

# MONSTRÖSER START INS JAHR

2021 fängt so an, wie das ganze Jahr 2020 war: Mit Horror!



341. Ausg. 21. Jan. '21  
Auflage 100 Stück (!!!)  
31. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Monstrologen,

während die Bundesregierung vermehrt auf Experten zurückgreift, um uns mittels mit Gewürznelken gespickter Orangen zu erklären, was die neue Virusvariante so gefährlich macht und warum die Impfung trotzdem noch funktioniert, bleibt uns Knobelfritten nur übrig, unsere Fantasie zu bemühen und uns vorzustellen, wie es denn wäre, wieder einen echten Spieleabend zu haben.

Insofern drängt es sich förmlich auf, das Thema dieser Game News Ausgabe ins Reich der Fantasy zu verlegen und die Wartezeit auf unsere Chance das kleine echte Kugelmonster zu besiegen damit zu überbrücken, große erfundene Monster zu bekämpfen.

Dabei zeichnen wir in unserer Parallelwelt den Sieg der Wissenschaft über die monströse Gefahr nach. Während wir in „Aeon's End“ noch auf Magie angewiesen sind, um eine Welle von Eindringlingen nach der anderen zu überstehen, wendet „der Kartograph“ schon systematische Methoden an, um das Unbekannte zu erkunden.

Das wiederum ermöglicht der Royal Monstrological Society „Monster Expedition“en zu organisieren, um den Feind noch besser kennen zu lernen und in seine Schranken zu weisen. Am Ende steht dann das „Mystery House: Adventures in a Box“ sollen uns in einer sicheren Umgebung auf die nächste reale Gefahr vorbereiten.

Bleibt gesund! Oliver

## HÄGAR DER SCHRECKLICHE



## ritter der knobelrunde



### Neues vom Trauner Spielekreis



### Knobelpreis 2020

Mangels Spieleabenden sind wir noch immer nicht dazugekommen, den letztjährigen Gewinner des Knobelpreises zu ermitteln. Wir wollen dies am nächsten regulären Spieleabend nachholen und dann in einem letzten Wahlgang aus den 3 Nominierten (**Azul - der Sommerpavillon, Die Crew und Maracaibo**) das unserer Meinung beste taktische Spiel des Jahres küren.

### Klubmeisterschaft

Ob und wann eine Klubmeisterschaft stattfindet, hängt sowohl von den Corona-Maßnahmen der Regierung als auch vom Gewinner des Knobelpreises ab. Eine Entscheidung also erst, sobald wir Näheres darüber wissen.

### Jahres-Abo 2021

Das Jahres-Abonnement der Game News bleibt unverändert bei **Euro 15,-** für den Bezug der Papier-Ausgabe und **Euro 5,-** für die elektronische Ausgabe.

### Jahresrückblick 2020

Okay, es war ein besch... eidenes Jahr, in dem ein kleiner Mikroorganismus das Abhalten vieler Spieleabende verhindert hat. Wir schafften gerade mal 8 reguläre Spieleabende, die zudem auch nicht gerade toll besucht waren. Ich hoffe, das bessert sich im Jahre 2021. Hier aber nun die wichtigsten Endwertungen.

### Endstand

1. König Franky	174
2. Prinz Roland	138,5
3. Marquis Reinhold	134
4. Earl Jakob	90
5. Graf Oliver K.	73
6. Baron Johannes	63,5
7. Baron Thomas L.	62,5
8. Königin Ute	57,5
9. Prinzessin Nicole	50
10. Sir Udo	47

### Punktendurchschnitt

1. Prinz Roland	5,77
2. Baron Johannes	5,29
Earl Jakob	5,29

### Siegquote

1. Earl Jakob	52,8%
2. Graf Oliver K.	52,9%
3. König Franky	44,4%
4. Prinz Roland	41,7%

### Hall of Games

Nachdem keine Spieleabende stattfanden, gab es auch keine Abstimmungen zu unserer „Hall of Games“. Dies werden wir beim nächsten Spieleabend nachholen.

# Game News - Spielekritik

Also, ich weiß nicht, ob das nachfolgend beschriebene Spiel - übrigens von meiner „H@ll 9000“-Kollegin Sandra Lemberger rezensiert - tatsächlich „monströs“ ist. Mysteriös ist es auf jeden Fall...



Titel: **Mystery House**  
Art des Spiels: **3D-Escape-Room-Spiel**  
Spieleautor: **Antonio Tinto**  
Verlag: **Schmidt Spiele**  
Jahrgang: **2020**  
Spielerzahl: **1 bis 5 Spieler**  
Alter: **ab 16 Jahren**  
Dauer: **ca. 60 Minuten**  
Preis: **Euro 43,90**

## Einleitung

Ein 3D-Escape-Room-Erlebnis zu Hause am eigenen Tisch - da könnte ja das Betreten eines Verlieses oder gruseligen Kellers gleich eine ganz andere Bedeutung bekommen. Und das Versprechen, dass sich die Gemäuer des Hauses ständig verändern, klingt doch vielversprechend. Mal sehen, ob die Sache tatsächlich viel Mehrwert im Vergleich zu den herkömmlichen Brettspiel-Erlebnissen in dieser Kategorie bringt!

## Spielbeschreibung

Vor dem Spiel wird das Haus **mit Kärtchen bestückt**. Dies geschieht nach einem Koordinatensystem mit Ziffern und Buchstaben. Die Bilder auf den Kärtchen sollte man sich zu diesem Zeitpunkt möglichst nicht ansehen, damit es auch tatsächlich noch Überraschungen gibt, wenn man zu spielen beginnt. Ein durchnummerierter Kartenstapel wird noch bereitgelegt und außerdem braucht man Taschenlampen sowie die App zum Spiel, die man kostenlos herunterladen kann. Dort wird auch die Zeit gestartet: 60 Minuten - wie bei den meisten Escape-Room-Spielen üblich - stehen zur Verfügung.

Um vorwärts zu kommen, versucht man an den vier Hausseiten Dinge zu entdecken. Ist man der Meinung, etwas Interessantes gefunden zu haben, wird die Koordinate des Ortes in die **App** eingegeben. Dort findet man dann eine Liste mit den unterschiedlichsten Begriffen, was man alles sehen könnte. Nach Antippen eines vermeintlichen Gegenstandes oder einer Person gibt die App diverse Rückmeldungen. Entweder, dass es das an diesem Ort nichts gibt,

dass man dort jetzt noch nicht hingelangen kann (wenn man zum Beispiel an Mauern oder Fenstern schon ein bisschen um die Ecke spitzeln kann, aber noch keinen Zutritt zu dem Ort hätte), eine Beschreibung des angetippten Gegenstands oder die Rückmeldung, dass man eine der nummerierten Karten aus dem Stapel nehmen darf.

Später im Spiel, wenn man schon über Karten verfügt, hat man auch die Möglichkeit, einen **Gegenstand** auf diesen Karten am ausgewählten Ort einzusetzen, um zu überprüfen, ob durch die Kombination von Ort und Gegenstand etwas passiert. In diesem Fall kann wieder alles oben Beschriebene passieren. An den diversen Orten kann man auch Codes eingeben, die man durch die Kombination von Informationen, die sich aus Karten und Orten ergeben, herausgefunden hat.



## Fortsetzung von „Mystery House“

Alle falschen Versuche werden im Spiel mit 30 Sekunden Zeitabzug bestraft. Gewonnen hat das Team, wenn es die Aufgaben innerhalb der vorgegebenen Zeit schafft. Im ersten Abenteuer - "Familienportrait" - muss dabei herausgefunden werden, wie die Geschichte einer Familie abgelaufen ist, im zweiten - "Der Herr des Labyrinth" - soll ein Junge, der in einem Labyrinth verschwunden ist, befreit werden.

## Fazit

Wer weiß, wie teuer es ist, "echte" Escape Rooms zu betreten, wird sicher genauso neugierig wie ich sein, was denn ein Brettspiel aus dieser Kategorie in 3D zu bieten hat, schließlich ist es schon ein Unterschied, ob ein Blatt Papier und einige Karten vor einem liegen oder ob man einen ganzen Hausaufbau vor sich stehen hat.

Zuerst stellt man das Haus am besten auf einige andere Spieleschachteln, damit man sich nicht ständig bücken muss, denn es ist erforderlich, dass man die kleinen Luken im Haus sehr genau inspiziert. Eine Taschenlampe ist dabei auch bei Tageslicht unbedingt vonnöten. Womit wir schon beim ersten Schwachpunkt des Spiels wären: **Die Grafik spiegelt**, wenn sie von hellen Lichtquellen getroffen wird.

Man ist also ständig gezwungen, den Kopf hin und her zu bewegen, um ein optimales Seh-Erlebnis zu erzielen.

Der 2. große Schwachpunkt liegt darin, dass das Spiel **für mehr als zwei Spieler eher ungeeignet** ist. Denn ständig ist man auf der Suche nach Bildern, von denen man weiß, dass man sie mal irgendwo gesehen hat, aber nicht mehr genau weiß wo. Dann ist Hausdrehen angesagt.



Damit müssen aber auch die anderen einverstanden sein. Anders als bei anderen Escape-Spielen, bei denen man ein Stück Papier vielleicht nur verkehrt herum sieht, was sicher auch nicht ganz ideal ist, sieht man hier aber gar nichts, wenn man nicht vor der richtigen Hausfassade sitzt.

Ein Spieler ist immer mit dem **Bedienen der App** beschäftigt. Zwar gibt diese nach Ablauf einer bestimmten Zeit vor, dass sich jetzt mal jemand anders um die App kümmern sollte, aber trotzdem bekommt man in der Zeit als "App-Bediener" recht wenig vom Spiel mit. Dazu kommt noch, dass man auf die genaue Beschreibung der Mitspieler angewie-

sen ist. Schwierig wird es dann, wenn in der Liste mit den ca. 20 Gegenständen "Stele" steht und die Mitspieler "Stein" oder bestenfalls noch "Grabstein" sagen. Welcher 12-Jährige weiß denn, was eine "Stele" ist? Vermutlich kennen den Begriff noch nicht einmal alle Erwachsenen.

Die **Rätsel sind unterschiedlich schwierig**. Manche scheinen so einfach, dass man gar nicht glauben kann, dass das die Lösung sein könnte, bei anderen wiederum kommt man einfach nicht drauf. Aber zum Glück gibt es ja das **Hilfe-Programm**. Dieses ist unterteilt in allgemeine Hinweise, wenn man also einfach nicht mehr weiß, an welchem Ort man weiter-suchen soll, und in Hin-weise zu bestimmten Rätseln. Hilfe bringt keine Punktabzüge, am Ende des Spiels wird aber aufgelistet, wie oft sie in Anspruch genommen wurden.

**Punktabzüge** gibt es allerdings gefühlt für viel zu viel andere Dinge. So trifft man (Achtung: kleiner Spoiler) zu Beginn einen Kobold, der nur weiterhelfen will, wenn man ihm etwas schenkt. Zu diesem Zeitpunkt besitzt man vielleicht schon sechs oder sieben Gegenstände. Einen Hinweis darauf, was der kleine Kerl denn nun will, findet man jedoch nirgends. Also hilft nur ausprobieren. In meinem Fall war es dann der letzte Gegenstand, der passte. 3 Minuten waren also einfach so weg!

## Fortsetzung von „Mystery House“

Das ständige Drehen und Suchen des Hauses nervt irgendwann. Im zweiten Spiel habe ich deshalb alle Orte, an denen noch offene Aufgaben warten könnten, unter Angabe der Koordinate auf einem Zettel notiert – dadurch musste ich gefühlt weniger oft drehen. Überhaupt habe ich das zweite Abenteuer allein gespielt, weil ich wissen wollte, wie es sich dann anfühlt. Es gefiel mir von der Handhabung viel besser als das Spiel zu viert, aber auf die kreativen Ideen von Mitspielern muss man dann leider verzichten.

Bleiben noch die **Geschichten** zu erwähnen. Hier verstehe ich nicht, warum man das etwas einfachere Abenteuer als "Box II" tituliert – ich

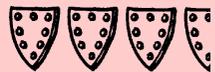
hätte logischerweise dieses zur ersten Geschichte gemacht. Die zweite Geschichte eignet sich vom Thema her gut für das Spiel mit Kindern, die erste eher nicht. Deren Ende ist schon ziemlich krass, und selbst eine mitspielende 14-Jährige verstand die Zusammenhänge nicht. Vermutlich würde es jedem 12-Jährigen ebenso ergehen.

Zusammenfassend bleibt zu sagen: Das "Mystery House" bietet einen schönen Ansatz mit gelungenen Grafiken, ist aber **noch ausbaufähig**. Vor allem nicht-reflektierendes Material bei den Koordinaten-Karten wäre hier ein guter Anfang!



# Sandra Lemberger

## Game News - Wertung



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

Am 1. Mai 2016 hat Daniel - nachdem er schon länger einen **Online-Spieleverband** mit Riesenauswahl unter [www.dreamland-games.at](http://www.dreamland-games.at) betrieben hat, auch einen **richtigen Spielere** eröffnet.

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

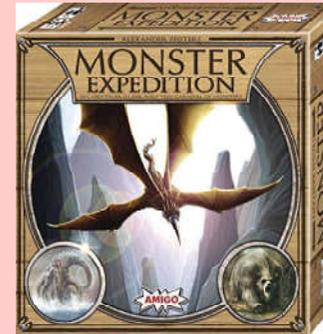
seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

Die Szene in Oberösterreich ist stark am Wachsen, wie auch die zahlreichen Spielefeste in Linz und der näheren Umgebung beweisen, an denen sich auch Daniel engagiert beteiligt.

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

## Game News - Spielekritik

Hmmm, jetzt weiß ich auch nicht mehr, warum ich ausgerechnet das folgende Spiel zum Thema „Monster“ passend erachtet habe. Muss ich wohl einen kleinen Denkfehler gemacht haben...



**Titel: Monster Expedition**  
**Art: Würfelzockerspiel**  
**Autor: Alexander Pfister**  
**Verlag: Amigo Spiele**  
**Jahrgang: 2020**  
**Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler**  
**Alter: ab 12 Jahren**  
**Dauer: ca. 30 Minuten**  
**Preis: Euro 25,90**

Was war das für ein erfolgreicher "Carnival of Monsters"! Alle Mitglieder der Königlichen Monstrologischen Gesellschaft waren hell auf begeistert von den exotischen, fantastischen, teils gefährlichen Kreaturen, die du von deinen Reisen in fernen Ländern mitgebracht hast. Das Publikum lechzt nach mehr, und dir wird alsbald klar, dass du ihre Sensationslust ein weiteres Mal erfüllen wirst.

Du planst schon die nächste Expedition, wobei du diesmal nur 3 bestimmte Regionen aufzusuchen gedenkst.

Auch willst du wesentlich früher wieder retour sein, weshalb die Reise wohl etwas kürzer ausfallen wird. Und selbstverständlich wird es dir auch diesmal wieder gelingen, deine Konkurrenz mit noch sensationelleren, noch unglaublicheren Geschöpfen zu übertrumpfen!

Diesmal zieht es dich - wie erwähnt - nur in 3 Regionen, weshalb du dort jeweils ein **Camp** aufgeschlagen hast: Eines in den Wolkenlanden (gelb), eines in der Tiefsee (blau) und eines im Verwunschenen Wald (grün). Als nach außen sichtbares Zeichen deiner Jagdgesellschaft hast du zudem ein paar Wappen mitgenommen.

Die Monster, die zu einzufangen erhoffst, kommen - wie du es bereits aus früheren Expeditionen kennst - auf **Expeditionskarten** vor. Wieder findest du darauf die Siegpunkte angegeben, wenn du so willst sind diese der Gradmesser für den Erfolg deiner Monsterjagd. Jedes Wesen ist allerdings **einer bestimmten Region zugeordnet**. Ist ja auch logisch, wie solltest du auch im Verwunschenen Wald auf einen "Meeresgleiter" stoßen, oder in den Tiefen des Ozeans einer "Ver-



tikalwespe" begegnen? Jedes Geschöpf weist noch eine Monsterstufe auf, das ist die mindestens mit Würfeln zu erzielende Summe, damit eine Jagd erfolgreich ist.

Zu Beginn bilden sechs bestimmte Startmonster, der Monsterhändler, sowie 3 zufällig vom Stapel gezogene Monster die offene Auslage, **Wildnis** genannt. Die Anzahl der Karten im Nachziehstapel, der auf das Spielbrett gelegt wird, hängt übrigens von der Spielerzahl ab.

Dass nun **Würfel** benötigt werden, um Monster einzufangen, ist zwar Neuland für dich, aber du hast ja schon dein Geschick beim "Draften" unter Beweis gestellt, da wirst du doch damit auch zurechtkommen. Für jede Region gibt es einen speziellen Würfel mit unterschiedlichen Werten auf den Würfelseiten, beispielsweise trägt der blaue "Würfel der Tiefsee" die Werte 1, 2, 6, 7, 8 und 10. Die schwarzen **Jagdwürfel** hingegen sind ganz normale Sechseiter mit den Werten von 1 bis 6.

Und so fängst du die Monster ein: Zuerst musst du ein **Camp auswählen**, von dem du eine Expedition startest. Die Ausrüstungsstufe des Camps gibt dir an, welche Würfel dir zur Verfügung ste

## Fortsetzung von „Monster Expedition“

hen. Danach beginnt die **Monsterjagd**, indem du die Würfel wirfst. Von diesem Wurf wählst du alle Würfel einer Augenzahl, welche du noch nicht herausgelegt hast, und legst sie auf den Spielplan. Du würfelst so lange weiter, bis du dich entscheidest aufzuhören oder bis bereits alle Würfel verwendet wurden.

Die Summe aller Augenzahlen der so beiseitegelegten Würfel bestimmt den **Jagdwert**, von dem du Monster (zum Camp passend) aus der Wildnis und/oder Käfige erhalten kannst. Anschließend kannst du deine **Camps verbessern**, wenn die herausgelegten Würfel dafür passende Zahlen zeigen. Hast du bei der Jagd mindestens einen Käfig erhalten, wird die **Wildnis-Auslage aufgefüllt**, wobei du jede neue Karte mit einem deiner Wappen markierst.

Die **Jagdsaison endet**, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist. Die Runde wird noch zu Ende gespielt, danach wird überprüft, wie viel Aufsehen deine gefährlichen Trophäen unter den Mitgliedern der Königlichen Monstrologischen Gesellschaft im Vergleich mit deinen Konkurrenten erregen können. Wer schließlich die höchste Gesamtsumme an Siegpunkten aus gefangenen Kreaturen und erworbenen Käfigen erzielt, gewinnt.

Rein optisch lehnt sich "Monster Expedition" eindeutig an das 2019 ebenfalls bei AMIGO erschienene "Carnival of Monsters" an. Wie in diesem Spiel von Altmeister Richard Garfield (Autor von "Magic: The Gathering", "Robo Rally", etc.) brechen die Spieler in ferne Lande auf, um fantastische Kreaturen einzufangen. Und wieder stammen die



Illustrationen nicht aus der Feder eines einzigen Grafikers. Die Monster jeder der drei Landschaften wurden von einem anderen Künstler gestaltet. Genauer gesagt sind es sogar dieselben wie im Originalspiel (Dennis Lo-hausen, Michael Menzel und Oliver Schlemmer), sodass **außerlich eine hohe Verwandtschaft** festzustellen ist.

Bis auf das Thema und die grafische Aufmachung hat das Spiel aber herzlich wenig mit "Carnival of Monsters" gemein. Man könnte der Redaktion also durchaus legitim den Vorwurf machen, die Bekanntheit des älteren Spiels schamlos ausgenutzt zu haben, um ein an und für sich völlig anderes Spiel zu pushen, zumal ja auch der Autor diesmal mit Alexander Pfister ein

anderer ist. Ein **geschickter Marketing-Trick** also.

Spielerisch ist "Monster Expedition" nämlich kein Drafting-Spiel, sondern präsentiert sich als **Würfelspiel** mit komplett anderen Mechanismen. Es erinnert nämlich vielmehr erfahrene Spieler werden es sicher schon aus der Spielbeschreibung erkannt haben - an ein anderes, sogar noch bekannteres und beliebteres Spiel. Die Art und Weise, wie Würfel herausgelegt werden und in Folge die Augenzahlen bereits herausgelegter Würfel bei weiteren Würfeln tabu sind, ähnelt schon sehr stark jener von "Heck Meck am Bratwurmeck" (Zoch Verlag 2005).

Dabei bestehen jedoch ein paar kleine Differenzen. Der wichtigste Unterschied besteht darin, dass es **keine fixe Anzahl an Würfeln** gibt. Vielmehr bestimmt ein zu Beginn gewähltes Camp, welche und wie viele Würfel man verwenden darf. Zu Beginn sind dies bloß ein Würfel in der Farbe des Camps sowie 2 Jagdwürfel. Durch das Verbessern seiner Camps kann man die Anzahl der schwarzen Würfel erhöhen, zudem können passende Sets aus den 3 verschiedenen Landen für zusätzliche Würfel sorgen. Erst durch diese Maßnahmen kommt man an die notwendige Anzahl an Würfeln, um auch stärkere, punkteträchtigere Monster einzufangen zu können.

## Fortsetzung von „Monster Expedition“

Die **Aufwertung der Camps** ist eine recht geschickte Maßnahme, um auch den niedrigeren Würfelwerten eine Bedeutung zukommen zu lassen. Bei "Heck Meck" sind 1er, 2er und 3er ja eher lästig, bei "Monster Expedition" verbessert hingegen jede herausgelegte "1" das Camp in den Wolkenlanden, jede "2" jenes in der Tiefsee und jede "3" jenes im Verwunschenen Wald.

Auch **Fehlwürfe** werden bei "Monster Expedition" etwas anders gehandhabt. Bei "Heck Meck" ist der Zug sofort beendet, wenn man keine "freie" Augenzahl würfelt, und man verliert seinen zuletzt gesammelten Spielstein. Anders hier, wo man bloß den herausgelegten Würfel mit dem höchsten Wert verliert, man aber - falls man noch will - seinen Zug trotzdem fortsetzen und erneut würfeln darf. Dafür vermisst man nun die Möglichkeit, die Mitspieler direkt beklauen zu können, wodurch die **Interaktion doch wesentlich geringer** ist.

Insgesamt scheint "Monster Expedition" so was wie ein etwas anspruchsvolleres "Heck Meck" zu sein, so man bei einem Würfelspiel überhaupt von Anspruch reden kann. Einige Geschöpfe haben nämlich noch **Spezialfähigkeiten**, die entweder sofort und einmalig beim Einfangen wirksam sind, oder bei bestimmten Ergebnissen in der Würfelphase (Fehlwurf oder die abgebildete Augenzahl)

aktiv werden. Dies erhöht schon mal ein wenig die Komplexität.

Eine weitere Option beim Einfangen betrifft die **Käfige**, welche man für je 10 Punkte des ermittelten Jagdwerts kaufen kann. Die Käfige sind auf der Rückseite der Expeditionskarten abgebildet. Die Siegpunkte, die man dafür erhält, entsprechen die (abgerundete) Hälfte der jeweiligen Monster. Da man sie aber verdeckt vor sich auslegt, erkennen die Mitspieler nicht, wie viel sie tatsächlich wert sind. Mir persönlich fehlt aber die ursprüngliche Bedeutung aus dem Originalspiel, wo die Käfige dazu dienten, die besonders gefährlichen (und punkteträchtigen) Wesen in den Griff zu bekommen, was bei "Carnival of Monsters" doch immer wieder für Spannungsmomente gesorgt hat.

Die Käfige haben aber wenigstens die Nebenfunktion, die Wildnis-Auslage wieder aufzufüllen. Diese wird nämlich nicht automatisch wieder auf 10 Karten ergänzt, sondern erst wenn ein Spieler in seinem Zug auf die eine oder andere Art einen Käfig erhalten hat. Die neu ausgelegten Karten kann dieser Spieler dann mit seinen eigenen **Wappen** markieren. Am Ende des Spiels dürfen alle Spieler die mit ihren Wappen belegten Monster in der Wildnis noch als Käfige (also mit vermindertem Punktwert) an sich nehmen.



Alexander Pfister hat dem Spiel übrigens noch Regeln für eine Solovariante beigefügt, was gerade in diesen schwierigen Zeiten, in denen soziale Kontakte weitgehend vermieden werden sollten, natürlich eine willkommene Option darstellt. Er lässt den Solospieler an zehn herausfordernden, im Schwierigkeitsgrad steigenden Expeditionen teilnehmen. Dies funktioniert prächtig und verlangt je nach Expedition andere Vorgangsweisen. Lediglich die allerletzte Aufgabe, bei der es die gesamte Wildnis-Auslage leerzuräumen gilt, habe ich bisher kein einziges Mal schaffen können.

Ob solo oder im Mehrspielermodus, "Monster Expedition" ist auf jeden Fall **eine Empfehlung wert**, wenn man sich mal vorweg von der Erwartungshaltung verabschiedet, das Spiel hätte mehr mit "Carnival of Monsters" gemein als bloß Thema und Grafik...

*Mealy*

Game News - Wertung



# Game News - Spielekritik

Also, Monster gibt es im nächsten Spiel zuhauf. So viele, dass man nur mit **gemeinsamem Vorgehen** gegen sie eine Chance hat...



Titel: **Aeon's End**  
Art des Spiels: **kooperatives Deckbauspiel**  
Spieleautor: **Kevin Riley**  
Verlag: **Pegasus Spiele**  
Jahrgang: **2020**  
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 10 Jahren**  
Dauer: **45 bis 90 Minuten**  
Preis: **Euro 49,90**

## Einleitung

Zähne, Klauen, Hörner, Fänge, Krallen, Pranken, etc. - all dies schürt unsere Urängste und findet daher in jedem Horrorfilm seine Verwendung. Dabei müsste uns das Jahr 2020 gelehrt haben, dass der wahre Feind der Menschheit viel, viel kleiner ist und wesentlich harmloser aussieht.

Im hier beschriebenen Spiel hingegen wehren wir uns als des Zaubern kundige Menschen gegen Monster mit den

traditionellen, eingangs erwähnten Merkmalen. Schaffen wir es gemeinsam, den Ansturm von garstigen, furchterregenden Kreaturen abzuwehren und schließlich den Erzfeind zu besiegen?

## Spielbeschreibung

Der **Erzfeind** von "Aeon's End" wird nicht von einem Spieler übernommen. Seine Aktionen werden vielmehr durch einen Kartenstapel gesteuert. Dadurch kommen **Angriffe**, das sind lästige Soforteffekte, die uns oder der von uns zu beschützenden "Feste der letzten Ruhe" auf die eine oder andere Weise Schaden oder anderes Unbill zufügen, **Pläne**, welche erst nach einer gewissen Zeitspanne ihre verheerende Wirkung entfalten, und **Monster**, die uns mit ihren Anstürmen Sorgen bereiten, ins Spiel.

Was können wir als **Riss-Magier** dagegen unternehmen? Wir wehren uns und kämpfen ebenfalls mit Karten. Unsere **Anfangskarten** sind zwar bescheiden, bloß ein paar mickrige Kristallsplitters für etwas Energie und der eine oder andere Funken, der dem Gegner höchstens 1 Schaden zufügt. In unserem Spielzug kaufen wir für unsere Energie aber mächtigere Karten, also stär-



kere **Kristalle**, die uns mehr Energie liefern, wirkungsvollere **Zauber**, die den Monstern und dem Erzfeind schon deutlich mehr weh tun, sowie **Artefakte** mit ihren hilfreichen Effekten.

Allerdings können wir Zauber nicht einfach bloß so ausspielen. Wir müssen jeden Zauber an einen aktiven **Riss** binden, wovon er ab unserem nächsten Spielzug wirken kann. Nachdem wir zu Beginn nur über einen einzigen aktiven Riss verfügen, müssen wir - um mehr Zauber in einem Zug aussprechen zu können - dunkle Risse entwickeln, sprich durch Einsatz von ausreichend Energie bündeln und schließlich aktivieren.

Unser Ziel ist es, entweder unseren Erzfeind endgültig zu besiegen, indem wir seine Lebenspunkte auf 0 reduzieren, oder zumindest so lange durchzuhalten, bis der Erzfeind-Kartenstapel aufgebraucht ist und auch keine Karte mehr ausliegt. In beiden Fällen haben wir dann **als Team gewonnen**. Da spielt es auch keine Rolle, ob dabei der eine oder andere von uns "erschöpft" ist, d. h. seinen letzten Lebenspunkt verloren hat.

Wird allerdings die "Feste der letzten Ruhe" völlig zer-

**Fortsetzung von „Aeon's End“** stört (also keine Lebenspunkte mehr übrig) oder alle Magier sind erschöpft, haben wir **gemeinsam verloren**, und die Dunkelheit, das Grauen bricht über uns herein.

## Fazit

Zähne, Klauen, Hörner, Fänge, Krallen, Pranken, etc. - für mich wirkt dies in Spielen **abschreckend**. Und befinden sich dann auch noch entsprechend hässliche Plastikfiguren in der Spieleschachtel, suche ich schreiend das Weiße. Aber selbst ohne Miniaturen hat mich das Cover von "Aeon's End" eher davon abgehalten, es auszuprobieren. Fantasy mit schrecklich aussehenden Kreaturen gehört nun mal nicht zu meinen Lieblingsthemen. Dass ich es dennoch versucht habe, liegt an der Information, es handle sich dabei um ein kooperatives Deckbauspiel mit originellen Ideen.

**Deckbauspiele** - wer mich kennt, weiß, dass ich ein Fan von diesem Spielmechanismus bin. Ich habe schließlich bis jetzt bereits über 20 Spiele rezensiert, welche das Deckbuilding entweder als hauptsächliches oder als unterstützendes Element verwenden. Auch hier sind die Startkarten der Spieler eher schwach. Durch den

Erwerb von Karten mit besseren, stärkeren Effekten stellen die Spieler dann allmählich ein schlagkräftigeres, effizienteres Deck zusammen. Dies ist auch dringend notwendig, weil auch der Gegner immer stärker und gefährlicher agiert.

sollen.

Die **Spielerreihenfolge** ist eine weitere, interessante Neuerung. Es wird nämlich nicht reihum gespielt. Zufällig gezogene Reihenfolgekarten bestimmen, wer den nächsten

Spielzug macht. Jeder ist zwar insgesamt gleich oft dran, auch der Erzfeind ist im Schnitt jedes 3. Mal an der Reihe, aber der Zeitpunkt ist halt ungewiss. Zu zweit kann es so passieren, dass ein Spieler vier Mal hintereinander dran ist, oder - im anderen Extrem - während 8 Zügen des Mitspielers und des Erzfeindes untätig zusehen muss. Dies erzeugt Kribbeln und eine ganz eigene Spannung.

Das Mischen ist bei Deckbauspielen ein ständiges Ärgernis. Hier bei "Aeon's End" entfällt diese lästige Verpflichtung. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel einfach umgedreht, ohne die Reihenfolge irgendwie zu ändern. Dadurch, dass **nie gemischt** wird, kann man sogar etwas vorausplanen. Zwar kommen neu erworbene Karten und gewirkte Zauber sofort stets auf den Ablagestapel, die während eines Spielzugs gespielten Karten können jedoch am Ende des Zuges in beliebiger Reihenfolge abgelegt werden. Mit etwas Überlegung bereitet man auf diese Weise zukünftige Spielzüge vor.



## Fortsetzung von „Aeon's End“

Originell - und sogar für erfahrene Spieler ungewohnt - ist auch, dass **Zauber nicht sofort wirksam** werden, sondern erst zeitverzögert ab dem nächsten eigenen Spielzug wirken. Jeder Zauber muss dafür an einen **aktiven Riss** "gebunden" werden. Nachdem jeder Spieler zu Beginn bloß über einen einzigen aktiven



Riss verfügt, müssen im Laufe des Spiels dunkle Risse "gebündelt" (= entwickelt) und aktiviert werden, um mehr Zauber in einem Zug (maximal 4) sprechen zu können. Zauber wird man sonst nicht so schnell aus der Hand los, da man sie nicht einfach abwerfen darf, ein ziemlich kniffliger Zwang.

Abgesehen von diesen durchaus interessanten Aspekten bietet "Aeon's End" aber **ansonsten nicht viel Neues**. Deckbau-Veteranen finden reichlich schon mal Dagewesenes. Die Spielerkarten bringen relativ herkömmliche Effekte. Kristalle sorgen für Energie, Zauber machen Scha-

den, Artefakte bringen Soforteffekte. Für meinen Geschmack wäre da noch deutlich mehr drin, vor allem bei den Artefakten. Aber vielleicht soll dies für das Grundspiel ja genau so sein, damit für Erweiterungen diesbezüglich noch Luft nach oben ist.

Bei den **Erzfeinden** sieht's hingegen ganz anders aus. Die vier im Grundspiel enthaltenen Erzfeinde spielen sich alle völlig verschieden, machen den Spielern auf unterschiedliche Weise das Leben schwer. Auch der **Schwierigkeitsgrad** variiert, von 2 (relativ einfach) bei der "Hassgeburt" bis zu 5 (anspruchsvoll) beim "Unersättlichen". Dies sorgt für Ab-

wechslung und gefällt mir wirklich gut, selbst mit Zähnen, Klauen, Hörnern, usw. In der Schachtel ist noch ausreichend Platz für mehr, noch gefährlichere Feinde, und so auch für weitere Herausforderungen und stundenlangen Spielspaß.

Überhaupt scheint "Aeon's End" ein wenig das Schicksal von "Dominion", dem Urvater aller Deckbauspiele, zu teilen. Das Grundspiel spielt sich relativ schnell ab und verliert so bald mal an Spielreiz, weshalb man gezwungen ist, **Erweiterungen** zu kaufen, um das Interesse hoch zu halten. Solange die Qualität aber stimmt und immer was Neues geboten wird, wer-

de ich persönlich wohl noch oft mit ein paar Mitstreitern - oder **auch solo!** - den Kampf gegen diverse Erzfeinde aufnehmen, trotz aller Zähne, Klauen, Hörner, Fänge, Krallen, Pranken, etc.

*Wesley*

### Game News - Wertung



### Notenskala

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

★★★★ Spitze!

★★★★ sehr gut

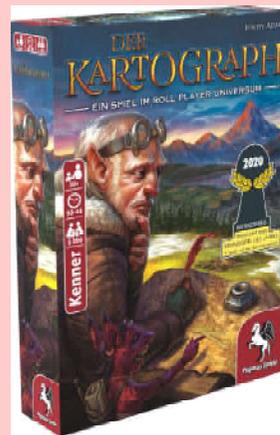
★★★ gutes Spiel

★★ so lala

★ schwach

## Game News - Spielekritik

Auch wenn der Titel noch so friedlich klingt, lasst euch davon nicht täuschen! Da tauchen sicherlich irgendwo ein paar Monsterchen auf...



**Titel:** Der Kartograph  
**Art:** Flip & Write - Kartenspiel  
**Spielauteur:** Jordy Adan  
**Verlag:** Pegasus Spiele  
**Jahrgang:** 2019  
**Für:** 1 bis 100 (?) Spieler  
**Alter:** ab 10 Jahren  
**Dauer:** 30 bis 45 Minuten  
**Preis:** Euro 19,90

Diese Küstenlinie ... doll!!!

Ein leeres Fleckchen Erde liegt vor uns auf dem Tisch - in Form eines Zettels. Ein paar Gebirge sind schon zu sehen, durchaus auch ein paar Ruinen, aber ansonsten: Leere! Die wollen wir füllen, immerhin heißt das Spiel "Der Kartograph".

Das Füllen des Zettels gelingt uns, indem wir dort Geländearten einzeichnen. Welche, das wird uns von ei-

nem **Kartenstapel** vorgegeben. Oberste Karte aufgedeckt und schwupp, sehen wir, was wir zeichnen müssen. In Form von Tetris-artigen Gebilden müssen wir die (oder eine der) auf der Karte verlangte **Geländeart** einzeichnen. Wo, bleibt uns überlassen, sollte aber trotzdem mit Überlegung gemacht werden (ach was?!), denn - wie kann es anders sein? - es gibt Punkte für das Kartographieren.

Ähnlich wie bei "Isle of Skye" liegen am Anfang vier zufällig gezogene **Punktekarten** aus und immer zwei davon werden pro Runde gewertet. In Runde eins A+B, in Runde zwei B+C usw. Jede Karte 2 x während des Spieles. Da muss man in jeder Partie genau hingucken, mal dürfen sich Wasser und Getreidefelder nicht berühren, oder Wald zählt am Zettelrand Punkte, oder Gebirge müssen verbunden werden.

Neben den Landschaften sind im Kartenstapel auch noch **Ruinen** zu finden, die uns zwingen, die nächste Geländeart über ein Ruinenfeld zu zeichnen. Das wird natürlich schwieriger, je voller der Zettel wird und sollte man irgendwann nichts einzeichnen können, muss man mit einem traurigen Feld vorlieb nehmen (was aber nicht schlecht sein muss).

Und noch etwas wartet in den Untiefen des Kartenstapels auf uns: **Monster!** Schreckliche, blutrünstige Monster, die natürlich auch eingezeichnet werden müssen - aber **auf dem Zettel der Gegner**. Tauchen die Viecher auf, reicht man die Zettel im Kreis weiter und versucht, seinem Nachbarn die Monsterbande so ungünstig wie möglich zu platzieren, bekommt dann seinen Zettel wieder und ärgert sich, dass der Nachbar bei einem selber das Monster so dermaßen ungünstig platziert hat.

Daneben kann man durch Karten oder das Einkesseln von Gebirgen noch **Goldmünzen** abstreichen, die jede Runde Punkte bringen - ein Goldfass ohne Boden. Nach vier Runden ist Schluss und die schönste Landkarte bekommt ... nichts. Nur die Erfolgreichste, und zwar den Sieg. Und das auch nur, wenn man vorausplanend malt. Was erst mal nicht schwer ist, denn man weiß ja, was genau Punkte bringt. Jetzt müssen nur noch die Karten mitspielen. Aber es sind eben Karten und die machen gerne, was sie wollen, weshalb bei "Der Kartograph" noch etwas zählt: **Flexibilität und ein bisschen Risikobereitschaft**. Vielleicht kommt ja noch ein Dorf, mit dem ich absahnen kann. Vielleicht

## Fortsetzung von „Der Kartograph“

kommt ja noch der Wald, der mir ordentlich Punkte bringt. Hoffen und beten, gepaart mit dem ständigen Blick zu den Punktekarten, wie man das Optimum rausholen kann.

Sehr eingängig gemacht, mit guten deutschen Regeln, guten Beispielen, die Landkarte hat sogar eine Rückseite mit einem **Canyon** in der Mitte, den man nicht übermalen darf. Dazu gibt es von jedem Wertungstyp vier unterschiedliche Karten, man hat eine immer andere Ausgangslage. Manchmal sieht man nicht so recht,



was auf den **Zetteln der Mitspieler** vor sich geht, weil nicht jeder mit der Gabe des sauberen Zeichnens gesegnet ist. Ich bin so einer, selbst ein gerader Strich fällt mir schwer (was unter Zeugen mehrfach in meinem Leben beobachtet wurde), aber wenn selbst ich es hinbekomme, so etwas wie einen „Wald“ oder ein „Haus“ in ein kleines Kästchen zu malen, dann kriegt das jeder hin. Im Grunde muss man auf die Zettel seiner Mitmaler nicht achten, denn man kommt sich nicht in die Quere. Jeder malt seine eigene Landkarte. Und wenn die Monster angreifen, bekommt man den Zettel des Nachbarn und kann in aller Ruhe gucken, was der da so reingeschmiert hat – um ihm dann selber einen reinzu-

schmieren.

Aber da ist leider ein bisschen die **Crux** bei "Der Kartograph". Ich hätte es selber nicht gedacht, aber ich habe einige Runden erlebt, in denen weder Ruinen- noch Monsterkarten gezogen wurden. Also gab es weder einen Zwang, etwas an einer spezi-

ellen Stelle einzuzeichnen, noch konnte man interagieren. Besonders in einer Partie ohne Monster (was selten ist, denn jede Runde kommt eine Monsterkarte in den Stapel – egal, ob schon ein Ungeheuer gezogen wurde oder nicht) zeigt sich, dass "Der Kartograph" im Grunde ein **solitäres Vor-sich-Hinzeichnen** ist, das zufällig mehrere Menschen an einem Tisch machen. Und jeder kann versuchen, sich seine perfekte Landschaft einzuzeichnen, ohne gestört zu werden. Ohne Ruinen und besonders ohne Monster verliert "Der Kartograph" also einen sehr wichtigen Aspekt, der das Spiel runder, spannender und auch interaktiver macht.

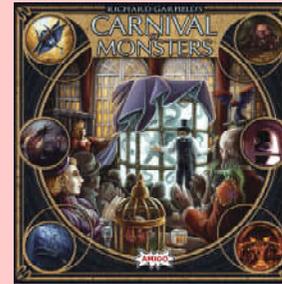
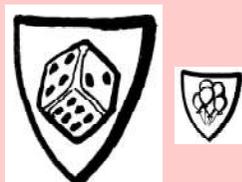
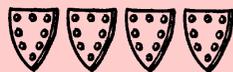
Selbst dann ist "Der Kartograph" noch eine **anspre-**

**chende Malerei**, aber wenn man mal eine Runde mit 1-2 Ruinen und 2-3 Monstern erlebt hat, dann weiß man, was das Spiel eigentlich kann. Bei einer Runde mit Monstern (und wenn es nur eines war), wollten alle noch eine Runde. Ohne Monster gab es schon eher ein „Ach joar... ganz nett soweit.“ Aber trotzdem: "Der Kartograph" ist ein gutes und immer irgendwie anderes Spiel, in das man schnell reinkommt, bei dem man viel gucken muss und das sich schön schnell wegspielt. Und wenn Monster vorbeischaun, wird's eben richtig nett. Dazu gibt's noch eine **nette**

**Soloregel** (praktisch für lange Staus oder Zugfahrten, weil: keine Würfel) und eine kleine Erweiterung mit Fähigkeiten. Viel drin in der Packung. Kritzelt mal mit!

*Christoph Schlewinski*

Game News - Wertung



**Carnival of Monsters**  
**Horrorfilm**  
**Deutschland 2019**  
**Regie: Richard Garfield**  
**AMIGO Movies**  
**Dauer: ca. 45 Minuten**

## Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 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.

© 2021 by Game News  
Alle Rechte vorbehalten.

## Film-Tipp des Monats

Eigentlich könnte sich Kultregisseur Richard Garfield, der mit Streifen wie „Magic: The Gathering“, „Robo Rallye“ und „Netrunner“ Meilensteine der Filmgeschichte schrieb, entspannt zurücklehnen und sein Leben genießen. Gottlob für uns Cineasten setzt er sich doch immer wieder auf den Regiestuhl. 2019 etwa drehte er - in Zusammenarbeit mit einigen der führenden Kameramännern der Gegenwart, welche seine Ideen perfekt auf Zelluloid bannten - den Streifen „Carnival of Monsters“. Darin versuchen mehrere



Monsterjäger in entfernten Landen gefährliche Monster zu fangen, um sie der Königlichen Monstrologischen Gesellschaft zu präsentieren. Zwar kein Meisterwerk, aber Garfield hat's immer noch drauf!



## 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 Spielertreffen im Hotel Traunerhof (**jeden** Mittwoch!)

\* 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,

Wiener Spielefest, ...)

\* Entwicklung neuer Spielideen

\* Eigene Homepage im Internet: **www.knobelritter.at**

\* Spielebestellservice für die Mitglieder

\* auch in **facebook** vertreten