beweis für so ein Wesen zu erlangen und der Öffentlichkeit zu präsentieren, wirst du auf einen Schlag berühmt und hättest für dein restliches Leben wohl ausgesorgt. Jetzt bist du einem bestimmten Kryptid schon dicht auf der Spur. Du konntest schon Hinweise auf seinen Aufenthaltsort sammeln. Leider sind aber auch noch andere Kollegen hinter derselben Kreatur her. Willst du derjenige sein, der das Kryptid tatsächlich als erster entdeckt, musst du herausfinden, was deine Konkurrenten so wissen.

Du breitest die Karte vor dir aus, wo du die Kreatur vermutest. Die **Karte ist in Sechseckfelder unterteilt**, und jedes Feld ist einem bestimmten Gelände zugeordnet: Wasser, Gebirge, Wald, Sumpf oder Wüste. Außerdem sind ein paar Felder extra markiert, welche von Bären oder Pumas bevölkert werden. Auf einigen Feldern befinden sich dazu noch bestimmte Strukturen, wie verlassene Hütten oder hervorstehende Felsen. Irgendwo in diesem riesigen

Gebiet muss sich das Wesen aufhalten.

Knochenfunde und Spuren haben dir schon einen gewissen **Hinweis** geliefert, mit dem du die möglichen Aufenthaltsorte bereits etwas einschränken kannst. Nach allem was du daraus schließen kannst, kommen nur 2 bestimmte Landschaften in Frage. Damit bleiben aber immer noch viel zu viele potentielle Verstecke übrig.

Du bist dir sicher, dass die anderen Forscherteams ebenfalls schon Informationen sammeln konnten. Der beinharte Konkurrenzkampf, dem du bei der Suche nach dem Kryptid ausgesetzt bist, verhindert zwar einen komplett offenen Informationsaustausch, aber die Ehre unter Wissenschaftlern gebietet es dir und deinen Mitbewerbern, auf Anfragen **wahrheitsgemäß** zu antworten. Außerdem hast du dich - so wie die anderen - dazu verpflichtet, zu Beginn 2 Felder zu deklarieren, auf denen sich das Kryptid deinem Hinweis zufolge auf keinen Fall befinden kann.

Und dann machst du dich schon an die Arbeit. Zuerst bezeichnest du ein bestimmtes Feld und stellst einem deiner Kollegen dann die **Frage**,

Fortsetzung von „Cryptid“

ob das Wesen seinem Hinweis zufolge dort sein könnte oder nicht. Dieser antwortet, indem er entweder einen **Würfel** seiner Farbe auf dieses Feld legt als Zeichen, dass es dort auf keinen Fall sein könnte. Oder aber er platziert eine **Scheibe** seiner Farbe, womit er anzeigt, dass dieses Feld laut seinem Hinweis als möglicher Aufenthaltsort in Frage kommt.

Nachdem du im Laufe des Tages durch platzierte Würfel und Scheiben deiner Kollegen schon einige Rückschlüsse ziehen konntest, machst du dich zu einem späteren Zeitpunkt auf die **Suche**. Hierbei wählst du ein Feld, auf dem sich deinem Hinweis zufolge

die Kreatur aufhalten könnte, legt als sichtbares Signal dafür eine deiner Scheiben drauf und fragst deine Mitbewerber reihum. Die Suche endet, sobald jemand als negative Antwort einen Würfel auf das Feld legt.

Wenn jedoch niemand einen Würfel, sondern jeder einzelne eine Scheibe als möglichen Aufenthaltsort platziert, hast du **das richtige Feld identifiziert** und wirst als ruhmreicher Entdecker des Kryptids gefeiert.

"Cryptid" ist - das hast du sicher schon gemerkt! - ein **Deduktionsspiel**, ein biss-

chen in der Tradition von "Cluedo". Statt Mörder, Tatwaffe und Tatort versuchen die Spieler jenes Feld herauszufinden, welches auf die Hinweise aller Spieler zutrifft. Selber besitzt man bloß einen einzigen Hinweis, der zwar schon etliche Felder ausschließt, wo sich das Kryptid folglich unmöglich befinden kann. Es bleiben aber noch zu viele Möglichkeiten übrig, sodass man die Hinweise der Mitspieler ebenfalls entschlüsseln muss.



Eine zufällig gezogene Karte gibt vor, wie der **Spielplan aus sechs Planteilen aufgebaut** werden muss. Dazu werden noch auf die angegebenen Felder **Strukturen** gestellt, je 1 Hütte (Dreieck) und 1 Felsen (Zylinder) in den Farben weiß, grün und blau. Die Rückseite der Karte gibt dann an, wer welches der 5 **Hinweisbücher** - gekennzeichnet von "alpha" bis "eta" - erhält und welcher der darin angeführten Hinweise - nummeriert von 1 bis 96 - jeweils gültig ist.

Auf der letzten Seite jedes Hinweisbuchs sind alle möglichen Hinweise aufgelistet. Generell gibt es **sechs**

unterschiedliche Arten von Hinweisen. So kann das Habitat der Kreatur in einen von zwei Geländearten sein (z. B. entweder im Wald oder im Sumpf), innerhalb eines Feldes von einer bestimmten Geländeart (z.B. innerhalb eines Feldes von Gebirge), innerhalb eines Feldes irgendeines Tierreservates (Bär bzw. Puma), innerhalb von 2 Feldern einer bestimmten Struktur (Hütte oder Felsen), innerhalb von 2 Feldern eines bestimmten Tierreservats (Bär oder Puma) oder innerhalb von 3 Feldern einer Struktur einer bestimmten Farbe (beispielsweise einer blauen Hütte oder Felsen).

Alle Hinweise zusammen führen zu **einem einzigen Feld**. Es kommt für die Spieler halt darauf an, die Hinweise der Mitspieler herauszufinden. Dazu gilt es, zu beobachten, die Informationen durch die ausliegenden Würfel und Scheiben zu deuten, die Hinweise logisch zu kombinieren, zu deduzieren, die **richtigen Schlussfolgerungen** zu ziehen.

Wie bei allen Deduktionsspielen wird von den Spielern **vollste Konzentration** abverlangt. Nicht nur zum Lösen des "Rätsels", sondern auch beim Beantworten der Fragen. Schließlich reicht eine einzige falsche Antwort - und sei sie noch so unbeabsichtigt oder versehentlich passiert - um eine Partie zu zerstören, wodurch Frust entstände. Au

Fortsetzung von „Cryptid“

ßerdem sollte man nicht zu viel durch zu schnell abgegebene Antworten oder zu langes Starren auf bestimmte Stellen verraten. Es heißt also gut aufpassen und keine Fehler machen.

Unsere Partien endeten **meist sehr knapp**, weil doch einige Spieler ungefähr zur selben Zeit die Hinweise richtig gedeutet haben. So ist es auch mir schon passiert, dass ich das richtige Feld wusste, aber ein Spieler, der vor mir an die Reihe kam, mit einer erfolgreichen Suche den Sieg heimfuhr.



Mit zunehmender Spielerfahrung kommt man übrigens besser zurecht. Man kennt die möglichen Hinweise schon, und muss nicht ständig das Hinweisbuch konsultieren. Dies beschleunigt das Spielgeschehen. Wer es dann nach ein paar Partien etwas anspruchsvoller haben will, kann das **"advanced game"** wählen, wofür die Karten mit dem schwarzen Rand herangezogen werden. Hierbei kommt nicht nur eine vierte Farbe für Strukturen (schwarz) ins Spiel, vor allem erschweren **negative Hinweise** die Angelegenheit. Dabei wird angegeben, wo sich das Kryptid **nicht** auf-

halten kann. Dies ist jedoch tatsächlich nur was für Fortgeschrittene, denn zusammen mit Würfeln und Scheiben kann es zu einem richtigen Hirnverzwirbler werden.

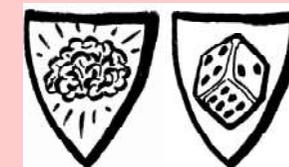


Es gibt für "Cryptid" bereits eine **eigene App**, welche den Spielbau und die Verteilung der Hinweise an die Spieler übernimmt. Meiner Erfahrung nach funktioniert die Hardware, also die dem Spiel beiliegenden Spielplanteile, Karten und Hinweisbücher, jedoch so gut, dass wir bis jetzt völlig auf die Installation der App verzichtet haben. Laut einem erfahrenen Mitspieler wäre der einzige Vorteil der App, dass sie für einen gewählten Spielbau blitzschnell eine neue Aufgabe stellen könne, ohne dass die Planteile neu zusammengefügt werden müssten.

Leider ist "Cryptid" bis jetzt **nur auf englisch erhältlich**, ein Umstand, der dieser Sprache nicht kundige Spieler in meinem Spieleklub vom Spiel abgehalten hat. Das ist schade, denn ihnen entgeht - obwohl das verwendete Vokabular nicht wirklich kompliziert ist - ein richtig gutes, spannendes Spiel, bei dem man auch ein bisschen seine grauen Zellen beansprucht. Aber vielleicht nimmt sich mal in absehbarer Zeit ein deutscher Verlag dieses spielerischen Juwels an, "Cryptid" hätte sich doch eine größere Verbreitung verdient.



Game News - Wertung



Notenskala

Die Anzahl der Schilde bestimmt die -rein subjektive - Beurteilung der Redaktion

- Spitze!
- sehr gut
- gutes Spiel
- so lala
- schwach

Game News - Spielekritik

Wo Halloween ist, gibt es Monster. Und wo Monster sind, sind Monsterjäger nicht allzu weit weg. Womit die Assoziation des nachfolgenden beschriebenen Spiels zum Thema hergestellt wäre...



Titel: **Carnival of Monsters**
Art: **Card Drafting Game**
Autor: **Richard Garfield**
Verlag: **Amigo Spiele**
Jahrgang: **2019**
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 45 Minuten**
Preis: **ca. Euro 35,-**

Herrreinspaziert, Ladies und Gentlemen! Treten Sie näher und bewundern Sie die wunderbarsten, die fürchterlichsten, die seltsamsten, die gefährlichsten Wesen, welchen ich auf meinen langen Reisen in entlegenen magischen Ländern begegnet bin, und die ich für Sie unter Einsatz meines Lebens eingefangen und hierher gebracht habe! Bereiten Sie sich auf ungewöhnliche Kreaturen und fabelhafte Geschöpfe vor, die Sie nie zuvor gesehen haben! Willkommen hier im "Carnival of Monsters"!



So oder so ähnlich stellen wir uns unseren Auftritt beim jährlichen Bankett der Königlichen Monstrologischen Gesellschaft vor, bei dem wir unsere "Trophäen" präsentieren werden. Bis es aber so weit ist, sind vier harte Saisons zu absolvieren, in denen wir in den letzten Winkeln der Welt Jagd auf außergewöhnliche und hoffentlich beeindruckende Monster machen.

Der **Großteil des Spielmaterials kommt auf Karten vor**. Wir beginnen mit zwei bereits erkundeten Ländern - zufällig gezogen -, sowie mit einem bescheidenen Startkapital von 4 Kronen. Ein paar Kredite werden bereitgelegt, die uns bei Bedarf finanziell aus der Patsche helfen können, ebenso vier (von insgesamt 7) Saisonkarten. Die **restlichen Karten - total über 200 Carnivalkarten** - bilden gut gemischt einen verdeckten Nachziehstapel.

Wie wir an diese Karten gelangen, geschieht folgendermaßen: In jedem Durchgang decken wir zuerst eine **Saisonkarte** auf, welche bestimmt, welche Monster in dieser Saison besonders angesagt sind. Danach erhalten wir 8 Karten vom Stapel. Wir "**er-**

beuten" eine dieser Karten, indem wir sie verdeckt auf unser Tableau legen, und **geben die restlichen Karten weiter** - je nach Saison im oder gegen den Uhrzeigersinn.

Anschließend können wir die Karte **gleich ausspielen**, wenn wir die dafür notwendigen Voraussetzungen erfüllen. Anderenfalls müssen bzw. können wir sie **für später aufheben**, indem wir 1 Krone entrichten und die Karte auf das dafür vorgesehene Feld unseres Tableaus legen. Dann nehmen wir jene Karten, die wir von unserem rechten bzw. linken Nachbarn erhalten haben, suchen wiederum eine Karte aus, reichen die verbliebenen Karten weiter, u. s. w. Dies geht so lange, bis wir alle Karten gespielt bzw. für später aufbewahrt haben.

Unter den Karten finden wir weitere **Länder** (Wolkenlande, Dunkellande, Wälder, Tiefsee, Höhlen, Traumlande), die wir - mit Ausnahme von ein paar "entfernten" Ländern, die Vorbedingungen verlangen - ohne weiteres sofort unserer Auslage an erkundeten Ländern zufügen können. Dann noch jede Menge der begehrten **Monster**, für die wir aber über genügend Länder verfügen müssen, um sie ausspielen zu können. Wir müssen

Fortsetzung von „Carnival of Monsters“

sozusagen die entsprechenden Gebiete ausreichend erforscht haben, um sie tatsächlich einzufangen.

Dann gibt es unter den Carnivalkarten noch **Events**, also Ereignisse, welche uns sofort bestimmte Vorteile (Geld, Käfige, etc.) bringen, sowie **Mitarbeiter**, welche uns - gegen Bezahlung der angelegenen Anwerbkosten - fortan bei unseren Unternehmungen unterstützen (Jäger, Entdecker, etc.). Die letzte Art von Carnivalkarten sind die **Geheimen Ziele**, welche auf jeden Fall für später kostenpflichtig aufgehoben werden müssen, da sie erst bei der Schlusswertung zum Tragen kommen.



Am Ende der Saison müssen wir noch eine **Gefahrenprobe** bestehen. Einige Monster erweisen sich nämlich als besonders gefährlich. Drei Spezialwürfel bestimmen, wie viele Königliche Jäger für uns alle beigesteuert werden. Für jedes nicht auf diese Weise neutralisierte Symbol müssen wir über einen eigenen Jäger verfügen, einen Käfig abgeben oder 3 Kronen Strafe

zahlen. Danach wird noch die Trophäe der aktuellen Saison vergeben. Erst dann wandern unsere Monster in unsere **Menagerie**, wodurch die Länder wieder für die nächste Jagdsaison "frei" werden.

Nach der vierten Saison präsentieren wir schließlich alle unsere gefangenen Monster. Nur wenn wir bei der **Schlusswertung** die meisten Siegpunkte aus Monstern, erfüllten Geheimen Zielen und eroberten Trophäen (abzüglich aufgenommener Kredite) erzielen, werden wir feierlich als neuestes Mitglied in die ehrenwerte Königliche Monstrologische Gesellschaft aufgenommen.

Richtige Spielexperten - und wer sonst liest wohl diese

Zeilen? - erkennen sofort, dass es sich bei "Carnival of Monsters" um ein **typisches Card Drafting Game** handelt. Daher gelten hierfür ähnliche Vor- und Nachteile wie für alle anderen Spiele dieses Genres. Zum einen ist der Glücksanteil durch die anfangs zufällig verteilten Karten zwar durchaus gegeben, wird aber durch das anschließende Draften etwas relativiert.

Zum anderen gibt es natürlich **ein wenig Interaktion**, weil die Spieler ja nicht nur entscheiden, welche Karten sie selbst einsetzen wollen, sondern auch welche Karten sie weiterreichen müssen. Allerdings lohnt es sich nicht, allzu sehr darauf zu schielen, dass der nachfolgende Spieler keine zu mächtige Karte erhält, man sollte sich vielmehr auf die eigene Entwicklung konzentrieren. Manchmal ist es aber durchaus sinnvoll abzuschätzen, welche Karten in einer späteren Runde wieder zurück kommen könnten und sich dementsprechend darauf einzustellen.

Größter Vorteil des Draften ist der **flotte Spielfluss**. Es gibt nahezu keine Wartezeiten, da alle gleichzeitig agieren. Es ist bei "Carnival of Monsters" durch die praktischen Spielertableaus sogar möglich, seinen eigenen Spielrhythmus zu verfolgen und gar nicht auf die Mitspieler zu warten, vorausgesetzt, die Karten werden sorgfältig getrennt gehalten und in der richtigen Reihenfolge weitergereicht.

Im Vergleich zum bekanntesten Card Drafting Game "7 Wonders" fällt jedoch auf, dass es hier **keine Anpassungen an die verschiedenen Saisons** gibt. Es macht schon einen Unterschied, ob man zum Beispiel einen Mitarbeiter bereits in der allerersten Saison bekommt und somit öfter von dessen Vorteilen profitieren kann, oder später, wo sich ein Einsatz nicht mehr auszahlt. Auch Länder machen

Fortsetzung von „Carnival of Monsters“

in den ersten Runden viel mehr Sinn als im späteren Spielverlauf. Stärkere Monster hingegen wird man in einer frühen Phase des Spiels kaum ausspielen können, aber wenigsten kann man so ein punkträchtiges Monster aufbewahren und später zu gegebenem Zeitpunkt ausspielen.

Auch betreffend der **Spielerzahl** gibt es keinerlei Adaptionen, obwohl etwa zu dritt wesentlich weniger Karten zum Einsatz kommen als in Vollbesetzung. Dafür hat jede Spieleranzahl ihren eigenen Reiz. Zu dritt ist es aus erwähntem Grund etwas zufälliger, dafür bekommt man beim Draften bei einigen Karten eine zweite, dritte Chance. Bei 5 Spielern hingegen werden fast alle Karten verbraucht, dafür bleibt von einer "guten Hand" weniger übrig. Zu zweit sorgt eine recht gut funktionierende Sonderregel für ein recht konfrontatives Spiel. Zu viert erscheint mir "Carnival of Monsters" eigentlich am ausgeglicheneren.

Ich vermute, Richard Garfield hat ganz bewusst auf jegliche Anpassungen an Spielerzahl und Saisonen verzichtet. So lässt sich sofort nach einmaligem Mischen aller Carnivalkarten losspielen, ohne langwierig und umständlich vor oder nach jeder Partie die Karten sortieren zu müssen, wie es etwa bei "7 Wonders" der Fall ist. Einem **lockeren Spielvergnügen** steht somit nichts im Wege.

Spielerisch setzt Richard Garfield somit nach "Schatz Jäger" (Queen Games) und "Bunny Kingdom" (iello Games) erneut auf den Draftmechanismus. **Thematisch** hingegen hat er das Spiel eher in die Nähe seines bekanntesten Werks - des Sammelkartenspiels "Magic: The Gathering" - angesiedelt, denn auch bei "Carnival of Monsters" braucht man Länder, um Monster ausspielen zu können. Mit dem Unterschied, dass die Kreaturen diesmal gejagt und präsentiert werden, statt heraufbeschworen und in einem magischen Duell eingesetzt. Die Länder gibt es dafür interessanterweise in den gleichen fünf Farben schwarz, weiß, rot, grün und blau.

Bei der **grafischen Gestaltung** hat sich der Kult-Autor ebenfalls an seinem größten Erfolg orientiert, denn auch hier haben mehrere Grafiker den Pinsel geschwungen. Die Liste der sieben Künstler liest sich wie das "Who is Who" der Spieleillustratorenzene, wobei jeder Künstler für einen anderen Bereich zuständig war (z. B. Franz Vohwinkel für die Höhlen und Höhlenwesen, Michael Menzel für die Wälder und Waldgeschöpfe, Dennis Lohhausen für die Wolkenlande, etc.). Das Resultat ist ein wirklich schönes, gelungenes Spiel, dessen Illustrationen man sich gerne genauer ansieht.

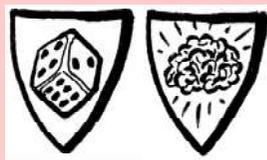
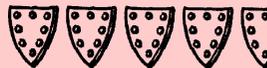
Insgesamt gefällt mir "Carnival of Monsters" ausgesprochen gut. Es ist kurzwei-

lig (Spieldauer ungefähr eine dreiviertel Stunde) und macht Spaß. Sicher: Das Spiel hat doch einen **recht hohen Glücksfaktor**, vor allem das Würfeln bei einer Gefahrenprobe streut ziemlich. Aber wenn man sich drauf einstellt, dass es ohnehin kein Strategiekraacher ist, wird man mit einem lockeren Spiel belohnt. Die Altersangabe - "ab 12 Jahren" - ist meiner Meinung nach etwas zu hoch angesetzt, denn mein 10-jähriger Sohn Alexander Leon hat keine Probleme. Im Gegenteil: Es ist momentan neben "Villainous" sein Lieblingsspiel. Lässt man die Geheimen Ziele und die etwas komplizierteren Mitarbeiter und Events weg, kann man sogar mit noch jüngeren Kindern spielen.

Auf jeden Fall werde ich mich - ob in der Familie oder im Spieleklub - sicher noch sehr oft auf Monsterjagd in entfernte Gegenden begeben...



Game News -
Wertung



Verflucht!
Horrorfilm
Deutschland 2017
Regie: Steffen Benndorf
Amigo Movies
Dauer: ca. 15 min.

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.

Der Film-Tipp des Monats

Der heutige Film-Tipp ist eher ein Kurzfilm, da er nur ungefähr eine Viertelstunde dauert. Dafür ist dies aber kompakter Horror, denn die Protagonisten, welche ein verfluchtes Herrenhaus in England Ende des 19. Jahrhunderts aufsuchen ist, treffen nicht auf ein Monster, sondern gleich auf mehrere unheimliche Wesen: Werwölfe, kopflose Reiter, Gespenster, Untote, und viele mehr. Da müssen sich die selbsternannten „Ghostbuster“ ganz schön anstrengen, den Spuk mit Hilfe von magischen Gegenständen zu beenden.



Interessant ist, dass der Ausgang dieser Geisterausreibung bis zum Schluss offen ist. Ja, „Verflucht!“ ist einer jener seltenen Filme, welche auch kein „Happy End“ haben können. Wer weiß das schon. Prädikat: Absolut gruselig!



Ritter der Knobelrunde

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

- * Monatliche Spielere treffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. und 3. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wie-

ner Spielefest, ...)
* Entwicklung neuer Spielideen
* Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
* Spielebestellservice für die Mitglieder
* auch in **facebook** vertreten