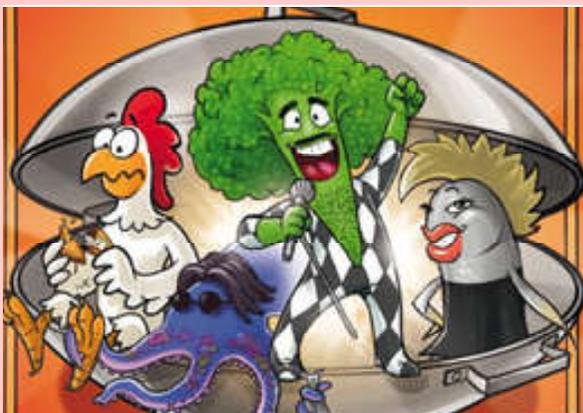


KNOBELRITTER: LET'S PARTY !!!

Die Partyritter hoffen auf baldiges Ramba-Zamba !!! (S. 1)



343. Ausg. 18. März '21
Auflage 100 Stück (!!!)
31. Jg., Abo 15 Euro



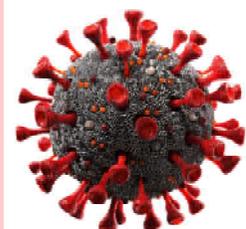
Guten Morgen Klasse,
kurzer Abriss vom Filmriss
unseres Protagonisten:

heute gibt es im Sach-
unterricht einen Aufklärungs-
film über die Gefahren des
Alkohols. Mir ist durchaus
bewusst, dass - egal ob leicht,
hart, lang, kurz oder sonstwie
- der anhaltende Lockdown
eine Zumutung ist, aber der
Impfplan steht und somit müs-
sen wir „nur“ noch weniger
lange durchhalten, als wir
ohnehin schon durchgehalten
haben.

Ich hoffe die Informati-
onen im Film halten euch
davon ab, nächstes Wochen-
ende einen gemeinschaftlichen
„Kitchen Rush“ zu ver-
anstalten und die elterlichen
Spirituosen-Vorräte zu plün-
dern. Als kleine Vorwarnung
für die zart Besaiteten hier ein

Der kleine Franz be-
schließt, anstatt vom Schnaps-
vorrat nur mal testweise zu
nippen, dass er von den prak-
tischerweise neben der Fla-
sche gebunkerten Stamperln
gleich mal „6 nimmt! Brett-
spiele“ wird er diesen Abend
ganz sicher nicht mehr hoch
gewinnen. Anstatt zusammen-
hängende Sätze zu formulie-
ren, stammelt er nur noch
„Letter Jam“ vor sich hin und
die Gesichter seiner Freunde
erkennt er auch schon nicht
mehr in den „Krazy Pix“, die
er vor sich wabern sieht.

Ich empfehle mich und
noch ein Weilchen nüchterne
Zurückhaltung,
Euer Oliver



**Das Virus hat uns
fest im Griff !**

Leider noch immer keine
gute Nachrichten für uns Spie-
ler. Spielefeste, Spielveranstal-
tungen, Spielemessen, ja
selbst Spieleabende in größe-
ren Gruppen sind nach wie vor
nicht erlaubt. Damit wackeln
auch unsere TraunCON, wel-
che normalerweise um Christi
Himmelfahrt stattfinden sollte.
Aber sobald wir etwas Positi-
ves erfahren, werden wir das
sofort mitteilen!

HAGAR
DER SCHRECKLICHE



**Neues vom Trauner
Spielekreis**



Knobelpreis 2020

Mangels Spieleabenden
sind wir noch immer nicht da-
zugekommen, den letztjähri-
gen Gewinner des Knobelpreises
zu ermitteln. Wir wol-
len dies am nächsten regulären
Spieleabend nachholen und
dann in einem letzten Wahl-
gang aus den 3 Nominierten
(Azul - der Sommerpavillon,
Die Crew und Maracaibo)
das unserer Meinung beste tak-
tische Spiel des Jahres küren.

ritter der knobelrunde

Klubmeisterschaft

Ob und wann eine Klub-
meisterschaft stattfindet, hängt
sowohl von den Corona-Maß-
nahmen 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 unver-
ändert bei Euro 15,- für den
Bezug der Papier-Ausgabe und
Euro 5,- für die elektroni-
sche Ausgabe.

It's Sauna-Time!

Leider sind derzeit we-
gen des anhaltenden Lock-
downs auch keine regulären
Saunaabende möglich. Wir traf-
fen uns im eher kleinsten Kreis
(ein paar Freunde, welche be-
reits eine CoViD-Erkrankung
hinter sich haben und ich) je-
den Donnerstag ab ca. 19:00
Uhr zum gemeinsamen Schwit-
zen und Spielen.



Spielpreis „As d'Or“

Im Rahmen des Spie-
festivals von Cannes wurden
die diesjährigen Gewinner des
französischen Spielpreises
„As d'Or“ verliehen. Der Haupt-
preis ging an „MicroMacro:
Crime City“ von Johannes Sich
(Edition Spielwiese/Pegasus).
Der Sieger in der Kategorie
„Kinderspiele“ wurde „Drago-
mino“ (Bruno Cathala, Marie
& Wilfried Fort / Blue Oran-
ge). In der Kategorie „Exper-
tenspiele“ ging der Sieg an „Die
Crew“ (von Thomas Sing /
Kosmos Spiele).

Hall of Games/ Wertung

Diese Rubriken müssen
wir - mangels Spieleabende -
wohl bis zum Ende des Lock-
downs auf Eis legen.

Game News - Spielekritik

Ja ja, ich bin mir dessen bewusst, dass jetzt gerade keine Zeit für Party ist, dass allzu viele Kontakte nicht erlaubt sind. Aber irgendwann wird's doch hoffentlich wieder gehen. Und vorstellen muss ich die Spiele doch auch mal...



Titel: **6 nimmt! Brettspiel**
Art des Spiels: **Sammelspiel**
Autor: **Wolfgang Kramer**
Verlag: **Amigo Spiele**
Jahrgang: **2019**
Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 25 Minuten**
Preis: **ca. Euro 25,-**

Einleitung

1994 war es, als ein kleines, unscheinbares Kartenspiel aus dem Hause "Amigo" erschien, welches daraufhin für Furore und viel, viel Spielspaß sorgte. Der einzige Grund, warum "6 nimmt!" trotz des enormen Erfolges und seiner Beliebtheit nicht zum "Spiel des Jahres" gekürt wurde, liegt wohl daran, dass damals nur "große" Spiele, also richtige Brettspiele diese Auszeichnung verliehen bekamen.



Wenigstens erhielt es im selben Jahr den "Deutschen SpielePreis" als Beweis für die Gunst der Spieleszene.

Nun haben Wolfgang Kramer und der Verlag das "6 nimmt! Brettspiel" herausgebracht. Aber ob die immerhin 25-jährige Spielidee heute noch zündet? Ob so ein Spiel trotz der vielen neuen Spielideen, welche seitdem auf den Markt kamen, noch immer gut ankommt? Schauen wir mal, was sich der Kultautor für das "Revival" des Kartenspiel-Klassikers so alles einfallen lassen hat...

Spielbeschreibung

Ein grundlegender Unterschied zwischen "alt" und "neu" besteht darin, dass die Zahlen von 1 bis 100 auf **Plättchen** vorkommen, welche wir nun nicht in der Hand halten, sondern hinter einem Sichtschirm verstecken können. Wie im Original sind auf den Plättchen auch 1 bis 5 Hornochsen abgebildet. Allerdings ist die Verteilung - wenn ich mich recht entsinne - hier etwas anders, was vielleicht dem Umstand geschuldet ist, dass es früher ja 104 Karten waren. Vom gut gemischtem Vorrat ziehen wir anfangs zwölf Stück, welche wir hinter unserem Sichtschirm verbergen.

Was macht es nun aber zu einem Brettspiel? Na logisch: Ein Spielbrett! Wir finden tatsächlich einen **Spielplan** in der - aufgrund dessen klarerweise jetzt etwas größeren - Schachtel. Er zeigt 10 Reihen mit unterschiedlich vielen Feldern, auf welche im Laufe einer Partie die Plättchen gelegt werden. Zu Beginn wird schon mal je 1 zufällig gezogenes Plättchen offen auf das jeweils erste Feld der obersten vier Reihen gelegt.

Der **Spielablauf** ist gleich geblieben. Wir spielen mehrere Runden, wobei jede Runde aus zwei Schritten besteht. Zuerst spielen wir - gleichzeitig und verdeckt - eines unserer Plättchen aus. Anschließend werden alle Plättchen aufgedeckt und der Reihe nach - beginnend mit der niedrigsten Zahl - in eine aktive Reihe des Spielplans angelegt.

Dafür gelten **3 Regeln**:

1. Das Plättchen muss immer einen **höheren Wert** haben als das letzte Plättchen der Reihe.
2. Unter den möglichen Reihen muss das Plättchen an jene Reihe angelegt werden, deren letztes Plättchen die **geringste Differenz** zum ausgespielten Plättchen aufweist.

Fortsetzung von „6 nimmt! - Das Brettspiel“

3. Ist das Plättchen so niedrig, dass es an keine Reihe aufsteigend angelegt werden kann, muss es ausnahmsweise an die Reihe mit dem **höchsten Plättchen** an letzter Stelle angelegt werden.



Wird ein Plättchen auf ein **Sonderfeld** gelegt, löst es sofort den abgebildeten Effekt aus. Die meisten wirken sich - auf unseren Punktestand aus, - auf unseren Punktestand aus, der mit einem Zählstein in der Farbe unseres Sichtschirms auf der rund um den Spielplan verlaufenden Zählleiste festgehalten wird. Besonders das letzte Feld jeder Reihe ("**Reihe nehmen**") ist zu beachten, denn mussten wir dort unser Plättchen platzieren, erhalten wir so viele Minuspunkte, wie alle anderen Plättchen dieser Reihe Hornochsen zeigen. Diese Plättchen kommen aus dem Spiel, und unser Plättchen wandert daraufhin auf das erste Feld der nächsten freien Reihe, welche somit zu einer neuen "aktiven" Reihe avanciert.

Nachdem wir alle unser letztes Plättchen ausgespielt und angelegt haben, endet das

Spiel. Haben wir die **meisten Pluspunkte** (oder die wenigsten Minuspunkte), haben wir gewonnen und dürfen alle Mitspieler freudig als Hornochsen bezeichnen.

Fazit

Abgesehen von den beschriebenen äußerlichen Differenzen, welche durch die Umwandlung eines Kartenspiels in ein Brettspiel bedingt sind, gibt es nur wenige Änderungen. Vor allem stufe ich das

Spielgefühl als annähernd gleich geblieben ein, was ich eindeutig als Qualitätsmerkmal bezeichnet sehen will. Es ist und bleibt ein lockeres Spiel, das von Spekulationen und Überraschungen, von Emotionen, wie Ärger und (Schaden-)Freude lebt.

Die größten Veränderungen spielerischer Natur liefert der Spielplan. Die **Reihen sind nämlich unterschiedlich lang**, sodass die Bezeichnung "6 nimmt!" eigentlich einen Etikettenschwindel darstellt. Die kürzeste Reihe ist lediglich 4 Felder lang, die längste immerhin 8 Felder. Wie gewohnt gilt es zu verhindern, das letzte Feld einer Reihe zu belegen, um keine Minuspunkte einzustreifen.

Neu ist auch, dass Felder vor diesem ominösen letzten Feld angestrebt oder vermieden werden sollen, je nach

dem ob man dafür Plus- oder Minuspunkte erhält. Diese **Sonderfelder** haben entweder einen fixen aufgedruckten Wert, oder die Punkte richten sich - erkenntlich durch rote oder grüne Hornochsen-symbole - an der Zahl der Hornochsen des darauf platzierten Plättchens. Ist eine bestimmte Reihe aktiv und mindestens eines seiner speziellen Symbole sichtbar, müssen alle Spieler in dieser Runde 2 Plättchen ausspielen, was das Spiel ein wenig beschleunigt.

Doch ein Spielplan, ein paar Sichtschirme, stabile Plättchen statt Karten, sowie minimale Regelabweichungen rechtfertigen meiner Meinung nach keine - noch dazu wesentlich teurere - Neuauflage des Spiels zu seinem 25-jährigen Jubiläum. Das hat sich wohl auch Autor Wolfgang Kramer gedacht, weshalb er dem oben beschriebenen Grundspiel noch **einige Varianten beigelegt** hat, welche dem Spiel mehr Pepp und mehr Abwechslung verleihen, und die dann auch für erfahrenere Spieler geeignet sind.

Da sind zum einen die **Glückskarten**. Wenn man durch den Erhalt von Minuspunkten mit seinem Zählstein auf der Zählleiste auf oder über ein Feld mit Glücksklee zieht, darf man sich eine der offen ausliegenden Glückskarten nehmen. Es gibt davon zwei Arten. Die Karte "5 Pluspunkte" kann ausgespielt werden, um ein negatives Sonderfeld zu missachten und sich

Fortsetzung von „6 nimmt! - Das Brettspiel“

stattdessen 5 Pluspunkte gutzuschreiben. Die Karte "Positive Hornochsen" wiederum kann man einsetzen, wenn man durch das letzte Plättchen eine Reihe nehmen



muss. Drei der so erhaltenen Plättchen darf man positiv statt negativ werten. Die Glückskarten stellen somit eine Art **Ausgleich für erlittenes Pech** dar, was Partien wesentlich enger und spannender, und damit auch familienfreundlicher gestaltet.

Die Rückseite des Spielplan offenbart die Seite für die **Profiversion**. Sie besteht nur aus 8 Reihen, auf denen jedoch neben den bekannten auch ein paar **neue Sonderfelder** abgebildet sind. So veranlassen bestimmte Felder den Spieler dazu, ein Plättchen aus dem verbliebenen Vorrat zu nehmen oder eine Aktionskarte zu ziehen. Und in zwei Reihen besagt das letzte Feld der Reihe, alle Plättchen hinter seinen Sichtschirm zu nehmen statt deren Minuspunkte zu notieren.

Von den erwähnten **Aktionskarten** erhält jeder

bei Spielbeginn 3 Stück auf die Hand. Vor dem Ablegen seines Plättchen darf ein Spieler beliebig viele Aktionskarten ausspielen. Je nach Karte kann ein Stoppschild auf eine beliebige aktive Reihe platziert, ein Plättchentauch mit einem anderen Plättchen hinter dem

Sichtschirm vorgenommen, beim Anlegen das nächste freie Feld der passenden Reihe überspringen, die Regel "niedrigste Differenz" ignoriert, das Plättchen an den Anfang einer Reihe gelegt oder ein zusätzliches Plättchen ausgespielt werden. Auf diese Weise kann - geschickt eingesetzt - dem Schicksal ein Schnippchen geschlagen und oft das Kassieren von Minuspunkten vermieden werden.

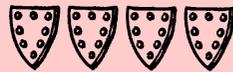
Der Variante mit den **Glückskarten kann ich nicht viel abgewinnen**. Es braucht schon eine sehr niedrige Frustrationstoleranz, um bei so einem lockeren Spiel auf solche eine Abfederung der negativen Auswirkungen angewiesen zu sein. Die **Profiversion hingegen halte ich für absolut sinnvoll und gelungen**. Nun können auch etwas anspruchsvolleren Spieler mitmachen, denen "6 nimmt!" bis jetzt zu leicht, zu belanglos erschien, all jene, denen das Grundspiel zu wenig Einfluss auf das Spielgeschehen bot.

Mit "6 nimmt! Brettspiel" gelingt Wolfgang Kramer der **schwierige Spagat**, ein Spiel

sowohl für Gelegenheitspieler und Familien, als auch für Kenner zu bieten. So gesehen war es dann doch eine äußerst kluge Entscheidung, den Kartenspiel-Oldie als Brettspiel wiederauferstehen zu lassen.

Willy

Game News - Wertung



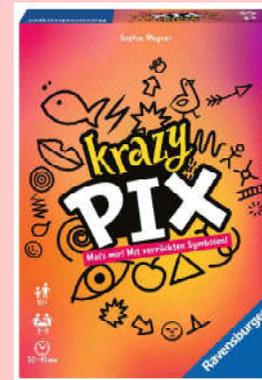
Notenskala

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 - Spielekritik

Na, wer sagt's denn! Zeichnen und Malen klingt schon viel mehr nach einem richtigen Partyspiel. Besonders wenn dabei „verrückte Bilder rauskommen, also...



Titel: **Krazy Pix**
 Art des Spiels: **Partyspiel**
 Autorin: **Sophia Wagner**
 Verlag: **Ravensburger**
 Jahrgang: **2020**
 Spielerzahl: **3 bis 8 Spieler**
 Alter: **ab 10 Jahren**
 Dauer: **30 bis 60 Minuten**
 Preis: **Euro 19,90**

"Punkti, Punkti, Strichi, Strichi - fertig ist das Mondgesicht!"

So brachte man mir als Kleinkind das Zeichnen von "Smileys" (damals hießen sie aber noch nicht so) bei. Und an genau dieser Spruch kommt wieder in den Sinn, wenn ich "Krazy Pix", das neueste Partyspiel von "Ravensburger" spiele. Denn auch hier verwendet man rudimentäre Striche, simple Formen, Symbole und Muster, um Begriffe darzustellen, die dann hoffentlich von den Mitspielern erraten werden.

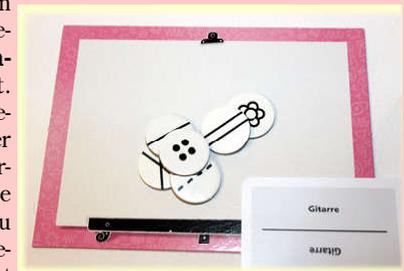
Striche, Formen, Symbole und Muster kommen alleamt auf **Symbolplättchen** vor, von denen es insgesamt 100 Stück gibt. Rund zwei Drittel haben eine hellere Rückseite als Kennzeichnung für einfachere Muster, der Rest mit spezielleren Symbolen trägt eine dunkle Rückseite. Die Plättchen werden getrennt gemischt. Für jede Runde nimmt sich jeder Spieler 6 helle und 3 dunkle Plättchen, dazu noch eine verdeckte **Aufgabenkarte** vom Stapel. Den darauf notierten Begriff gilt es dann, mit den neun zur Verfügung stehenden Plättchen darzustellen.

Dies machen alle Spieler gleichzeitig auf ihren **Spielertableaus**. Sind alle fertig, werden die Aufgabenkarten eingesammelt, je nach Spielerzahl noch ein paar Karten vom Stapel hinzugefügt, alle sorgfältig gemischt und offen beliebig den ausliegenden **Zahlenkarten** zugeteilt. Nun werden die Gebilde der Mitspieler begutachtet, um herauszufinden, welche Darstellung wohl zu welchem Begriff gehört. Seine Tipps gibt man dann ab, indem man die entsprechenden **Tipp-Karten** verdeckt den Mitspielern zuordnet.

Schließlich kommt die Offenbarung, in der alle Spieler reihum ihre Kunstwerke verraten. Für jeden **richtigen Tipp** erhalten sowohl der Bilderschafter als auch als auch Spieler, die das Gebilde richtig erraten haben, **je 1 Punkt** in Form eines Punktechips. Am Ende der Runde werden alle Symbolplättchen wieder in die Tischmitte zurückgegeben und auch die ausliegenden Aufgabekarten abgelegt.

Für die nächste Runde zieht jeder Spieler 9 neue Plättchen, sowie eine neue Aufgabekarte vom Stapel. Nach **sechs Runden** endet das Spiel. Wer nun die meisten Punkte besitzt, ist der Gewinner.

"Krazy Pix" - das bedeutet nicht etwa "verrückte Schweine" auf englisch, sondern



bezieht sich auf "pictures". Die Ähnlichkeit des Titels zum ebenfalls bei Ravensburger erschienenen "Krazy Wordz" ist

Fortsetzung von „Krazy Pix“

dabei durchaus **beabsichtigt**. Dieses wurde kürzlich sogar neu aufgelegt und im selben Schachtelformat und ähnlich gestaltetem Cover neu herausgebracht.

Obwohl derselbe Spielablauf und auch dieselbe Punktevergabe vorkommt, ist die Aufgabe hier dann doch etwas anders. Zwar braucht es ebenfalls **Kreativität**, aber halt nicht für Buchstaben und Wortschöpfungen, sondern für bildnerische Darstellung. Dabei dürfen **beliebig viele** der zur Verfügung stehenden



Symbolplättchen verwendet werden, von einem einzigen Plättchen bis zu allen Neunen. Diese dürfen auch beliebig angeordnet werden, verstreut, durcheinander, nebeneinander, übereinander, überlappend, etc. Es ist aber nicht gestattet, sie umzudrehen, auch dürfen weder Buchstaben noch Zahlen gebildet werden.

Manchmal scheint es schier unmöglich, etwas wie "Rom" oder "Alice im Wunderland" **mit den vorhandenen Mitteln** hinzukriegen. Viel hängt davon ab, passende Symbolplättchen zu bekommen, mit denen sich das Verlangte auch irgendwie abbilden lässt. Mal ist es leichter, ein andermal wiederum will einem beim besten Willen nichts gelingen. Es sind auf jeden Fall kreative Einfälle und originelle Ideen gefragt.

Den Mitspielern bieten sich häufig seltsame Gebilde, die einem auf den ersten Blick überhaupt nichts sagen. Man muss aber bedenken, dass für das Erraten eines Gebildes ja **ein paar Begriffe zur Auswahl** stehen, und da lassen sich mit ein wenig Phantasie dann doch die meisten Kunst-

werke den einzelnen Künstlern zuordnen.

Sicher, der **Glücksfaktor spielt auch eine kleine Rolle**, nicht nur beim Ziehen der Symbolplättchen. Wenn zufällig ein Mitspieler (oder ein Dummy) einen ähnlichen Begriff erhält (wir hatten beispielsweise einmal in einer Runde "Joint" und "LSD"), wird es schwer zu punkten. Bei einem Partyspiel ist dies aber nicht so schlimm, denn **Gewinnen ist hier eigentlich Nebensache**, es kommt ja vor allem auf den Spielspaß an.

Das **Spielmaterial** wird von einigen wegen mangelnder Qualität kritisiert. Ich sehe dies aber nicht so. Natürlich sind die Plättchen ein wenig dünn geraten, aber mit dickeren Plättchen wäre es noch

schwieriger, sie zu überlappen oder flach übereinander zu legen. Die Karten sind von adäquater Größe und Stärke, und auch in ausreichender Menge. Allerdings hätte ich mir für die **nicht jugendfreien Begriffe** (z. B. "Penisneid", "Venushügel" oder "Gebärmutter") zwei getrennte Kartensätze mit leicht zu unterscheidender Rückseite gewünscht, um sich das lästige Aussortieren vor, und Reinmischen nach Partien mit minderjährigen Kindern zu ersparen. Bei "Krazy Wordz" gab's damals in der Ersterscheinung ja sogar eine eigene Ausgabe nur für Erwachsene!

Trotzdem: "Krazy Pix" ist insgesamt gesehen ein wirklich tolles, unterhaltsames, **lustiges Partyspiel**, das uns bereits viele vergnügliche Stunden bereitet und sogar noch mehr Spaß gemacht hat als "Krazy Wordz".



Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Spiele mit Wörtern sind ebenfalls sehr beliebt als Partyspiele. Dieses hier ist allerdings eines von der eher ruhigen, nachdenklicheren Sorte...



Titel: Letter Jam
Art des Spiels: **kooperatives Wortratespiel**
Autor: **Ondra Skoupý**
Verlag: **Czech Games Ed.**
Jahrgang: **2019**
Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 45 Minuten**
Preis: **Euro 16,95**

Einleitung

Fünf geheime Buchstaben für jeden, die es unter Zeitdruck herauszufinden gilt. Gespielt wird aber nicht gegen die Mitspieler, sondern mit ihnen zusammen, denn nur, wenn jeder im Team das eigene Lösungswort herausfinden kann, gewinnen alle gemeinsam.

Spielbeschreibung

Zuerst wird eine Aufbaukarte in die Tischmitte gelegt,

auf der eine bestimmte Anzahl an roten und grünen Markern liegt. Diese Marker geben an, wie viele Runden die Spieler Zeit haben, um ihre geheimen Buchstaben herauszufinden und damit ein Wort zu bilden. Die geheimen Buchstaben werden jedem durch den jeweils linken Mitspieler zugeteilt. Dazu bildet dieser aus einem Stapel mit **Buchstabenkarten** geheim ein Wort, das aus fünf Buchstaben besteht. Die dafür benutzten Buchstaben mischt er und reicht den Kartenstapel verdeckt an seinen rechten Nachbarn weiter. Dieser legt die Karten – immer noch verdeckt – in einer Reihe vor sich aus und steckt die erste Karte in seinen Kartenständer – immer noch so, dass er selbst den Buchstaben nicht lesen kann, seine Mitspieler ihn jedoch sehen können.

Diesen ersten Buchstaben versuchen nun alle herauszufinden. Dazu sehen sie sich die Buchstaben der Mitspieler an und probieren, damit **Wörter zu bilden**. Dabei dürfen sie genau einen beliebigen Buchstaben nutzen, für den die Jokerkarte in der Tischmitte steht. Jeder darf anschließend bekannt geben, aus wie vielen Buchstaben sein Wort besteht – das Wort an sich darf jedoch nicht genannt werden. Außerdem darf gesagt werden, wie viele Buch-

staben der Mitspieler dieses Wort enthält und ob ein Jokerbuchstabe verwendet wird. Die Gruppe einigt sich auf einen Spieler, der aktiv werden darf. Er nimmt einen Farbmarker von der Aufbaukarte und legt 1 – 8 nummerierte **Zahlenmarker** in der Reihenfolge seines Wortes vor jene Buchstaben, aus denen sein Wort besteht, gegebenenfalls auch neben den Joker in der Tischmitte.

Alle Spieler, vor deren Buchstaben ein Hinweismarker liegt, schreiben die verwendeten Buchstaben in der angegebenen Reihenfolge auf ihr **Rateblatt**. An die Stelle ihres eigenen (ihnen unbekannt) Buchstaben malen sie ein Fragezeichen, an die Stelle des Jokers wird ein Sternchen gesetzt. Danach versuchen die Beteiligten, das gesuchte Wort zu finden. Die entsprechenden Vermutungen schreiben sie in ein dafür vorgesehenes Kästchen. Sind sie sicher, welcher Buchstabe sich hinter ihrer Karte verbirgt, schreiben sie ihn in die dazugehörige Box auf ihrem Rateblatt. In diesem Fall nehmen sie ihre Buchstabenkarte aus dem Halter und legen sie – ohne sie sich anzusehen – wieder verdeckt ab. Der nächste Buchstabe wird in die Halterung gesteckt, nach dem

Fortsetzung von „Letter Jam“

ab sofort zu suchen ist. Ist sich ein Spieler dagegen noch nicht sicher, welcher Buchstabe vor ihm steht, spielt er mit demselben Buchstaben weiter.

"Letter Jam" endet entweder, wenn alle Teilnehmer meinen, keine Hinweise mehr zu benötigen, oder wenn keine Zahlenmarker mehr zur Verfügung stehen. Dann versucht jeder aus seinen Buchstaben ein Wort zu bilden. Zur Kontrolle werden danach die verdeckt liegenden Buchstabenkarten aufgedeckt. Wurden von allen Spielern für die Wortbildung die **korrekten Buchstaben** verwendet, so hat die Gruppe **gewonnen**, selbst dann, wenn es sich bei den Wörtern nicht genau um jene handelt, die der Buchstabenverteiler zu Beginn des Spiels im Sinn hatte.

Fazit

Das Wort "Jam" aus dem Englischen kennt man vor allem aus "Traffic Jam", dem Verkehrsstau. Das Wort steht auch für "missliche Lage" oder "Klemme". In der Klemme sitzen die Spielteilnehmer tatsächlich, weil alle Buchstaben durcheinandergeraten sind. Frei übersetzen würde ich den Spieltitel aber am ehesten mit "Buchstabensalat".

Die **Spielregeln** sind eigentlich nicht allzu schwer – sofern man sie erst einmal verstanden hat. Denn obwohl die ersten beiden Absätze der Re-

gel das Spielprinzip sehr gut erklären, versteht man beim Weiterlesen oft nur Bahnhof. Vor allem die Sache mit den Farbmarkern verwirrt sehr. Denn wenn man zum Tippgeber wird, darf man keinesfalls irgendeinen **Farbmarker** von der Aufbaukarte nehmen. Zuerst muss jeder einen roten Marker nehmen, erst wenn man einen solchen hat, darf es auch ein grüner



sein. Im Spiel zu viert, fünft oder sechst ist von den grünen Markern jedoch einer gesperrt. Auf ihn hat man erst Zugriff, wenn alle Mitspieler mindestens einen roten Marker besitzen. Im Spiel zu zweit und dritt wird die Sache mit den Markern anders geregelt.

In Summe sollen diese Regeln wohl dafür sorgen, dass nicht immer nur dieselben Mitspieler Hinweise geben. Warum, ist mir aber nicht so ganz klar. Nachdem die Gruppe das Spiel ohnehin nur dann gewinnen kann, wenn alle ihre Buchstaben entschlüsselt haben, sorgt allein schon dieses Spielprinzip dafür, dass sich die Spieler beim Tipp-Geben abwechseln müssen. Ein schlichter **Rundenzähler** hätte also durchaus gereicht.

Auch die Erklärungen für das Spiel mit weniger als sechs Spielern verwirren. In diesem

Fall spielen nämlich "**Nichtspieler-Halter**" mit, was dafür sorgt, dass immer fünf Buchstaben zu sehen sind. Wird ein Nichtspieler-Buchstabe in das Tippwort integriert, wird eine neue Karte in den Halter gesteckt, und zwar eine Karte des Stapels, der zu Spielbeginn hinter dem Nichtspieler-Halter platziert wurde. Ist dieser Stapel aufgebraucht und die letzte Karte im Halter erraten, bringt das für die Gruppe einen Vorteil. Denn hinter dem Kartenhalter liegt ein grüner Marker, der damit freigegeben wurde und nun auf die Aufbaukarte gelegt wird. Damit hat sich die Gruppe eine weitere Runde erspielt, die sie zum Erraten der Lösungswörter verwenden darf.

Für das Lesen der Anleitung sollte man sich also auf jeden Fall Zeit und Ruhe gönnen. Sich schnell vor dem Spiel zusammen mit den Mitspielern in "Letter Jam" einzuarbeiten, klappt wahrscheinlich eher nicht.

Am **Material** gibt es hingegen nichts auszusetzen. Dem Spiel liegen sechs lange Bleistifte bei und sogar ein Anspitzer, falls in dem einen oder anderen modernen Haushalt solch altmodisches Schreibmaterial wie Bleistift nebst Anspitzer nicht mehr vorhanden ist. Die Kartenhintergründe sind auf einer Seite weiß, auf der anderen dunkelgrau, so dass die Buchstaben auch bei gutem Licht nicht von der Rückseite aus erkennbar sind.

Fortsetzung von „Letter Jam“

Das **Spielprinzip weiß zu überzeugen**. Die Gemeinschaftsaufgabe zu schaffen, ist keineswegs einfach. Weshalb in der Regel für Einsteiger nicht umsonst empfohlen wird, Wörter aus vier anstatt fünf Buchstaben zu bilden. Zum Beispiel kann der aktive Spieler mit Hilfe des Jokers und drei weiteren Buchstaben den Tipp **HAR*** geben. Gedacht hat er dabei an **HART**. Die involvierten Mitspieler sehen sich dadurch mit den Angaben **?AR***, **H?R*** und **HA?*** konfrontiert, was alles Mögliche bedeuten kann. Sehr hilfreich ist der Tipp also nicht. Hätte er sich dagegen für das Wort **HAAR** entschieden, für das er keinen Joker benötigt hätte, würden die Spieler nun Folgendes sehen: **?AAR** (kann Paar oder Haar bedeuten), **H??R** (hier gibt es die Lösungen Haar oder Heer) sowie **HAA?** (dazu fällt mir eigentlich nur Haar ein). Mit diesem Tipp wäre die Gruppe in jedem Fall ein gutes Stück vorwärtsgekommen.

Wie einfach oder schwierig es ist, dass alle ihre Buchstaben herausfinden, hängt jedoch nicht nur vom Geschick der Gruppe ab. Es gibt einfach auch **Buchstabenkonstellationen**, die dafür sorgen, dass es sehr schwierig wird, sinnvolle Tipps zu geben. Zwar finden sich auf den Karten die Buchstaben J, Q, V, X und Y nicht, trotzdem kommt es manchmal vor, dass man einen

bestimmten Buchstaben Runde für Runde nicht enttarnen kann. Dann müssen die Spieler auch mal eine gute Portion **Frustration** mitbringen.

Eine gute **Spielhilfe** ist übrigens die auf den Ratebögen abgedruckte Alphabeth-Leiste. Obwohl keiner meiner bisherigen Mitspieler Proble-



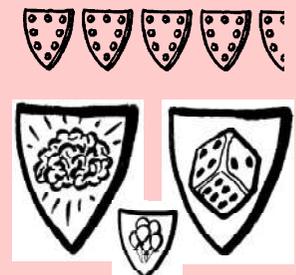
me damit hat, das **ABC** richtig aufzusagen, so unterstützt diese Leiste beim Suchen möglicher Wörter ungemein, weil es doch einen Unterschied macht, ob man das Alphabet gedanklich durchgeht oder sich optisch an der Leiste entlanghangelt und die volle Aufmerksamkeit dem widmen kann, was die einzelnen Buchstaben denn bewirken könnten.

"Letter Jam" funktioniert **in jeder Besetzung**. Zu zweit erscheint es mir am einfachsten, weil sich die beiden Spieler meistens Runde für Runde mit dem Tippgeben abwechseln und die Spieler bis zu 15 Runden Zeit haben, falls sie sich die vier Rundenmarker hinter den Nichtspieler-Haltern erarbeiten. In dieser Besetzung erschien mir das Spiel aber gleichzeitig auch am wenigsten spannend.

In jedem Fall sollte sich dem Spiel **nur widmen, wer gerne mit Buchstaben jongliert**. Für Wortspielmuffel gibt es andere Spiele, die sie eines Besseren belehren könnten ("Just One" ist ein prima Beispiel dafür), "Letter Jam" eignet sich dafür nicht. Mir hat das Spiel in Runden, die aus talentierten Wortakrobaten bestanden, unheimlich Spaß gemacht. Ich habe aber auch erlebt, dass Mitspielende einfach nicht erkannten, wann sie sehr brauchbare Tipps geben konnten und wann sie eher anderen den Vortritt lassen sollten, weil ihre Wörter kaum hilfreich waren. Ausprobieren sollten das Spiel jedenfalls alle, die gerne anspruchsvolle Wortspiele mögen und die es nicht stört, dass man manchmal das Gefühl hat, das Spiel würde **einen Tick zu lange** dauern.

Sandra Lemberger

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Wo halten sich bei einer Party die meisten Leute auf? Richtig: In der Küche! So gesehen passt das nachfolgend beschriebene Spiel ausgezeichnet zum Thema dieser Ausgabe...



Titel: Kitchen Rush
Kooperatives Hektikspiel
Autoren: **Dávid Turczl & Vangelis Bagiartakis**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2019**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **20 bis 60 Minuten**
Preis: **Euro 39,90**

"Endlich! Super! Ich wollte immer schon ein Restaurant leiten!"

Wer mich kennt, wird wissen, dass diese Worte ironisch gemeint sind. Schließlich bin ich schon seit meiner Jugend in der Gastronomie tätig und leite seit nunmehr 33 Jahren mein eigenes Hotel-Restaurant. Eigentlich bräuhete ich den ganzen Stress und die Hektik nicht auch noch in meiner Freizeit. Andererseits reizt mich dieses Thema gerade deswegen, weil ich alles so genau kenne. Kommt dies spielerisch wenigstens ein bisschen rüber, womit wir Wirte tagtäglich zu kämpfen haben?



Unsere Aufgabe besteht darin, **innerhalb einer vorgegebenen Zeit eine bestimmte Anzahl an Gerichten** - abhängig von der Spielerzahl - zuzubereiten. Je nach Herausforderung wird der Timer (Handy, o.ä.) auf 4 oder 5 Minuten eingestellt. Und auf "Los!" geht's dann auch mit der Kocherei los.

Jede Sanduhr kann für eine Tätigkeit eingesetzt werden, wofür sie auf das entsprechende Aktionsfeld gestellt wird. Während der Sand durchrieselt, wird diese Aktion durchgeführt, danach kann die Sanduhr für eine neue Aktion (das kann auch dieselbe Aktion sein) verwendet werden.

In der ersten Partie kommen folgende unterschiedliche **Aktionen** vor:

- * **Gäste empfangen** (es werden 1 bis 2 neue Karten vom Gästestapel aufgedeckt)
- * **Bestellung aufnehmen** (eine Gästekarte nehmen und einen entsprechenden Teller

In "Kitchen Rush" empfangen wir gemeinsam Gäste, nehmen deren Bestellungen auf und bereiten die geordneten Gerichte unter Verwendung der richtigen Zutaten und Gewürze, sowie Beachtung der Garzeiten zu. Na, schau mal!

Unser Restaurant - aus **8 Spielplanteilen** aufgebaut - besteht aus einem relativ kleinen Gästebereich mit einer Theke und gerade mal 4 Tischen, sowie einer Küche mit zentralem Herdblock, einem vollen Geschirrschrank und zwei lobenswerterweise mit Käse, Fleisch, Brot, Salat, Gemüse und Nudeln gefüllten Vorratskammern.

Die Gäste werden mit **Karten** dargestellt, auf denen ihre Bestellung vermerkt ist. Neben der Bezeichnung des gewünschten Gerichts stehen auf jeder Karte noch Form des Tellers, die dafür benötigten Zutaten und Gewürze, sowie seine Garzeit. Unser Personal wird durch **Sanduhren** repräsentiert, deren Sand knapp weniger als 1/2 Minute zum Durchrieseln braucht. Außerdem besitzt jeder seinen eigenen Arbeitsplatz (**Spielertafel**), auf der er seine aufgenommenen Gerichte zubereitet.



Fortsetzung von „Kitchen Rush“

auf seine Spielertafel legen) * **Zutaten aus einer Vorratskammer holen** (die für aufgenommene Bestellungen benötigten Zutaten auf die passenden Teller legen)

* **Kochen auf dem Herd** (einen Teller auf der Spielertafel um 1 Feld nach unten schieben)



Nach **Schichtende**, also nachdem der Zeitnehmer abgelaufen ist, müssen zuerst die zubereiteten Speisen **kontrolliert** werden. Nur wenn Tellergröße, Zutaten und Kochzeit exakt übereinstimmen, kann ein Gericht serviert werden. Konnte die notwendige Anzahl an Bestellungen fehlerfrei erledigt werden, gilt die Aufgabe als geschafft, und wir haben gemeinsam gewonnen. Ansonsten heißt es für uns alle: "Zurück an den Herd!" und das Szenario noch einmal probieren.

Das erste Szenario, wie es oben beschrieben ist, gestaltet sich noch als relativ leicht und problemlos. Man stellt sich die Frage, ob Gastgewerbe tatsächlich so einfach ist. Keine Sorge, ist es nicht! Das ändert sich nämlich bald, denn **mit jedem neuen Szenario kommen weitere Ele-**

mente hinzu, welche das Unterfangen immer schwieriger und - so man dies so nennen kann - realistischer werden lassen.

So kommen ab dem 2. Szenario noch **Gewürze** (Salz, Pfeffer, Kräuter, Curry und Safran) hinzu, die den Gerichten in der richtigen Menge hinzugefügt werden müssen. Außerdem fangen die Spieler dann an, mit je **2 Sanduhren** zu hantieren, was deutlich mehr Hektik bringt und Multitasking erfordert. Später finden sich **anspruchsvollere Gäste** ein, bis hin zu VIP-Gästen, welche sich mit einem schnöden Hauptgericht nicht zufrieden geben, sondern dazu unbedingt eine Zuspäise verlangen.

Auch die **Arbeit in der Küche wird stressiger**, denn mit fortschreitender Entwicklung des Restaurants müssen zusätzliche Aufgaben erledigt werden: Teller spülen, Lebensmittel in unterschiedlichen Vorratskammern einlagern, die bestellten Gerichte servieren, usw. Mit den Einnahmen müssen - mitten im Trubel - Zutaten und Gewürze nachgekauft, sowie am Ende das Personal entlohnt werden, damit dieses nicht streikt. Und schließlich muss der Abend aufgrund des großen Andrangs in mehrere Schichten unterteilt werden.

Bei "Kitchen Rush" geht man zwar gemeinsam vor, rich-

tige Kooperation mit Absprachen, Kommunikation und Arbeitsteilung ist jedoch stressbedingt **nur beschränkt** möglich. Eigentlich kann man bloß vor dem Start des Timers einen kurzfristigen Plan erstellen, die Aufgaben unter den Spielern aufteilen. Während des Spiels geht alles so hektisch zu, dass **eher reagiert als gezielt vorgegangen** werden kann. Dies trifft die Wirklichkeit dann doch recht genau! Je mehr Spieler mitmachen, umso größer ist auch die Fehlerwahrscheinlichkeit, da die Einsatzfelder für die Sanduhren begrenzt sind, die Spieler sich einander in die Quere kommen, und benötigte Zutaten bzw. Gewürze von den Mitspielern weggeschnappt werden können.

In Partien zu zweit oder zu dritt - in diesen Besetzungen konnten wir "Kitchen Rush" am öftesten spielen - hat sich in unseren Spielgruppen schon eine **gewisse Routine**



eingestellt. Einer nimmt die ersten Bestellungen auf, die anderen sorgen dafür, dass genug Zutaten und Teller vorhanden sind. Danach kommen reihum die anderen dran. So sind auch die Kochstellen nicht überlastet. Eine Garantie für Erfolg bietet aber auch diese Vorgehensweise nicht.

Fortsetzung von „Kitchen Rush“

Aber selbst, wenn man schließlich alle 8 Szenarien durchgespielt, immer ausreichend Einnahmen und Sterne "erkocht" und sogar die Schwierigkeiten des letzten Szenarios gemeistert hat, wird "Kitchen Rush" nicht langweilig. Dafür sorgen zusätzliche 5 Missionen, sowie (negative) Ereignisse, welche für die Dauer einer Schicht um Teil erhebliche Beeinträchtigungen bringen. Auf diese Weise kann man sich selbst das (Wirt-)Leben nach Belieben schwer machen.

Besonders gelungen finde ich die Gliederung in Szenarien, von ganz einfach bis richtig knifflig. Dies passt perfekt, um die Spieler kleinweise an die Aufgaben heranzuführen. "Kitchen Rush" richtet sich ja nicht wirklich an Taktiker und Strategen, während Gelegenheitsspieler und Familien von gar zu vielen Regeldetails auf einmal vielleicht abgeschreckt worden wären.

Überhaupt ist der Redaktion ein großes Lob auszusprechen, denn nicht nur die Regeln sind ausgezeichnet, auch das Spielmaterial gefällt mir außerordentlich. Mit den Rückseiten der acht modularen Spielpläne wird die Entwicklung des Restaurants nachvollzogen, die Zutaten sind individuell anders gestaltet, sodass man Fleisch, Gemüse, Salat, Käse, Nudeln und Brot auf einen Blick unterscheiden

kann. Die Teller sind auf der einen Seite sauber, auf der anderen schmutzig, die Symbole auf den Karten sind eindeutig und selbsterklärend. Lediglich der Beutel mit den Gewürzen sagt uns nicht so zu, denn das Grapschen nach den



richtigen Gewürzen nimmt zu viel Zeit in Anspruch und passt nicht so recht ins Konzept.

Den Wiederspielreiz stufe ich persönlich ziemlich hoch ein. Vor allem anfangs, wenn man auch das nächste Level schaffen will und sich auf die neuen Herausforderungen freut. Okay, wer kein Faible für hektische und/oder kooperative Spiele hat, wird an "Kitchen Rush" vielleicht wenig Gefallen finden. Besonders in lockeren Runden und im Familienkreis wird es aber mit Sicherheit gut ankommen.

Ich habe jedoch das Gefühl, dass nach einer gewissen Zeit dann doch etwas die Luft raus ist. Und dies unabhängig vom Erfolg, denn bei anhaltendem Scheitern macht sich Frust breit, schafft man mal hingegen alle Levels und Probleme, wird es langsam zur Gewohnheit. Abhilfe könnte meiner Meinung nach

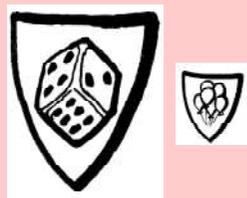
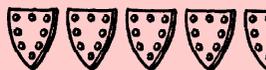
eine Erweiterung schaffen. Wie ich vernommen habe, ist eine solche auch schon geplant. Ich für meinen Teil werde mir diese auf jeden Fall zulegen.

Ja, es macht Spaß, ein Restaurant zu führen, egal ob in Wirklichkeit oder nur auf spielerische Weise. Der Vorteil von "Kitchen Rush" liegt halt darin, dass man es ohne weiteres weglegen und sich anderen Dingen zuwenden kann, wenn man mal genug davon hat. Und all die richtig lästigen Probleme, wie Eva-

luierung, HACCP-Kontrollen, Rentabilität, Nichtraucher-gesetze, Allergie-Verordnungen, Steuerprüfungen, Sicherheitsbestimmungen, etc. werden wohl kaum in spielerischer Form Einzug in zukünftige Erweiterungen finden.



Game News -
Wertung



**Ratethriller
Belgien 2019
Regie: Ludovic Roudy
& Bruno Sautter
Repos Productions
Dauer: ca. 20 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

2001 erschien der US-amerikanische Thriller „Sag kein Wort“ mit Michael Douglas in der Hauptrolle in unseren Kinos. Die beiden Regisseure Ludovic Roudy und Bruno Sautter haben sich anscheinend davon inspirieren lassen, denn in ihrem spannenden Ratethriller darf jeder der Protagonisten lediglich ein Wort als Hinweis auf einen Begriff geben. Als ob dies nicht schon als Schwierigkeit reichte, zählen doppelt und dreifach vorkommende Wörter nicht und werden dem ahnungslosen Opfer, der den Begriff erraten



muss, vorenthalten. Dies schränkt alle Mitwirkenden stark ein und verlangt viel „Um die-Ecke-denken“. Schaffen es die Akteure trotz dieser Schwierigkeiten, die meisten Begriffe herauszufinden?

Ein spannender Plot für die ganze Familie, der zurecht mit dem Oscar für den besten Film 2019 ausgezeichnet wurde!



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 Spielereffen 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, Wie-

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

