

TRAUN: TATORT KNOBELRITTER!

Leider diesmal wieder kein Treffen der Obergauer !! (S. 1)



350. Ausg. 2. Nov. '21
Auflage 100 Stück (!!!)
31. Jg., Abo 15 Euro



Knobelpreis 2021

Es hat länger gedauert als gewohnt. Zum Einen ist uns der blöde Virus dazwischen gekommen und hat das Abhalten regelmäßiger Spieleabende empfindlich gestört. Zum anderen musste erstmals ein zusätzlicher Abstimmvorgang - sozusagen ein „Stechen“ darüber entscheiden, welches Spiel denn nun heuer den begehrten Knobelpreis erhält. Die spannende Entscheidung erfährt ihr auf Seite 2.



Liebe Zuhörer,

wie bei allen Medien gibt es auch bei Podcasts gewisse Modeströmungen. In letzter Zeit ist „true crime“ höchst angesagt. Ob es sich dabei um einen Hype handelt, an den sich in ein paar Jahren kaum noch jemand erinnert, oder sich die Sparte auf Dauer etablieren kann, wird sich weisen.

Jedenfalls muss Folge für Folge das Interesse des Publikums geweckt werden. Knackige Folgentitel sind „The Key - Mord im Oakdale Club“ klingt da schon besser als „Taschendieb in der Straßenbahn“. Man muss dann allerdings auch halten können, was man verspricht. Wenn man ständig aus einer Mücke Elefanten, quasi aus „Micro Macro Crime City“ macht, ist das Interesse im Nu verflogen.

Als wertvolles Mittel hat sich auch erwiesen, komplexere Handlungsstränge über mehrere Episoden zu ziehen. Der mafiöse Aufstieg der „Family Inc.“ gibt da schon einiges her. Damit lässt sich eine ganze Saison füllen bis zum Höhepunkt „Cantaloop-Einbruch in den Knast“, um die Familienmitglieder aus der U-Haft zu befreien.

Fröhliches Podcasteln,

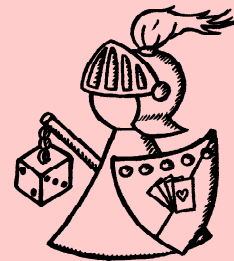
Euer Oliver



HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner Spielekreis



„Juicy Fruits“ gewinnt den Knobelpreis 2021

Ja, es hat länger gedauert, aber nun steht er fest, der Gewinner des diesjährigen „Knobelpreis“, der Auszeichnung der Ritter der Knobelrunde für das ihrer Meinung nach beste taktische Spiel des Jahres. And the winner is...

„Juicy Fruits“ von Christian Stöhr, erschienen bei Pegasus Spiele. „Juicy Fruits“ besticht durch einfache Grundregeln, aber doch angenehmer taktischer Tiefe. Herzliche Gratulation an den Autor und den Verlag!

It's Sauna-Time

Jeden Donnerstag ab ca. 19:00 Uhr trifft sich die Saunarunde „Schweißperle“ wieder zum gemeinsamen Schwitzen, Fußballschauen und auch für das eine oder andere Spielchen.

Hall of Games

Durch den neuerlichen Lockdown müssen wir das Voting für Dezember aussetzen. Die nächste Abstimmung findet daher erst im Jänner 2021 statt, hoffentlich! Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist dann Sonntag, der 15. Jänner 2022 bis spätestens 12:00 Uhr.

Endwertung

Nachdem nun heuer kein weiterer Spieleabend stattfinden kann, hier schon die Endwertung für 2022:

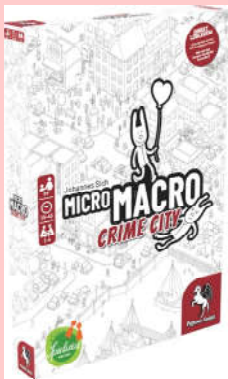
1. König Franky	107
2. Prinz Roland	89
3. Herzog Jakob	88
4. Herzog Reinhold	69
5. Baron Thomas L.	43,5
6. Graf Oliver K.	43
7. Königin Ute	34
8. Lady Luise	32
9. Prinzessin Nicole	31,5

Klubmeisterschaft

Im nächsten Jahr sollte endlich wieder mal eine Klubmeisterschaft stattfinden. Geplant wäre Samstag, der 14. Jänner 2022, ab 14:00 Uhr. Das Meisterschaftsspiel wird traditionellerweise der Gewinner des Knobelpreises sein, also „Juicy Fruits“ von Christian Stöhr (Pegasus Spiele). Ich hoffe, dass nichts dazwischenkommt, und natürlich auf rege Teilnahme!

Game News - Spielekritik

Bei folgendem Spiel geht es - zum Thema gehörend - um ein Verbrechen. Was sage ich: „ein Verbrechen“? Nein, gleich mehrere, heißt das Spiel doch passenderweise...



MicroMacro Crime City
Art des Spiels: **Wimmelbild-Detektivspiel**

Spielauteur: **Johannes Sich**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2021**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **15 bis 45 Minuten**
Preis: **ca. Euro 20,-**

Einleitung

Da, schau, da liegt ein toter Mann im Park! Und dort, neben dem Hochhaus, wurde jemand von einem herabfallenden Klavier erschlagen. Und ganz im Osten der Stadt, am Flussufer, ist dies nicht noch eine Leiche mit einem Pfeil in der Brust?

Was ist bloß los in dieser Stadt? Das ist ja wie Sodom und Gomorrha! Überall Mord, Raub, Totschlag, Gewalt. Wohin man blickt Eifersucht, Vergeltung, Neid, Hass, Rache.

Es wird Zeit, dass jemand da aufräumt und die Verbrechen aufklärt. Auf geht's, Detektive! Lösen wir die Fälle gemeinsam und sorgen dafür, dass die Täter gefasst und ihrer gerechten Strafe zugeführt werden!

Spielbeschreibung

Das Herzstück von "MicroMacro Crime City" ist das riesige Poster, eher ein Stadtplan, nur in schwarz-weiß gehalten. Darauf sind viele Gebäude, Straßen, Plätze und vor allem jede Menge Personen abgebildet, alles in einem eigenwilligen Comic-Stil. Es schaut aus wie eines der großen Wimmelbilder, in denen man nach bestimmten Sachen suchen muss und sich im wuseligen Detailreichtum verliert.

Die zu lösenden **Kriminalfälle** finden sich in Kuverts, insgesamt 16 an der Zahl. Die Fälle sind in Schwierigkeitsstufen eingeteilt, von kinderleicht (*) bis ganz schön knifflig (****). Ausgangspunkt der meisten Fälle ist eine Leiche. Karten (je nach Fall 5 bis 11 Stück) führen durch den entsprechenden Fall und stellen Fragen, die es zu beantworten gilt. Damit kommt man Schritt für Schritt der Lösung des Falls näher.



Das Besondere: Der Spielplan ist kein normales Wimmelbild, keine Momentaufnahme der Stadt. Vielmehr werden darauf Szenen zu **zeitlich verschiedenen Stadien** des Geschehens festgehalten. Ein und dieselbe Person kann deshalb mehrmals auftauchen. Somit lassen sich die einzelnen Geschichten entweder chronologisch weiter- oder sogar zurückverfolgen.

Mit steigendem **Schwierigkeitsgrad** heißt es genauer schauen. Es gilt, kleinste Details zu beachten, um dahinterzukommen, was da eigentlich passiert ist. Um herauszufinden, wer die böse Tat wie und vor allem warum ausgeübt hat. Ende einer Partie ist dann natürlich die endgültige Lösung des Falls, also die vollständige Aufklärung des Verbrechens.

Fazit

Also, ich finde die **Grundidee einfach genial**, grandios! Ich weiß gar nicht, wie man überhaupt auf diesen originellen Gedanken kommen kann. Vielleicht hatte der Autor beim Betrachten von Wimmelbildern einen Geistesblitz und dachte sich, dass sich so mit ein paar Änderungen interessante Geschichten erzählen ließen. Wie auch im-

Fortsetzung von „MicroMacro Crime City“

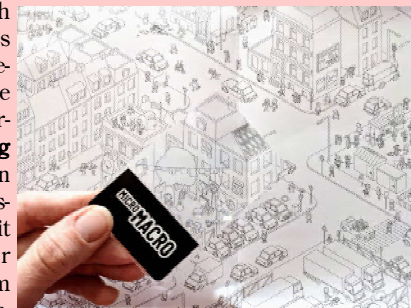
mer, der Innovationspreis ist "MicroMacro Crime City" auf jeden Fall sicher.

Man muss aber auch dem Verlag zu dem Mut gratulieren, die Idee tatsächlich umzusetzen. Ich kann mir vorstellen, dass es eine Vielzahl verschiedener Stadien gab, bis die endgültige Fassung vorlag. Die **Umsetzung** ohne Verwendung von Farben ist sicher der besseren Übersichtlichkeit geschuldet, und der Comic-Stil verleiht dem Spiel trotz des kriminalistischen Themas die notwendige Lockerheit.

Auf den ersten Blick sieht alles etwas chaotisch aus, doch man erkennt rasch, wie **viele verschiedene Fälle in das Poster gepackt** wurden. Der Spielplan ist voller kleiner Geschichten, und manche der komplizierteren Fälle ziehen sich über die gesamte Stadt hinweg. Die Bewegung der handelnden Figuren - Opfer, Täter, Zeugen, Komplizen - findet nicht nur zu Fuß statt, sondern auch mit Autos, Rädern, Bus, U-Bahn, etc. Der Spielplan erfährt dadurch eine **eigene Dynamik**, die man so von normalen Bildern nicht gewohnt ist.

Nachdem das **Spielprinzip recht ungewöhnlich** ist, kommt der Art und Weise, wie man die Spieler an die Sache heranführt, eine große

Bedeutung zu. Auch in dieser Hinsicht wurde alles richtig gemacht. So lädt bereits das Cover mit einem Mini-Fall zum Mitmachen ein. Für den Einstieg und zum Einstimmen sorgen ein paar leichte Fälle, sodass man schnell mit der Aufgabe als Ermittler vertraut wird.



Hat man mal verstanden, wie es geht, kann man zur Erschwernis der Aufgabe die **Profi-Variante** probieren. Hierbei wird lediglich die Startkarte vorgelesen. Die Spieler versuchen dann, den Fall zu lösen, ohne die weiteren Fall-Karten zu benutzen. Das ist deutlich kniffliger, da man keinen Hinweis erhält, wo und was man suchen soll und so die Vorgehensweise selbst bestimmen muss. Dafür ist es für die Gruppe umso befriedigender, wenn man das Verbrechen aufklären kann. Zur Überprüfung der gefundenen Lösung muss man sie bloß am Ende mit den Fall-Karten vergleichen.

Wir haben aber so manchen Fall im kompletten **"Freestyle-Modus"** probiert, indem wir einfach ein x-beliebiges Opfer auf dem Spielplan ausgewählt haben und ver-

suchten, die Story dahinter zu ergründen bzw. zu rekonstruieren. Die Schachtel beinhaltet zwar insgesamt nur Umschläge für 16 Fälle, es gibt aber Promo-Karten und ein paar zusätzliche Fragen am Ende der Spielregel, außerdem finden sich im Internet weitere versteckte Rätsel auf der entsprechenden Website. Es dürften summa summarum über 20 Fälle auf dem Poster untergebracht sein.

Vom Spielprinzip her wäre "MicroMacro Crime City" eigentlich schon für weit jüngere Spieler geeignet, schließlich richten sich normale

Wimmelbilder sogar schon an Kinder im Vorschulalter. Dem widerspricht allerdings das heikle Thema. Auch wenn alles durch die Strichmännchen-Zeichnungen recht harmlos wirkt, handelt es sich doch um Gewalt und viele nicht jugendfreie **"Erwachsenen"-Themen**. Die meisten 10-jährigen können mit dieser Art Kriminalgeschichten durchaus umgehen, trotzdem wurden die Fälle mit 3 verschiedenen Symbolen gekennzeichnet, damit die Eltern eine ungefähre Einschätzung erhalten, ob ein Fall schon für den oder die Sprösslinge geeignet ist oder nicht.

Ein weiterer Aspekt des Spiels hat ebenfalls mit dem Alter zu tun, aber im umgekehrten Sinne. Gerade ich als Senior habe teilweise Probleme, trotz Lesebrille wichtige Einzelheiten zu erkennen.

Fortsetzung von „MicroMacro Crime City“

Dem Spiel liegt zwar eine Lupe bei, und ich habe eine weitere aus meinem Bestand beigelegt, damit mehr als 1 Person das Geschehen etwas näher betrachten kann, bei schlechter Beleuchtung hilft allerdings auch dies nicht wirklich. Wir spielen "MicroMacro" deshalb am liebsten im Freien, denn bei Tageslicht ist alles einwandfrei zu erkennen.

Alles in allem war es für mich keine Überraschung, dass sich heuer "MicroMacro Crime City" mit dem roten lorbeerbekränzten Pöppel für das "Spiel des Jahres" schmücken darf. Eine absolut verdiente Auszeichnung, die uns Spieler Hoffnung verleiht, dass es - nach uralter Gepflogenheit - schon bald eine Erweiterung geben wird. Ich jedenfalls warte schon sehnsüchtig drauf...

Game News -
Wertung

Fraily



Alle anderen werden sich schwer tun, selbst wenn MARACAIBO (ex aequo 4.) und DIE CREW - MISSION TIEFSEE (3.) immerhin fleißig Punkte sammeln. Aber ansonsten hat sich kein Spiel hervorgetan. Im Gegenteil, die prämierten Favoriten, wie PALEO oder „DIE VERLORENEN RUINEN VON ARNAK“ kommen nicht in die Gänge, MICRO MACRO: CRIME CITY ist gar ganz herausgefallen! Es wird jedenfalls spannend...

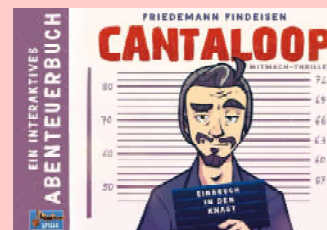
Wertung:

1. Letter Jam	6/+11/-1/16/ =
HILO	4/+13/-1/16/+
3. Die Crew - Mission Tiefsee	2/+13/-0/15/ +
4. Teotihuacan	3/+ 6/-0/ 9/ -
Maracaibo	1/+ 8/-0/ 9/ +
6. Dune Imperium	2/+ 5/-0/ 7/ =
7. Die Ruinen von Arnak	1/+ 2/-0/ 3/ =
Noch mal!	0/+ 4/-1/ 3/ +
Paleo	*2/+ 1/-0/ 3/ +
10. Hallertau	1/+ 1/-0/ 2/ -
My Gold Mine	*1/+ 1/-0/ 2/ +
12. MicroMacro Crime City	0/+ 1/-1/ 0/ -

Vorschläge: Kingsbridge (1 x), The Loop (1 x), Insel der Katzen (1 x)

Game News - Spielekritik

Hmmm. Knast würde ja grundsätzlich zum Thema „Verbrechen“ passen. Ein Ausbruch aus selbigem sicherlich auch. Aber ein Einbruch in den Knast? Ich bin verwirrt...



Titel: Cantaloop
Art des Spiels: Analoges "Point & Click"-Adventure von Friedemann Findeisen
Verlag: Lookout Spiele
Jahrgang: 2021
Anzahl: 1 (bis 2) Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 360 Minuten
Preis: Euro 24,99

mehr Spaß macht, Brettspiele mit mehreren Leuten zu spielen. Und all jene PC-Spiele, die mich damals einsam an den Bildschirm fesselten, dann ihrerseits in den Regalen vereinsamen.

Jetzt ist eine Spielneueit erschienen, welche die Tradition der alten "Point & Click"-Abenteuer mit einem analogen Brettspiel vereint. Und schon stellt sich mir die bange Frage: Besteht die Gefahr, dass ich wieder rückfällig werde?

Spielbeschreibung

Einleitung

Ich muss mich jetzt mal outen. Doch, doch, es muss einfach sein.

Also: Ich habe früher Computerspiele gespielt!

Ha, jetzt ist's raus. Ich fühle mich gleich erleichtert.

Okay, nicht wirklich viel. Und keine Ego-Shooter, keine "Jump & Run", und bloß ein bisschen "Civil" und "SimCity". Dafür aber mit Begeisterung sogenannte "Graphic Adventures", wie "Leisure Suit Larry" und "Monkey Island". Dieser ganz spezielle Humor, mit viel Selbstironie, das hat mir wirklich Spaß gemacht. Bis ich später entdeckte, dass es noch viel

Aber noch eine Frage drängt sich auf: **Wie kann das eigentlich funktionieren?** Wie kann man den Reiz eines digitalen Computerspiel in ein analoges Spiel transferieren? Wie kann man das Aufsuchen von Orten, das Stöbern nach Gegenständen, die Verwendung von Objekten und auch Dialoge ohne Bildschirm und Maus simulieren?

Der Bildschirm wird hier durch ein dickes Abenteuer-Ringbuch dargestellt. Die meisten Doppelseiten zeigen einen bestimmten Schauplatz, allerdings sind anfangs nur wenige erreichbar, sie müssen



im Laufe des Spiels erst freigeschaltet werden. So muss man etwa zum Betreten des Nachtclubs erst irgendwie am Türsteher vorbeikommen.

Viele Objekte, Personen oder Bereiche von Schauplatzen sind mit **Buchstaben und Zahlen** versehen. Diese können mit Karten in unserem Besitz - **Objekte**, welche der Spieler mit sich trägt - kombiniert werden. Zu Beginn sind dies lediglich eine Lupe und ein Mobiltelefon, aber durch das Aufsammeln von Gegenständen werden es mit der Zeit recht viele.

Diese Art der Interaktion - das Anschauen von Gegenständen, das Ansprechen von Personen, das Ausprobieren von Werkzeugen, etc. - ergibt einen **Code**. Diese bestimmte Buchstaben-Zahlen-Kombination kann - entweder am Schauplatz selbst oder einem separaten Bogen (Inventory) - nachgeschlagen werden. Mit einer Rotfolie offenbart sich der darunter verborgene Text. Darin erfährt man, was



Fortsetzung von „Cantaloop“

passiert, erhält Informationen, Hinweise oder neue Gegenstände.

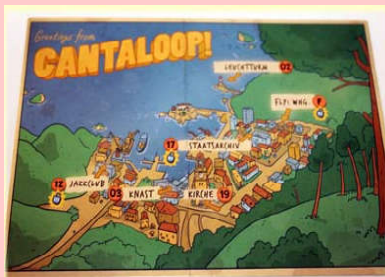
Wie wird aber in einem analogen Spiel das Problem gelöst, dass Orte, Personen und Gegenstände ja nicht ewig gleich bleiben, sondern sich verändern, je nachdem was geschieht? Eine verschlossene Tür verhält sich ja ganz anders, abhängig davon ob man dafür einen Schlüssel hat oder nicht. Bei "Cantaloop" wird dies mit einem **Spieibogen zum Abhaken** gehand-

habt. Viele Texte weisen den Spieler an, bestimmte Felder dieses Bogens anzukreuzen, wodurch der Fortschritt im Spiel festgehalten wird. Einige Texte verwenden dann mehrere Passagen. Je nachdem welche Felder man bereits abhaken konnte, was man also bereits alles erreicht hat, kommt dann ein anderes Ergebnis heraus.

Im Grunde genommen läuft es darauf hinaus, **Rätsel zu knacken**, Lösungen zu Problemen zu finden, um schließlich das Endziel zu erreichen. Ich werde - wegen Spoiler-Alarms - hier aber nichts weiter verraten. Nur so viel, dass der Spieler unter anderen versuchen muss, irgendwie ins Gefängnis zu kommen und dort auch noch etwas zu erledigen hat. Aber dies verrät ja bereits der Untertitel des Spiels ("Einbruch in den Knast").

Fazit

Die beschriebene **technische Lösung** mit Buchstaben-Zahlen-Codes und einer Rotfolie ist natürlich wesentlich aufwändiger als ein simpler Doppelklick mit der Maus. Hat man sich aber mal an das Prozedere gewöhnt, läuft alles relativ rasch ab. Allerdings be-



steht die Gefahr, dass man vorweg schaut, ob es eine passende Kombination geben kann. Dieses Problem des (unbeabsichtigten?) Schummelns kennt man auch aus anderen Spielen, wie etwa bei "Unlock!", wo man auf gut Glück blaue und rote Karten miteinander kombinieren kann, was so nicht im Sinne des Autors ist.

Der Spielbogen zum Abhaken ist an und für sich eine Super-Idee, um das Problem des Speicherns der Fortschritte zu bewerkstelligen. Dies verlangt jedoch ein **Mindestmaß an Konzentration**. Ein falsches Kreuzerl - wie es leider bei uns passiert ist - kann für Durcheinander sorgen. Glücklicherweise konnten wir doch noch alles irgendwie richtig stellen, und das Spiel ordnungsgemäß fortsetzen.

Der **Schwierigkeitsgrad der Rätsel** ist nicht ganz einfach, und man muss schon einiges ausprobieren oder versuchen, logisch zu kombinieren. Erschwert wird das Ganze, dass man ins Gefängnis selbst aber schon gar nichts (außer der normalen Lupe) mitnehmen darf und man sich überlegen muss, wie man wichtige Utensilien hineinschmuggelt. Ein kleiner Tipp: Man sollte sich wirklich alles genau anschauen, praktisch handeln und ständig daran denken, dass sich Beharrlichkeit oft lohnt.

Die **Spieldauer** ist natürlich stark davon abhängig, wie schnell man die Rätsel knackt. Sie lag bei uns zwischen fünfeinhalb und sechs Stunden, und da waren wir im Vergleich zu anderen eher im unteren Bereich. Man sollte sich also mindestens 2 Abende Zeit dafür nehmen. Ein einziges Rätsel konnten wir nicht ganz von selbst lösen und brauchten einen kleinen Hinweis. Dies zeigte uns, dass das Hilfesystem recht gut funktioniert, auf jeden Fall besser als beim PC, wo ich im vor 30 Jahren noch nicht recht leistungsfähigen Internet nach Lösungen suchen musste.

Neue Karten, die man im Laufe des Spiels erhält, zeigen meist neue Objekte, kombinierte Gegenstände und Veränderungen an Schauplätzen. Daneben gibt es aber auch sogenannte **"Auszeichnungen"**, die man bekommt, wenn man - ich zitiere - "etwas unfassbar Schlaues/Dummes gemacht

Fortsetzung von „Cantaloop“

hat". Diese Karten haben keinerlei Einfluss auf das weitere Spiel, sind aber auf jeden Fall immer einen Lacher wert!



Dies ist die passende Überleitung zum für mich größten Atout des Spiels: Dem **sagenhaften Humor**! "Cantaloop" setzt dort fort, wo die absoluten Highlights der Graphic Adventures aufhörten, mit viel Witz, jeder Menge Ironie, einer gehörigen Portion Satire und nicht zu vergessen auch ausreichend Selbstverarschung. Immer wieder tauchen aberwitzige Ideen auf, die sich auch über das Genre lustig machen und Bezug auf Bekanntes nehmen. Da verkraftet man auch gerne, dass die Dialoge teils sehr klischeehaft sind, im Gegenteil, sogar dies trägt stark zur Atmosphäre bei.

Und gerade, weil es so lustig ist, empfehle ich "Cantaloop" **unbedingt zu zweit** zu spielen. Für die Computerspiele bin ich anno dazumal stundenlang alleine vor dem Bildschirm gesessen. Die einzige Interaktion mit anderen bestand damals darin, seinen Fortschritt mit Gleichgesinnten zu vergleichen und nachzufragen, wie diese bestimmte Situationen gemeistert haben. Hier hingegen empfand ich es als Bereicherung und

als allergrößtes Vergnügen, gemeinsam Lösungen zu suchen. Die Dialoge haben wir abwechselnd vorgelesen, was doppelten Spaß macht und für eine tiefere **Immersion** sorgt.

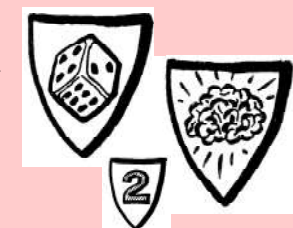
Das Beste allerdings zum Schluss: Es ist noch nicht vorbei! "Cantaloop - Einbruch in den Knast" ist lediglich der **erste Teil einer zusammenhängenden Geschichte**. Wir warten schon sehnsüchtig auf den zweiten Teil, um zu erfahren, wie es wohl weitergeht. Wenn dieser uns dann genauso viel Vergnügen bereitet, freue ich mich schon wieder auf fünf bis sechs Stunden allerbeste Unterhaltung!

Um auf die eingangs gestellte Frage zurückzukommen: Ja, auch dieses interaktive Abenteuerspiel kann süchtig machen! Aber glücklicherweise (?) wird uns dies vom Verlag nur wohl dosiert geboten. Wäre ja schlimm, wenn

plötzlich der Markt von solchen Spielen überschwemmt würde...

Wacky

Game News - Wertung



Zielgruppen-Wegweiser

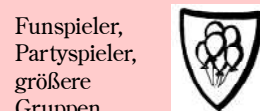
Folgende Symbole geben an, für welche Zielgruppe ein Spiel **bestens** (großes Symbol) oder **gut** (kleines Symbol) geeignet ist:



Familien, Gelegenheitsspieler, Glücksritter, Anfänger



Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker



Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Zwei Personen, Partner, Paare



Kinder, jüngere Spieler

Game News - Spielekritik

Wenn's um Verbrechen geht, kommt man um eine Organisation nicht umhin: Die Mafia, das Verbrecher-Syndikat schlechthin. Weshalb folgendes Spiel nicht so unpassend ist...



Titel: Family Inc.
Art des Spiels: Push Your Luck-Game
Spielauteur: Reiner Knizia
Verlag: Platnik Spiele
Jahrgang: 2021
Spielerzahl: 2 bis 7 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten
Preis: ca. Euro 18,-

Einleitung

So, schnell noch den richtigen Soundtrack einlegen. EAV, passt einfach *benissimo*. "In ana Pizzeria in Palermo-City, Kaut ein dubioser Mafioso traurig seine Calamari Fritti..."

Wir sind aber nicht bloß zum *mangiare* im Ristorante. Die ergaunerte Ware aus den diversen Geschäften der *familia* (Schutzgeld, Prostitution, Rauschgift, u. ä.) wird hier nach alter Familientradition unter den Nadelstreif-Signori

aufgeteilt. Na, das werden wieder "heiße Nächte in Palermo", hoffentlich fangt der klane Sizilianer am Ende nicht an zu waana...

Spielbeschreibung

Und so funktioniert die Verteilung: Die gesamte Beute kommt auf den Tisch. Sind wir an der Reihe, decken wir einen der **verdeckt ausliegenden Chips** - diese tragen Werte von 1 bis 10 - aus und legen ihn offen vor uns aus. Dies können wir so lange wiederholen, wie wir möchten. Grundsätzlich wäre es ja nicht schlecht, wenn wir auf diese Weise viele Chips bekämen, schließlich können uns diese auf der Punkteleiste voranbringen.

Decken wir allerdings blöderweise einen Wert auf, den wir bereits vor uns liegen haben, ist unser **Zug sofort beendet** und wir verlieren alle gesammelten Chips. Haben wir hingegen rechtzeitig aufgehört, dürfen wir die Chips - zumindest vorläufig - behalten. Zusätzlich erhalten wir alle **Chips von unseren Mitspielern**, welche dieselben Werte aufweisen.

Jetzt müssen wir nur mehr eine Runde überstehen, dann dürfen wir alle Chips, die

noch vor uns liegen und nicht von den anderen geklaut wurden, in **Siegpunkte** umwandeln. Die Chips kommen daraufhin aus dem Spiel. Erreichen wir auf diese Weise zuerst **100 Punkte**, haben wir augenblicklich gewonnen!

Fazit

Glücksspiel und Mafia - das gehört anscheinend immer zusammen. Auch in Siziliens Hauptstadt wird offensichtlich gerne gezockt. Selbst bei der Verteilung der Beute vertrauen die ehrenwerten Herren in ihren Nadelstreifanzügen dem Zufall. Den hier vorherrschenden Spielmechanismus nennen wir biederer Brettspieler nach einem Sid Sackson Klassiker das **"Can't Stop!"-Prinzip**. Dies funktioniert am besten, wenn dem immer höher werdenden Risiko durch Weiterspielen eine entsprechende Belohnung gegenübersteht.

Das Risiko lässt sich mit **Wahrscheinlichkeiten** ein wenig kalkulieren. Mit jedem gezogenen Chip sinkt die Chance, einen noch nicht aufgedeckten Wert zu erwischen. Dabei gibt es eine kleine Unregelmäßigkeit, da es von den niedrigeren Werten von 1 bis 5 prinzipiell mehr Chips gibt



Fortsetzung von „Family Inc.“

(anfangs je 16 x), während die höheren Werte etwas seltener vorkommen (zu Beginn je 11 x). Ein Fakt, den man natürlich ebenso in seine Überlegungen einbeziehen kann bzw. sollte, wie bereits in vorherigen Runden aufgedeckte Chips.



Die **Belohnung kann hingegen recht stark schwanken**. Wenn man etwa nur niedrige Werte aufdeckt und bei den Mitspielern partout nichts zu klauen gibt, ist ein Verlust leichter zu verschmerzen und die Risikobereitschaft steigt. Konnte man aber bereits hohe Werte sammeln und/oder den Mitspielern viele Chips abhutschen, wird man eher auf "Nummer sicher" gehen. Spannend wird's dann, wenn Mitspieler eine Menge Chips vor sich liegen haben, und der richtige Chip eine hohe Beute verspricht. Besonders zum Schluss hin wird man zum Teil mehr Risiko eingehen müssen, um den drohenden Spielsieg eines anderen noch zu verhindern.

Eine willkommene - und wie ich finde auch gelungene -

Abweichung dieses simplen Schemas findet sich durch die **Diamanten**. Wer das Pech hat, dass der dritte oder gar schon der zweite aufgedeckte Chip einen bereits gezogenen Wert aufweist, erhält als Ausgleich einen Diamanten. Sobald man drei Diamanten besitzt, tauscht man diese gegen 50 Siegpunkte ein. Nicht selten sorgt solch "Glück im Unglück" für die entscheidenden Punkte, um überraschend zu gewinnen.

Naturgemäß ist "Family Inc." also sogenanntes "Push Your Luck"-Game **stark glückslastig**.

Dies geht aber aufgrund der **kurzen Spieldauer** (ca. 15 Minuten) absolut in Ordnung. Ja, es erlaubt sogar die eine oder andere Revanche-Partie, welche auch gerne im Anschluss gespielt wird.

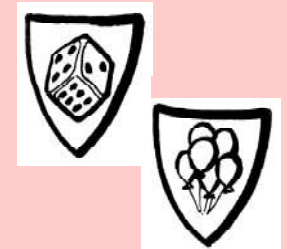
Das **Spielmaterial** ist allerdings verbesserungsfähig. Passender und praktischer als die vorhandenen Chips aus Karton wären meiner Meinung nach Plastik-Chips, ähnlich den Jetons im Spielkasino, gewesen. So kann auch kein Fehler beim Ausstanzen passieren, wodurch bei uns ein Chip unabsehlich gezinkt wurde. Aufpassen muss man auch auf die Spielunterlage, denn bei weißen Tischtüchern kann eine leich-

te Lichtreflexion die ungefähre Farbe des darüber liegenden Chips verraten, was zum Schummeln einlädt.

Dies sind aber nur Kleinigkeiten, die nicht sonderlich stören und bei dem recht günstigen Kaufpreis akzeptabel sind. Insgesamt hat Reiner Knizia ein **aufregendes, flottes Zockerspiel** für die ganze *familia* abgeliefert. Da braucht wirklich niemand "waana"...

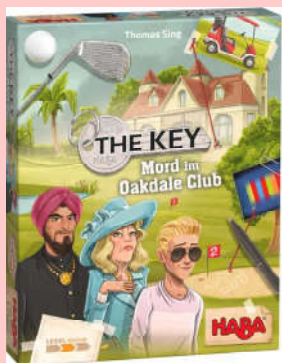
Family

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Beim nächsten Spiel geht's nicht um irgend-
ein Verbrechen, sondern gleich um Morde, und
das sogar in dreifacher Ausführung!



Titel: The Key - Mord
in Oaksdale
Art: Deduktionsspiel
Spieleautor: Thomas Sing
Verlag: HABA Spiele
Jahrgang: 2020
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: ca. Euro 19,-

Einleitung

"Jetzt ist schon wieder was passiert." So würde es mein Landsmann Wolf Haas - Autor der bekannten Brenner-Krimis - ausdrücken. "Stell dir vor!" - würde er fortsetzen - "Gleich drei Morde! Aber nicht dass du glaubst, irgendwo in der Gosse oder im Rotlichtmilieu. Dort würde man das ja erwarten, Stichwort niedere Motive. Aber im Golfclub, mein lieber Schwan! Das hätte sich der beste Detektiv nicht ausmalen können, dass da gleich drei Leute ins kurzgeschnittene Gras beißen."



Spielbeschreibung

"Aber du sollst dir das ja nicht ausmalen, sondern auflösen. Jetzt pass auf: Da hat es drei Mordopfer gegeben. Alle drei zu unterschiedlichen Tatzeiten, an unterschiedlichen Tatorten, mit unterschiedlichen Tatwaffen. Und ob du's glaubst oder nicht, sie sind auch mit drei unterschiedlichen Fahrzeugen geflohen, so Golfcarts, wie man sie nennt. Es sind auch schon drei Verdächtige festgenommen worden. Aber was sag ich, nicht Verdächtige, sondern Täter, denn die waren es mit Sicherheit! Nur wer wann wo wen und womit umgebracht hat, siehst du, genau das musst du jetzt rausfinden."

Weil Detektiv-Ehre. Da sind noch andere Mitglieder im Ermittlerteam, aber willst du wirklich, dass die sich als cleverer herausstellen als du? Glaub mir, dafür ist es besser, wenn du alleine **Ermittlungen** anstellst, also für dich selbst ein paar Zeugen befragst und eigenmächtig Hinweise sammelst. Zeugenaussagen und Laborkarten findest du wild gemischt mit der Rückseite nach oben in der Tischmitte. Du kannst ruhig darin etwas wühlen, bis du eine für dich passende Karte findest. Passend heißt mit dem richtigen Farbcode und einem Kategorie-Icon, von dem du dir die meisten Hinweise erwartest.

Und dann geht's ans **Auswerten** der empfangenen Informationen. Hör zu: Die Erkenntnisse aus deinen persönlichen Ermittlungen dokumentierst du mit einem Stift in deinem Aktenkoffer. Du weißt schon: Ausschlussverfahren, logisches Kombinieren, Deduktion, und das ganze Zeugs. Natürlich kann es dir dabei passieren, dass du Infos erhältst, die du schon hast oder erst später auswerten kannst. Pech halt, aber so ist eben das (Ermittler-)Leben.

Und irgendwann, früher oder später: Bingo! Du hast den **Fall gelöst**, oder besser gesagt: alle drei Fälle. Du konntest genau eruieren, wie Tatzeiten, Tatorte, Tatwaffen und Fluchtfahrzeuge den einzelnen Verdächtigen zuzuordnen sind. Dadurch erhältst du einen viertstelligen Zahlencode, den du mit dem Schlüssel ("key") kontrollierst. Aber selbst wenn sich deine Lösung als richtig herausstellt, gibt's noch kein Schulterklopfen, keine Gratulationen. Weil immer noch möglich, dass ein anderer **weniger Hinweise** zur Lösung des Falles benötigt und dir so den Sieg noch vor der Nase wegschnappt."

Fazit

Gleich vorweg meine Entschuldigung an den Schriftsteller Wolf Haas, dass ich lite

Fortsetzung von „The Key“

rarische Banause seinen so eigenwilligen und persönlichen Stil eher schlecht als recht rübergebracht habe. Daher wechsele ich für das Fazit zu der mir gewohnten Schreibform.

Es fällt nicht leicht, "The Key" zu beurteilen. Zuerst einmal ein großes Kompliment für die Arbeit, die Thomas Sing - immerhin mit "Die Crew" Gewinner des "Kenner-spiel des Jahres 2020" sowie des "Deutschen SpielePreises" - in sein neuestes Werk gesteckt hat. Es ist ihm gelungen, **neun verschiedene "Fälle"** (besser gesagt: neun unterschiedliche Konstellationen für die 3 Morde) in ein Spiel zu stecken und alle zugehörigen Informationen auf die insgesamt 190 Karten zu bringen. Mit einem Farbcode werden die Hinweise auf den Karten den unterschiedlichen Fällen zugeordnet. Dies verlangt richtig viel Vorarbeit, damit schlussendlich alles perfekt zusammenpasst und keine Fehler auftauchen.

Auch die Hardware - das **Spielmaterial** - ist großartig geraten. Zusammensteckbare Sichtschirme, auf denen die Informationen eingetragen werden können, dazugehörige abwischbare Stifte, Akten, Schlüssel aus Holz und natürlich Ermittlungskarten, welche "The Key" mit ihrer schier Menge von insgesamt 190 Stück erst spielbar machen.

Einzig und allein das **Lösungstableau** finde ich suboptimal, denn es bietet gerade mal 38 mögliche Lösungen, davon bloß eine richtige pro Farbe. Damit besteht die Gefahr, dass die vorhandenen Kombinationen bei der Lösung



helfen könnten (und dabei rede ich noch gar nicht von bewusstem Schummeln oder absichtlichen Auswendiglernen), weshalb wir das Tableau bis zur finalen Auflösung in der Schachtel versteckt halten. Besser wäre sicher eine eigene Lösungs-App für Handys gewesen, aber die entspricht wahrscheinlich nicht den (analogen) Vorstellungen des Verlags.

Bei aller Wertschätzung und Anerkennung der vollbrachten Leistung gilt es für mich dennoch, das Spiel als solches zu bewerten. Und hierbei ist festzustellen, dass es sich bei "The Key" um ein **Deduktionsspiel der eher lockeren, unkomplizierten Sorte** handelt. So werden für die **Labor-Karten** teils recht simple Mittel verwendet, um den Spielern Hinweise zu liefern: Für eine DNA-Probe ein Vergleich von Farbstreifen, für die Feststellung von Tatzeiten nur teilweise (durch Ver-

schmutzung) sichtbare Ziffernblätter, für die Ermittlung des Fluchtfahrzeugs einfache Zahlenrätsel, sowie ein Lageplan des Golfclubs, bei dem die Entfernungen (in Minuten) zwischen den einzelnen Tatorten und relevanten Stellen angegeben sind.

Daneben müssen bei **Zeugenaussagen** noch Details wie das äußere Erscheinungsbild (Haarfarbe, Kopfbedeckung, etc.), Alter, Größe und Geschlecht der Verdächtigen berücksichtigt werden. Besonders wichtig ist es, dass alle Informationen richtig im Aktenkoffer (Sichtschirm) eingetragen und vor allem logisch schlüssig ausgewertet und kombiniert werden. Die **Kartenrückseiten** geben bereits gewisse Informationen über die Art des entsprechenden Hinweises preis, was sich für eine rasche Lösung der Fälle als recht hilfreich erweist.

Insgesamt stellt dies für Kenner und Experten keine wirkliche Herausforderung dar, für die beabsichtigte Zielgruppe, sprich **für Familien ist der gewählte Schwierigkeitsgrad aber genau richtig**. Die Spieler werden hier gefordert, aber auf keinen Fall unnötig überfordert. Nur für Achtjährige ist das richtige Auswerten der Hinweise meiner Meinung nach noch zu schwierig.

Für die gedachte Zielgruppe passt meiner Meinung nach ebenfalls, was Vielspielern sauer aufstößt: Der **relativ hohe Glücksanteil**.

Fortsetzung von „The Key“

Trotz der Informationen auf den Rückseiten kann es passieren, dass man Hinweise erhält, die einem entweder bereits bekannt sind, oder einem noch nicht weiterhelfen. Letzteres ist nicht so schlimm, Ersteres hingegen kostet wertvolle Punkte, wodurch man ohne eigenes Verschulden ins Hintertreffen gerät. Geschieht dies häufiger, hat man keine Chance mehr auf ein gutes Ergebnis, geschweige denn den Sieg.

Übrigens "kosten" Zeugenaussagen 2 Punkte, während die Laborkarten die wesentlich nützlicheren Hinweise liefern und dadurch gleich 4 Punkte wert sind. Für den Sieg benötigt man meist ein Resultat unter 30 Punkten. Auf

diese Weise kann man "The Key" fast genauso gut auch **solo spielen** und versuchen, seinen "Highscore" (oder treffender: "Lowscore") zu verbessern.

Für die passende Spielerschicht ist "The Key" aber auf jeden Fall ein gutes, schönes Spiel, das für knapp **eine halbe Stunde ausgezeichnete Unterhaltung** bietet. Es gibt neben dem mir vorliegenden "Mord im Oakdale Club" bereits zwei andere Fälle: "Raub in der Cliffrock Villa" und "Sabotage im Lucky Lama Land". Darüber habe ich zwar keine Informationen, ich nehme jedoch an, dass diese auf ähnliche Weise funktionieren werden.



Wally



GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sachen
Gesellschaftsspiel

Vormehrals 5 Jahren hat Daniel - nachdem er schon länger einen **Online-Spieleverband** mit Riesenauswahl unter www.dreamland-games.at betrieben hat, auch einen **richtigen Spielladen** 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.

Wally



Thriller
Deutschland 2020
Regie: Marco Teubner
Idee: Sebastian Fitzek
moses. Studios
Dauer: ca. 60 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 GameNews 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

Die Krimis von Sebastian Fitzek sind ja wahre Bestseller und verkaufen sich wie warme Semmeln. Da verwundert es nicht, dass immer wieder ein Buch vom Kultautor den Weg auf die Leinwand findet. moses Studio hat sich bereits der Verfilmung einiger seiner Werke gewidmet, nun eben auch für seinen Thriller „Passagier 23“. Die Story: Ein Passagier ist auf einem Kreuzfahrtschiff spurlos verschwunden. Einige tapfere Reisende machen sich auf dem Ober- und Mitteldeck auf die Suche nach dem Opfer, versuchen



nebenbei, weitere Opfer zu verhindern und jagen schließlich noch den psychopathischen Mörder, der sich im Unterdeck versteckt hält. Es entwickelt sich ein Wettlauf gegen die Zeit. Können sie rechtzeitig den Killer finden, bevor dieser allzu oft sein Unwesen treibt? Sehr atmosphärischer Thriller mit einer überwältigenden Ausstattung. Unbedingt in 3D ansehen!



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
* Spielebestellservice für die Mitglieder
* auch in **facebook** vertreten