PARTYLÖWEN IM TRAUNERHOF !!!

Knobelritter am 4. Oktober 2023 in Partystimmung ! (S.1)

372. Ausg. 31. Sep. '23
Auflage 100 Stück (!!!)
33. Jg., Abo 15 Euro

Deutscher Spiele Preis 2023

Auch beim Deutschen SpielePreis gibt man jetzt - obwohl der Ausgang der Wahl bereits entschieden ist - die Gewinner nur „zizerlweise" bekannt. Die 3 ersten Plätze machen sich folgende Spiele untereinander aus: **Dorfromantik - Das Brettspiel** (Pegasus), **Heat** (Days of Wonder) und **Planet Unknown** (Strohmann Games)

Liebe Gelegenheitsspieler,

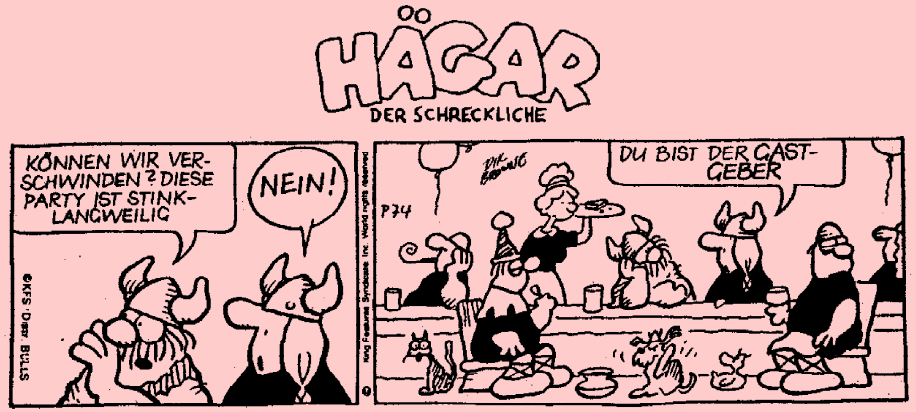
der Sommer neigt sich dem Ende zu, das Ferienhirn braucht noch ein wenig um wieder auf Touren zu kommen. Um es nicht gleich mit dem Entwickeln von Strategien zu überfordern, die sich über Stunden beweisen müssen, widmen wir den nächsten Spieleabend am 4. Oktober ab 18:00 Uhr in Frankie's Freizeitzentrum den Partyspielen.

Diese zeichnen sich oft durch einen sehr hohen Glücksanteil aus. Uns interessieren nun die Mechanismen mit deren Hilfe die Zufälligkeiten zustande kommen. Euer Gastgeber Franky hat weder Kosten noch Mühen gescheut, ein breites Spektrum an Zufallsgeneratoren in Spielen vorzustellen.

Dieses Spektrum reicht von Würfeln in „**Super Mega Lucky Box**" über Karten mischen in „**Challengers!**" und der kollektiven sowie eigenen Gedächtnisleistung in „**That's not a hat**" bis hin zum individuellen Musikgeschmack in „**Hitster**". Als Gegenbeispiel soll „**Project L**" dienen, bei dem der Glücksanteil vergleichsweise gering ist, weil das zweidimensionale Vorstellungsvermögen die vorgegeben Formen zu füllen spielbestimmend ist.

Ein erfolgreiches Hochfahren eures Urlaubshirns wünscht,

E uer Oliver



Ritter der Knobelrunde

Neues vom Trauner Spielekreis

Brettspiel-Netzwerk OÖ

Im Sommer 2023 wurde eine neue Initiative ins Leben gerufen „Brettspiel-Netzwerk OÖ". Ziel dieses „Brettspiel-Netzwerk OÖ" (kurz BNOÖ) ist das Brettspielen speziell im überregionalen Gebiet von OÖ zu fördern und besser zu strukturieren.

Bereits heuer noch wird dazu erstmals das OÖ Brettspielfest in Grieskirchen organisiert, welches von einer breiteren Basis von Spieletreffs getragen wird.

Stattfinden wird das „**OÖ Brettspielfest**" am 18. und 19. November 2023 im Vereinszentrum Manglburg in Grieskirchen (Manglburg 13, 4710 Grieskirchen). Weitere Details folgen demnächst.

Gemeinsame Veranstalter dieses Events sind die Spieletreffs: Brettspielfreunde Hausruck (Grieskirchen), Knobelritter (Traun), Spielen- ode Otelo Vöcklabruck, Die Würfelschänke (Ried im Innkreis) und Spiele-Stammtisch (Kirchberg-Thening bzw. Oftering). Dieses Event soll künftig jährlich an unterschiedlichen Standorten in OÖ durchgeführt werden.

Haltet euch daher den **18. + 19. November 2023** schon einmal frei! Wir freuen uns auf euer Kommen!

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games" unter **traunerhof@traunerhof.at** ist Sonntag, der 15. Okt. 2023 um 12:00 Uhr. Es ist neuerdings auch möglich, über die **Whats App-Gruppe** der Knobelritter abzustimmen! Wer nicht zum Spieleabend kommen kann, bitte diese Möglichkeiten nutzen!

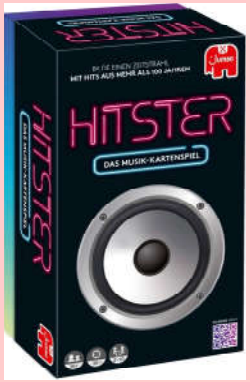
Zwischenstand

Hier der aktuelle Zwischenstand nach acht punkterelevanten Spieleabende:

1. Prinz Franky	148,5
2. König Jakob	113
3. Herzog Reinhold	112,5
4. Baron René	96
5. Baron Thomas L.	91
6. Baron Oliver	82,5
7. Ritter Luca	81
8. Königin Nicole	77
9. Knappe Ernest	65
10. Sir Udo	54,5
11. Prinzessin Ute	51
12. Sir Christoph	33
13. Lady Luise	23
14. Sir Johannes	18
Kammerzofe Andrea	18
16. Ritter Simon	16
17. Herzog Roland S.	15
Knappe Marcel	15

Game News - Spielekritik

Was braucht man unbedingt für eine Party? Richtig: Musik! Daher ist es nicht verkehrt, wenn sich ein Partyspiel dann auch um Musik dreht, wie in diesem Spiel hier:



Titel: **Hitster**
Art des Spiels: **Musik-Partyspiel**
Autoren: **Slaettaratindur AB & friends**
Verlag: **Jumbo Spiele**
Jahrgang: **2022**
Spielerzahl: **2 - 10 Spieler**
Alter: **ab 16 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 25,–**

Einleitung

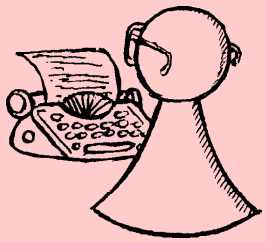
Ich sitze im Auto und aus dem Autoradio tönt es "Durch den Monsun". Von wem war das noch mal? So eine deutsche Boyband, mit 2 Zwillingsbrüdern, es liegt mir auf der Zunge. Das war vor ein paar Jahren, und zwar - Moment mal! - ja, genau, unser Maxi stand kurz vorm Gymnasium und unsere pubertierende Sarah stand auf diese Band (Tokio irgendwas?), also muss es so um 2007, 2008 gewesen sein.

Musik ist allgegenwärtig: Im Radio, im Fernsehen, im Büro, in der Kneipe, auf einer Party. Und so wie es mir während der Autofahrt gegangen ist, ergeht es wohl den meisten. Man hört etwas und fragt sich, aus welchem Jahr der Song wohl stammt. Aus diesem simplen Ansatz hat der niederländische Verlag "Jumbo" ein Musik-Partyspiel ersonnen: Wir lauschen Hits und versuchen, diese nach ihrem Erscheinungsjahr in unseren Zeitstrahl richtig einzuordnen.

Spielbeschreibung

"Hitster" - so lautet der Spieletitel - beinhaltet hauptsächlich **300 Karten**. Auf der Vorderseite befindet sich ein QR-Code, den man mit einer installierten "Hitster"-App einscannt, woraufhin ein Song abgespielt wird. Auf der Rückseite steht die Auflösung mit Songtitel, Interpret(en) und - am wichtigsten - der Jahreszahl der Veröffentlichung.

Wir ziehen vorab eine Karte, welche wir mit der sichtbaren Jahreszahl vor uns auslegen. Ansonsten finden sich nur mehr gute drei Dutzend **"Hitster"-Plättchen**, von denen wir zu Beginn 2 Stück erhalten, in der kompakten Schachtel. Dann heißt es: "Let the Music start!"



Wenn wir an der Reihe sind, ziehen wir die oberste Karte vom Stapel und scannen den QR-Code. Nachdem der Song erklingt, gilt es, die **Karte in unsere Kartenreihe richtig einzuordnen**, sodass ein Zeitstrahl entsteht, mit der ältesten Jahreszahl ganz links bis zur jüngsten Jahreszahl ganz rechts. Zusätzlich können wir versuchen, den Songtitel und den Interpreten zu erraten.

Nun haben die Mitspieler die Möglichkeit, eines ihrer **"Hitster"-Plättchen einzusetzen**. Wer nämlich der Meinung ist, wir hätten die Karte falsch einsortiert, ruft laut "Hitster" und platziert das Plättchen an die von ihm als richtig empfundene Stelle. Erst dann decken wir die Karte auf. Liegen wir richtig, bleibt die Karte liegen und wir konnten unseren Zeitstrahl verlängern. Liegen wir falsch, erhält die Karte jener Mitspieler, welcher richtig geraten hat. Ansonsten wird die Karte einfach abgelegt. Anschließend kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

Gelingt es uns, vor allen anderen Spielern einen korrekten **Zeitstrahl aus 10 Karten** herzustellen, haben wir die Partie gewonnen.

Fortsetzung von „Hitster“

Fazit

Gleich mal vorweg: Nachdem sich in der Spieleschachtel kein Plattenspieler, kein CD-Gerät, weder Kassettenrecorder noch MP3-Player befindet, muss es eine andere Möglichkeit geben, die Songs abzuspielen. Zuerst muss die **"Hitster"-App** installiert werden. Diese verwendet dann die bekannte Musik-App **"Spotify"**, um die Lieder per QR-Code abzurufen.

Dabei gibt es zwei Versionen. Bei der **kostenlosen Spotity-Version** erscheinen sofort der Songtitel sowie Interpret(en) auf dem Display, weshalb diese Version nur mit Abstrichen spielbar ist: Entweder übernimmt ein Spieler die Rolle des DJ's, also einer Art Game Master, der die Partie leitet, selbst aber nicht mitmachen kann, oder der jeweils rechte Nachbar des aktiven Spielers bedient den QR-Scanner und beteiligt sich währenddessen nicht am Raten.

Wesentlich besser funktioniert es natürlich mit dem kostenpflichtigen "**Spotify-Premium**", bei dem die relevanten Informationen gar nicht am Display auftauchen, sodass stets alle Anwesenden mitspielen und mitraten können. Inwiefern jemand bereit ist, dafür Geld auszugeben, diese Entscheidung liegt ganz am Spieler selbst. In den meisten Fällen jedoch hat ohnehin jemand aus der Runde die Premium-Version bereits installiert.

Spielerisch weist "Hitster" gewisse **Ähnlichkeiten zu "Anno Domini"** auf, denn wie bei diesem Kartenspiel muss nun auch hier ein korrekter Zeitstrahl gebildet werden. Während es bei "Anno Domini" darum geht, seine Karten so schnell wie möglich loszuwerden, will man hier ganz im Gegenteil so schnell wie möglich 10 Karten in seinem persönlichen Zeitstrahl vorweisen können.

Voraussetzung für ein Gelingen ist es, die gefragte Karte **im eigenen Zug richtig einzuordnen**. Wenn man dies nicht schafft, geht bestenfalls die Karte einfach verloren. Im schlimmsten Fall setzt ein Mitspieler eines seiner "Hitster"-Plättchen ein und nimmt einem - sofern er recht hat - sogar die Karte weg und nähert sich seinerseits auf diese Weise der Siegbedingung.

Den **"Hitster"-Plättchen** kommt deshalb im Spiel eine große Bedeutung zu. Es gibt nämlich noch zwei andere, ebenfalls recht praktische Verwendungszwecke dafür: Kennt man ein Musikstück nicht oder kann es nicht sinnvoll einschätzen, kann man gegen Abgabe eines Plättchens einen neuen Song raten. Und gegen Abgabe von 3 "Hitster"-Plättchen erhält man sogar die oberste Karte vom Stapel, ohne überhaupt raten zu müssen. Ein neues "Hitster"-Plättchen erhält man übrigens jedes Mal dann, wenn man als aktiver Spieler Songtitel und Interpret(en) des gefragten Songs nennen kann, unabhängig, ob man es auch richtig einordnet.

Die Mischung aus Musik und Quizspiel ist eine **reizvolle Aufgabe**, der sich fast niemand entziehen kann. Das liegt auch an der bemerkenswert **großen Bandbreite von Hits aus über 100 Jahren**. Der älteste Song bei einer unserer Partien stammte immerhin aus dem Jahre 1908, der jüngste aus dem Jahre 2021. Da ist dann wirklich für jeden was dabei. Und auch wenn man einen Song mal nicht kennt, kann man ihn vielleicht dennoch aufgrund des Arrangements einer bestimmten Epoche zuordnen (Rock'n'Roll, Disco, Neue Deutsche Welle, Punk, etc.).

Durch die Musik, die ja - siehe Einleitung - allgegenwärtig ist, berührt das Ganze auch

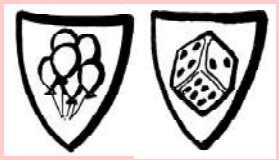
Fortsetzung von „Hitster“

die emotionelle Ebene. Manche Lieder wecken Erinnerungen, manchmal kommt **richtige Gute-Laune-Stimmung** auf. Es ist auch leichter, Jahreszahlen zu erraten, wenn man dann einige Songs mit Ereignissen der Schulzeit, mit Urlaubserinnerungen und mit persönlichen Erlebnissen in Verbindung setzen kann. Die Altersangabe "ab 16 Jahren" erscheint mir passend, denn jüngeren Mitspielern fehlen diese Erfahrungen, weshalb sie meist größere Schwierigkeiten mit Oldies haben.

"Hitster" ist in ausnahmslos allen Runden bisher sehr gut angekommen, meist wurden dann sogar gleich mehrere Partien hintereinander gespielt. In unseren allerersten Partien haben wir zwar nach etwas anderen Regeln gespielt, was aber daran lag, dass die **Spielanleitung nicht in schriftlicher Form** vorliegt, sondern nur über die Website abrufbar ist und wir da einfach nicht genau genug nachgelesen haben. Nichtsdestotrotz sorgt das Spiel für **ausgezeichnete Unterhaltung** und macht enormen Spaß. Da beteiligen sich dann auch gerne Leute, die mit Spielen ansonsten nichts am Hut haben.

Bleibt nur mehr eine Frage offen: Wir sind mit allen Karten schon mehrmals durch. **Wann gibt es endlich eine Erweiterung**?

Game News - Wertung



HALL OF GAME

Sooo ein langweilige Wertung hatten wir noch nie. Bei den ersten fünf Plätzen kam es zu keiner einzigen Positionsänderung, inklusive des geteilten 2. Platzes von WOODCRAFT und FAMILY INC., gleich hinter dem nach wie vor Führenden DISTILLED. An vierter Stelle noch immer DUNE IMPERIUM, dahinter wie gewohnt CASCADIA. Etwas mehr Phantasie, meine lieben Knobelritter, sonst muss ich ja nur mehr die Wertung vom letzten Mal kopieren! Unter diesen „Top Five“ werden sich höchstwahrscheinlich auch die nächsten Aufsteiger in unsere „Hall of games“ befinden, es sei denn, DISCORDIA schafft es, wieder ein paar Fans zu mobilisieren, denn eigentlich fehlen diesem Spiel auch „nur“ mehr 9 Punkte.

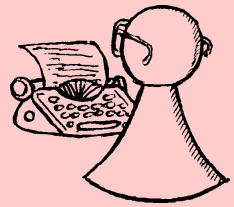
Dahinter kam es dann aber doch zu kleineren Positionsverschiebungen. NEXT STATION LONDIN und TIPPERARY konnten sich - noch - in der Wertung halten, während PLANET UNKNOWN ausschied. Die Vorschläge: AUSVERKAUFT! und SEA SALT & PAPER.

Die Wertung:

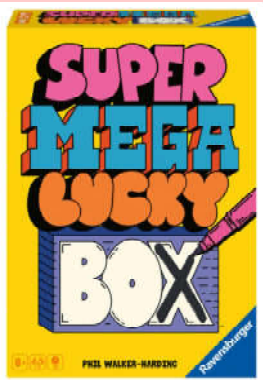
1.	**Distilled**	6/+	9/-0/15/=
2.	**Woodcraft**	4/+	10/-0/14/=
	Family Inc.	4/+	10/-0/14/=
4.	**Dune Imperium**	4/+	9/-0/13/=
5.	**Cascadia**	4/+	6/-0/10/=
6.	**Fyfe**	2/+	9/-2/ 9/ +
7.	**Erde**	3/+	5/-0/ 8/ -
	Next Station London	*3/+	5/-0/ 8/ +
9.	**Discordia**	2/+	5/-0/ 7/ -
	Die wandelnden Türme	2/+	5/-0/ 7/ +
11.	**Everdell**	1/+	3/-0/ 4/ -
	Tipperary	*1/+	3/-0/ 4/ +
13.	**Planet Unknown**	1/+	2/-0/ 2/ –

Vorschläge: **Ausverkauft! (2 x), Sea Salt & Paper (2 x)**

Game News - Spielekritik



Ein Kennzeichen für ein Partyspiel ist, dass mehr als 2 oder 3 Personen mitmachen können. Beim Spiel, das für folgende Neuerscheinung Pate stand, fiebert normalerweise ein ganzer Saal mit...



Titel: **Super Mega Lucky Box**
Art des Spiels: **Flip & Write Familienspiel**
von: **Phil Walker-Harding**
Verlag: **Ravensburger**
Jahrgang: **2022**
Spielerzahl: **1 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 20 Minuten**
Preis: **Euro 22,90**

Einleitung

Was werden wir wohl mal machen, wenn wir in Rente gehen? Was wird unsere Lieblingsbeschäftigung sein? Ich für meinen Teil bin mir sicher, dass ich - neben ein paar anderen Hobbys - weiterhin fleißig und mit Begeisterung Brettspiele spielen werde, wahrscheinlich sogar noch ein wenig mehr als bisher. Aber vielleicht bin ich dann schon etwas senil, dement oder einfach ein bisschen Gaga. Dann schlapfe ich - gestützt auf meinen verlässlichen Begleiter, den Rollator - durch die Gänge des Altersheims, geplagt von so manchem Zimperlein, und freue mich auf den wöchentlichen, nervenzerfetzenden, ultraspannenden Bingo-Abend.

Um mich ein wenig darauf einstimmen zu können, hat Ravensburger zusammen mit Spieleautor Phil Walker-Harding ein Spiel veröffentlicht, bei dem ich das Ankreuzen von Zahlen und Vervollständigen von Karten schon ein bisschen üben kann...

Spielbeschreibung

"Super Mega Lucky Box" - so lautet der etwas seltsame Titel des Spiels. Ich erhalte vorab fünf Bingo, ähh... sorry **"Lucky Box"-Karten**, von denen ich mir drei als Startkarten aussuchen und behalten darf. Auf jeder Karte stehen in einem 3 x 3 Felder großen Raster 9 Zahlen. Die Zahlen reichen von 1 bis 9, wobei auf jeder Karte stets nur sechs verschiedene Zahlen zu finden sind. Am rechten und am unteren Rand jeder Karte befinden sich noch Felder, welche die **Boni** für das Komplettieren der entsprechenden Reihe oder Spalte anzeigen.

Anders als im echten Bingo werden keine Kugeln gezogen, sondern Karten aufgedeckt. Die 18 **Zahlenkarten** (je 2 x die Werte von 1 bis 9) werden zu Beginn jeder Runde gemischt und dann 9 Karten unbesehen beiseitegelegt. Von den restlichen neun Karten wird eine nach der anderen aufgedeckt. Die entsprechende Zahl kreuze ich auf einer meiner "Lucky Box"-Karten mit einem abwischbaren Stift ab.

Vervollständige ich damit eine Reihe oder Spalte, erhalte ich augenblicklich den **angegebenen Bonus**. Eine Zahl (bei einem "?" eine beliebige Zahl) darf ich **sofort** auf einer meiner Karten ankreuzen. Bei einem "Blitz" oder einem "Mond" erhalte ich das entsprechende Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat. Einen "Stern" trage ich auf meiner **"Super-Mega-Wertungstafel"** für die aktuelle Runde ein.

Nach der 9. und letzten Karte **endet eine Runde**. Ich notiere für meine vervollständigten "Lucky Box"-Karten, sowie für diese Runde angekreuzte Sterne Punkte in meine Wertungstafel ein. Anschließend bekomme ich eine neue "Lucky Box"-Karte, indem ich 3 Karten ziehe und eine davon auswähle.

Fortsetzung von „Super Mega Lucky Box“

Am Ende der 4. Runde findet die **Schlusswertung** statt. Ich addiere meine Punkte aus allen vier Runden und bekomme noch Restpunkte für Kreuze auf unvollständigen "Lucky Box"-Karten (1 Punkt je 2 Kreuze) und verbliebene Blitze (pro 3 Blitzen 1 Punkt). Die Anzahl meiner gesammelten Monde vergleiche ich mit jener meiner Mitspieler. Weise ich die meisten Monde vor, gibt es für mich 6 Pluspunkte. Habe ich hingegen die wenigsten Monde, muss ich 6 Punkte von meinem Ergebnis abziehen. Ich gewinne, wenn ich insgesamt die **höchste Punktezahl** erziele.

Fazit

"Bingo" ist ja bekanntlich ein reines Glücksspiel, bei dem ich null Chancen habe, irgendetwas beeinflussen zu können. Eine Zahl wird gezogen, und ob es eine passende Zahl oder eine Niete ist, dagegen oder dafür kann ich absolut nichts unternehmen. Dies passt vielleicht für Senioren, die sich schon geistig darauf einstellen müssen, dass das Schicksal einmal gnadenlos und unabwendbar zuschlagen wird, und sie sich auf ihren letzten Weg machen müssen.

Soweit bin ich - auch wenn meine Geburtstagtorte schon mehr Kerzen bräuchte als überhaupt drauf Platz haben - gottlob noch lange nicht. Ich will bei Spielen noch selbst ein wenig entscheiden können, will meines Glückes Schmied sein. "Super Mega Lucky Box" bietet trotz des hohen Glücksfaktors **ein paar Möglichkeiten zur Einflussnahme**.

So kann ich mir meine drei Startkarten immerhin aus fünf Karten aussuchen. Am Ende jeder Runde wähle ich noch mal eine Karte aus 3 "Lucky Box"-Karten aus. Diese **Auswahlmöglichkeiten** erhöhen die Chancen auf eine möglichst gleichmäßige Verteilung der Zahlen und auf gewünschte Bonus-Effekte. Eine Garantie stellt dies allerdings nicht dar, denn ich weiß aus eigener (schmerzlicher) Erfahrung zu berichten, dass man dennoch nur unpassende Karten vorfinden kann.

Außerdem stehen mir **meist mehrere Optionen zur Wahl**, wo ich eine Zahl ankreuzen soll. So kann ich selbst bestimmen, welche Reihen, welche Spalten ich vollenden will. So kann ich auch entscheiden, wann ich welchen Bonus nutzen will. Das Timing ist vor allem für das Komplettieren von Karten und für die "Sterne" von Bedeutung, da es lohnenswerter ist, in einer Runde mehrere (höchstens 3) Sterne zu erhalten, als bloß einen einzigen Stern.

Die **wichtigste Einflussmöglichkeit bieten jedoch die "Blitze"**. Jeder Blitz erlaubt mir, die Zahl einer gezogenen Karte (niemals die Zahl eines Bonus!) um 1 nach oben oder nach unten zu verändern. Dabei ist sogar eine Korrektur von "9" auf "1" (oder umgekehrt) gestattet. Auch kann ich mehrere Blitze auf einmal einsetzen, um eine größere Änderung vorzunehmen. Da verbliebene Blitze bei der Schlusswertung nicht ins Gewicht fallen (lediglich 1 Punkt für je 3 Blitze), sollte ich dies immer optimal nutzen, um möglichst wenige "Nieten" (also Runden, in denen ich kein Kreuzerl setzen kann) zu haben.

Die **Interaktion ist indes beschränkt**. Sie kommt höchstens bei der Wertung der gesammelten "Monde" zur Geltung, wenn ich eine Belohnung für die höchste Anzahl an Monden bzw. eine Strafe für die wenigsten erhalte. So betrachtet interessiert es mich also herzlich wenig, was die anderen auf ihren "Lucky Box"-Karten ankreuzen.

Das **Spielmaterial** besteht aus abwischbaren Karten und abwischbaren Stiften, was

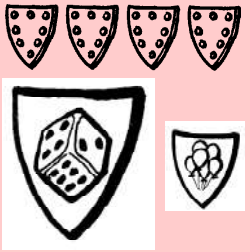
Fortsetzung von „Super Mega Lucky Box“

ich prinzipiell besser finde als Blöcke mit nur einmal verwendbaren Blättern. Die **Grafik** hingegen ist gewöhnungsbedürftig. Ich hoffe sehr, der 70er-Jahre-Stil ist beabsichtigt, sonst müsste ich annehmen, der Grafiker wäre aus dem Altersheim geholt worden.

Die **Spielerzahl** ist mit bis zu sechs Spielern angegeben. Mit mehreren Exemplaren von "Super Mega Lucky Box" oder mit kopierten Wertungstafeln könnten ohne weiteres noch mehr Spieler auf einmal mitmachen. Dies hätte nicht einmal Auswirkungen auf die (angenehm kurze) **Spieldauer**, da ohnehin alle nahezu gleichzeitig agieren.

Insgesamt also eine **lockere Beschäftigung für kurzweilige 20 Minuten**, welche nicht nur angehende Rentner und bereits im Ruhestand befindliche Personen bestens unterhalten kann.

Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

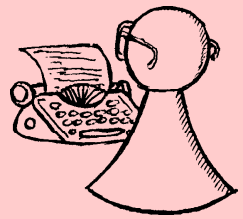
Kein Partyspiel im eigentlichen Sinne, dafür aber mit eingängigen, generationsübergreifend alterstauglichen Regeln ausgestattet, sodass es an dieser Stelle nicht völlig verkehrt ist...

Titel: **Project L**
Art des Spiels: **Puzzlespiel**
von: **Jan Soukal, Michal Mikes & Adam Spanel**
Verlag: **Boardcubator**
Jahrgang: **2020**
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 36,–**

Einleitung

Die tiefschwarze Spieleschachtel, welche nur den stylischen Schriftzug "Project L" trägt, macht mich neugierig. Kein verräterischer Untertitel, kein Firmenlogo, keine Autorenangabe, nur ganz verschämt an der Schachtelseite die üblichen Angaben zu Alter, Spielerzahl und Spieldauer. Was mag das wohl für ein Spiel sein?

Das Öffnen der Box offenbart, dass es sich um eine **Art Puzzlespiel** handeln muss, denn es tauchen farbige Polyminos auf, solche wie wir sie gemeinhin aus Spielen, wie "Cottage Garden" oder "Patchwork" kennen. So gesehen hätte das Spiel genauso gut auch "Project I" oder "Project T" heißen können. Jedenfalls ist es unser Ziel, mit Spielsteinen Puzzle-Aufgaben zu lösen, um weitere Spielsteine und in Folge auch Siegpunkte zu erhalten.



Spielbeschreibung

Zu Beginn haben wir allerdings lediglich **zwei mickrige Spielsteinchen**, nämlich einen Level-1-Stein, der bloß ein einziges Feld abdeckt, so

Fortsetzung von „Project L“

wie einen Level-2-Stein, der 2 Felder groß ist. Die anderen Steine werden schön nach Form bzw. Farbe sortiert und bilden den **allgemeinen Vorrat**. Hier finden wir dann auch Level-3-Steine (in 2 verschiedenen Formen) und Level-4-Steine (in 5 verschiedenen Formen, wie wir sie etwa aus "Tetris" kennen).

Die **Puzzle-Aufgaben** kommen in 2 unterschiedlichen Stapeln vor. Die weißen Puzzles sind in der Regel einfacher und kürzer und bringen gar keine oder nur wenige Siegpunkte ein. Dafür ist die Belohnung in Form eines neuen Spielsteins attraktiver. Hingegen zählen erfüllte schwarze Puzzles bis zu 5 Siegpunkte, die Belohnungssteine gehen dafür aber selten über Level 2 hinaus. Von jedem Stapel werden schließ-lich vier Stück aufgedeckt.

In unserem Spielzug dürfen wir **3 Aktionen** ausführen. Folgende Aktionsmöglichkeiten stehen uns dabei zur Auswahl:

A. Wir dürfen **1 Puzzle nehmen** und vor uns auslegen.
B. Wir dürfen **1 Spielstein in eines unserer Puzzle einsetzen**.
C. Wir dürfen einen neuen **Level-1-Stein** aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.
D. Wir dürfen einen Spielstein aus unserem Vorrat **um 1 Level aufwerten**.

Während die Aktionen A und B am häufigsten gewählt werden, stellen die beiden letztgenannten Aktionen für uns eher Notlösungen dar, weil sie doch einen **Zeitverlust** bedeuten. Diesbezüglich am effektivsten ist eine fünfte Aktionsmöglichkeit, welche wir allerdings nur ein einziges Mal pro Zug nutzen dürfen:

E. Meisteraktion, bei der wir einen Stein in **jedes** ungelöste Puzzle einsetzen dürfen. Im Extremfall ersparen wir uns auf diese Weise 3 Aktionen, da wir ja maximal vier ungelöste Puzzles vor uns liegen haben dürfen.

Das **Spielende** wird eingeleitet, sobald der Nachziehstapel der schwarzen Puzzles leer ist. Die Runde wird noch zu Ende gespielt, sodass jeder von uns gleich oft dran war. Danach dürfen wir noch einen letzten **Feinschliff** auf unseren noch offenen Puzzles vornehmen. Dies bedeutet, dass wir noch beliebig viele Steine aus unserem Vorrat in unsere Puzzles einsetzen dürfen, was uns allerdings 1 Punkt pro Stein kostet.

In der darauffolgenden **Abschlusswertung** addieren wir alle Punkte auf unseren gelösten Puzzles und ziehen die durch den Feinschliff verursachten Kosten ab. Haben wir dann die höchste Gesamtsumme, gewinnen wir und erweisen uns so als die wahren Meister-Puzzler.

Fazit

Die **Grundidee offenbart an sich ja nichts Neues**. Mit verschiedenförmigen Spielsteinen Formen ausfüllen, das ist seit dem Gameboy-Klassiker "Tetris" schon Standard, und wurde beispielsweise mit "Ubongo" auch im Brettspielbereich auf sehr unterhaltsame Weise umgesetzt. Um sich auf dem Markt erfolgreich durchzusetzen und Beachtung zu erlangen, bedarf es doch etwas Ungewöhnliches.

Am auffallendsten ist sicher die **stylische Aufmachung**. Wie in der Einleitung beschrieben, wird beim Cover auf jedwede Verzierung und - abgesehen vom Titel - auch auf die üblichen Informationen verzichtet. Dieses Designkonzept wird auch beim Inneren, beim Spielmaterial konsequent fortgesetzt. Alle Puzzles sind auf der Vorderseite schwarz, nur durch ihre Rückseite unterscheiden sich weiße von schwarzen Puzzles.

Lobenswert sind die Vertiefungen, die ein Verrutschen der Spielsteine verhindern, sowie die dezente Feldein

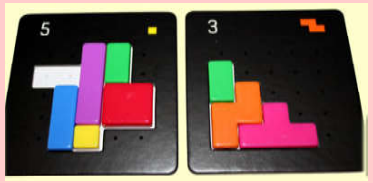
Fortsetzung von „Project L“

teilung. Für Farbtupfer sorgen die Spielsteine in Hartplastik. Die Spielregeln (in englisch, französisch und deutsch) ist durch die weiße Schrift auf schwarz-glänzendem Hintergrund ebenso stylisch. Alles in allem weiß die **gelungene Ausstattung** zu gefallen.

Doch was bietet "Project L" spielerisch Originelles? Lückenloses Füllen von bestimmten Flächen mit verschiedenen Teilen ist ja schon altbekannt. Manchen Spielern liegt diese Art von Spielen mehr, anderen fehlt etwas die geometrische Vorstellungskraft. "Project L" fügt dem jedoch eine **weitere Ebene** hinzu. Einerseits müssen die Spieler versuchen, möglichst wenige Aktionen aufzuwenden, um Puzzles zu lösen, andererseits muss auch berücksichtigt werden, dass man mit der Fertigstellung von Puzzles weitere Puzzleteile als Belohnung erhält.

"Project L" verbindet somit das klassische Legepuzzle-Prinzip mit einem sogenannten "**Engine Builder**", bei dem man all seine Aktionen aufwendet, um eine möglichst effektive "Maschine" aufzubauen. Jede einzelne Aktion ist wichtig, zudem sollten solche Puzzles gewählt werden, deren Belohnung ausgezeichnet zur weiteren Entwicklung passen.

Der Schlüssel zum Sieg liegt meistens in der **geschickten Nutzung der Meisteraktion**. Diese bringt einen enormen Tempogewinn, eine Zeitersparnis, sodass es sich durchaus lohnt, dies auch gut vorzubereiten, um sie möglichst oft und möglichst effektiv einsetzen zu können. Gerade mit diesem einfachen Kniff hebt sich das Spiel doch ein wenig von ähnlichen Legespielen ab.

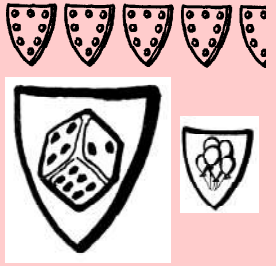


Natürlich ist auch ein **gewisser Glücksfaktor** enthalten. Die ausliegenden Puzzles können den eigenen Plänen förderlich sein, sodass die "Maschine" richtig flutscht und wie geschmiert läuft. Ebenso gut kann es aber mal richtig schlecht ablaufen, wenn die zur Verfügung stehenden Puzzles einfach nicht passen wollen, und man Notlösungen und suboptimale Aktionen (etwa das Nehmen eines Level-1-Steins) ausführen muss, was einen herben Rückschlag darstellt. Dieses Zufallselement fällt allerdings ob der **kurzen Spieldauer** nicht allzu sehr ins Gewicht.

Gerade weil’s so flott geht, ist es ein idealer Opener oder Absacker eines Spieleabends, aber auch gut für Zwischendurch und im lockeren Kreis. Und wie für viele andere Spiele wird auch für "Project L" eine **Solo-Variante** angeboten. Diese finde ich aber als recht misslungen. Die Spielregeln sind verwirrend, und auch wenn man sie sich irgendwie erarbeitet hat, ergeben sie für mich wenig Sinn. Man tritt gegen einen "Meisterpuzzler" an, der nach bestimmten Regeln Puzzles aus einem 3 x 3 Raster erhält und auf diese Weise punktet. Wie man Level-1-Steine zum Blockieren einsetzt, ist meiner Meinung nach nicht richtig steuerbar und ziemlich beliebig.

Als Solo-Spiel gefällt mir "Project L" deshalb überhaupt nicht. Nachdem ich aber ohnehin lieber in Gemeinschaft spiele, kommt von mir für das normale Spiel mit 2 bis 4 Personen auf jeden Fall eine **klare Empfehlung**.

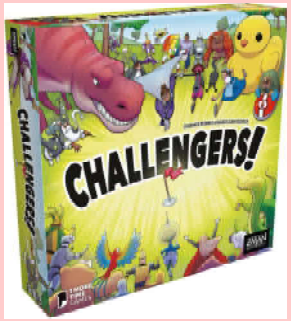
Game News - Wertung



p.S.: Mittlerweile sind mit „Finesse“ und „Ghost Piece“ zwei Erweiterungen erschienen, mit neuen Puzzles, wertvollen Münzen und extragroßen Geist-Steinen.

Game News - Spielekritik

Wenn man ein Partyspiel turniermäßig spielen wollte, dann müsste dies dann in etwa so aussehen...



Titel: **Challengers!**
Art: **Autobattler-Turnier**
Autoren: **Johannes Krenner & Markus Slawitschek**
Verlag: **Z-Man Games**
Jahrgang: **2022**
Spielerzahl: **1 bis 8 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **45 bis 60 Minuten**
Preis: **Euro 37,90**

Einleitung

"Capture the Flag" - so lautet ein beliebtes Geländespiel, welches im Freien gespielt wird. Ich muss zugeben, ich selbst habe dies noch gar nicht erlebt, sondern habe es bloß ab und zu im Fernsehen beobachten können, wenn etwa bei militärischen Manövern zwei Teams versuchten, die Fahne der gegnerischen Mannschaft zu rauben. Anders als in Computerspielen taucht dieses Thema in traditionellen Brett- und Kartenspielen so gut wie nie auf, wenn man davon absieht, dass beim Klassiker "Stratego" die gegnerische Fahne erobert werden muss.

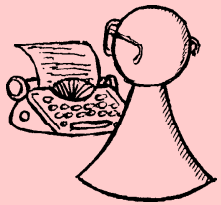
Nun haben ausgerechnet zwei Österreicher - die beiden Wiener Johannes Krenner und Markus Slawitschek - ein Brettspiel zu diesem Thema veröffentlicht. Bis zu acht Spieler können sich in "Challengers!" in einem spektakulären Fahnenraub-Turnier messen.

Spielbeschreibung

Zuerst werden die Turnierplätze vorbereitet. Je nach Teilnehmerzahl werden 1 (zu zweit) bis 4 (bei sieben bis acht Spielern) "**Parks**" ausgelegt. An jedem Park werden verdeckt **Trophäen** bereitgelegt, für jedes dort stattfindende Duell genau eine. Jeder Spieler erhält zudem einen **Turnierplan**, welcher ihm anzeigt, wann er wo gegen wen anzutreten hat.

Die Kämpfe selbst werden mit **Karten** ausgetragen. Jeder Spieler erhält ein Startdeck, welches aus 6 Karten besteht. Jede Karte weist einen Kartenwert für den Kampf auf, viele Karten - insbesonders jene aus den Erweiterungsdecks - haben außerdem eine Sonderfähigkeit. Vor jedem Duell mischt jeder Spieler sein Kartendeck und legt es verdeckt an seiner Seite des Parks aus.

Ein Kampf gestaltet sich als äußerst simpel. Der Startspieler deckt die oberste Karte seines Decks auf. Diese Karte ist nun "**im Fahnenbesitz**". Sein Gegenüber muss nun so lange Karten seines Decks aufdecken, bis deren Gesamtstärke zusammen gleich oder höher ist als der Wert der Karte im Fahnenbesitz. Ist das der Fall, werden die erfolgreichen Karten zusammengeschoben, sodass nur mehr die oberste Karte sichtbar ist.



Der unterlegene Spieler muss hingegen die besiegte Karte zusammen mit allen darunter liegenden Karten auf die Sitze seiner Bank legen, wobei Karten mit gleichem Namen denselben Sitz belegen dürfen. Er befindet sich nun "**im Angriff**" und muss seinerseits versuchen, den Wert der Karte "im Fahnenbesitz" zu übertreffen.

Ein **Duell kann auf zwei Arten enden**: Ein Spieler verliert, wenn sein Kartendeck leer ist, und er somit die Fahne nicht mehr erobern kann. Er verliert aber auch, wenn er seine gerade besiegten Karten auf seinen Bänken unterbringen muss, aber nicht mehr über ausreichend freie Sitze dafür verfügt. Der Sieger des Duells erhält auf jeden Fall die entsprechende **Trophäe** als Belohnung.

Vor jeder oben beschriebenen **Matchphase** (also auch vor dem allerersten Duell) findet eine **Deckphase** statt. In dieser Phase hat jeder

Fortsetzung von „Challengers!“

Spieler die Möglichkeit, sein Kartendeck zu verbessern. Weitere Karten werden vor Spielbeginn nämlich in drei Kartenspendern (Level A, B und C) sortiert. Der Turnierplan gibt vor, von welchem Kartenspender man neue Karten ziehen darf, und wie viele dieser Karten man dann behalten darf. Außerdem darf man anschließend beliebig viele Karten freiwillig dauerhaft aus seinem Deck entfernen.

Nach **sieben Runden** wird eruiert, wie viele Fans jeder Spieler durch Trophäen (oder durch Karteneffekte) sammeln konnte. Die beiden Spieler mit den meisten und zweitmeisten Fans bestreiten das **ultimative Finale**, um den Turniersieger zu ermitteln.

Fazit

Die Duelle selbst sind absolut simpel. Ja, das Geschehen ist sogar (fast) völlig frei von jedem Einfluss. "Challengers!" lässt sich nämlich in die Kategorie "**Autobattler**" einordnen. Computerspieler kennen dies, wenn sie im Vorfeld Fußballmannschaften oder Kampftrupps zusammenstellen, welche dann ihre Matches und Kämpfe **vollautomatisch** durchführen, also ohne dass der Spieler da irgendwie eingreifen oder mitwirken müsste.

"Das ist ja dann ein absolutes **Glücksspiel**!", wird der eine oder andere Leser jetzt - nicht ganz unberechtigt - einwerfen. Stimmt, ein einzelnes Duell wird fast ausschließlich durch das Aufdecken von Karten des eigenen Decks entschieden, und da stünde der Sieger eigentlich schon vor der ersten Karte fest. Bloß wenige Karten bieten die Möglichkeit, minimale Änderungen aus den verbliebenen Karten, aus bereits gespielten Karten oder von den Bänken vorzunehmen.

"Wo liegt denn dann der Reiz?", erahne ich schon die nächste skeptische Frage. Tja, der Spielreiz resultiert nicht aus der Match-Phase, nicht aus den einzelnen Duellen, sondern viel mehr daraus, was **zwischen** den Matches passiert. In der Deck-Phase haben die Spieler sehr wohl die Möglichkeit, ihr Deck dahingehend zu ändern, dass es gegenüber den Mitstreitern - hoffentlich - wettbewerbsfähig(er) wird.

Neben einem Stadt-Grundset, welches bei jeder Partie benötigt wird, gibt es noch **sechs verschiedene Themendecks,** von denen in jeder Partie fünf beliebige zum Einsatz kommen: Burg, Jahrmarkt, Weltraum, Filmstudio, Geisterhaus und Schiffswrack. Darunter finden sich nicht nur Karten mit zum Teil sehr hohen Werten (der "Bösewicht" beispielsweise weist den Extremwert 10 auf!), sondern auch welche mit speziellen Fähigkeiten und Effekten.

Alles aufzuzählen, würde den Rahmen dieser Rezension sprengen und wäre auch sinnlos, weshalb ich mich - um zu vermitteln, was da so alles vorkommen kann - auf ein paar **spezielle Fähigkeiten** beschränke. Da gibt es etwa welche, die sich auf die "Bank" beziehen, einige die "im Angriff" einen höheren Wert haben, andere die "im Fahnenbesitz" einen Vorteil genießen, wiederum andere entfalten bei "Fahnenverlust" ihre Wirkung. Ein paar Karten lassen das verbliebene Deck nach einer Karte durchsuchen oder beliebig ordnen, während manche Karten auf der Bank liegende Karten in den "Ruhestapel" wandern lassen, wo sie keine Sitze blockieren. Die meisten Karten kommen 4 x vor. "Seltene" Karten gibt es bloß 3 x, "häufige" Karten hingegen bis zu 8 x.

Es wird also einiges geboten an Abwechslung, sodass man meist die Qual der Wahl hat beim **Zusammenstellen seines Decks**. Es gilt darauf zu achten, dass man weder zu wenige Karten seinem Deck hat, damit es während eines Duells nicht vorzeitig leer wird, noch zu viele, damit sich die Bank nicht zu schnell füllt. Wer viele gleiche Karten beim Nachziehen von Karten vorfindet, kann sich diesbezüglich glücklich schätzen. Doch auch deren Fähigkeiten sollten be

Fortsetzung von „Challengers!“

rücksichtigt werden, um die Karten so geschickt zu kombinieren, dass deren Effekte möglichst zusammenwirken, sich ergänzen oder verstärken. Natürlich spielt da Fortuna schon in der Deck-Phase eine gewisse Rolle, obwohl man ja praktisch aus bis zu 10 Karten wählen darf (5 Karten ziehen, von denen beliebig viele noch mal ausgetauscht werden dürfen).

Doch selbst ein perfekt abgestimmtes Deck bietet noch keine Garantie auf einen Erfolg. Der **Glücksanteil** bleibt auch in der Match-Phase, also in den einzelnen Duellen recht hoch. Zum falschen Zeitpunkt auftauchende Karten, eine falsche Reihenfolge, ein "Überpowern" im Angriff, oder wenn - ganz im Gegenteil - zu viele Karten aufgewendet werden müssen, um endlich in den Fahnenbesitz zu gelangen, all dies kann ein Duell auch zu Gunsten des anscheinend schlechteren Decks kippen lassen. Es ist und bleibt halt ein Kartenspiel, und somit bei allem Kalkül und bester Planung noch immer den dabei geltenden Regeln des Zufalls ausgesetzt. Da ein einzelnes Duell aber bloß ein paar Minuten in Anspruch nimmt, ist der relativ hohe Glücksfaktor jedoch durchaus vertretbar.

Den größten Spielreiz bietet "Challengers!" aber ohnehin durch ein **fulminantes Turniergefühl**. Das Gefühl, zusammen ein großes Turnier zu bestreiten, von Duell zu Duell den Gegner zu wechseln, zu erleben, mit welcher Taktik die Mitspieler ihr Glück versuchen - das alles erzeugt eine ganz eigene Spannung, eine kribbelnde Atmosphäre, der auch Niederlagen einzelner Teilnehmer nichts anhaben können.

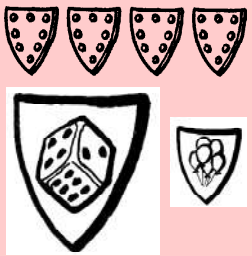
Aus diesem Grund spielt sich "Challengers!" eindeutig **besser in größerer Besetzung**. Man kann das Spiel zwar auch zu zweit bestreiten, ja es gibt sogar einen eigenen Solo-Modus. Ich würde es aber auf keinen Fall mit weniger als fünf Spielern in Angriff nehmen. Bei ungerader Spielerzahl kommt übrigens der auch im Solo-Spiel notwendige "Bot" als zusätzlicher Gegner zum Einsatz.

Mich erinnert "Challengers!" insofern ein wenig an das alte "Phantoms of the Ice" (White Wind Games 1994), bei dem die Spieler mit ihren Eishockey-Teams ein Turnier abhielten. Die Spieler hatten dort mehr Einfluss während der Duelle, aber Kartentausch und Turniermodus funktionierten auf ähnliche Weise. Der äußerst **gelungene Turnierplan** mit fix eingeteilten Matches und klar geregeltem Kartennachschub stellt bei "Challengers!" allerdings eine wesentliche Verbesserung im Spielablauf dar.

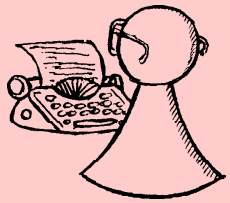
Das **Spielmaterial** ist recht reichlich. Über 300 Karten, allesamt zwar ansprechend gestaltet, aber von unterdurchschnittlicher Papierqualität, Trophäen und Fans als Kartonplättchen, 4 Holzscheiben als Fahnen, 4 Stoffmatten für die Parks, sowie 3 Kartenspender für die Karten in den drei unterschiedlichen Levels (A, B und C). Der einzig störende Faktor ist, dass nach einem Turnier wieder alles fein säuberlich getrennt und sortiert werden muss, was doch ein wenig Arbeit erfordert.

In Summe ist "Challengers!" jedoch ein lockeres, relativ glücksabhängiges, aber durch den Turniermodus recht **packendes Spielerlebnis**, welches von der Jury "Spiel des Jahres" nicht unverdient mit einer Nominierung zum "Kennerspiel des Jahres 2023" bedacht wurde.

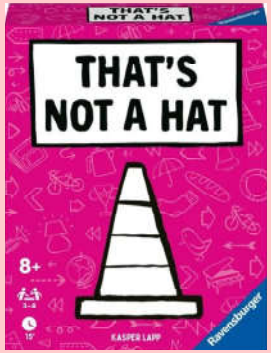
Game News - Wertung



Game News - Spielekritik



Wenn der Hauptzweck eines Partyspiels darin liegt, die Teilnehmenden zum Lachen zu bringen, dann gehört das nachfolgende Spiel mit Sicherheit zu diesem Genre...



Titel: **That's not a hat**
Art: **Party-Verwirrspiel**
Spieleautor: **Kasper Lapp**
Verlag: **Ravensburger**
Jahrgang: **2023**
Spielerzahl: **3 bis 8 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 15 Minuten**
Preis: **ca. Euro 10,–**

Einleitung

Macht man das – Sachen, die man geschenkt bekommt, einfach weiterschenken? Geht gar nicht – oder? Noch schlimmer: Man packt das Geschenk nicht einmal aus, sondern gibt es mit ungeöffneter Verpackung an jemand anderen weiter. Ist ja auch praktisch – spart das neuerliche Verpacken. Dumm nur, wenn man glaubte, etwas anderes zu verschenken als dann tatsächlich in der Verpackung enthalten war. Zumindest, wenn man dabei erwischt wird. Da sollte man nicht der Erste sein, dem das dreimal passiert…

Spielbeschreibung

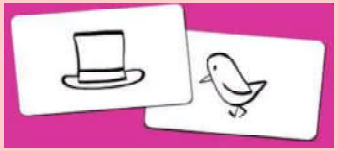
Vor jedem Spieler liegt eine Karte offen, die genau einen **Gegenstand** zeigt. Das ist meist ein recht banaler Alltagsgegenstand – beispielsweise ein Bikini, Schuhe oder auch mal ein Spiegelei. Das sind die Geschenke, um die es geht, und die sollte man sich gut merken.

Ein beliebiger Spieler zieht nun vom Geschenkestapel eine weitere Karte, legt diese offen vor sich ab, und diese Spielerzahl plus 1 Karten kreisen nun unter den Spielern.

Wer eine Karte bekommt (oder im Falle des ersten Spielers vom Stapel zieht) nimmt die bisher vor ihm liegende Karte und dreht diese auf die Rückseite, welche nur noch einen Pfeil im oder gegen den Uhrzeigersinn zeigt. Gemäß diesem Pfeil gibt er die Karte an den entsprechenden Spieler nach links oder rechts, und benennt dabei den Gegenstand („mein lieber XY – ich schenke Dir dieses schöne Spiegelei!“). Der Beschenkte nimmt den Gegenstand (nach wie vor verdeckt), legt ihn vor sich ab und gibt nun seinerseits die bisher vor ihm liegende Karte verdeckt nach links oder rechts („Schau mal… extra für Dich: Ein toller Bikini!“). Nach und nach werden so alle Karten verdeckt, und auch während des ganzen Spiels nicht mehr aufgedeckt. Man erhält etwas von einem Sitznachbarn, legt das vor sich ab und gibt die bisher vor einem liegende Karte pfeilgemäß nach links oder rechts. Bis… ja bis jemand mit einem Geschenk bedacht wird, dessen Benennung er aber anzweifelt („Da sind doch keine Gummistiefel drin!“). Dann, und nur dann wird diese eine Karte aufgedeckt und **der Wahrheitsgehalt überprüft**.

Hat der Geschenke den Gegenstand korrekt benannt („…aber natüüürlich sind das Gummistiefel!“), dann bekommt der zweifelnde Beschenkte diese Karte als Strafkarte, die er separat ablegt. War die Benennung aber falsch („oha! Die Gummistiefel sehen aber sehr nach Spiegelei aus!“), so muss der falsch liegende Schenkende die Karte als Strafkarte nehmen.

Wer Unrecht hatte, der zieht vom offenen Geschenkestapel eine neue Karte nach, die nach dem soeben be



Fortsetzung von „That's not a hat"

schriebenen Mechanismus alsbald zusammen mit den anderen Karten ebenfalls verdeckt im Kreis wandern wird.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler drei (oder eine beliebige andere vorher vereinbarte Anzahl) Strafkarten hat. Es gewinnt, wer dann die wenigsten Strafkarten gesammelt hat.

Fazit

Liest man die obige Beschreibung, bzw. bekommt man das Spiel erklärt, dann denkt man – zum Beispiel in einer Partie zu viert: „Hä?? Fünf Gegenstände merken… was soll daran schwer sein??" – um wenig später zu erkennen, dass man das Spiel total unterschätzt hat, irgendwie nur noch Bruchstücke weiß und alsbald total verloren ist.

Man denkt: „Die Karte, die jetzt da drüben kreist – das ist doch eine Ananas!" Allerdings wird sie gerade weiter gegeben mit den Worten: „Extra für Dich: ein nostalgisches Radio!"

Und: Der Beschenkte zweifelt das nicht an, sondern legt das Ananas-Radio ohne mit der Wimper zu zucken vor sich ab, um seine andere Karte seinem Nebensitzer anzudienen. Nun ist man verunsichert… „war das nun doch nicht die Ananas? Tatsächlich das Radio? Wieso glaubt der das und zweifelt nicht an?" Und während man noch kurz darüber nachsinnt, hat schon der nächste Gegenstand seinen Besitzer gewechselt… „Mist… was war das denn nun nochmal? Verdammt … war das wirklich das Spiegelei???"

Es ist erstaunlich, mit welch **einfachen Mitteln** dieses Spiel es schafft, die Spieler viel schneller als gedacht an den Rand ihrer Merkfähig-keit zu bringen.

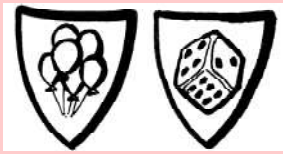
Das Ganze ist somit ei-nerseits ein **wenig anstrengend** (oder, positiv formuliert: sehr herausfordernd), anderer-seits aber auch **erheiternd**. Sei es wegen der freundlichen Kommentare bei den Ge-schenkübergaben, den angestrengten Gesichtern der Schenkenden (denen man ihre Ahnungslosigkeit, was sie denn da nun weiter geben, förmlich ansieht) und auch der Beschenkten (gleiche Ahnungslosigkeit, sowohl was den erhaltenen als auch den weiter zu gebenden Gegenstand betrifft) – und bisweilen auch, wenn der angeblich verschenkte Gegenstand mit breitem Grinsen vom Beschenkten zunächst angezweifelt wird („das ist doch keine Badeente!"), dieses Anzweifeln auch korrekt ist und der Beschenkte noch breiter grinsend ergänzt „die Badeente liegt doch als Minuskarte schon ne ganze Weile direkt neben Dir selbst!".

Trotz aller Kürze einzelner Partien: Mehr als eine oder maximal 2 Partien hintereinander haben wir nie gespielt, denn "That's not a hat!" ist letztendlich ein **knallhartes Gedächtnisspiel**, welches ganz schön an den grauen Zellen saugt. Zudem kommt es nicht selten vor, dass man in einer zweiten Runde mental irgendwie noch in der vorherigen Runde ist und plötzlich ein Geschenk benennt, das bereits in der vorherigen Partie im Spiel war, nicht aber in der jetzigen.

Somit bleibt als Fazit, dass "That's not a hat!" aus ganz wenig Material und Regeln ganz viel Spiel macht, weswegen es immer mal wieder auf den Tisch kommt – aber nur in begrenzter Dosierung. Ein Blick darauf lohnt aber allemal, denn trotz aller Herausforderung kommt auch die Gaudi nicht zu kurz.

Michael Andersch

Game News - Wertung

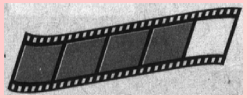


Fun Facts
Partyfilm
Belgien 2022
Regie: Kasper Lapp
Repos Production
Dauer: ca. 30 Minuten

Der Film-Tipp des Monats

Es gibt nüchterne Fakten, harte Fakten, Fake News. Und es gibt lustige Fakten. Fakten, die nicht wirklich wichtig sind, die nicht unbedingt ernst genommen werden sollten.Kasper Lapp hat sich diesem lockeren Genre zugewandt und eine unterhaltsame Komödie um solche „Fun Facts" gedreht. Er zeigt die Protagonisten bei ihrem Versuch, sich selbst und die anderen zu bestimmten Fragen, wie beispielsweise „Wie oft gehst du durchschnittlich jeden Tag ins Bad?" oder "Wie gelenkig bist du?" einzuschätzen.

Zugegeben, es wirkt so, als wolle das Filmstudio unbedingt an den riesigen Erfolg ihrer Kult-Komödie „Top Ten" anschließen, was hier auf keinen Fall gelungen ist. Aber unterhaltsam und witzig ist „Fun Facts" dennoch und verdient sich daher das Prädikat „Sehenswert".



Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schloss-Straße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@traunerhof.at

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muß aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knobelrunde".
Erscheinungsweise:
Zwölfmal jährlich, donnerstags am Monatsende.

© 2023 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Ritter der Knobelrunde

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

* Wöchentliche Spieletreffen im Hotel Traunerhof (jeden Mittwoch)
* Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
* Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielezeitschrift (Game News) für Mitglieder
* Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.:"Intergame")
* Organisation von Fahrten zu diversen Spieleveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener Spielefest, ...)
* Entwicklung neuer Spieleideen
* Eigene Homepage im Internet:**www.knobelritter.at**
* Spielebestellservice für die Mitglieder
* auch in **facebook** vertreten

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