

KNOBELRITTER =KOOP-RITTER!

Am 3. Dezember ist Zusammenarbeit gefragt! (S. 1)



396. Ausg. 27. Nov. '25
Auflage 100 Stück (!)
35. Jg., Abo 15 Euro



Knobelpreis 2025

Es geht in die dritte Runde für die Abstimmung zum Knobelpreis 2025, der Auszeichnung für das - aus Sicht der Ritter der Knobelrunde - beste taktische Spiel des Jahrgangs 2024/25. Zwei Spiele bekamen gleich viele Stimmen, sodass eine Stichwahl entscheiden muss, und zwar zwischen diesen beiden Spielen:

* **BOMB BUSTERS**
* **MEN NEFER**

Liebe Politologen,

egal ob bei Friedensgesprächen über die Köpfe der Anderen hinweg zu deren Ungunsten Entscheidungen getroffen werden oder die Klimaziele nur die Anderen erfüllen sollen, in letzter Zeit scheint es in der Weltpolitik generell an Kooperation zu mangeln.

Mir fehlen die "**Perfect Words**", um meiner Frustration über die Situation Ausdruck zu verleihen. Das Ausmaß an kognitiver Dissoziation, das nötig ist, die aktuellen Verfehlungen auch noch als große Errungenschaft zum Wohle der Menschheit zu verkaufen, grenzt schon an "**Medical Mysteries**".

Wie schön wäre es, könnte man sich ein paar "**Bomb Busters**" engagieren und dem Spuk so ein schnelles Ende setzen. Ich bin jedenfalls mit meinem Latein am Ende und so bleibt mir nur übrig mein "**Krake! Orakel**" nach Lösungen zu befragen.

Damit wir nicht völlig im Dunkel tappen, hat uns Professor Franzmaier am Mittwoch, den 3. Dezember ab 18:00 Uhr in seinen Landsitz Traunerhofpo eingeladen, um seine Sichtweise mit uns zu teilen.

Auf gute Zusammenarbeit freuen sich

Euer Oliver
& Franky

HAGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis



Knobelpreis 2025

Es geht in die dritte Runde für die Abstimmung zum Knobelpreis 2025, der Auszeichnung für das - aus Sicht der Ritter der Knobelrunde - beste taktische Spiel des Jahrgangs 2024/25. Zum ersten Mal bekamen zwei Spiele gleich viele Stimmen, sodass eine Stichwahl entscheiden muss.

Ritter der Knobelrunde

Am nächsten Spieleabend müssen die Knobelritter daher erneut abstimmen, und zwar zwischen diesen beiden Spielen:

* **BOMB BUSTERS**
* **MEN NEFER**

Spielekalender 2026

Letztes Jahr sorgte ein Computerabsturz ja für Chaos in der Redaktion und den Ausfall einiger Ausgaben der Game News. Dieses Jahr sollte es wieder klappen, dass wir rechtzeitig einen Spielekalender mit den wichtigsten Spielveranstaltungen (Spieletreffen, -abende und -feste) in Oberösterreich bringen.

In eigener Sache

Am 22. 12. findet meine Hüft-OP statt. Wie sich dies auf die Spieleabende und die Game News auswirkt, werden wir in den nächsten Wochen evaluieren.

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist Sonntag, 14. Dez. 2025 um 12:00 Uhr.

Bitte auch die Möglichkeit nutzen, über die WhatsApp-Gruppe mitzuvoten.

Spiel-Termine im Dezember 2025

Bevor es in die Weihnachtspause geht, stehen noch etliche Spielveranstaltungen an:

3.12. Knobelritter Traun
5.12. Würfelschänke Ried
5. - 7.12. **JKU Games** Universität Linz
9.12. Stammt. Marchtrenk
9.12. Spielewand Pasching
10.12. Knobelritter Traun
10.12. Stammtisch Thening
13.12. Franckviertel
13.12. Brettspielfr. Griesk.
17.12. Knobelritter Traun
18.12. Stammtisch Oftering
19.12. Auwiesen
20.12. Spielerversum Linz

Game News - Spielekritik

Bei Zeichenspielen geht's ja meistens darum, besser zu zeichnen und/oder zu raten als seine Mitspieler:innen. Nicht so aber beim nachfolgend beschriebenem Spiel...



Titel: **Krakel Orakel**

Art: **kooperatives**

Zeichenspiel

Spieleautoren: **7 Bazis**

Verlag: **Frech Verlag**

Jahrgang: **2024**

Spielerzahl: **2 bis 8 Spieler**

Alter: **ab 10 Jahren**

Dauer: **ca. 30 Minuten**

Preis: **Euro 23,90**

Einleitung

Ich bilde mir ein, einigermaßen gut zeichnen zu können. Dies bringt mir aber leider nicht nur Vorteile. In Spielen, bei denen es darauf ankommt, mit ein paar wenigen Strichen einen Begriff darzustellen, gehen mir langsam die Mitspieler aus, da sie sich durch mein "künstlerisches" Talent benachteiligt fühlen und sich von vorneherein keine Chance ausrechnen (was dann auch meistens eintrifft).

Aber jetzt kann ich aufatmen. Das neueste Party-



Zeichenspiel "Krakel Orakel" beschreibt sich erstens als "Zeichenspiel für alle, die nicht zeichnen können", zweitens ist es kooperativ, sodass die Spieler gemeinsam verlieren oder gewinnen. Na also, da kann ich mich wohl auf motivierte Mitspieler und ein paar spannende Partien freuen.

Spielbeschreibung

In der quadratischen Schachtel finden wir genau jenes Material vor, welches wir von so einem Spiel erwarten: Folierte Tafeln zum Kritzeln ("**Krakel-Tafeln**"), abwaschbare Stifte ("**Krakel-Stifte**") mit darauf montierten Schwämmchen, sodass wir die Zeichnungen leicht wieder wegwischen können. Und natürlich jede Menge "**Orakel-Karten**" (240 Stück), auf denen je zwei Begriffe stehen, ein leichter auf hellem, und ein etwas schwierigerer auf schwarzem Hintergrund. Zusätzlich benötigen wir noch einen **Timer**, beispielsweise ein Handy mit entsprechender Funktion.

Auch der **Spielablauf** überrascht uns zunächst nicht. Nachdem wir den Schwierigkeitsgrad für diese Partie gewählt haben,

spielen wir 4 Runden. Jede Runde besteht dabei aus **zwei Phasen**: Dem "**Krakeln**" und dem "**Orakeln**".

Das "**Krakeln**" verläuft genau so, wie wir es schon tausend Mal erlebt haben: Wir ziehen eine Karte vom Stapel und müssen nun den darauf angegebenen Begriff zeichnerisch darstellen. Dafür haben wir höchstens zwei Minuten Zeit. Allerdings - und das ist der eigentliche Clou - dürfen wir nur die **gepunkteten Linien** auf unserer Krakel-Tafel verwenden. Wenigstens dürfen wir sowohl die Seite der Tafel (Vorder- oder Rückseite) als auch die Ausrichtung frei wählen. Sind wir fertig, schieben wir die Tafel etwas in die Tischmitte und markieren mit dem Stift, wo auf unserem "Chef d'Oeuvre" oben und unten sind, wie es also betrachtet werden sollte.

Das "**Orakeln**" hingegen gestaltet sich dann doch etwas anders als wir es gewohnt sind. Zwar werden, wie bei vielen anderen Spielen dieses Genres (etwa "Krazy Pix" von Ravensburger) noch neutrale Orakel-Karten unter die verwendeten Karten gemischt,

Fortsetzung von „Krakel Orakel“

und anschließend alle Karten offen ausgelegt.

Nun gilt es für uns nicht mehr, die Krakeleien der Mitspieler den ausliegenden Begriffen richtig zuzuordnen. Vielmehr muss reihum jeder Spieler **eine der Orakel-Karten aus der Auslage entfernen**, von der er glaubt, dass sie zu keiner Zeichnung passe. Dies geschieht so lange, bis nur mehr genau so viele Orakel-Karten wie Zeichnungen ausliegen. Jetzt wird überprüft, wie viele Karten fälschlicherweise entfernt wurden. Jede davon zählt als **1 Fehlerpunkt**.

Nach vier Runden, welche auf dieselbe Weise gespielt werden, endet die Partie. Haben wir im Spielverlauf **höchstens so viele Fehlerpunkte** gemacht, wie Personen mitspielen, haben wir als Team **gewonnen**, Anderenfalls haben wir gemeinsam verloren.

Fazit

Malen und gleichzeitig raten, welche Begriffe die Mitspieler wohl gezeichnet haben könnten - diese Aufgabe wird in den meisten Spielen dieser Art eher kompetitiv ausgetragen. Soll heißen: Wir bemühen uns, dies besser zu bewerkstelligen als unsere

Mitspieler, mehr Punkte zu erzielen als diese.

"Krakel Orakel" weicht diesbezüglich wohltuend von diesem Schema ab. Indem wir **kooperativ** vorgehen, wird das größte Manko von Partyspielen ausgemerzt, bei denen wir kreativ,



künstlerisch, fantasievoll vorgehen müssen. Nämlich, dass viele Personen eben weniger kreativ, künstlerisch oder fantasievoll sind als andere. Gemeinsames Spielen schwächt nun mal individuelle Leistungen ab. Das ist gut so, denn Partyspiele leben ja vom **gemeinsamen Erleben**, bei dem es weniger um schnöde Siegpunkte geht, weniger aufs Gewinnen oder Verlieren ankommt als auf den Spaß, auf die Unterhaltung.

Originell sind auch die **gepunkteten Linien**. Diese geben vor, wo wir überhaupt Striche und Punkte setzen dürfen. Dies schränkt uns doch sehr ein und verhindert freies Draufloszeichnen. Dass es aufgrund dessen ein "Zeichenspiel für alle, die nicht zeichnen können" sei, wie es groß auf der Schachtel steht, kann ich so

allerdings nicht unterschreiben. Wir brauchen nach wie vor ein **Mindestmaß an Vorstellungskraft**, an Fantasie und an Kreativität, um erkennen zu können, mit welchen Linien wir einen Begriff darstellen können, welche nützlich sind, etc.

Um "Krakel Orakel" im Team spielen zu können, musste die Auswertungsphase - das "Orakeln" - ebenfalls angepasst werden. Dass wir jetzt nicht sofort eine Orakel-Karte einer Kritzelei zuordnen, sondern allmählich - in einer Art "**Ausschlussverfahren**" - Begriffe entfernen, die (hoffentlich) nicht zu den ausliegenden Kunstwerken passen, ist ein absolut gelungener, fast schon genialer Kniff. Auch spielerisch ist dies relevant, so können wir den Mitspielern durch Aussortieren einer anderen Karte bei ähnlichen oder verfänglichen Begriffen unter die Arme greifen.

"Krakel Orakel" ist für 2 bis 8 Personen geeignet, so viel Spielmaterial (Tafeln und Stifte) finden sich auch in der Schachtel. In kleinerer Besetzung - zu dritt oder bloß zu zweit - müssen jedoch ein paar **Regeländerungen** vorgenommen werden. In unseren Runden wissen diese Anpassungen nicht so gut zu gefallen, bei denen wir zwei Begriffe getrennt voneinander auf derselben Krakeltafel unter-

Fortsetzung von „Kra- kel Orakel“

bringen müssen. Wir finden dies zu restriktiv, weshalb wir uns eine Hausregel ausgedacht haben: Wir zeichnen wie gehabt bloß einen Begriff, decken dafür aber doppelt so viele neutrale Orakelkarten auf, was das richtige "Orakeln" ein wenig erschwert.

Insgesamt ein tolles und höchst **unterhalt-sames Partyspiel**, besonders für Familien und Gelegenheitsspieler. Die Jury hat wieder einmal ein gutes Händchen bewiesen, "Kra-
kel Orakel" heuer auf die

Nominierungsliste zum "Spiel des Jahres" zu setzen, denn in den angepeilten Zielgruppen kommt es - laut meinen Erfahrungen - uneingeschränkt gut an.

Wacky

Game News -
Wertung



HALL OF GAME

Oje, das war wohl nix. Mangels Unterstützung ist BIER PIONIERS aus der Wertung gefallen, und dies obwohl es schon recht viele Punkte für die „Hall of Games“ gesammelt hat und als Favorit gehandelt wurde. Dasselbe Schicksal droht übrigens auch BOTANICUS, denn auch diese verliert trotz anfänglicher Begeisterung immer mehr an Terrain. Ist unsere Zeit so schnelllebig, dass wir gute Spiele so rasch „vergessen“, wenn neue Spiele erscheinen?

Aktuell hat sich MEN NEFER an die Spitze gehievt, vor CIVOLUTION und LIFE OF THE AMAZONIA, SETI und ERFINDER DES SÜDTIGRIS. Drei davon räume ich gute Chancen ein, in den nächsten zwei, drei Monaten in unsere Ruhmeshalle aufzusteigen, aber garantieren kann ich es nach den letzten Erfahrungen nicht.

Die anderen Neuheiten spielen noch keine Rolle, wir werden sehen, ob sich eines davon durchsetzen kann. Ich zweifle etwas daran, schließlich langen jetzt schon die Herbstneuheiten ein. Zwei davon wurden auch gleich vorgeschlagen: ARTENGARTEN und THE DRUIDS OF EDORA machen ein sehr guten Eindruck und können den „Arrivierten“ noch etliche Probleme bereiten.

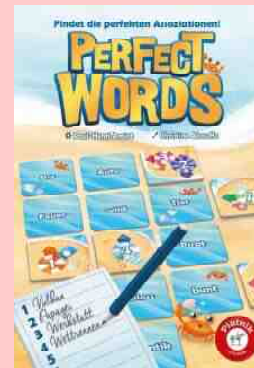
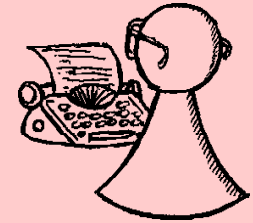
Die Wertung:

1. Men Nefer	4/+12/-0/16/ +
2. Civolution	3/+ 9/-0/10/ +
3. Life of the Amazonia	2/+ 8/-0/10/ +
4. SETI	4/+ 5/-1/ 8/ -
5. Erfinder des Südtigris	*2/+ 5/-0/ 7/ +
6. Trio	2/+ 4/-0/ 6/ -
Endeavor - Die Tiefsee	2/+ 5/-1/ 6/ =
Castle Combo	2/+ 4/-0/ 6/ =
9. Botanicus	2/+ 2/-0/ 4/ -
Das Unbewusste	2/+ 3/-1/ 4/ -
11. Cities	*1/+ 1/-0/ 2/ +
12. Bier Pioniere	1/+ 0/-0/ 1/ --

Vorschläge: Artengarten (2 x),
The Druids of Edora (2 x)

Game News - Spielekritik

Kreuzworträtsel - die löst man normalerweise still und leise alleine. Dass es auch gemeinsam geht - wenn auch nicht mit Buchstaben, sondern mit Begriffen - beweist folgendes Spiel:



Titel: **Perfect Words**
Art: **kooperatives Wort-Assoziationsspiel**
Autor: **Paul-Henri Argiot**
Verlag: **Piatnik Spiele**
Jahrgang: **2024**
Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **ca. 20 Minuten**
Preis: **ca. Euro 24,-**

Einleitung

Ich muss euch ein Geständnis machen: Ich liebe Kreuzworträtsel. Aber nicht die einfachen, banalen, bei denen Begriffe wie "Australischer Laufvogel mit 3 Buchstaben" gesucht werden, sondern knifflige, bei denen man um die Ecke denken muss. Wie die "Kreuzweise"-Rätsel von Crux aus dem Magazin "Stern" oder die "Eckstein"-Rätsel aus der "Zeit".

Schon aus diesem Grund war für mich das Spiel "Perfect Words" Pflicht. Dass es sich dabei zudem noch um ein kooperatives Wort-Assoziationsspiel handelt, macht es für mich nur umso interessanter. Wir erstellen gemeinsam ein Kreuzworträtsel aus Wörtern und Pfeilen, notieren geheim passende Überbegriffe und hoffen auf möglichst viele Punkte durch übereinstimmende Begriffe.

Spielbeschreibung

Den Hauptbestandteil von "Perfect Words" stellen natürlich die **Wortkarten** dar. Fast 250 doppelseitige Karten finden sich in der Schachtel, das sind insgesamt fast 500 Wörter. Einige der Karten sind mit Krabben gekennzeichnet, als Zeichen für Wörter, mit denen sich einfachere Wortassoziationen finden lassen.

Nach dem getrennten Mischen der beiden Sorten zählen wir 30 normale (Meeres-) Karten und 10 Krabbenkarten, mischen sie zusammen und bilden einen **Stapel**, von dem wir anschließend neun Karten ziehen und daraus eine

offene Kartenauslage bilden. Ebenso bilden wir aus den 7 nummerierten **Pfeilplättchen** einen absteigend sortierten Stapel, also das Plättchen mit der Nummer 1 obenauf.

Das Spiel verläuft in **drei Phasen**:

Phase 1: Kreuzworträtsel erstellen

Phase 2: Überbegriffe notieren

Phase 3: Wertung

Zuerst einmal müssen wir gemeinsam ein **Kreuzworträtsel erstellen**. Hierfür dienen sowohl die Wortkarten als auch die Pfeilplättchen. Sind wir an der Reihe, wählen wir eine Wortkarte der offenen Kartenauslage und platzieren sie - unbedingt angrenzend an eine andere Wortkarte oder ein Pfeilplättchen. Sobald mindestens 2 Wortkarten waagrecht oder senkrecht nebeneinander liegen, ergibt dies eine **Wortlinie**. Dann müssen wir sofort ein Pfeilplättchen an eine der beiden Seiten der Wortlinie legen.

Sobald wir das letzte Pfeilplättchen (mit der Nummer 10) angelegt haben und zusätzlich jeder Pfeil auf eine Wortlinie aus jeweils

mindestens 2 Wortkarten
zeigt, endet Phase 1.

In Phase 2 nehmen wir unseren Notizblock und müssen nun für jede Wortlinie einen **Überbegriff notieren**. Dabei gibt es eigentlich bloß zwei Einschränkungen. Der Über-begriff darf weder ein Wort noch Teile davon noch abgeleitete Formen eines Wortes enthalten, das in der entsprechenden Wortlinie ausliegt. Außerdem müssen alle 10 Überbegriffe unterschiedlich sein.

Anschließend diskutieren wir und entscheiden gemeinsam, welchem der Pfeile wir die beiden Extra-Plättchen **“Doppelt”** und **“Nichts”** zuordnen, welche bei der anschließenden Wertung doppelte bzw. gar keine Punkte bringen.

In Phase 3 findet schließlich die **Wertung** statt, bei der wir erfahren, wie sehr die Überbegriffe, die wir notiert haben, übereinstimmen. Eine Tabelle gibt an, wie viele Übereinstimmungen pro Überbegriff wir - abhängig von der Personenzahl - benötigen, um 1 oder sogar 2 **Muscheln** zu erhalten. Während wir beim "Doppelt"-Plättchen zwei Mal so viele Muscheln bekommen (also bis zu vier!), gehen wir beim "Nichts"-

Plättchen auf jeden Fall leer
aus, selbst wenn es doch
Übereinstimmungen gäbe.

Je nachdem, wie viele Muscheln wir insgesamt sammeln konnten, ist unser **Ergebnis** entweder eher schlecht, mittelmäßig oder gut. 6 bis 11 Muscheln werden mit Medaillen (Bronze,



Silber oder Gold) belohnt, für bessere Resultate (ab 12 Muscheln aufwärts) erhalten wir die Prädikate "Großartig", "unglaublich" oder - als Krönung - "Perfekte Wortmeister".

Fazit

Wir erstellen also **eine Art Kreuzworträtsel**. Aber nicht aus Buchstaben, sondern aus Wörtern, für die wir dann passende Überbegriffe finden sollen. Somit gilt es für uns bereits beim Legen der Wortkarten, auf mögliche Assoziationen zu achten.

Hierfür steht uns eine **offene Auslage** von 10 Wörtern zur Verfügung: 9 ausliegende Wortkarten plus die oberste Karte des

Nachziehstapels. Trotzdem ist es oft nicht einfach, aus dieser scheinbar ausreichend großen Auswahl treffende Kombinationen zu finden. Da geht es uns fast so wie beim Spiel “So kleevert!”, bei dem wir ebenfalls **Wortassoziationen bilden** müssen.

Als doch etwas hilfreicher erweisen sich da die extra mit Krabben gekennzeichneten Wortkarten, welche mehr Assoziationen zulassen als die "normalen" Meereskarten. Je nach **Schwierigkeitsgrad** können wir uns entscheiden, von diesen **Krabbenkarten** mehr oder weniger in unseren für diese Partie geltenden Wortkartentapel zu mischen. Dies wird in der Spielanleitung als einfachere Variante "Kleine Krabbe" (je 20 Meeres- und 20 Krabbenkarten) oder als schwierigere Variante "Offenes Meer" (lediglich 40 Meereskarten) beschrieben.

Das Notieren von Überbegriffen lässt uns an den Klassiker "Stadt Land Fluss" erinnern. Im Gegensatz zu diesem ist bei "Perfect Words" jedoch **keineswegs Originalität gefragt**. Es gilt vielmehr, Überbegriffe aufzuschreiben, welche die Mitspieler ebenfalls notieren könnten. Das hat schon mehr mit Psychologie, mit Intuition, mit Menschenkenntnis zu tun.

Fortsetzung von „Perfect Words“

Ich konnte feststellen, dass dies **von Gruppe zu Gruppe unterschiedlich** funktioniert. Spielern, die sich besser kennen und mehr miteinander unternehmen, fällt es leichter, die gleichen Überbegriffe zu notieren, da sie meist dieselben Wertevorstellungen haben, ähnliche Meinungen, etc. An einem Spielefest schloss ich mich mal einer mir fremden Gruppe an, und ich habe bei einer Partie "Perfect Words" fast durchgehend andere Überbegriffe aufgeschrieben als die anderen.

Apropos Überbegriff: Dies darf ja **fast alles** sein. Eigennamen, Marken, Titel, zusammengesetzte Hauptwörter - alles ist erlaubt, solange nicht die Wörter auf den Wortkarten oder Teile davon verwendet werden. **Vorsicht** ist trotzdem geboten, denn je komplizierter ein Wort, umso geringer die Wahrscheinlichkeit, gleiche Begriffe zu haben. So ist es beispielsweise sinnvoller, bei einer Wortlinie mit den Wörtern "Sport" und "rund" den Überbegriff "Ball" zu notieren, statt "Fußball", "Tennisball" oder einen anderen ganz bestimmten Ball.

Bei solchen Assoziationsspielen ist die **Kommunikation** ein wichtiges Thema. Wir dürfen zwar während des gesamten Spiels miteinander sprechen, wir dürfen aber

keineswegs über Assoziationen reden, die uns durch den Kopf gehen. Es würde uns aber **gentlichen Spiels** rauben, verraten wir mögliche Assoziationen, die uns zugewiesen werden. „Words“ lebt von den Überforderungen und Dissonanzen der finalen O



In der Spielanleitung wird noch eine weitere Variante angeboten: Das **semi-kompetitive Spiel** (man könnte es auch semi-kooperativ nennen). Die beiden ersten Phasen 1 und 2 funktionieren ganz genau wie beim normalen kooperativen Spiel. In Phase 3 hingegen werden nicht nur Muscheln für übereinstimmende Überbegriffe vergeben, sondern auch Punkte für jeden einzelnen Spieler, und zwar 1 Punkt für jede Übereinstimmung mit einer anderen Person. Da wir in unseren Spielrunden bei Partyspielen aber eher den **Spielspaß** schätzen, haben wir diese Variante, welche "Perfect Words" einen größeren Wettbewerbscharakter verleiht, noch gar nicht in der Praxis ausprobiert.

Die Bezeichnung "Partyspiel" ist für "Perfect Words" vielleicht nicht ganz

zutreffend. Schließlich geht es - bis auf die abschließende Wertung - eher ruhig zu. Wir grübeln, welche Wortkarten wir wo anlegen sollen, und welche Überbegriffe die Mitspieler bei den einzelnen Wortlinien wohl im Sinn haben könnten. Aber **es macht Spaß** und kommt eben aus diesem Grund - genau wie das etwas verwandte "So kleevers!" - bei uns immer wieder mal auf den Spieltisch. Das ist auf jeden Fall ausreichend, um eine **Empfehlung** auszusprechen.

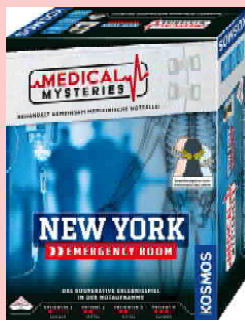
Wally

Game News - Wertung



Game News - Spielkritik

Die Behandlung von Kranken und Verletzten ist auf jeden Fall Teamwork, weshalb das nächste Spiel ausgezeichnet zu diesem Thema passt...



Titel: Medical Mysteries - New York
Art: Kooperatives Spiel
Autoren: Nicholas Cravotta & Rebecca Bleau
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2024
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 16 Jahren
Dauer: ca. 60 Min. pro Fall
Preis: Euro 23,90

Einleitung

Pflichttermin Dienstag abends, Sender ATV 2. Drei Folgen "Dr. House" am Stück. Wie der misanthropische, aber geniale Arzt die unterschiedlichsten Krankheiten diagnostiziert und die seltsamsten medizinischen Fälle löst, finde ich einfach sehenswert. Nun haben wir Normalbürger, großteils komplette Laien auf dem Gebiet der Heilkunst, die Möglichkeit, unser diagnostisches Geschick unter Beweis zu stellen. In "Medical Mysteries - New York"

behandeln wir gemeinsam medizinische Notfälle.

Spielbeschreibung

Vier unterschiedliche Fälle befinden sich in der Schachtel. In jedem davon kommt ein Patient mit mysteriösen Symptomen in die Notaufnahme. Unsere Aufgabe ist es, mit den Patienten zu sprechen und ihre Krankengeschichte zu prüfen, um versteckte Hinweise auf ihre Erkrankungen zu finden. In weiterer Folge machen wir diverse Tests, konsultieren Spezialisten und führen Behandlungen durch. All dies mit dem Ziel, dass die Patienten die Nacht überleben.

Spielmechanisch wird für jeden Fall **diverses Material** zur Verfügung gestellt. Das Heft mit den Ergebniscodes, sowie die 5 Recherchebögen werden immer benötigt. In Letzteren finden wir Hintergrundinformationen zu verschiedenen Bereichen der Medizin, etwa Gynäkologie, Herzgesundheit, zu Tests, Beschwerden, Medikamenten, usw.

Für jeden einzelnen Fall gibt es schließlich eine **elektronische Patienten-**

akte (ePA), ein persönliches **Aufnahmegespräch**, ein paar **Story-Karten** und **Zustands-Karten**. Nach Begutachtung der ePA und dem Durchlesen des Aufnahmegesprächs obliegt es uns zu entscheiden, welche weiteren Schritte wir machen, welche Aktionen wir durchführen wollen. Das Behandlungsformular zeigt uns, dass uns insgesamt 8 Stunden (von 00:00 Uhr bis 08:00 Uhr) - gegliedert in 4 Blöcke zu je 2 Stunden - Zeit bleibt, um den Patienten zu retten.

In jedem Block können wir drei **Aktionen tätigen**. Dies können Fragen an den Patienten sein, um mehr über seinen Zustand zu erfahren, seine Vorgeschichte zu erfahren (2 Fragen pro Aktion), diverse Untersuchungen (Röntgen, EKG, CT, Blutuntersuchung, etc.) oder die Verabreichung von Medikamenten.

Das Resultat der Aktion können wir mit dem entsprechenden **Ergebnis-Code** im Heft nachlesen. Meist schaltet dies eine **Story-Karte** frei, die wir nachlesen können, und die uns hoffentlich auf der Suche nach der Ursache der Beschwerden weiterhilft. Manchmal führt dies zu



Fortsetzung von „Medical Mysteries“

einer Veränderung des Befinden des Patienten, was durch eine neue **Zustands-Karte** angezeigt wird.

Das Spiel kann auf zwei Arten enden. Entweder wir haben zu viel Zeit verloren, die falschen Medikamente verabreicht oder nicht die notwendigen Behandlungen durchgeführt. In diesem Fall zeigt uns die entsprechende Story-Karte, dass der **Patient leider verstorben** ist.

Oder es ist uns gelungen, mit unseren Aktionen den **Patienten heil durch die Nacht zu bringen**. Die freigeschaltete Story-Karte gratuliert uns zu unserem Erfolg. Nach dem Ausfüllen des Abschlussberichts, bei dem wir einige Fragen zu beantworten haben, können wir im **Epilog** nachlesen, wie gut wir den Patienten behandelt haben (Erkennen der Symptome und der Ursachen, Bekämpfung der Krankheit, Empfehlungen für die weitere Vorgehensweise, etc.), was mit **Punkten** bewertet wird.

Fazit

In seiner Art erinnert "Medical Mysteries - New York" ein wenig an die im letzten Jahrzehnt so beliebten **Escape Room-Spiele** oder aber auch an die diversen **Detektivspiele**. Auch hier gilt es nun, als Team innerhalb einer be-

stimmten Zeit (hier: Runden) eine Lösung zu einem Problem zu finden. Allerdings ist "Medical Mysteries" doch realitätsnäher, da **echte me-dizinische Herausforderungen** im Mittelpunkt stehen, und nicht irgend-welche x-beliebige Rätsel oder skurrile Kriminalfälle.



Der Nachteil davon ist, dass doch relativ viel gelesen, einiges nachgeschlagen werden muss. Kaum taucht ein Stichwort auf, beispielsweise der Name eines Medikaments oder eine Krankheit, müssen wir in **den Recherchebögen nachschauen**, was dies bedeutet. Oder weiß zufällig ein Laie, was eine "Mitralklappenregurgitation" ist? Glücklicherweise sind die Recherchebögen nach Themen gegliedert und die Stichwörter alphabetisch geordnet.

Auch wurde hier **sinnvoll gekürzt** und auf das Wesentliche zusammengefasst, denn es wird ja wohl nicht das gesamte medizinische Wissen auf bloß 5 kleinformigen Recherchebögen zu je 4 Seiten Platz finden. Auf jeden Fall ist das Spiel sehr **lehrreich**, und auch nach

einer Partie bleiben einige wichtige Erkenntnisse hängen. Wir können also auf spielerische Art doch etwas dazulernen.

Überhaupt ist "Medical Mysteries" ungemein **immersiv**. Die Probleme der Patienten beschäftigen uns, interessieren uns, wecken unsere Neugier. Mit Hingabe suchen wir nach Lösungen, nach Verständnis für die möglichen Ursachen der Beschwerden. Wir diskutieren lebhaft und bringen dabei unsere unterschiedlichen "Erfahrungen", unser wie auch immer angeeignetes "Halbwissen" ein. Und wir können schließlich die Sorgen und Ängste des medizinischen Personals nachempfinden, weil wir erkennen, dass eine falsche Entscheidung das Leben der Patienten gefährden kann.

In der Schachtel sind neben einem Einführungsfall ("Tutorial") - **vier unterschiedliche Fälle** enthalten, jeweils mit anderen Symptomen, elektronischen Patientenakten, Story-Karten, etc. So klagt Shyla Patel (Patientin 1) über heftige Brustschmerzen, steht Adrian Alexopoulos (Patient 2) völlig neben sich und kann nicht reden. Die minderjährige Gabriela Ferreira (Patientin 3) wird von ihrer besorgten Mutter begleitet, und Pete Johnson (Patient 4) wird betrunken und ständig fluchend von Rettungsassistenten in die Notauf-

Fortsetzung von „Medical Mysteries“
nahme gebracht.

Mit der Zeit steigt der **Schwierigkeitsgrad**, die Fälle werden komplexer und schwieriger zu lösen, die Wahrscheinlichkeit des Scheiterns nimmt zu. Wir müssen uns immer individuell auf die Patienten einstellen und entscheiden, wie wir in ihrem speziellen Fall am besten vorgehen sollen. Bei den komplexeren Fällen wächst zudem der Zeitdruck, rechtzeitig die Ursache und die notwendigen Maßnahmen herauszufinden.

Mittlerweile ist bereits ein **zweites Spiel erschienen**. Bei "Medical Mysteries

- Miami Flatline" kommen zum Teil noch rätselhaftere Fälle, Patienten mit noch besorgniserregenderen Beschwerden vor, die es zu behandeln und irgendwie durch die Nacht zu retten gilt.

"Medical Mysteries" ist eine gelungene, **willkommene Alternative** zu den üblichen EXIT- und Kriminalspielen. Damit können wir uns wirklich ein wenig wie ein richtiges Ärzteteam fühlen.

Apropos Arzt: Es ist gerade wieder Dienstag abends. Wird Zeit, dass ich diese Rezension beende und es mir im Fernsehsessel bei 3 weiteren Folgen von "Dr. House" bequem mache...



Wacky

Game News-
Wertung



GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

Daniel Wenger's Laden ist übersiedelt. Seit 1. Dezember 2022 findet sich sein Geschäft „Games, Toys & More“ nicht mehr in Ebelsberg, sondern ist in der Wiener Straße einige Haus-

nummern näher nach Linz gerückt, genauer gesagt in die Wiener Straße Nr. 95. An seinem **Online-Spielversand**, den er schon lange zuvor betrieben hat, hat sich hingegen nichts geändert, weder an der Riesenauswahl noch unter der bekannten Internetadresse (www.dreamland-games.at).

Im neuen Geschäft in der Nähe vom Bulgariplatz sind nach wie vor fast alle Artikel des Online-Handels auch in den Regalen zu finden. Und auch auf das Ausprobieren müssen die Kunden nicht verzichten, denn auch hier laden **viele Spieltische** zum Testen von Spielen ein, denn von

sehr vielen Spielen gibt es Demoexemplare.

Die sehr großzügigen Öffnungszeiten (Montag bis Samstag von 11:00 Uhr bis abends, je nach Wochentag bis 19:00 oder 21:00 Uhr) erlauben es, auch nach der Arbeit ein paar schöne Stunden beim **Spiele 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.

Wacky

Game News - Spielkritik

Ich dachte immer, Bombenentschärfer wären Einzelkämpfer. Dabei können sie nur durch koordiniertes, gemeinsames Vorgehen erfolgreich sein...



Titel: Bomb Busters
Art: kooperatives Deduktionsspiel
Autor: Steve Finn
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2024
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 45 bis 60 Minuten
Preis: ca. Euro 33,-

Einleitung

Deduktion, Kooperation, Explosion! So präsentiert sich "Bomb Busters"!

In diesem kooperativen Deduktionsspiel geht es darum, gemeinsam Bomben zu entschärfen. In 66 verschiedenen Missionen gilt es, schrittweise zwei identische Kabel zeitgleich zu durchtrennen. Ein paar kleinere Fehler werden hierbei verziehen. Wer jedoch zu viele Fehler macht bzw. das rote Kabel erwischt, bringt die Bombe zur Explosion und

muss die Mission nochmal von vorne starten.

Spielbeschreibung

Es gibt in Summe 66 verschiedene Missionen: Die ersten 8 Missionen sind Schulungs-Missionen, um das Grundspiel kennenzulernen. Dabei verändert sich die Komplexität der Aufgaben von Mission zu Mission.

Das **Grundprinzip** des Spiels sieht wie folgt aus:

In Abhängigkeit von der Mission wird eine bestimmte Anzahl der insgesamt 70 **Kabelplättchen** gemischt und verdeckt an alle Mitspieler verteilt. Die blauen Kabel haben Werte von 1 - 12 und in jeder Mission sind grundsätzlich immer 4 **blaue Kabel** des gleichen Werts vorhanden. Die verteilten Kabelplättchen steckt jeder Spieler in **aufsteigender Reihenfolge** auf seinen Kabelhalter, so dass die anderen Team-Mitglieder die Kabel nicht sehen können. Um den Start zu erleichtern, darf jeder Spieler den Wert eines einzigen Kabels offen legen.

Nun wird reihum ver-

sucht, Kabelpaare zu finden, d.h. man sucht bei den anderen Spielern Kabelplättchen, die den gleichen Zahlenwert haben, wie eines der eigenen Plättchen. Hierzu zeigt man auf die Kabelkarte eines Mitspielers und sagt laut, welchen Wert diese Karte haben soll (= "**Duoschnitt**").

War der Tipp falsch, dreht sich der Zeiger des Zünders ein Feld weiter und man kommt einem frühzeitigen Ende einen Schritt näher.

War der Tipp korrekt und man hat ein passendes Pärchen gefunden, werden die Plättchen offen vor dem Kartenhalter aufgedeckt - und zwar genau an der Stelle, an der sich die Kärtchen befunden haben. Dies wiederum generiert zusätzliche Informationen für alle Spieler, welche Zahlenwerte die noch verdeckten Karten haben können.

Sollte man selbst ein identisches Pärchen auf der Hand haben, darf man dieses erst entschärfen, wenn das andere Pärchen des selben Werts bereits gefunden und aufgedeckt wurde (= "**Soloschnitt**").

Schrittweise kommen in der Trainingsphase wei-

Fortsetzung von „Bomb Busters“

tere Elemente hinzu, so z.B. **gelbe Kabel**, die ebenfalls auch nur gemeinsam durchgeschnitten werden dürfen oder **rote Kabel**, die niemals durchgeschnitten werden dürfen. Auch diese Kabelkarten haben Zahlenwerte (mit einer Nachkommastelle) und werden zwischen die blauen Karten sortiert.

Das Partie endet:

Sobald alle blauen Kabel durchgeschnitten wurden, ohne den Zeiger des Zünders in den roten Bereich zu schieben, und das Entschärfungsteam die Mission erfolgreich überstanden hat. Gratulation!

Landet der Zeiger für Fehlversuche im roten Bereich oder wurde ein rotes Kabel durchtrennt, geht die Bombe hoch und die Mission gilt als gescheitert!

Wieviele blaue, gelbe und rote Kabel ins Spiel kommen, geben die jeweiligen Missionen vor.

Ebenfalls kommen dadurch schrittweise **Ausrüstungskarten** ins Spiel. Diese geben dem Entschärfungsteam zusätzliche Hilfestellungen. Sie ermöglichen z.B. zusätzliche Schnittversuche oder erlauben es, einmalig auf 2 Kabel paral-

lel zu zeigen, wovon nur eines der beiden Kabel richtig sein muss. Die in Summe 5 Überraschungsboxen beinhalten weitere Elemente und Regeln, auf welche ich hier nicht weiter eingehe, um nicht zu sehr zu spoilern.



Fazit

„Bomb Busters“ ist in seinen **Grundregeln relativ einfach**, und wenn man sich die Regeln zu Beginn durchliest, wirken diese schon nahezu trivial bis beliebig. Man sieht unzählige Drähte und soll nun wissen, welcher der richtige Draht ist? Ist das nicht ein reines Glücksspiel?

Mitnichten! Einmal gestartet, erkennt man rasch, dass das Prinzip ganz und gar nicht beliebig ist:

Durch die aufsteigende **Sortierung** der Kabelnummern, sowie der Möglichkeit, dass jeder Spieler zu Partiebeginn bereits einen Kabelwert offenbart, das wiederum in Kombination mit den Informationen aus der eigenen Auslage, gibt schon ausreichend

Grundinformationen, um zu starten ohne gleich zu **Beginn zu scheitern**. Das **Deduktions-Puzzle** wird durch die Fragen der anderen Spieler sowie durch die bereits zerschnittenen, offen ausliegenden Kabel zunehmend ergänzt.

Sofern das Team gut zusammenarbeitet, sind diese Informationen in vielen Missionen ausreichend, um eine Partie zu gewinnen. Natürlich bleibt stets ein Restrisiko und es wird auch mal schief gehen. Dafür dauert eine Partie nur knapp ca. 15 Minuten und lädt somit ein, sofort einen weiteren Versuch nachzuschieben.

Mit der Grundausbildung (Mission 1-8) erlernen alle Spieler die Basis-Elemente und sind danach bereit für die richtigen Missionen. Ein typischer Anfängerfehler ist dabei, versehentlich nach Zahlenwerten zu fragen, die man selbst nicht auf der Hand hat. Sobald man das Spiel mit "Neulingen" startet, sollte man zumindest 2-3 Missionen der Grundmissionen spendieren, damit diese die Grundprinzipien verstehen, was natürlich immer etwas Zeit in Anspruch nimmt. Von daher empfiehlt es sich, eine feste Spielegruppe zu etablieren, wenn man wirklich alle Szenarien durchspielen möchte. Und das

Fortsetzung von „Bomb Busters“

lohnt sich, denn hat man die Grundprinzipien verstanden, wird es richtig interessant und der eigentliche Reiz von „Bomb Busters“ entfaltet sich.

Man wird zunehmend neugierig, welche Ideen in den 5 Missions-Boxen stecken. Die insgesamt 66 Missionen bieten zwar keine erkennbare Storyline, welche man durchspielt, sie bieten aber viel Varianz, sowie neue Elemente und Überraschungen. Dadurch kann zusätzlicher Zeitdruck entstehen, es wird aber auch mit Online-Soundfiles multimedial gearbeitet. Mehr möchte ich jedoch nicht spoilern... da lasst euch mal schön überraschen!??

Ich kann nur sagen: Das macht **richtig Spaß!**

Positiv ist zudem, dass „Bomb Busters“ in **allen Spielerkombinationen** (2-5 Spieler) einwandfrei funktioniert. Lediglich die Partie zu dritt finde ich persönlich suboptimal, denn 1 Person muss mit zwei Kabelhaltern spielen. Dadurch entsteht eine gewisse Asymmetrie, die mir persönlich nicht ganz so gut gefällt.

Jeder Spieler muss seine eigenen Entscheidungen treffen. Niemand kann die Führung der anderen übernehmen, wodurch ein **Alphatier-Syndrom völlig ausgeschlossen** ist.



Downtime gibt es keine, da man stets seine Strategie anpassen muss. Dies erfolgt in Abhängigkeit davon, nach welchen Zahlen gefragt und welche Zahlen aufgedeckt werden.

Ein gutes Zusammenspiel ist ebenfalls wichtig. Man darf sich zwar nicht miteinander abstimmen, aber man findet andere Wege sich gegenseitig zu unterstützen, indem man Informationen freigibt, die andere Spieler wiederum nutzen können.

Eigentlich spricht alles für ein Familienspiel. Lediglich das **Thema** "Bomben entschärfen" ist aus meiner Sicht **nicht so wirklich familientauglich**. Mit der Verniedlichung durch Comic-Style versuchte man hier wohl schon das Thema redaktionell zu "entschärfen".

Vernachlässigt man das thematische Argument, halte ich „Bomb Busters“ wirklich für ein Bomben-Spiel, und es hat alles, was ich mir von einem guten Spiel wünsche: Es erfordert deduktives Denken, ist kooperativ, kurzweilig, spannend, weiß zu überraschen und in allen meinen gespielten Partien wusste es auch zu begeistern. Man sollte de-

duktiven und kooperativen Spielen jedoch nicht abgeneigt sein

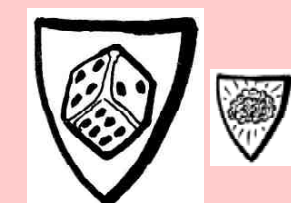
Will man alle 66 Levels durchspielen, hat man viele Stunden Spielspaß. Ob die Varianz der Szenarien über 66 Level ausreichend begeistert, muss dann jeder für sich selbst beurteilen. Es handelt sich zumindest um kein Legacy-Spiel, d.h. selbst nach den 66 Levels kann man Bomb Busters jederzeit wieder auf den Tisch legen.

Für mich ist Bomb Busters eines der Highlights aus dem Jahrgang 2024 und ich lasse mich überraschen, welche Spielepreise dieses Spiel in 2025 einheimen wird. Ich bin da sehr zuversichtlich.

Roland

Winner

Game News - Wertung





Deutscher Spielepreis 2025

Bei der SPIEL '25 in Essen wurden die Gewinner des Deutschen Spielepreises präsentiert. Dies ist eine Auszeichnung von Spielern für Spieler und der größte Community Award in Deutschland. Vorher wurden schon drei „Nominierungen“ vorgestellt: „SETI - Auf der Suche nach außerirdischem

Leben“ von Tomas Holec (Czech Games Edition), „ENDEAVOR: DIE TIEFSEE“ von Carl de Visser & Jarratt Gray (Frosted Games) und „BOMB BUSTERS“ von Hisashi Hayashi (Pegasus Spiele). And the winner is... „**SETI - AUF DER SUCHE NACH AUSSERIRDISCHEM LEBEN**“.

Hier nun die TOP TEN des Deutschen Spielepreises 2025:

1. SETI
2. ENDEAVOR: TIEFSEE
3. BOMB BUSTERS
4. Castle Combo
5. Faraway
6. Civolution
7. Blood on the Clocktower
8. Slay the Spire: Brettspiel
9. Astrobienen
10. Dune: Imperium Uprising



Immer die falschen Sieger?

Es ist schon fast ein wiederkehrendes Ritual. Kurz nachdem die Jury die Gewinner in den drei Kategorien bekanntgegeben hat, ist ein lautes Wehklagen zu vernehmen. Die lorbeerbekränzten Sieger wären zu leicht, zu kompliziert, zu

lang, zu kurz, zu wenig innovativ, zu viel von diesem zu wenig von jenem. Kurzum: Es wären wieder mal die falschen Spiele ausgezeichnet worden. Euer Pöpperl gibt zu, dass er selbst auch oft anderer Meinung als die Jury war, und objektiv betrachtet hat sich sicher im Nachhinein die eine oder andere Wahl als tatsächlich nicht recht klug herausgestellt.

Auch heuer hat die Jury viel Kritik für ihre Nominierten und ihre Preisträger einstecken müssen. Die drei Nominierten für das „Spiel des Jahres“ sind schließlich „Bomb Busters“ („viel zu kompliziert“, „ein



Deutscher Kinder-Spielepreis 2025

Gleichzeitig wurde der Gewinner des Deutschen Kinderspielepreises 2025 präsentiert:

DIE KLEINEN ALCHEMISTEN von Matúš Kotry (Czech Games Edition). Somit gehen beide Auszeichnungen an den tschechischen Verlag (Vertrieb: Heidelbär Spiele).

sehr heikles Thema“), „Flip 7“ („ein Kartenspiel mit null Einflussmöglichkeiten“, „keine innovative Spielidee“) und „Krakel Orakel“ („Ein Zeichenspiel, echt jetzt?“).

Wie jeden Sommer hat Euer Pöpperl wieder ein paar neue Spiele ins Strandbad mitgenommen. Nun ratet mal, welche drei Spiele dann am öftesten gespielt wurden, am besten bei allen ankamen? Richtig: „Bomb Busters“, „Flip 7“ und „Krakel Orakel“! Dies beweist: Wir Kritiker dürfen die Latte nicht immer nach unseren - zumeist völlig überzogenen - Maßstäben anlegen, meint Euer Pöpperl



Tesseract
SciFi-Thriller
Regie: James
Firnhaber
Smirk & Dagger
Movies 2023
Dauer: 60 Minuten

Der Film-Tipp des Monats

Spätestens seit „Independence Day“ wissen wir, dass die Menschheit gegen außerirdische Kräfte nur dann bestehen kann, wenn sie zusammenarbeitet. Dies ist auch das Leitmotiv des Regisseurs James Firnhaber in seinem SciFi-Thriller „Tesseract“. Die Story: Ein Tesseract - eine Art vierdimensionaler Würfel - ist direkt über dem Nordpol erschienen und droht zu kollabieren. Seine Sprengkraft reicht aus, unseren Planeten auszulöschen. Gelingt es den klügsten Köpfen, das



außerirdische Artefakt rechtzeitig zu entschärfen oder wird die Menschheit wie ein kleines Licht in den Weiten des Universums erlöschen?

Spannender Film, der die Notwendigkeit zu Kooperation demonstriert.



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@trauner-hof.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.

© 2025 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 Spielereffen im Hotel Traunerhof (jeden Mittwoch)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielertage ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen

anstellungen
* Entwicklung neuer Spielideen
* Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
* auch in facebook vertreten