

Magic Mirror 271



ÜBER UNS

Der MAGIC MIRROR (MM) ist ein unabhängiges Amateurzine und das Organ des *Rollen- und Simulationsspiele Club Teck (RSCT) e.V.*, einer gemeinnützigen Spielervereinigung im Raum Kirchheim unter Teck.

Der Magic Mirror enthält News, Rezensionen, Geschichten und andere Beiträge, welche die Bereiche Rollen- und Gesellschaftsspiele, Fantasy, Science Fiction, Horror, Historie, KoSim betreffen sowie Beiträge bezüglich des Vereinslebens des RSCT.

Beiträge von Außenstehenden werden gerne angenommen und veröffentlicht. Für eingesandte Manuskripte wird jedoch keine Haftung übernommen.

Der MAGIC MIRROR erscheint ca. 3 mal im Jahr und wird Mitgliedern des RSCT kostenlos zugeschickt. Ein Verkauf an Außenstehende erfolgt nicht.

Kein Teil dieser Publikation darf außerhalb des Anwendungsbereichs des RSCT e.V. ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des jeweiligen Autors in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Bankverbindung:
Kreissparkasse Esslingen (BLZ 611 500 20), Kto-Nr. 102 736 83

Magic Mirror 271 vom 1.3.2008**MITWIRKENDE**

Herausgeber

RSCT e.V. (<http://www.rsct.net>)

Ständige Redaktion

Jürgen Kiedäisch, Klaus Kögler

Vorliegende Ausgabe

Layout und Gestaltung: Klaus Kögler

Artikelkoordination: Jürgen Kiedäisch

Druck- und Versand: Klaus Kögler

Kontakt & Mailbox für Beiträge

layout@rsct.net

Der nächste Magic Mirror erscheint am 1. Juli 2008. Eintreffschluss für Beiträge ist der

8. Juni 2008.

5.4.2008 - OST

Veranstaltungsort noch offen!

12./13.4.2008 - TECK-CON 33

Bitte tragt euch, falls nicht bereits geschehen, im Dienstplan ein! Weitere, aktuelle Informationen zum Teck-Con finden sich im Wiki.

3.5.2008 - OST

Veranstaltungsort noch offen!

11.5.2008 - DM IM BRETTSPIEL

Mindestens ein Team des RSCT ist für die Deutsche Meisterschaft im Brettspiel in Herne qualifiziert, evtl. hat sogar auch das zweite Team die Qualifikation geschafft!

28.7.-3.8.2008 - VEREINSAUSFLUG

Es geht wieder zum Aschbacherhof - diesmal allerdings erst in den Sommerferien. Bitte anmelden! Weitere Informationen dazu im Wiki.

6./7.9.2008 - RITTERSPIELE/BANKETT

Erstmals werden beide Veranstaltungen verbunden und der Termin vom März in den Spätsommer hinein verschoben.

Für diese Veranstaltung werden noch dringend Organisatoren gesucht!

8./9.11.2008 - TECK-CON 34

Der Termin steht bereits fest.

WEIN, WEIB, SALAT UND ERLEUCHTUNG

Letzthin auf einer Party in Göppingen, ist mir spät nachts der Messias erschienen. Wir waren zu viert, als es geschah. Der Messias ist, um diese wichtigen Informationen vorweg zu nehmen, männlich (womit alle diesbezüglichen Spekulationen beendet sein müssten), Handy-Besitzer, RSCT-Mitglied und Protestant. Letzteres dürfte dem designierten Papst nicht gefallen, der ebenfalls Vereinsmitglied ist und als männlicher Katholik alle formalen Kriterien zur Papstwahl erfüllt, auch wenn es ihm trotz seiner mehr als 40 Erdenjahre vielleicht an der dafür nötigen Weisheit fehlt.

Die Allmacht des Messias hat sich in dieser heiteren Nacht allerdings nur darin gezeigt, erstens konzentriert eine Schüssel mit Chips zu leeren (was noch niemanden beeindruckt hätte) und zweitens eine tiefschürfende Erkenntnis zu dem von mir und meiner Freundin mitgebrachten Salatbesteck zu äußern. Letztere betraf eine Eigenschaft dieses Bestecks, die mich im tiefsten Inneren meines Herzens auch bereits bewegt hatte, die ich bis dahin jedoch nicht zu äußern wagte, vielleicht aus Furcht, dann von einem Blitz, bösen Blick oder Nudelholz niedergestreckt zu werden.

Es sind Momente wie diese, in denen ich mich frage, ob wir alle vielleicht in unserem tiefsten Herzen noch ähnlich (oder vergleichbar) behämmert sind, wie damals, als wir diesen Verein gegründet haben. Für alle, die am Steuer ihres Mercedes oder Kinderwagens manchmal die selbe Hoffnung durchzuckt, und die von Zeit zu Zeit etwas den anarchischen Gründungsgeist von Einst vermissen, schreibe ich dieses Vorwort. Weiterhin möchte ich damit den Erfinder des Relativsatzes grüßen, dem ich diesen Text in der Hoffnung widme, dass es vielleicht doch noch Menschen gibt, die mir bis hierher geistig folgen konnten. Zu guter Letzt widme ich dem Messias noch ein Brötchen.

In diesem Sinne, viel Spaß mit der Lektüre des vorliegenden MMsl

Klaus

Weitere Informationen zu diesem Vorwort können bei der Redaktion eingeholt werden. Die Redaktion dankt Volker, Mulla, den Pfälzer Weinbauern und den Zeugen Jehovas für die Inspiration zu diesem Vorwort. ■



TITELBILD

von *Christine Leisgen*



AUS DEM VEREIN

Protokoll der Vorstandschaft von <i>Sebastian Rapp</i>	4
Weihnachtsfeier 2007 von <i>Michael Müller</i>	10
Vereinsturnier 2007 von <i>Jürgen Kiedäisch</i>	14
Full House - Offener Spielertreff bei Martin von <i>Martin Häußler / Christine Leisgen</i>	20
Back to the Roots - Teck-Con 32 von <i>Klaus K., Holger S., Martin H.</i>	24
Schneewittchen & Zwerge (Badewochende) von <i>Sandra Glöckner / Martin Häußler</i>	29
Fotoecke Collage von <i>Zuzanna Kubikova</i>	32



BRETTSPIEL

Vorausscheidung zur DM von <i>Klaus Kögler</i>	12
Día de los Muertos von <i>Christine Leisgen</i>	13
Galaxy Trucker von <i>Christine Leisgen</i>	22
Neuheiten von der Spielmesse Essen von <i>Jürgen K., Udo G., Michael H.</i>	26



SONSTIGES

Phantastisch Spielen von <i>Fabian Bös / Michael Scharpf</i>	5
Der Magic Mirror in frischer Aufmachung II von <i>der Redaktion</i>	8
This is Witchcraft, Baby von <i>Sandra Glöckner</i>	17
Leserbrief von <i>Holger Schlaps</i>	23

Aus dem Protokoll der Vorstandsschaftssitzung(en)

von
Sebastian Rapp
(Schriftführer)



Die erste Sitzung des neuen Vorstands fand am 17.12.2007 statt. Da sich die Übergabe der Kasse und die Einarbeitung des neuen Kassenswarts jeweils verzögerte, standen bei dieser Sitzung noch keine endgültigen aktuellen Zahlen zur Verfügung - daher wurden finanzielle Fragen nur grundsätzlich bzw. vorläufig behandelt.

Wichtigstes Thema war der OST, vormals Vereinsabend. Das System, das die letzten Jahre sehr gut funktioniert hat, die OSTs im privaten Rahmen abzuhalten, stieß im letzten Jahr mehr und mehr

an seine Grenzen. Die letzten OSTs hatten teilweise über ein Dutzend Besucher, was sowohl platzmäßig wie finanziell für die Ausrichter kaum noch machbar ist.

Wir wollen daher in diesem Jahr nach neuen Möglichkeiten suchen, den OST wenn möglich wieder in öffentliche Räume zu verlagern. Hierzu gibt es verschiedene Ansätze.

Organisatoren gesucht
Für die Ritterspiele / das Rittermahl am 6./7.9.2008 werden noch dringend Organisatoren gesucht!

Bis wir hier zu Ergebnissen kommen, wird die Grundpauschale von bisher maximal € 25,- auf € 30,- angehoben. Sollte ein OST mehr als 10 Teilnehmer haben, so können zusätzlich bis zu € 3,- je Teilnehmer über 10 eingefordert werden. Weitere Details zum OST können dem vollständigen Sitzungsprotokoll (auf der RSCT-Homepage) entnommen werden.

Weitere Punkte der Sitzung waren die Aktivitäten des Vereins 2008. Abgesehen von den „Standards“, Badewochenende, Vereinsausflug, Ritterspiele/-mahl, Vereinsturnier ist derzeit nichts geplant.

Letzter Punkt war der Stand des Nexus auf der Süddeutschen Spielemesse, wo in 2007 für den RSCT bereits Chris und Fabian aktiv waren. Die Beteiligung dort wird sowohl für den Brettspielbereich wie für den Rollenspielbereich als nutzbringend angesehen - ein Gast auf dem OST im Dezember kam über Ansprache auf der Messe. Von daher soll die Zusammenarbeit / Beteiligung in diesem Jahr nach Möglichkeit ausgebaut werden.

Vereinsausflug 2008

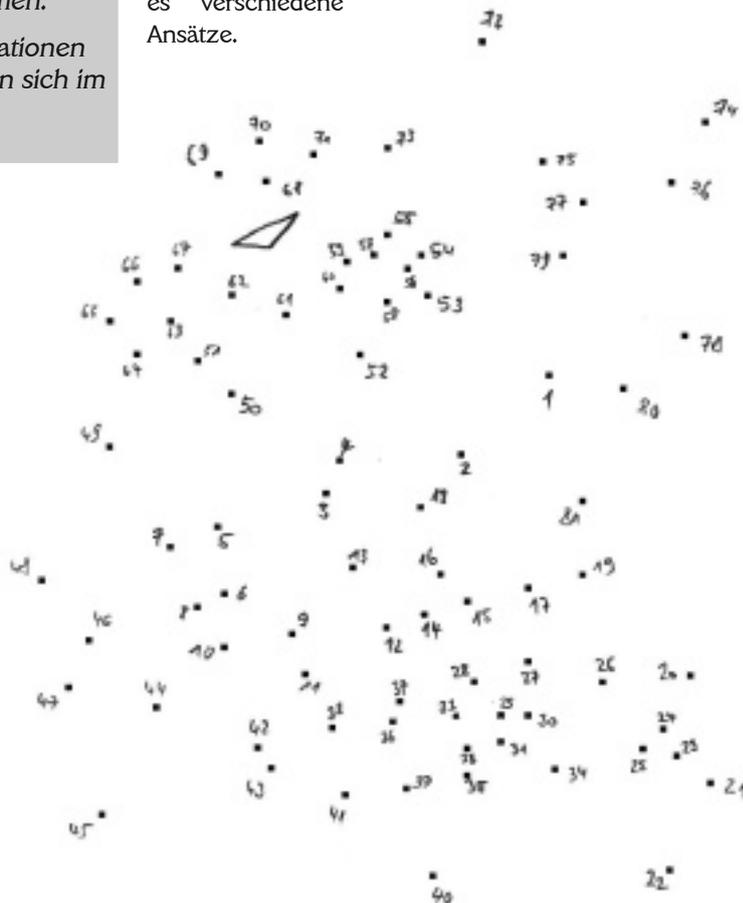
Der Vereinsausflug 2008 findet vom 28.7. bis 3.8.2008 (also in den Sommerferien) statt. Anmeldungen sind bereits möglich, über die genauen Kosten wurde allerdings noch nicht entschieden. Die Organisation des Vereinsausflugs hat Birgitt übernommen.

Weitere aktuelle Informationen zum Vereinsausflug finden sich im Wiki!

Die nächste Sitzung, in der es dann auch um konkrete finanzielle Fragen gehen wird, findet am 20. Februar statt.

Das aktuelle Protokoll ist dann (mehr oder weniger) kurzfristig nach der entsprechenden Sitzung auf der Webseite einsehbar. ■

Malen nach
Zahlen - von
und mit Su



„Phantastisch Spielen“

Sonderschau der Süddeutschen Spielemesse 2007

** Michael hat mir seinen Messebericht, den er für den Celtic Circle geschrieben hat, freundlicherweise als Grundlage für diesen Artikel zur Verfügung gestellt.*

Vom 15. - 18. November letzten Jahres fand wieder einmal in Stuttgart die Süddeutsche Spielemesse statt. Zusammen mit der Hobby-Elektronik, der Modellbau Süd und der Kreativ- & Bastelwelt ist diese Kombimesse jedes Jahr Garant für einen zumindest am Wochenende immensen Besucherandrang. Vergangenes Jahr gastierte die Messe zum ersten Mal in den Hallen der neuen Messe Stuttgart am Stuttgarter Flughafen, was am Samstag für ein kleines Verkehrschaos rund um den Flughafen sorgte.

Seit mehreren Jahren wird von der Projektgruppe Stuttgart des Nexus e. V. sehr erfolgreich eine Sonderschau unter dem Motto „Phantastisch Spielen“ organisiert. Dieser von der Messe unterstützte und geförderte Gemeinschaftsstand soll den Messebesuchern die verschiedenen Bereiche des phantastischen Spielens wie Brett-, Rollen- und Live-Rollenspiele etwas näher bringen und für einen größeren Bekanntheitsgrad unseres Hobbys sorgen. Und genau an dieser Sonderschau hat sich der RSCT dieses Jahr zum ersten Mal in Form von zwei freiwilligen Standhelfern - die da wären Chris und meine Wenigkeit - beteiligt.

DER NEXUS E. V. UND DIE SONDELSCHAU

Vielleicht sollten zunächst ein paar Worte über Nexus gesagt werden, denn dieser Verein ist sicher nicht allen ein Begriff. Der Nexus e. V. ist ein Verein zur Förderung der phantastischen Kultur, der seit 1992 in Berlin tätig ist. Im Jahr 2003 hat sich in Stuttgart eine weitere Projektgruppe des Vereins, der Nexus Stuttgart, gebildet. Das Ziel des Vereins ist es, das phantastische Spiel im mittleren Neckarraum durch verschiedene Aktivitäten zu fördern. Eine davon ist es, Nicht-Rollenspieler über das Hobby Rollenspiel zu informieren. Und wie und

wo könnte man das besser, als mit einer Sonderschau „Phantastisch Spielen“ auf einer Spielemesse?

Natürlich ist so ein Projekt wie diese Sonderschau nicht ohne eine gewisse Manpower zu bewältigen. Daher rekrutiert der Nexus auf freiwilliger Basis Mitstreiter aus den Brett- und Rollenspielvereinen der Region. Und es ist erstaunlich, dass fast jeder Verein dieses Projekt und den Gemeinschaftsstand tatkräftig unterstützt. Ein Vorteil für jeden Verein, welcher mit der Präsenz auf dem Stand verbunden ist, ist zweifelsohne die Möglichkeit, Werbung genau da zu machen, wo sich die breite Masse



der spieleinteressierten Bevölkerung für vier Tage tummelt. Jeder Verein darf und soll sogar seine eigenen Flyer auslegen und wenn möglich im Vereins T-Shirt erscheinen. Aus allen vorhandenen Flyern wird dann ein Infopaket geschnürt, das Interessenten in die Hand gedrückt wird.

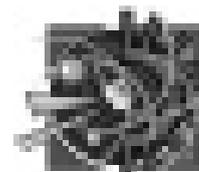
BRETTSPIELE

Die Sonderschau teilte sich in vier verschiedene Bereiche: Der größte Publikumsmagnet war mit Sicherheit der Brettspielestand, welcher von den Mitgliedern des FsF e. V. betrieben wurde. Es wurden vor allem Brettspiele mit

von

Fabian Bös und

Michael Scharpf*



Der
Brettspielestand
des FsF e.V.

phantastischen Themen zum Spielen angeboten, daneben wurden aber auch etwas ausgefallenerere Sachen wie Tabletops vorgestellt. Ebenfalls auf dem Areal befanden sich die Leute vom B7, einer Böblinger BloodBowl Vereinigung, die einige bemalte Miniaturen ausgestellt hatten.

PEN&PAPER ROLLENSPIELE

Auf dem Areal der Pen&Paper Rollenspiele sorgten die Vereine Nexus Stuttgart, RSCT, Runde der Ringeister, Troll, TuRoC sowie Celtic Circle für Information und Beratung rund um das Thema Rollenspiel. Es gab eine große Karte von Süddeutschland, auf der alle Vereine und Conventions mit Stecknadeln markiert waren. Eine Theke mit vielen Flyern, Informationsmaterial über die verschiedenen Vereine und Conventions sowie ein Conkalender im Visitenkartenformat rundeten das Angebot ab. An insgesamt sechs Tischen wurden Rollenspielrunden für Einsteiger und Neulinge angeboten. Zum Einsatz kam hierbei das freie System „Risu“, das in Englisch oder in der deutschen Übersetzung im Internet erhältlich ist (<http://www.greywood.de/risu/>). Für dieses System hatte der Nexus vier verschiedene Settings aus den Bereichen Fantasy, Horror, Science-Fiction und Western zum Probespielen vorbereitet. Ich selbst habe einer Gruppe von Gelegenheitsrollenspielern das Fürchten beigebracht, als sie am Ende des Horrorszenarios erkennen mussten, dass sich ihre Teenie-Charaktere über Nacht und nach einer blutig-exzessiven Teenie-Party allesamt in Vampire verwandelt haben. Einer der Mitspieler war nach eigener Aussage schon einmal auf einem Con und dreimal dürft ihr

*Chris, als
Repräsentantin
des Vereins*



raten auf welchem.



DER LARP-BEREICH

Der nächste große Bereich war die LARP-Taverne, die vom Rat von As'khentar, der LARP-Gruppe des FsF, organisiert und durchgeführt wurde. Hier wurde der Messegast von entsprechend ansprechend gekleideten LARP'ern betreut. Zwei angehende Maskenbildnerinnen sorgten zudem dafür, dass auch nicht-humanoiden Bewohner der LARP-Welten effektiv dargestellt wurden. Der Verkauf von Met und anderen Leckereien bot dann auch den Rahmen für Gespräche mit Besuchern und Interessierten. Mit den vorgeführten Videos bekamen nicht Eingeweihte dann auch einen Eindruck davon, wie es auf einem LARP zugeht und was man sich darunter vorzustellen hat. Zugleich fungierte der LARP-Bereich auch als Catering-Station für alle Helfer auf dem Stand.

Weiterhin gab es auf dem Stand ein so genanntes „Kreativum“: Hier bot der Nexus Besuchern die Möglichkeit, sich in LARP-Gewandung fotografieren zu lassen. Ergänzt wurde das Angebot durch Vorführungen in der Kunst der Lederbearbeitung und der mittelalterlichen Kalligrafie. Im Anschluss an den Stand des Kreativums fand sich die Ausstellungsfläche von „Elfenrausch“. Der Laden aus Bad Cannstatt für Fantasy-, Gothic- und historische Bekleidung bot einen Teil seines Sortimentes zum Kauf feil.

PHANTASTISCHE EVENTS

Zu guter Letzt und sicher auch als ein Highlight für die Besucher der Messe gab es eine phantastische Modenschau mit passender Musikuntermalung. Diese Show fand jedoch leider zu einer Zeit statt, in der ich mit dem Leiten der Rollenspielrunde beschäftigt war, sodass ich davon nicht allzu viel berichten kann. Spektakulär soll jedoch der Auftritt der Bruderschaft Getse-

mani aus Freudenstadt, einem Deutschritterorden und Schaukampftruppe, gewesen sein.

FAZIT

Abschließend kann ich ruhigen Gewissens sagen, dass dieser Stand auf der Spielmesse sicher einer der Anziehungspunkte für das Publikum gewesen ist und dass sicherlich auch wegen seiner schieren Größe. Die Organisation seitens des Nexus e. V. war perfekt, es fehlte weder an Kaffee, Brezeln oder sonstigen Kleinigkeiten wie Klebeband etc. Der Austausch mit den anderen Helfern aus den verschiedenen Vereinen und die Diskussionen über das Hobby Rollenspiel, aber auch Vor- und Nachteile verschiedener Cons, hat richtig Spaß gemacht und auch mal wieder den Horizont etwas über den Teck-Con und den RSCT hinaus erweitert. Aber das Allerwichtigste in meinen Augen ist, dass dieser Stand auf der Spielmesse die wohl mit Abstand perfekte Möglichkeit für den RSCT darstellt, sich in der Öffentlichkeit zu präsentieren!

Ich rufe daher schon jetzt alle Mitglieder auf, sich zu überlegen, ob sie nicht im kommenden



Herbst einen Tag Zeit haben, sich für den RSCT im Speziellen und für unser Hobby im Allgemeinen zu engagieren. Sei es im Teck-Con T-Shirt oder in Gewandung beim Leiten einer Proberunde oder beim Erklären von Brettspielen. Wenn wir uns diese Möglichkeit zur Außendarstellung des RSCT entgehen lassen, will ich nie wieder ein Gejammer über zu wenige neue Mitglieder und was man dagegen machen könnte auf der Hauptversammlung hören. ■

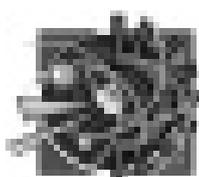


Standorte
südwestdeutscher
Spielevereine

Der Magic Mirror in frischer Aufmachung II

Möglichkeiten des neuen Layouts

von
Klaus Kögler und
Jürgen Kiedaisch



Zweifellos wirkt der Magic Mirror im neuen Gewand sehr viel ansprechender als die kopierten MMs alter Machart. Durch die neue Erscheinungsart hat sich aber auch die Art und Weise, wie Artikel erstellt werden, geändert. Den Schreibern und dem Layouter eröffnen sich dadurch neue Möglichkeiten, die auch Kie und mir erst bei der ersten Ausgabe bewusst geworden sind.

VOM TEXT ZUM LAYOUT

Während Artikel früher vom Autor fertig formatiert abgegeben wurden, beschränkt sich der Verantwortungsbereich des Autors nunmehr darauf, die reinen Inhalte des Artikels zu liefern, also vor allem den Text, aber auch Bilder und kleine Textboxen mit Zusatzinformationen. Zugegeben – nicht jedem Artikelschreiber gefällt das. Gerade erfahrene und mit Textverarbeitungsprogrammen versierte Schreiber vermischen vielleicht die Möglichkeit, die Gestaltung ihres Artikels selbst in der Hand zu haben und müssen sich geradezu bremsen, um die lieblos wirkenden Textwüsten nicht optisch aufzupепен.

Trotzdem überwiegen hier m. E. die Vorteile, denn neben dem beeindruckenden Gesamtergebnis kann nun wirklich jeder, der des Lesens und Schreibens mächtig ist ohne großen Aufwand seine literarischen Ergüsse zu Papier bringen. Ausreden gibt es also nicht mehr, denn selbst der primitivste Computer hat noch einen Texteditor.

DER ARTIKEL (TEXT)

Ein Artikel moderner Machart wird vom Layouter als reiner Text in eine Textbox im Layout geladen. Formatierungen wie z. B. Fettschrift sind hierbei nur hinderlich bzw. werden erst später nachgezogen. Auch für Überschriften gilt im Prinzip das Gleiche, wobei hier jedoch eine Be-

sonderheit zum Tragen kommt: Während der Schreiber früher vielleicht selbst eine Leerzeile oder ein Bild eingefügt hat, um den Artikel zu gliedern, bleibt dies nun erst einmal dem Layouter überlassen. Dieser braucht daher – wie auch der Leser – Informationen darüber, wie der Artikel zu gliedern ist.

Mehr als 4.000 Zeichen Text passen nicht auf eine Seite im neuen Layout. Durch eingefügte Bilder, Überschriften und Textboxen verringert sich diese Zahl noch entsprechend.

Wünschenswert ist somit, dass sich jeder Autor selbst über die Gliederung des Artikels Gedanken macht. Im Standardlayout haben Kie und ich zu diesem Zweck Zwischenüberschriften vorgesehen, die üblicherweise nach zwei bis vier Absätzen wieder einen neuen, zusammengehörigen Abschnitt einleiten. In den gelieferten Texten könnt ihr diese Zwischenüberschriften einfach durch Leerzeilen kenntlich machen. Für eine längere Geschichte ist so eine Formatierung natürlich nicht passend, wer seine Leser aber bei einem normalen Artikel nicht unnötig quälen will, tut gut daran seine Worte in mundgerechte Häppchen zu portionieren.

Es hat sich mittlerweile eingebürgert und bewährt, dass der Autor Hinweise an den Layouter einfach in eckige Klammern gesetzt in den Text schreibt, z. B.

„[Textbox: Weitere Infos findet ihr unter www.kettenhemdbikini.de/]“.

Der Layouter weiß dann schon, was zu tun ist (nämlich auf die genannte Internetadresse zu surfen, hüstel).

Wie bei der Gliederung erfordert die neue Arbeitsweise auch bei der Rechtschreibung eine gewisse Disziplin. Denn während man seinen Artikel früher wahrscheinlich in „Word“ geschrieben hat, wo jeder Rechtschreibfehler rot unterstrichen wird und schon optisch geschmerzt hat, fällt dergleichen in einem einfachen Texteditor weit weniger auf. Ich bin

Geeignete Dateiformate für die Übergabe an den Layouter sind reiner Text (.txt), Word (.doc), Rich-Text (.rtf) und OpenOffice Writer (.odt).

daher als Layouter dazu übergegangen, die Artikel erst einmal durch die Duden-Rechtschreibprüfung zu jagen und kann nur sagen: Es lohnt sich (auch bei meinen eigenen Artikeln).

TEXTBOXEN UND GEMEINSAME ARTIKEL

Zusatzinformation, die früher oft am Schluss des Artikels standen und diesen zu einem mitunter qualvollen Ende gebracht haben, werden im aktuellen Layout als separate Textboxen dargestellt. Der Leser wird dadurch nicht in seinem Lesefluss behindert und kann die Textbox später lesen, falls ihn die Informationen darin interessieren.

Darüber hinaus können nun auch Texte mehrerer Autoren oder Hinweise des Layouters zu größeren Artikeln gepackt werden, was es letztlich auch erlaubt, dass mehrere Personen gemeinsam zu einem großen Artikel beitragen. Im vorliegenden Magic Mirror könnt ihr das beispielsweise bei den Artikeln zu den Neuheiten aus Essen und zum Badewochenende sehen.

FOTOS UND BILDER

Das neue Layout lebt geradezu von grafischen Elementen, die umgekehrt natürlich auch jemand liefern muss. Während die kleinen Icons für die Rubriken hierbei von einer Clipart-CD von Kie stammen, müssen alle weiteren Bilder aus den Reihen des RSCT geliefert werden. Fotos sind daher ein gern gesehener Inhalt.

Größere, fotografierte Gegenstände (z. B. die Bücher im letzten MM) wirken übrigens noch besser, wenn man sie in einen rein weißen Hintergrund setzt. Das setzt allerdings ein paar Kenntnisse mit Grafikprogrammen voraus, mit denen ich mich auch noch schwer tue.

Wer also Spaß daran hat mit Grafikprogrammen zu arbeiten und sich hier künstlerisch etwas hervor tun möchte, kann sich im neuen MM gerne austoben. Es sind aber auch „normale“ Bilder und Zeichnungen willkommen und sowohl für das Titelbild, als auch die Fotocollage auf der letzten Seite, werden ständig engagierte Künstler gesucht.

Die höchsten grafischen Weihen hat zweifellos der Künstler des Titelbilds inne. Von der genauen Größe, dem Titel-Schriftzug mit der Standard-Schriftart usw. sollte hier alles stimmen.

Keine Sorge, das bekommt man alles irgendwann hin, trotzdem ist es ratsam, sich in der Angelegenheit erst mal die Tipps im Wiki zu Gemüte zu führen.

DIE MAGISCHE ZAHL 4

Vier sei die Zahl, nicht zwei, nicht drei und nicht fünf. Tja ich muss zugeben, dass ich das altbekannte Problem, dass jede am Rücken geheftet Zeitschrift eine durch vier teilbare Seitenzahl aufweisen muss, etwas unterschätzt habe. Denn wir wollen ja nicht mehr wie früher einfach ein paar Seiten mit Bildern oder geklauten Comics auffüllen.

Solange man aber nicht weiß, wie viele Seiten der MM haben wird, weiß man auch nicht, ob man die eingegangenen Artikel im Layout nun eher strecken oder stauchen sollte. Hinzu kommt, dass die Artikel selten vollständig bis zur sogenannten Deadline vorliegen. Habt also bitte Verständnis, falls der Layouter manchmal hellauf begeistert ist, wenn ihm noch ein Artikel nachgereicht wird, während er es die Ausgabe darauf schroff ablehnt, nach dem Eintreffschluss noch etwas entgegen zu nehmen.

Im Extremfall könnte der Layouter aus demselben Grund heraus gezwungen sein, eine Seite Artikel ohne tagesaktuellen Bezug in die nächste Ausgabe zu verlagern (eine unschöne Lösung, die wir hoffentlich nie brauchen werden) oder einen langen Artikel von 3,25 Seiten auf 3 runterzukürzen. Beides wird aber nie ohne Rücksprache mit dem betreffenden Autor geschehen.

FORM FOLLOWS FUNCTION

Auch wenn sich die Arbeitsweise, wie Artikel erstellt werden geändert hat, wird sich eine Sache trotzdem nie ändern: Das Layout kann noch so schön sein, ohne interessante Inhalte ist es wertlos. In diesem Sinne bleibt zu hoffen, dass auch künftig viele ansprechende Artikel und Bilder bei uns eingehen. Die vorliegende Ausgabe gibt in dieser Beziehung durchaus Anlass zum Optimismus.

Bilder sollten eine Auflösung von 300dpi (keinesfalls aber weniger als 150dpi haben)!

Dringender Aufruf!

Bislang ist die Erstellung der ersten beiden "neuen" MM-Ausgaben im Wesentlichen an Kie und Klaus hängen geblieben. Insbesondere für das Layout hat sich ansonsten noch kein Freiwilliger gefunden.

Also meldet Euch bitte! Layouter sind tolle Menschen, leben länger und wirken auf das andere Geschlecht attraktiver als Nicht-Layouter - ehrlich ;-)

Weihnachtsfeier 2007

von
Michael Müller



Und es begab sich aber zu der Zeit, dass das Volk von Erescété sich zu weihnachtlichen Festivitäten in Klausens und Sandras Hallen zu Möhringen einfinden sollte. Diesem Ruf folgten zwar weniger Leute als im Jahr zuvor, doch immerhin ca. 15 Unentwegte kämpften sich durch Schnee, Eis und Kälte auf die Filder.

MAGERE KOST

Da der Autor dieser Zeilen nicht von Anfang an dabei war, kann er leider nicht den überraschten Ausdruck auf den Gesichtern beschreiben, als die seltsamen, weiß-grau-grünlichen Flecken auf den Schnitzeln entdeckt wurden. So kam es denn, dass als Speise nur eine Käsesuppe und Salat serviert wurde. Für mich blieb daher nur eine Schüssel Suppe, von der eine Maus nicht satt geworden wäre. Im ersten Moment war es schwierig zu entscheiden, ob der Teller gefüllt oder einfach nur schmutzig ist.

Nach dem üppigen Mahl ging es zum gemütlich Teil über. Da an diesem Tag von 20.00 bis

20.05 die Lichter gelöscht werden sollten, war für eben diese Zeit die Feuerzangenbowle geplant. Das hat zeitlich zwar nicht ganz geklappt, aber dennoch wurde das Zimmer verdunkelt, um das Spiel der Flammen auf dem Zuckerhut besser genießen zu können. Ein weiterer Grund für den frühen Zeitpunkt der Bowle war die Tatsache, dass viele mit dem Auto unterwegs waren und so Zeit blieb, um den Alkohol wieder etwas abzubauen.

AUFTRITT DES WEIHNACHTSMULLAS

Nachdem die Bowle verköstigt worden war, ertönte seltsame Musik. Statt der üblichen eher ro-

ckigen Töne erklang Vivaldis Winter, ein Zeichen, dass der Weihnachtsmulla nahte. Und tatsächlich klopfte es kurze Zeit später an der Balkontür. Herein kam der beliebte und beleibte, rot gekleidete, bärtige Mann, der mit einem „Sack“ voller Geschenke den Raum betrat und folgendes von sich gab:

Ho! Ho! Ho!

*Ein Ruf hat mich ereilt im Norden,
Es träfen sich die wilden Horden
Des Spielvereins in Klausens Hause
Zum weihnachtlichen Festtagsschmause.*

*Ich hab' mich sofort aufgemacht,
Hab' auch den Winter mitgebracht,
Wenn auch nur in Form von Klängen
Aufgrund von flehentlichem Drängen,*

*Denn Schnee und Eis und große Kälte
Brächten mir fürchterliche Schelte
Von jenen, die mit Autos fahren
Und Rutschpartien sich verwahren.*

*Tja, darum reise ich im Schlitten!
Über Glätte wird geglitten.
Bei Trockenheit, muss ich gesteh'n,
Ist die Fahrt nicht ganz so schön.*

*Die Kufen quietschen dann so laut,
Dass man sich kaum nach Stuttgart traut!
Es häufen sich sonst die Beschwerden
Und ich will nicht verhaftet werden!*

*Zum Glück kann ja mein Schlitten fliegen,
Nur ist er schwer dazu zu kriegen:
Nur teures Futter für die Rene,
Die haben ganz spezielle Gene,*

*Die Klingel muss dabei ertönen
Um den Schlitten zu versöhnen,
Ich muss mich einwickeln in Decken -
Selbst dann schafft er nur kurze Strecken.*

*Doch ich bin hier, trotz Hindernissen,
Und was jetzt kommt, werdet ihr wissen:
Es gibt Präsente für die Guten,
Für Böse gibt es Weidenruten!*

*Ich schau mal schnell auf meine List',
Wer denn hier gut und böse ist ...
Oh! Die Präsente brauch' ich kaum,
Dafür 'nen ganzen Weidenbaum.*



*Na ja, ich will mal nicht so sein,
Sonst ladet ihr mich nicht mehr ein.
Doch wenn ich mich hier nun erbarme,
Dann nur zur Schonung meiner Arme!*

*Also geht's nun an das Schenken,
Doch gebe ich euch zu bedenken:
Versucht, nicht alles zu verschmutzen,
Denn jemand muss es wieder putzen!*

*Hier drin sind gelbe Plastikeier,
Die ihr bei der letzten Feier
Zum Beschuss der Nebenleute
Habt missbraucht, doch nicht so heute!*

*Ein jeder kriegt nun was geschenkt,
Und dass mir keiner daran denkt,
Die Schokolade zu verputzen,
Den Rest zum Kriege zu benutzen!*

„Geschenkausgabe“

*So, ich ziehe nun von dannen,
Wie die Minuten doch verrannen!
Ich muss zum Nordpol doch zurück,
Ein weiter Weg! Jedoch zum Glück*

*Auch einer voller schöner Orte,
Man muss es sehen, denn meine Worte
Sind dazu leider nicht genug.
So wünscht mir bitte guten Flug!*

Ho! Ho! Ho!

Leider habe ich wieder mal den Auftritt des Weihnachtsmullas verpasst. Es gab aber genügend Überraschungseier, sodass für mich auch noch eines übrig blieb und der eine oder andere noch eines für seine lieben Kleinen mit nach Hause nehmen konnte. Nach dem üblichen Öffnen der Weihnachtseier (einer nur im Lande Erescété bekannten Tradition) und dem üblichen Rückfall in kindliche Verhaltensweisen (wobei sich der Plastikeierkrieg diesmal in Grenzen hielt) stand das nächste große Event an.



BESCHERUNG

Wie jedes Jahr durchforsteten die Teilnehmer auch diesmal ihre Unterkunft nach Scheußlichkeiten, die man beim „Fürchte-Dich-nicht-Wichteln“ an den Mann oder die Frau bringen konnte, wobei man aber immer damit rechnen muss, mit noch viel scheußlicheren Dingen wieder den Heimweg antreten zu müssen. Darum ist auch das „Vergessen“ von Geschenken strikt untersagt.

Die absolute Spitze der Geschmacklosigkeiten war dabei eine unförmige, große, immens schwere Tonschüssel in einer Farbe, die an Kuhfladen oder Ähnliches erinnerte. Dieses wunderschöne Präsent kam von Titus und wurde von mir an Josua, der es mit großer Freude und enthusiastischer Ausgelassenheit in Empfang nahm, weitergereicht. Aber auch andere Präsente wie leicht angekokelte Geburtstagsringe (die den nächsten Sonnenaufgang im Müllimer erlebten), ein geschmackvoller weißer Delfin und diverse Plastikfiguren in Form z.B. eines „Snot man“ (Rotzmann) oder einer leicht bekleideten und schwer bewaffneten Kämpferin

*Der Gabentisch
des Schreckens*

Schöne
Bescherung ...

wechselten den Besitzer. Um alles hier aufzuzählen, fehlt mir die Kraft (und die Erinnerung).



AUSKLANG

Danach ging es zum gemütlichen Teil des Abends über und bei Musik und Unterhaltung klang das Fest gegen 3 Uhr früh aus, nachdem die meisten Gäste gegangen waren und die letzten Unentwegten unter Androhung drakonischer Strafen (Abspülen, Wohnzimmer aufräumen) aus dem Haus gejagt wurden. Alles in allem war es ein gelungener und lustiger Abend, auch wenn der Start mit schimmeligem Schnitzeln etwas unglücklich war. Danke hierbei noch mal an Klaus und Sandra für das Bereitstellen ihrer Wohnung und die Mühen, die damit im Vorfeld und vor allem danach verbunden sind. ■

Vorausscheidung zur Deutschen Brettspielmeisterschaft

von
Klaus Kögler



Auch dieses Jahr nahmen wieder zwei Teams aus den Reihen des RSCT an der Vorausscheidung zur Deutschen Brettspielmeisterschaft teil. Am Samstag, den 23.02.2008 traten in Ludwigsburg 20 Teams an, um die 3-4 Qualifikationsplätze auszuspielen. Unter ihnen auch „Just4Fun“ (das Team von Bastl, Carol, Chris und Udo) sowie die „Anonymen Spieler“ (bestehend aus Kie, Klaus, Mike und Winni).

Gespielt wurden in dieser Reihenfolge: „Can't Stop“ (ein kurzes Würfelspiel), „Caylus“ (ein strategisches Wirtschaftsspiel), „Thurn und Taxis“ (das bekannte Gesellschaftsspiel) und „Wizard“ (ein Kartenspiel). Abgesehen vielleicht von „Can't Stop“ also durchaus gut geeignete und kurzweilige Turnierspiele, die vorher allerdings nicht allzu fleißig trainiert wurden.

Trotzdem waren beide Teams recht erfolgreich. Während „Just4Fun“ mit 52,5 Punkten auf Platz 4 noch auf Glück hoffen muss, um für die Deutsche Brettspielmeisterschaft an Pfingsten in Herne einen Startplatz zu bekommen, haben sich die „Anonymen Spieler“ mit 55,5 Punkten auf

Platz 2 sicher qualifiziert. Der erste Platz, der mit famosen 60 Punkten an „Die letzten ihrer Art“ ging, war aber trotz des besten Einzelspielers (Mike mit 4 Siegen und somit 20 Punkten) noch ein gutes Stück weg.

Durch die Teilnahme am Turnier und den damit verbundenen Preisen sind auch zwei neue Spiele für den Verein gewonnen worden: „Reef Encounter“ und „Ming Dynastie“.

Weiter geht es nun (zumindest für eine Mannschaft, mit viel Glück aber auch für beide) bei der Deutschen Brettspielmeisterschaft, am 10.05.2008 in Herne. Gespielt werden dort die brandneuen Spiele „Horus“, „Metropolys“, „Stone Age“ und „Toledo“. Man darf gespannt sein, ob sich dabei das Fiasko aus dem Vorjahr wiederholt. Nähere Infos dazu gibt es spätestens im nächsten MM. ■

Día de los Muertos (Tag der Toten)

von Henning Poehl

Día de los Muertos ist einfach nur ein witziges Spiel mit einem witzigem Thema. Tieferen Sinn oder womöglich gar Strategie darf man hier nicht erwarten.

Das offizielle Spielziel ist es, mit seiner Spielfigur (die, nebenbei bemerkt, ein gut gelauntes Skelett darstellt) einen kleinen Parcours auf einem mexikanischen Friedhof abzulaufen und unterwegs eventuell noch ein paar Siegpunkte einzusammeln. Inoffiziell macht es aber viel mehr Spaß, den Mitspielern Blumentöpfe an den kahlen (Toten)-schädel zu werfen und ihnen die knochigen Arme oder Beine auszureißen. Die man dann unter Umständen selbst gut gebrauchen kann, wenn man bereits von den garstigen Mitspielern geplagt wurde ...

Anscheinend geht das Thema auf einen mexikanischen Brauch zurück, da die eingeborenen Völker von Mexiko glaubten, dass Seelen nicht sterben, sondern im Ort des Todes verweilen und jedes Jahr auf Besuch zurückkehren, um mit den lebenden Verwandten zu essen, zu trinken und zu feiern. Illustriert wurde das Spiel von dem Cartoonist Michael Holtschulte (<http://www.totaberlustig.de/>). Die witzigen Illustrationen werten das Spiel durchaus auf.

Der Autor Henning Poehl, mit dem ich das Spiel auf der „Spiel '07“ in Essen gespielt habe, wurde von dem Kartenspiel „Zombie Rally“ von Adam Lober und Peter Spahos aus dem Verlag „Snarling Badger Games“ inspiriert. Auch hier geht es um einen Wettlauf von Zombies, die sich gegenseitig piesacken. Henning Poehl fand das Spiel ausbaufähig und hat (nach Absprache mit den Autoren von „Zombie Rally“) sein eigenes Spiel aus der Grundidee entwickelt.

Im Prinzip ist „Día de los Muertos“ immer noch ein Kartenspiel, auch wenn die Figuren auf einem Spielbrett laufen. Die Karten sind kombinierte Aktions- und Bewegungskarten, das heißt, man kann eine Karte entweder spielen, um sich vorwärts zu bewegen oder um eine Aktion zu spielen (die meisten davon wischen den Mitspielern eins aus). Gemeinerweise kann man aber nur dann (zwei) Karten nachziehen, wenn man die Karte als Aktion spielt. Das bedeutet, wenn ein friedfertiger Spieler versuchen würde, ohne Aktionen ins Ziel zu kommen, hät-

te er nach vier Runden keine Karten mehr. Auf diese simple Weise ist Action vorprogrammiert und das Fiessein wird belohnt.

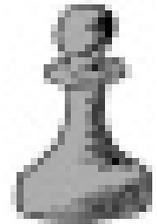
Auf jeder Karte sind Symbole für die Bedingungen, die erfüllt sein müssen, um die Karte überhaupt spielen zu dürfen. Ein Skelett, das nur noch ein Bein hat, kann sich zum Beispiel nur noch maximal zwei Felder weit bewegen. Entsprechend braucht ein Skelett mindestens einen Arm und ein Bein, um ein anderes Skelett zu schubsen oder einen Radschlag durchzuführen. Ganz ohne Arm ist es Essig mit dem Werfen von Blumentöpfen ... ganz logisch also. Wer nicht aufpasst und keine Gliedmaßen mehr hat, ist der Mops — kann aber sogar noch ins Ziel kommen und rein theoretisch sogar noch gewinnen ...

Was mir an dem Spiel leider nicht so gut gefällt, ist zum einen die Spieldauer, die gerade bei mehr Spielern doch schon mal deutlich über einer Stunde liegen kann, und bei einem weitgehend sinnfreien Spiel doch auch ruhig etwas kürzer sein könnte. Außerdem sind manche Details doch etwas unnötig kompliziert, zum Beispiel ist die Frage, ob man den Hund (der den Skeletten natürlich auch Knochen klaut) als weiteres Störelement unbedingt braucht. Dass die Zugreihenfolge auch in jeder Runde neu festgelegt wird, macht das Spiel auch nicht unbedingt schneller. Es bewirkt zwar, dass der Führende benachteiligt wird und sorgt somit für eine größere Ausgewogenheit, führt aber eben auch zu relativ viel Bürokratie für so ein spaßiges Spiel.

Fazit: Witzige Idee, schöne Gestaltung, macht mit den richtigen Leuten auch echt Spaß, hätte aber vielleicht noch etwas mehr entschlackt werden können. Daher würde mich interessieren, wie sich „Zombie Rally“ im Vergleich spielt. Für \$5.95 werde ich das vielleicht noch meiner morbiden Spielesammlung hinzufügen, falls ich es in Deutschland irgendwo auftreiben kann ...

von

Christine Leisgen



witzig
illustriertes
Spielmaterial

Bewertung (von --- bis +++):

++

Vereinsturnier 2007

von
Jürgen Kiedäisch



Das Dutzend ist voll: Zum mittlerweile 12. Male fand das vereinsinterne Brettspieltturnier Anfang Oktober statt. Das Interesse ist zum Glück weiterhin vorhanden, denn 11 Mitglieder kämpften um große und kleine Pokale, Preise und Ruhm und Ehre.

Wie meistens fand das Turnier am Samstag nach der Hauptversammlung und bei Bastls Eltern in Kirchheim statt. Leider nicht zum ersten Mal war gleichzeitig „Goldener Oktober“ in Kirchheims Innenstadt, was an sich nicht problematisch wäre, von der Schwierigkeit, einen Parkplatz zu finden einmal abgesehen. Aber dummerweise war praktisch vor dem Haus eine Showbühne aufgebaut, auf der unbegabte Musiker in einer Riesenlautstärke das Publikum und alle Bewohner in weitem Umkreis beschallten. Aber RSCTler sind tapfer und lassen sich davon nicht abhalten. Halbwegs pünkt-



Udo zeigt wo's lang geht

lich konnte der letzte Teilnehmer begrüßt und das normale Anfangsverfahren – wie Begrüßung, Einführung, Nummernziehen, Tie-break-Regeln – abgehandelt werden.

DIE PRÄMIERTEN SPIELE

Der erste Kaffee war bereits durchgelaufen, als die ersten Spiele zufällig per Würfelwurf ermittelt wurden. Dies war Aufgabe der Startspieler



der insgesamt 3 Tische (zwei 4er und ein 3er Tisch). Aus einer 10er Liste mit prämierten Spielen ergaben sich schließlich Puerto Rico, Torres und Café International.

Bei Puerto Rico konnte sich Bastl klar mit seiner üblichen Manufaktur-Strategie durchsetzen. Spannend aber war es auf den Plätzen, denn Chris, Benni und Klaus lieferten sich einen engen Kampf. Beim Auszählen ergaben sich 36, 36 und 35 Punkte, wobei sich herausstellte, dass Chris in ihrer allerletzten Aktion den Platz 2 hätte sichern können, so aber nur Letzte wurde.

Torres, immerhin Spiel des Jahres 2000, hat bei uns die letzten Jahre ein eher kümmerliches Dasein gefristet und deshalb war keiner der vier Spieler mehr so richtig mit den Regeln vertraut – nahezu gleiche Voraussetzungen für alle also. Das Türmchenbauen klappte insgesamt ganz gut und schließlich konnte sich Rainer als Sieger behaupten.

Am Dreiertisch wurde Café International gespielt, Spiel des Jahres 1989. Von den drei Spielen ist dies sicherlich das mit dem größten Glücksanteil, schließlich zieht man zufällig Gäste des Cafés, die man dann gewinnbringend auf die Tische verteilen soll. Anfangs dominierte Volker klar das Geschehen, ich zog dagegen dauernd türkische Frauen, mit denen ich nichts

anfangen konnte. Etwa ab der Hälfte des Spiels, als man nach und nach an die Bar ablegen und Minuspunkte kassieren musste, holte ich auf und zog sogar an Volker vorbei. Gegen Mike hatte ich aber keine Chance, der sich damit, wie alle Sieger, 4 Punkte auf seinem Konto sichern konnte.

DIE KLASSIKER

Für das zweite Spiel, die sogenannten Klassiker (eher längere Spiele, die zwar gut sind, aber keinen Preis erhalten hatten), gab es eine Vorauswahl, bei der jeder mitmachen konnte. So wurden die drei Spiele mit den meisten Stimmen ermittelt: Funkenschlag, Augsburg 1520, Die neuen Entdecker. Mike als Startspieler war ganz wild darauf, Funkenschlag zu erwürfeln, und das gelang ihm auch. Ich dagegen favorisierte Augsburg, das Los wollte aber Entdecker.

Augsburg 1520 landete am Dreiertisch bei Spielern, die es alle noch nie gespielt hatten. Trotz nötiger Regelerklärung und Einarbeitung war es gerade der Tisch, der deutlich vor den anderen beiden fertig war, mit Benni als Sieger.

Bei den Neuen Entdeckern stellten sich recht schnell Bastl und Winni als die geschicktesten Entdecker heraus, ich dagegen hatte diverse Ori-



entierungsschwierigkeiten. Die „Rettung“ für mich waren die Hütten, auf die man zusätzlich Männer einsetzen kann, wobei die Wertigkeit unterschiedlich, aber den meisten nicht bekannt ist. Hier hatte ich am Ende mehr Punkte als Udo, weshalb ich mich auf den dritten Platz retten konnte. Ein enges Rennen lieferten sich Bastl und Winni, wobei Bastl schließlich knappe 2 Punkte vor Winni lag – ganz entscheidende Punkte, wie sich später herausstellen sollte.

Das Spiel, das deutlich am längsten dauerte, war natürlich Funkenschlag. Hier stellte sich ausgerechnet Mike, der es vermutlich am öftesten gespielt hatte, beim Kraftwerkskauf am ungeschicktesten an und lag abgeschlagen auf dem letzten Platz. Fast ebenso eindeutig konnte Volker einen Start-Ziel-Sieg einfahren – hier gab es keinen Einbruch auf den letzten Metern wie bei Café International.

EINEN KURZEN BITTE

Die Konstellation nach zwei von drei Spielen war so, dass Bastl mit zwei Siegen deutlich vor den anderen lag. Es würde schwer werden, ihn noch zu schlagen, da alle anderen bisherigen Sieger eine schwächere zweite Partie hingelegt hatten. Zum Abschluss ging es an die eher kürzeren, teilweise auch eher glücksbetonteren Spiele.

Funkenschlag

Die Spiele

Prämierte Spiele:

Puerto Rico

Torres

Café International

Die Klassiker:

Funkenschlag

Die Neuen Entdecker

Augsburg 1520

Kartenspiele:

San Juan

Bohnanza

Zum Kuckuck

Wieder der schnellste Tisch war der Dreiertisch, wo Zum Kuckuck gespielt und zumindest Chris auch eben Selbiges zum Spiel sagte – weil sie es nicht mag. Dementsprechend war auch ihr Ergebnis: wieder ein letzter Platz. Bastl gewann auch hier und damit war schon klar, dass er das Turnier gewinnen würde.

Am Nebentisch ging es um Bohnen und deren geschickter Anbau bzw. Verhandlungsgeschick: Bohnanza. Da hatte diesmal ich Glück, weil es erst im Frühjahr noch Turnierspiel gewesen und ich entsprechend „vorgebildet“ war. So war ich dann auch froh, tatsächlich den ersten Tagessieg einfahren zu können.

Wie der Würfel es wollte, wurde nach Puerto Rico auch dessen kleiner Bruder San Juan ausgewählt. Hier konnte sich schließlich in einem knappen Spiel auch Winni über seinen ersten Sieg - nach zwei zweiten Plätzen - freuen. Im internen Familienduell konnte Benni seinen Vater Josua hinter sich lassen.

DAS ERGEBNIS

Inzwischen war es dann doch recht spät geworden und deshalb so gegen 20.15 Uhr Zeit für die Siegerehrung. Neben je einem Pokal für den Ersten und den Letzten gab es noch Spiele

... and the winner is



für die ersten sechs und eine Urkunde für jeden Teilnehmer.

Nachdem Volker seinen letzten Platz vom Vorjahr aufgrund seines Sieges bei Funkenschlag nicht „verteidigen“ konnte, musste ein neuer „Letzter Sieger“ gefunden werden. Es wurde

Vereinsturnier - Ergebnisse

1.	Sebastian Rapp	12
2.	Winfried Günther	10
3.	Jürgen Kiedaisch	8,5
4.	Klaus Kögler	8,5
5.	Michael Schultheiß	8
6.	Benjamin Schietinger	8
7.	Volker Hantschel	7
8.	Rainer Piesiur	6
9.	Udo Greppmaier	5,5
10.	Christine Leisgen	5
11.	Josua Schietinger	4

schließlich Josua, der den kleinen Pokal auch bereits im Jahr 2003 „gewinnen“ konnte. Eng ging es auf den Plätzen 3 – 6 zu, hier waren die Punktunterschiede gering bzw. hatten die Spieler sogar gleichviele Punkte. In letzter Sekunde konnte ich noch aufs Treppchen springen und Klaus hinter mir lassen aufgrund des gewonnenen direkten Vergleichs. Aus demselben Grund landete Mike vor Benni. Recht eindeutig die Plätze 2 und 1. Bastl konnte damit zum bereits fünften Mal (!) das Turnier gewinnen – eine Wahnsinnsbilanz. Allerdings lag Winni gar nicht so weit weg: Hätten die beiden bei Die Neuen Entdecker die Plätze getauscht (und wir erinnern uns: Das Ergebnis war ziemlich eng), dann hätten sie gleich viele Punkte und aufgrund des gewonnenen direkten Vergleichs Winni die Nase vorn gehabt. Für das Gesamtergebnis vgl. Kasten.

Nach dem Siegersekt entschlossen sich immerhin acht RSCTler, den Abend beim Inder ausklingen zu lassen. Insgesamt kam das Turnier wieder gut an. Ich denke und hoffe, dass es allen Spaß gemacht hat, in diesem Rahmen in gewisser Wettbewerbsatmosphäre auch Spiele zu spielen, die man evtl. schon länger nicht mehr gespielt hat. Beim nächsten Mal steht dann das 13. Turnier an – ich hoffe, dass keiner abergläubisch ist!

This is Witchcraft, Baby!

Woran merkt man, dass im Stuttgarter Si Centrum wieder mal ein neues Musical Einzug gehalten hat? Genau. Man wird mit Werbung dafür geradezu bombardiert. Die Zeitungen überstürzen sich in Vorabberichten über das Casting der Darsteller. Irgendwann gibt es dann die erste und die letzte Probe. Nach der Uraufführung erfahren wir, welche Promis das Stück phantastisch finden. Und noch mehr Werbung, Werbung, Werbung.

ÜBERALL IST OZ

Nanu. Bei mir kam die Botschaft tatsächlich an. Kaum dass ich das erste Mal den zauberhaften Namen des neuen Musicals „Wicked - Die Hexen von Oz“ vernahm, wusste ich, da muss ich hin! Am 29.12.2007 war es dann so weit. Karten waren besorgt und im schicken Outfit betraten Klaus und ich (ich mit leuchtenden Augen), um 15:00 Uhr den Saal. Als wir ihn drei Stunden später verließen, waren wir uns einig: jederzeit wieder.



Grund genug, einen Rückblick auf die Geschichte(n) von Oz zu wagen. Denn schließlich steht am Anfang der Erfolgsgeschichte ein Buch. Ein Kinderbuch zwar, doch bei mir weckte es den Hunger nach phantastischen Geschichten, daher passt diese Geschichte doch ganz gut in den MM.

DIE KLASSISCHE GESCHICHTE UND IHRE FORTSETZUNGEN



„Der Zauberer von Oz“ erschien im Jahr 1900 unter dem Originaltitel „The Wonderful Wizard of Oz“. Hauptfigur ist das Mädchen Dorothy aus Kansas. Ein Wirbelsturm reißt das Farmhaus, in dem sie lebt, mit sich ins Märchen-

land Oz. Kaum gelandet bemerken Dorothy und ihr kleiner Hund Toto, dass das Häuschen ausgerechnet auf der Bösen Hexe des Ostens gelandet ist und diese erschlagen hat. Die Munchkins, die dieses Land bewohnen, feiern die Befreiung von der bösen Hexe. Dorothy hat allerdings nur den Wunsch nach Hause zurückzukehren. Auf Ihrer Reise trifft sie die Vogelscheuche, die gerne Verstand hätte, den Blechmann, der sich nach einem liebenden Herzen sehnt und den feigen Löwen. Doch bevor sich Ihre Wünsche erfüllen, müssen sie im Auftrag des Zauberers von Oz eine Aufgabe erfüllen: die Böse Hexe des Westens töten.

Lyman Frank Baums Buch ist in den Staaten ein Klassiker, obwohl es heftig umstritten war. Als Ursache vermutete ein Journalist, dass man Baums Beschreibung von Oz einer marxistischen Utopie gleichsetzen konnte. 1959 stand es auf einer Liste von Büchern, die in Florida von öffentlichen Büchereien weder verliehen noch angekauft werden durften.

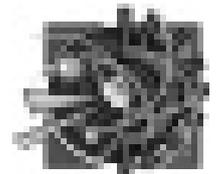
Nichtsdestotrotz gibt es mehrere Verfilmungen. Die bekannteste ist das MGM-Musical von 1939 mit Judy Garland als Dorothy in der Hauptrolle. Übrigens einer der ersten Farbfilme überhaupt. So ist Dorothys Heimatwelt am Beginn noch schwarz/weiß, das Zauberland Oz dagegen quietschbunt. Die bekannteste der Musiknummern „Somewhere over the Rainbow“ ist heute noch ein oft gecoverter Ohrwurm.



Aufgrund des großen Erfolgs schrieben Baum und andere Autoren zahlreiche Fortsetzungen der Geschichte.

von

Sandra Glöckner





So waren die „Oz-Bücher“ mit denen ich aufwuchs, Nacherzählungen des sowjetischen Autors Alexander Wolcok. Er nahm zahlreiche redaktionelle Änderungen vor, fügte Kapitel hinzu und setzte die Geschichte in eigenständigen Bänden fort. In den 80er Jahren in der DDR kaum zu bekommen, waren die liebevoll illustrierten Bände über das sagenhafte Wunderland wahre Raritäten. Die Erwartung eines neuen Bandes war so groß wie die nach einem neuen Harry Potter.

Doch wie passt nun das Musical „Wicked – Die Hexen von Oz“ hier hinein?

OZ – DIE ANDERE SEITE DER GESCHICHTE

1995 erschien in den USA ein Buch mit dem Titel „Wicked – The Life and Times of the Wicked Witch of the West“. (Die deutsche Übersetzung „Wicked – Die Hexen von Oz“ kam im Februar 2008 endlich erstmals auch auf Deutsch in den Handel.) Der Autor Gregory Maguire beschreibt in diesem sozialkritisch-bösen Werk die „andere“ Seite der bekannten Geschichte. Ausgehend von der Bösen Hexe des Westens, die den Namen Elphaba erhält und im Gegensatz zu allen anderen Oz-Bewohnern mit grüner Gesichtsfarbe auf die Welt kommt, widmet er sich der Frage, wie gut ist das Gute und wie böse ist das Böse. In dieser Spiegelversion ist der Zauberer von Oz dabei, die Rechte der TIERE abzuschaffen, welche sprechen können und eine Seele haben. Aber außer Elphaba scheint sich kaum jemand daran zu stören. Darum greift sie zu drastischen Schritten.



Während also in der Originalfassung Dorothy und ihre Freunde versuchen, die West-Hexe zu töten, hat eben diese eigentlich ganz andere Sorgen, als sich um das „Gör aus Kansas“ zu kümmern. Unausweichlich ist jedoch das Ende, in dem Dorothy bekanntermaßen (Achtung Spoiler**** die grüne Hexe mit einem Schwall Wasser ins Gesicht zu Tode schmilzt****).

Bald nach der Veröffentlichung des Buches hatte das Musical am

Bücher (Auswahl)

The Wonderful Wizard of Oz (auch The Wizard of Oz), Originalausgabe von 1900 von Lyman Frank Baum



Der Zauberer von Oz (Dressler Klassiker)
ISBN 978-3791535982, 2003

Der Zauberer der Smaragdenstadt
von Alexander Wolcok
ISBN 978-3928885058, Neuauflage 2005

The Wonderful Wizard of Oz (Comic)
von David Chauvel
ISBN 978-1582407159, 2006

Wicked - Die Hexen von Oz
von Gregory Maguire
ISBN 978-3608938111, 2008

Weitere Medien (Auswahl)

Der Zauberer von Oz. Starke Stimmen
Brigitte Hörbuch-Edition,
3 CDs gelesen von Senta Berger
ISBN 978-3866041844, 2006



Der Zauberer von Oz
Der Filmklassiker von 1939 mit Judy Garland

Wicked (Broadways Musical Soundtrack)
B000GPAPW2, 2006

Wicked - Die Hexen von Oz (Deutsche Version)
von Lucy Scherer, Willemijn Verhaik, Various,
Mark Seibert, Carlo Lauber
B000YRKV9E, 2007

Broadway Premiere. Die Premiere in Deutschland fand im November hier in Stuttgart statt. Im ersten Akt steht die Freundschaft der „grünen Hexe“ Elphaba mit der „blonden Hexe“ G(a)linda an der Universität Shiz im Vordergrund. Nach der Pause wird es dann düsterer und nachdenklicher. Die Musik ist mitreißend und die Texte leicht verständlich. Am besten haben mir jedoch Bühnenbild und Kostüme gefallen; für Letztere wurden Bilder von Gustav Klimt als Anregung genommen.

KEIN ENDE IN SICHT

So, damit bin ich am vorläufigen Ende angekommen. Äh, bis auf eins. Natürlich gibt es längst eine Fortsetzung des Romans „Die Hexen von Oz“. Und an einem dritten Teil wird von Gregory Maguire bereits gearbeitet. ■

Star Trek und Oz

Berührungspunkte zweier Klassiker

Was hat Star Trek mit Oz zu tun? Alles und auch nichts: Die Oz-Bücher von Lyman Frank Baum und der MGM-Film von 1939 haben das amerikanische Bewusstsein ganzer Generationen geprägt, und Oz-Zitate gibt es in der Filmgeschichte einen ganzen Haufen und so lassen sich auch in Star Trek einige Bezugspunkte finden:

In der Pilotfolge (Folge 1+2) der Serie Star Trek - The Next Generation mit dem Originaltitel "Encounter At Farpoint" pfeift der Androide Data das Lied "If I Only Had A Heart" aus dem 1939er MGM-Musical.

In Folge 32 der Serie Star Trek - The Next Generation mit dem Originaltitel "The Schizoid Man" wird das Pfeifen wieder aufgegriffen, darüber hinaus wird Data mit Vergleichen zum Ozschen Blechmann ohne Herz konfrontiert.

Der Originaltitel der 68. Folge der Serie Star Trek - The Next Generation "Tin Man" ist eine Anspielung auf den Blechmann (= Tin Man). Mit Tin Man wird in der Folge ein mächtiges raumschiffähnliches Lebewesen bezeichnet, das telepathisch kommunizieren kann. In der deutschen Synchronisation wird der Name des Wesens gar nicht erwähnt.

KURZREZENSION

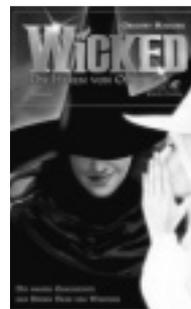
„WICKED – DIE HEXEN VON OZ“ (VON GREGORY MAGUIRE)

„Die wahre Geschichte der Bösen Hexe des Westens“ prangt in Giftgrünen Buchstaben auf dem Buchcover. Eine phantastisch-böse Geschichte wahrlich. Sie umspannt das Leben von Elphaba, die anders ist, als alle anderen. Isoliert durch ihre grüne Hautfarbe wächst sie in einer von Angst, Fanatismus und Verlogenheit geprägten Umgebung auf. An der Universität lernt sie erstmals so etwas wie Freundschaft kennen. Doch werfen politische und religiöse Unruhen ernste Schatten. So versucht die Rektorin durch Schmeichelei und Magie die Studenten für die Zwecke des Zauberers, welcher versucht ganz Oz zu unterwerfen und die sprechenden Tiere zu vernichten, einzuspannen. Elphaba erkennt dieses und stellt ihr Leben in den Dienst einer terroristischen Gruppe. Der Anschlag auf die Mitstreiter des Zauberers geht jedoch gründlich daneben und für den Rest Ihres Lebens wird Elphaba versuchen Buße zu finden, auch für den nie geklärten Tod Ihres Geliebten.

Mich hat die Lektüre des Buches sehr zwiespältig hinterlassen. Teilweise sehr spannend geschrieben, entspricht der Plot in keinsten Weise dem, was ich erwartet hatte. So gibt es keinen einzigen Sympathieträger, denn alle Figuren haben gute und zum Teil drastisch böse Seiten. Doch wird nie von Ihnen selbst zu erfahren sein, weshalb sie so handeln. Die Quintessenz der Geschichte um Gut und Böse zu erfassen, wird allein dem Leser aufgelegt. Ich fand das sehr anstrengend und teilweise unbefriedigend. Ich hatte das Gefühl, mindestens Amerikanistik und Politik studiert haben zu müssen, um dem Geschehen zu folgen. Auf jeden Fall ist das Buch kein schönes Märchen oder lyrisches Musical, sondern richtig harte Kost. Trotz dessen ein liebevolles Gimmick im Buch: alle paar Seiten flitzt eine kleine gezeichnete Hexe mit spitzem Hut und Besen durch das Schriftbild. Wer sich das nicht entgehen lassen will, kann sich das Buch gerne von mir zum Lesen ausleihen. ■

von

Sandra Glöckner



Full House - Offener Spielertreff bei Martin

von
Martin Häußler



Wir haben Poker gespielt am OST bis morgens irgendwann um kurz nach halb zwei. Aber nicht deshalb der Zusatz „Full House“ sondern weil mein Wohnzimmer bis auf den letzten Platz besetzt war.

Für mich begann der Vereinsabend mit aufräumen und putzen. Es muss jetzt aber keiner ein schlechtes Gewissen haben, in den Wochen davor habe ich nach der Methode aufgeräumt „Licht aus und nichts stört mehr“ :-)

Den notwendigen Einkauf habe ich im Laufe der Woche erledigt, dabei habe ich mich auf nichtalkoholische Getränke, Knabbersachen und Spaghetti beschränkt. Spannender war die Frage, wie viele Leute kommen. Letztlich waren es dann 15 Erwachsene und ein Kind, Vincent. Da zeigte sich auch der Unterschied zwischen meinem und einem Haushalt mit einem kleinen Kind: Eltern legen alles möglichst weit oben ab, ich befördere alles nach unten, normalerweise sind meine Besucher in meinem Alter oder älter und bücken sich nur noch, wenn es sich nicht vermeiden lässt.

Ich fand es schön, dass Vincent dabei war, ich habe mich auch über die Erwachsenen Besucher gefreut. Leider hat die Zeit gefehlt, mich mit allen mal zu unterhalten. Für mich gab es fünf neue Gesichter – Titus und Gudrun von denen ich bisher nur weiß, dass sie Vereinsmitglieder sind und noch drei Nichtmitglieder.

Der Vereinsabend begann mit Kaffee trinken, das dann nahtlos in das erste Spiel über ging, „Ein solches Ding“, das ich aus meiner Spielkiste ausgegraben habe. Bei dem Spiel geht es darum reih um eine Karte zu legen, die ein „Ding“ beschreibt. Alle Karten müssen ein existierendes Objekt beschreiben, hier liegt meiner Meinung nach der Nachteil des Spiels, da man oft geteilter Meinung sein kann ob eine Beschreibung zutrifft oder nicht.

Es wurde viel gespielt an diesem Abend. Ich selbst habe noch „Galaxie Trucker“ mit Jürgen, Udo und Chris gespielt. Ein sehr interessantes Spiel, das mit gut gefallen hat. Leider habe ich einmal vergessen meinen Grundplan für das Raumschiff umzudrehen, weshalb ich mit

einem gut gebauten aber doch etwas zu kleinen Schiff abfliegen musste. Gewonnen hat Udo was, wie Chris zähneknirschend erzählte, öfter vorkommt. Ich habe dann noch „Finden sie Minder“ mit Steffi, Jürgen und Udo gespielt. Hier habe ich denkbar schlecht abgeschnitten, da ich nur Kirchheim und meine Motorradstrecken näher kenne.

Am Nebentisch wurde ziemlich lange „Zombie“ gespielt von Titus, Alex W., Michael Sachs, seiner Freundin und Chris. Leider kann ich zu dem Spiel nicht viel sagen, außer dass da haufenweise Zombies unterwegs waren und ich am Sonntag einen Counter mit einer Patrone unter dem Tisch gefunden habe, wer weiß wem die am Samstag das Leben hätte retten können.

Ab halb sieben haben Steffi und ich noch eine Partie „Spaghetti“ gespielt. Ein recht abwechslungsreiches Spiel, bei dem es darum geht, eine hungrige Meute abzufüttern mit Nudeln die al-Dente sein müssen und verschiedenen Soßen und Pesto. Mir hat es Spaß gemacht, es kamen auch keine Klagen aus dem Wohnzimmer (noch mal meinen Dank an Steffi).

Weitere Spielerunden waren „Einfach Genial“ mit Titus, Alexander und Chris, „Fast Geschenk“, „M“, „Ubongo Extrem“, „Heckmeck am Bratwurmeck“ und „Wizard“ mit Gudrun, Hirschi, Klaus, Jens, Holger. Leider habe ich von diesen Spielrunden nicht viel mitbekommen.

So gegen 12 Uhr hat sich meine Wohnung schlagartig geleert (Pärchenzeit) und übrig blieben nur Klaus, Alex, Holger und ich um eine Runde zu Pokern. Ein Anlass um eine alte AC/DC Scheibe aufzulegen („High Voltage“ mit „The Jack“ - wer's kennt weiß warum). Gewonnen hat Klaus, der im „Heads up“ doch bessere Karten hatte als ich, vielleicht war ich aber auch einfach nur zu zögerlich... Ach, was schreibe ich hier, Poker ist und bleibt ein Glücksspiel.

Am nächsten Morgen haben meine Spülmaschine und ich noch zusammen abgespült, die Tische und Stühle waren schnell aufgeräumt. Ich selbst fand den Vereinsabend sehr nett. Ich werde auch gerne noch mal einen ausrichten, wenn ich es nur mit den Terminen auf die Reihe bekomme. Ich hatte auch den Eindruck, dass die Gäste sich wohl gefühlt haben. ■

Vorangegangene Offenen Spielerevents

von

Christine Leisgen

NOVEMBER 2007

Offener Spielerevent am Samstag 03.11.07 bei Holger in Filderstadt:

13 Leute trafen sich bei Holger, um unter anderem Folgendes zu spielen:

- „Agricola“ von Uwe Rosenberg, dem Autor des erfolgreichen Spiels „Bohnanza“: „Agricola“ ist ein brandneues komplexeres Aufbauspiel, bei dem die Spieler ihren mittelalterlichen Guthof aufbauen und wirtschaftliche Erfolge erzielen möchten.

- „Dia de los Muertos (Tag der Toten)“ von Henning Poehl: siehe Rezension in der vorliegenden Ausgabe

- „Burg Appenzell“ aus dem Zoch-Verlag: siehe Rezension in der vorliegenden Ausgabe

- „Kingsburg“ aus dem Truant-Verlag: Kingsburg ist das erste normale „Familienspiel“ aus dem Truant-Verlag, der sonst eher durch abgefahrene und zugegebenermaßen qualitativ zweifelhafte Spaßspiele auffiel. Vielleicht liegt es daran, dass Truant den Verkaufspreis so merkwürdig hoch angesetzt hat; 40.- bis 50.- Euro sind für das Material gegenüber den Mitbewerbern eigentlich ein bisschen arg viel. Sei's drum, das Spiel hatte uns auf der Messe in Essen so gut gefallen, dass wir es dennoch gekauft haben. Es geht darum, die königlichen Berater so zu beeinflussen, dass die eigene Provinz wirtschaftlich prosperiert und sich auch militärisch gegen Feinde abzusichern, die die karge Winterzeit nutzen, um in das Land einzufallen. Im Wesentlichen ist Kingsburg ein typisches

Aufbauspiel, bei dem jeder Spieler die wenigen Ressourcen optimal nutzen muss. Interaktion zwischen den Spielern findet indirekt statt, indem man königliche Berater blockiert, die für die Mitspieler wichtig sein könnten. Hirschi hat Kingsburg sogar mit „Caylus“ verglichen. Ganz unrecht hat er damit nicht, wenngleich sich Kingsburg m. E. deutlich lockerer und weniger kopflastig spielt. Fehler verzeiht es aber dennoch kaum. Ich finde Kingsburg von Anspruch und Spielspaß her eine sehr gelungene Mischung.

DEZEMBER 2007

Offener Spielerevent am Samstag, 01.12.2007 bei Bastl und Carol in Stuttgart-Häslach:

15 Leute kamen nach Stuttgart, um mit Bastl auf seinen Geburtstag anzustoßen und eifrig zu spielen, z. B.

- „Galaxy Trucker“: siehe Rezension in der vorliegenden Ausgabe

- „Kakerlakensalat“: Klingt eklig, ist aber lustig - ein schnelles Kartenspielspiel, erinnert an „Halli Galli“

- „Thurn und Taxis“: Spiel des Jahres 2006

- „Link“: Lustiges Ratespiel, bei dem es darum geht, seinen Spielpartner (mit der passenden Begriffskarte) zu ermitteln, aber gleichzeitig nicht zu viel über den eigenen Begriff zu verraten,

was teilweise zu zweideutigen Andeutungen führt ...

Carol füllte die hungrigen Mägen mit leckeren Muffins in verschiedenen Ausführungen.

JANUAR 2008

Offener Spielerevent am Samstag, 05.01.2008 bei Mulla in Ochsenwang:

12 Leute fanden den Weg auf die raue Alb nach Ochsenwang. Neben den Gastgebern Sigg und Mulla waren dies Boris, Rainer, Udo, Chris, Jürgen, Steffi, Titus, Gudrun (Freundin von Titus) sowie 4 Nichtmitglieder, wovon 3 zum ersten Mal beim OST waren. ■

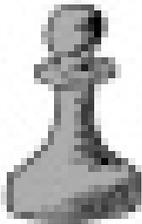
Weitere schriftliche Überlieferungen liegen nicht vor, es kann jedoch davon ausgegangen werden, dass niemand hungern musste (Anmerkung der Redaktion).

Rezensionen zu „Dia de los Muertos“, „Burg Appenzell“ und „Galaxy Trucker“ finden sich in der vorliegenden Ausgabe des MM.

Galaxy Trucker

von Czech Games Edition

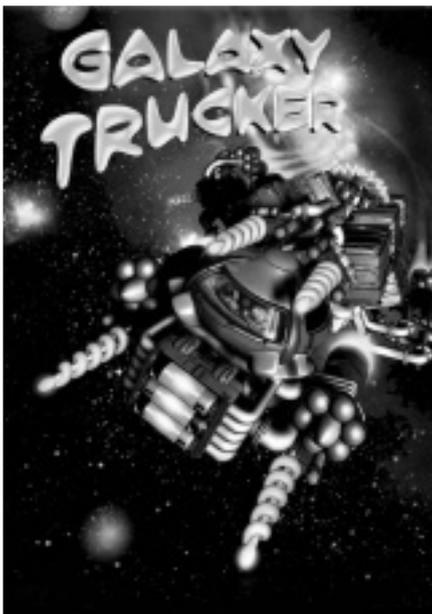
von
Christine Leisgen



Galaxy Trucker ist ein Spiel, das mir überhaupt nicht liegt. Darum gewinnt auch immer Udo. Oder jemand anders. Auf jeden Fall nicht ich.

Aber trotzdem ist Galaxy Trucker sofort beim ersten Spielen zu einem meiner Lieblingsspiele geworden und ich habe kein anderes Spiel in den letzten Wochen (wenn überhaupt) so oft gespielt wie dieses. „Faszinierend“, würde Spock wohl sagen.

Galaxy Trucker spricht wie kaum ein anderes Spiel auf dem Markt wirklich den Spieltrieb des Menschen an. Es ist kein Strategiespiel, aber dennoch kein dämliches Glücksspiel mit albernem Weichspülerthema. Darum spielen es auch Leute gerne, die sonst eher Strategiespiele mögen (oder Spiele mit witzigem Thema oder beides). Die einzige Eigenschaft, die man haben sollte, ist eine hohe Frustrationstoleranz, sonst sollte man die Finger davon lassen. Denn man kann alles supertoll und richtig gemacht haben und dennoch abloosen. (Auch wenn das nicht so arg wahrscheinlich ist, sonst würde ja auch nicht immer Udo gewinnen.)



Lange Intro — worum geht es denn überhaupt?

Bereits das Thema ist schon liebevoll und abgefahren ausgedacht — die Spieler spielen freiberufliche Mitarbeiter einer interplanetar operierenden Kanalisationsfirma. Die Gesellschaft GmbH muss Kanalisationsrohre bis in den letzten Winkel der Galaxis schippern, das ist natürlich sehr teuer. Als Rationalisierungsmaßnahmen haben sie aus den Rohren vorgefertigte billige Raumschiffbauteile entwickelt, die man zu mehr oder weniger flugfähigen Raumschiffen zusammensetzen und dann am Zielort wieder zerlegen kann (bzw. was dann noch davon übrig ist ...).

Ziel des Spiels ist es also, aus den verschiedenen Raumschiffbauteilen (Antriebe, Kabinen, Lebenserhaltungssysteme, Laserkanonen,

Laderaum, Strukturteile), die in der Tischmitte verdeckt ausliegen, ein flugfähiges Raumschiff zu bauen. Dieses sollte aber nicht NUR fliegen, sondern sich auch noch gegen Raumpiraten verteidigen können, mit Schilden vor Meteoriten geschützt sein, genügend Besatzung haben, um unterwegs Planeten auszubeuten — äh, zu erforschen, genügend Laderaum für Nebenverdienstmöglichkeiten haben, denn von der kleinen Erfolgsprämie, die die kapitalistische Gesellschaft GmbH bei erfolgreicher Ankunft zahlt, kann man ja nicht wirklich leben, usw. Dabei haben die Bauteile auch noch alle eine unterschiedliche Anzahl bzw. unterschiedliche Kombinationen von Anschlüssen, das heißt, es passen nicht alle Teile in beliebiger Kombination zusammen, sondern man muss aufpassen, dass die Teile auch auf allen vier Seiten passen.

Das Bauen erfolgt unter hartem Konkurrenzdruck, denn es bauen „in Echtzeit“ alle Spieler gleichzeitig. Der Spieler, der als Erster meint, sein Raumschiff fertig zu haben, darf auch als Erster losfliegen. Außerdem haben danach alle anderen nur noch eine Sanduhrlänge Zeit, ihr Raumschiff zu perfektionieren.

Dann geht es auch schon los. „Ohje, die Batterien komplett vergessen? Das war's dann mit den energiefressenden Doppellasern! Mist, eine Verbindung falsch gebaut — wird noch vor dem Flug gnadenlos abgerissen! Und die Teile, die nur an dieser Verbindung hingen, gehen gleich mit ... Und die anderen haben alle mehr Antriebe als ich ...“. Genug gejamert. Denn auch das perfekteste Schiff muss sich erst mal in der Praxis beweisen. Davon können vielleicht manche aus der Automobilbranche unter uns ein Liedchen singen ... In der Theorie mag ja alles toll konstruiert sein, aber die Realität bietet keine so perfekten Bedingungen. Schon der erste Meteoritenhagel kann das halbe Schiff schrotten, wenn es dumm läuft. Und wenn in dieser Hälfte die Kanonen waren und um die Ecke Piraten lauern, na dann, Prost Mahlzeit.

In der Flugphase werden Ereigniskarten gezogen, die unterschiedlich „heftig“ sein können oder auch positive Auswirkungen haben, zum Beispiel dass die Spieler (in aktueller Flugreihenfolge) Ladung aufnehmen können. In dieser Phase kann man nichts mehr beeinflussen, sondern kann nur noch hoffen, dass das gebaute Schiff zu den Karten passt. Gegebenenfalls muss man dem Untergang ins Auge sehen wie ein Mann. Wobei sich jeder Spieler theoretisch während der Bauphase drei Viertel der Ereigniskarten anschauen kann, das heißt, man könnte

sein Schiff für den jeweiligen Flug optimieren, zum Beispiel viele Kanonen bauen, wenn es viele Piraten gibt. Aber praktisch ist man meistens vollauf damit beschäftigt, überhaupt ein sinnvolles Schiff zusammenzukriegen ...

Ich war selten so enthusiastisch über ein Spiel, aber hier stimmt auch wirklich alles: Das Spielmaterial ist eins a, obwohl (oder vielleicht gerade weil?) es sich bei „Czech Games Edition“ um einen Kleinverlag mit nur zwei veröffentlichten Spielen handelt. Das Material von Galaxy Trucker ist nicht nur sehr stimmig, sondern auch hochwertig bzw. schön anzusehen, z. B. grüne Glassteine als Batterien. Die Grafiken sind im Comicstil und einfach nur klasse. Selbst die Spielanleitung ist nicht nur übersichtlich und gut geschrieben und schön illustriert, sondern auch noch mit zusätzlichen Anekdoten aufgelockert, sodass man sie auch wirklich gerne liest.

Als kleine Gimmicks hat Czech Games Edition zu Weihnachten sogar eine kleine Erweiterung zum selbst ausdrucken auf Deutsch und auf

Englisch herausgebracht. Da die Erweiterung im Wesentlichen die Ereignisse verschlimmert (sie heißt nicht umsonst „Krasse Strecken“), haben wir sie noch nicht ausprobiert. Im Moment waren wir in allen Spielrunden, in denen ich gespielt habe, erst mal froh, wenn wir überhaupt alle am Ziel angekommen sind.

Kurz: Dem Spiel merkt man an, dass es mit Liebe und Sorgfalt gemacht wurde und ist daher für mich das perfekte Spiel seit Jahren. Trotzdem gefällt es sicherlich nicht jedem — wie bereits gesagt, wer Spiele mit voller Kontrolle liebt und keine Überraschungen mag, sollte lieber die Finger davon lassen. Wer umgekehrt gerne mal wieder ein bisschen Kind sein möchte, verrückte Maschinen konstruieren will und sich dann überraschen lässt, was da im Weltall so auf einen zukommt, für den ist Galaxy Trucker goldrichtig. ■

Weitere Infos:

<http://www.czechgames.com/>

Bewertung (von --- bis +++):

+++

Leserbrief

Hallo ihr beiden, das Jahr neigt sich immer stärker dem Ende zu und der Blick fällt bereits zurück auf 2007. Was war denn da noch offen? Na euer Aufruf zu einem MM Feedback, das möchte ich euch beiden Fleißigen noch gerne geben.

Ersteindruck: Die Ausgabe habe ich das erste Mal beim Con Aufbau in den Händen gehalten und ehrlich gesagt war ich erst mal etwas auf Abstand. Neues Format, mehr Farben ... was zählt sind ja aber schließlich die Qualität der Artikel.

Mein Exemplar: Ich habe meine Ausgabe "überflogen" und ca. 10 % des Inhaltes konsumiert und erst mal beiseite gelegt, mit dem Hintergedanken, die Ausgabe zu einem späteren Zeitpunkt nochmals genau anzuschauen.

Weihnachten: An Weihnachten war dieser Zeitpunkt gekommen. Die erste Hürde mit Formatänderung etc. wurde ja bereits genommen, also schauen wir uns die Ausgabe genauer an: Struktur, Blattqualität und die (liebevoll gestaltete) Aufmachung sind mir dann erst wirklich bewusst geworden und haben mir immer mehr gefallen. Der MM wirkt nun erstmals professionell und

es hat viel Spaß gemacht diesen zu lesen (zu 100%).

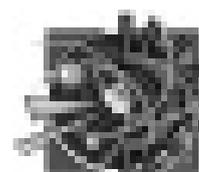
Was hat gefehlt, welche Fragen bleiben offen: Die Kontoverbindung für den RSCT auf der ersten Innenseite bzw. einige Kernfakten zum Verein: Mitgliederanzahl etc. Wie seht ihr die Positionierung des MM? Ihr schreibt auf der ersten Innenseite den Bezug des MM, der nur für nicht Mitglieder interessant ist. Wohin wollt ihr also? Ich hoffe dass der RSCT-Kalender wieder einen Stammpplatz findet, schließlich sind die Veranstaltungen zentrales Thema des Vereins. Nun sind ja bessere Fotos möglich, diese sollten vielleicht vorher aufgehellt werden, da die s/w RSCT-Fotos doch recht dunkel bleiben.

Fazit: Es ist eine Liebe auf den zweiten Blick, schließlich war der alte MM schon so vertraut, aber bereits jetzt kann ich sagen, dass mir das neue Konzept gefällt. Ich glaube jeder der nicht von der neuen Ausgabe überzeugt ist, hat sich diese noch nicht intensiv mit allen Feinheiten angeschaut.

Daher: eine gelungene Erstausgabe, die mir viel Freude an Weihnachten bereitet hat. Einen guten Start ins Jahr 2008 für Euch und den MM :) ■

von

Holger Schlaps



Die Redaktion freut sich über jeden Leserbrief und hat sich einige der Vorschläge bereits zu Herzen genommen.

Back to the Roots

Ein Bericht vom Teck-Con 32

von
Klaus Kögler



Eigentlich stand der letzte Teck-Con ja unter keinem guten Stern: der Vorgänger war, gemessen an den hochgesteckten Erwartungen, ein Reifall, und wir hatten im Bezug auf den Con einige Reibereien hinter uns – man erinnere sich nur an die außerordentliche Hauptversammlung im Mai letzten Jahres und die heiße Mail-Diskussion in deren Vorfeld. Somit stand der Teck-Con 33 (zumindest vereinsintern) ein Stück weit für einen Neuanfang und die Besinnung auf alte Stärken.

DIE PLANUNGSPHASE

Es war gewiss nicht so, dass in der Vergangenheit nichts geplant worden wäre, aber als ich im Frühsommer letzten Jahres die Con-Organisation von Volker übernommen hatte, war naturgemäß erst einmal die Frage, was sich denn am Con ändern sollte. In Abstimmung mit der Vorstandschaft standen dabei die folgenden Punkte im Vordergrund:

1. Nachdem wir bei Teck-Con 31 erfolglos versucht hatten, den Sonntag als großes Brettspielerevent zu etablieren, galt es nun, den Con bei den Rollenspielern wieder attraktiver machen. „Konzentration auf das Kerngeschäft“, nennt man das wohl im Manager-Deutsch.
2. Die Mitglieder sollten wieder mehr für den Con begeistert und in die Planung und Durchführung eingebunden werden.
3. Der stark eingebrochene Gewinn sollte wieder auf einem brauchbaren Niveau stabilisiert werden.
4. Wir wollten wieder Planungssicherheit bei den Räumen und nach Möglichkeit sogar den Seniorenraum in der Linde zurück „erobert“.

All diese hehren Ziele, garniert mit einem finsternen Plan, wie diese umzusetzen wären, wurden in einem Planungsdokument – dem „Con-Zept“ – festgehalten. Von dort sollte es bis zur Weltherrschaft dann nur noch ein kleiner



Dieser süße Kerl ist das Logo für Teck-Con 33 - gezeichnet von Marion Defrancesco



Schritt sein.

Spaß beiseite - es wurden natürlich erst mal viel kleinere Brötchen gebacken: Beim Catering hatten sich Su und Birgitt einige Neuerungen einfallen lassen und Co-Organisator Boris hatte eine Plakataktion in der Kirchheimer Innenstadt organisiert, während Dr. Bös als graue Eminenz der Teck-Con Homepage dieselbe auf Vordermann brachte. Unmittelbar vor dem bzw. am Con wurde dann von Su, Sabine, Josua und Mulla noch fleißig eingekauft, Buttons produziert und von vielen Leuten noch viele Dinge mehr erledigt.

Jedenfalls waren insgesamt recht viele Mitglieder in die Vorbereitung des Cons eingebunden und Ziel 2 somit schon einmal erreicht.

DER CON

Am Con selbst hatte sich dann, zumindest äußerlich, gar nicht viel geändert. Den Seniorenraum hatten wir zwar nicht wieder bekommen (was schon im Vorfeld klar war), aber da wir mit 184 Besuchern nur etwa so viele Gäste wie



Am Samstagabend fand wieder einmal eine Gewandungsprämierung statt. Das Organisations- und Juryteam, bestehend aus Stefanie Kriner, Jochen Frank und Holger Schlaps, kürte zwei Gewandete aus einer beachtlichen Anzahl von 17 Teilnehmern.

Diesmal wurde eine Unterscheidung der Geschlechter vorgenommen, da in der Vergangenheit die Frauen die Nase vorne hatten, obwohl die Gewandungen der Männer ebenso kreativ waren. Die Befürchtung eine Prämierung vieler Frauen und weniger Männer vorzufinden, trat nicht ein. Ganz im Gegenteil: Von den 17 Teilnehmern waren 9 Männer und 8 Frauen vertreten. Zur Auswahl der Gewandungsarten zählten Wanderer, Magier, Schurken, Krieger, Edelfrauen und sogar ein goblinfressender Wurzelbold.

Jeder Teilnehmer präsentierte sich und seine Gewandung und gab damit der Jury die Möglichkeit eine Bewertung vorzunehmen. Die maßgeblichen Kriterien hierfür waren Gesamteindruck, Originalität und Detailreichtum. Nach einer guten halben Stunde überreichte die Jury dem Gewinnerpärchen die beiden Siegerpokale.

Alle Gewandungen waren sehr beeindruckend und erfreuten Teilnehmer, Zuschauer und Jurymitglieder.

Holger Schlaps

beim vorigen Con begrüßen konnten, war trotzdem Platz genug da. Ich will nicht verleugnen, dass ich es gern noch etwas voller gehabt hätte, aber an diesem Punkt müssen wir wohl langfristiger arbeiten.

Abgesehen davon war der Con aber ein voller Erfolg. Holger hatte eine Gewandungsprämierung organisiert (siehe separaten Textkasten), mindestens 3 Vereinsmitglieder hatten erstmals wieder Rollenspielrunden angeboten, und auch wenn es ansonsten mit Events eher spärlich bestellt war, glich dies die bei Besuchern und Veranstaltern gleichermaßen entspannte Stimmung leicht wieder aus. So war es um den



ausgefallenen Mittelaltertanz sicher schade, das von uns selbst abgesetzte Carabande-Turnier hatte nach all den Jahren aber niemand mehr vermisst.

Die von Boris organisierte Umfrage unter den Besuchern brachte denn auch nur positive Rückmeldungen (na gut, es gab auch nur acht Rückmeldungen), und auch uns Veranstaltern schien es zu gefallen.



bei der Gewandungsprämierung

NACH DEM CON IST VOR DEM CON ...

Für mich persönlich war dieser Con, und das, obwohl ich ihn selbst organisieren musste, der Angenehmste seit Längerem und ich glaube, das ging nicht nur mir so. Auch das kommerzielle Ergebnis ließ kaum Wünsche offen (siehe separater Textkasten), wobei uns sicher zugutekam, dass die Lebensmittelkalkulation sehr gut aufging. Insgesamt also ein gelungener Neuanfang.

Ich möchte mich daher noch mal bei allen Mitgliedern für das Engagement am Con bedanken. Macht weiter so, helft mit und bringt Ideen ein, dann wird auch der anstehende Teck-Con 33 wieder ein voller Erfolg!



Decent

Die Abrechnung

Veranstaltungs-Einnahmen:

Eintrittsgelder	612,00
Verkaufserlöse	1.254,05
GESAMT Einnahmen	1.866,05

Ausgaben:

And. Ausgaben	127,00
Kopierkosten	69,40
Lebensmittelkäufe	1.030,14
Porto	47,83
Turnierpreise	17,82
GESAMT Ausgaben	1.292,19

Gewinn 573,86

Martin Häußler

Neuheiten von der Spielmesse Essen



Die SPIEL in Essen findet jedes Jahr im Oktober statt und hat sich zur mittlerweile größten Spielmesse weltweit gemausert. Die Ausstellerzahlen nehmen jedes Jahr zu wie auch die zugehörige Fläche und die Besucherzahlen. Im letzten Herbst pilgerten 148.000 Besucher an den vier Tagen in die Hallen, darunter wie immer auch ein Häuflein tapferer RSCTler, die sich durch die Massen drängelten. Unmöglich, alle Neuheiten zu

testen, kaum wahrscheinlich, dass man sich alle überhaupt anschauen kann. Schwerpunkte zu setzen muss das Ziel sein. Und natürlich, ein paar davon auszuwählen und in den illustren Kreis der RSCT-Vereinsspiele

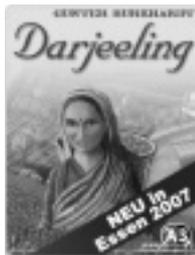
aufzunehmen. Wir waren dieses Mal vorsichtiger als in früheren Jahren und so fanden nur 4 Spiele Gnade. Im Folgenden jeweils kurze Beschreibungen von 3 von 4 Spielen, die der ein oder andere inzwischen hoffentlich schon am Con, den Spieletreffs oder der Stadtbücherei gespielt hat. Als Autoren konnten diverse RSCTler gewonnen werden. ■

DARJEELING

von Günter Burkhardt, 2-5 Spieler, ab 12 Jahre (laut Schachtel), Verlag Abacusspiele

von
Jürgen Kiedaisch

Mit einem eher ungewöhnlichen Thema wartet Darjeeling auf: Tee. Die Spieler sammeln Teekisten ein, die jedoch unvollständig sind und in verschiedenen Teesorten vorkommen. Man bewegt seinen Teesammler und sammelt solche Kisten. Hat man vollständige Kisten gesammelt, kann man sie verkaufen/verschiffen. Interessant ist dabei das Wertungssystem: je länger die Wertung einer Teesorte her ist, desto wertvoller ist die Wertung. Da lohnt sich manchesmal eine Wertung mit wenigen Kisten allein schon, um jemand anderen eine noch wertvollere Ausbeute zu vermiesen.



Neben diesen Einmalpunkten erhält man zu Beginn seines Zuges für frühere eigene Wertungen Punkte. Diese sind umso höher, je mehr Kisten man auf einmal verschifft hatte und wie weit vorne man mit dieser Wertung noch steht (höherer Multiplikator).

Das Spiel bietet drei Szenarien an, wie die Kisten verteilt sind und insbesondere die Städte platziert sind. Die Städte erlauben nämlich das kostenlose Verschiffen, wenn der eigene Teesammler dazu benachbart steht. Ansonsten erhält man für eine Kiste weniger Lohn. Das Spiel selbst ist eine gelungene Mischung aus Planung, spontanen Entscheidungen und Glück. Man steht vor den Entscheidungen, ob man eher größere Kisten sammeln möchte oder viele kleine, und wann der rechte Zeitpunkt zum Werten ist. Man kann das Spiel aus dem Bauch heraus spielen oder aber die Mitspieler beobachten und sich merken, welche Kisten diese hinter ihrem Sichtschirm sammeln und ihnen bei den Wertungen zuvorkommen. ■

OREGON

von Åse Berg und Henrik Berg, 2-4 Spieler, ab 8 Jahre, Verlag Hans im Glück

von
Udo Greppmaier

Der Spielplan kommt einem seltsam vertraut vor. Eine Landschaft mit schneebedeckten Bergen, Wäldern, Seen, und Ebenen. Durchzogen ist die Landschaft von Eisenbahnschienen in Form eines "Y". Oregon (was die Landschaft wohl darstellen soll) ist unterteilt in 5 x 5 Felder, die wieder in 2 x 3 Quadrate aufgeteilt sind. Die 5 Spalten sind mit 5 Motiven verziert, die thematisch an die Besiedelung des Westens angelehnt sind: Büffel,



Adler, Planwagen, eine Siedlerfamilie und ein Lagerfeuer. Die Zeilen werden von den gleichen Motiven geziert.

Jeder Spieler hat neben einigen Siedlern vier Karten, die von zwei Stapeln kommen: Landschaftskarten mit einem von den schon erwähnten 5 Motiven und Gebäudekarten mit - wer hätte es gedacht - Gebäuden drauf. Bahnstation, Kutschstation, Hafen, Laden, Kirche, Gold- und Kohlemine. Ich kann, wenn ich am Zug bin, entweder ein Gebäude bauen oder einen meiner Siedler einsetzen. Die Position der Siedler bestimme ich über zwei Karten, wobei ja für jedes Kartenpaar zwei Felder mit je 6 Quadraten zur Verfügung stehen (außer bei zwei gleichen Karten, da ist es nur ein Feld). Innerhalb der Felder kann ich jedes freie Quadrat wählen. Für ein Gebäude brauche ich nur eine Landschaftskarte, sodass hier eine ganze Spalte und eine Zeile zur Verfügung stehen. Ich brauche dafür aber noch eine Gebäudekarte, und da bin ich dann halt dem Zufall ausgeliefert.



... wie im
Wilden Westen

Jedes Gebäude bringt Punkte für alle Spieler, die Siedler benachbart haben. Der Laden erlaubt mit außerdem, meinen Joker zu aktivieren, falls er schon deaktiviert ist. Die Bahnstation hingegen erlaubt es, den Doppelzugmarker zu aktivieren. Die Minen bringen nicht direkt Punkte, sondern Marker mit verdeckten Siegpunkten.

Bei Oregon sind die Möglichkeiten stark eingeschränkt. Ich kann nur Felder besetzen, die mit meinen Karten erreichbar sind und noch frei. Oder will ich meinen Joker bemühen? Soll ich einen Siedler setzen, der mir Punkte für alle benachbarten Gebäude bringt? Oder das Gebäude bauen, welches ich auf der Hand habe, in der Hoffnung, nächste Runde damit noch mal zu punkten? Strategisch kann man da nicht spielen, es ist schon schwierig, nur einen Zug voranzuplanen. Dafür lässt sich das Spiel schnell spielen. ■

PENTAGO



von Thomas Flodén, 2 Spieler, ab 8 Jahre, Verlag Kosmos

Pentago ist, laut Schachteltext, verblüffend einfach und genial verdreht. In der Schachtel finden sich neben einem Spielbrett mit 6 x 6 Mulden noch 36 Kugeln, je 18 schwarze und weiße. Die Spieler legen abwechselnd eine Kugel ihrer Farbe, wer zuerst 5 in einer Reihe hat, gewinnt.

Ist das alles? Nein. Das Spielbrett ist in 4 Felder unterteilt, die sich jeweils diagonal etwas nach außen ziehen und dann drehen lassen. Damit wird's plötzlich unübersichtlich. In den ersten Partien reichen 5 oder 6 Kugeln zum Sieg, aber bald hat man den Dreh raus und baut dem Gegenspieler Fallen. Tatsächlich, das Spiel ist verblüffend einfach. Verdreht ist es auch, allerdings wird das wohl nicht jeder genial finden. Dieses Spiel ist im übrigen kein Vereinsspiel, kann aber bei diversen Personen getestet werden. ■

BURG APPENZELL

von Jens-Peter Schliemann und Burkhard Weber, 2-4 Spieler, ab 6 Jahre, Verlag Zoch (Deutscher Spielepreis 2007 als "Bestes Kinderspiel" und "Essener Feder" für die beste Spielregel 2007)

Beim Spiel Burg Appenzell rasen die Mäuse über den Dachboden der Burg auf der Jagd nach leckerem Käse. Doch Achtung! Der Boden bewegt sich und nicht selten fällt ein flinker Nager durch ein Loch in den Keller ...

Die Spiele „Das verrückte Labyrinth“ oder „Das Labyrinth der Meister“ kennen wohl die meisten von uns. Burg Appenzell von Zoch nutzt denselben Mechanismus, dass sich der Spielplan durch das

von

Udo Greppmaier

von

Michael Hirschmann



Verschieben der Spielplanteile verändert und sich die Spieler immer wieder auf den neuen Stand einstellen müssen.

Der Spielplan stellt die Burg Appenzell dar: insgesamt 49 Felder, vier davon sind Ecktürme. Zuerst werden die Felder (mit sieben verschiedenen Käsesorten, Löchern oder einfach als leere Teile) beim Spieldaufbau auf das Innenteil der Schachtel gelegt, dann kommt ein Raster darüber, bei dem die meisten Felder ein Loch haben und da drüber kommen Dachteile, sodass die eigentlichen Spielplättchen erst mal verdeckt sind.

Die Spieler müssen vier verschiedene Käsesorten sammeln – als gesammelt gilt eine Sorte, wenn irgendwann im Spiel (das kann auch der Zug eines anderen Spielers sein) zwei Mäuse eines Spielers je auf einem Käse derselben Sorte stehen – das kann durch die Bewegung der Mäuse geschehen oder aber durch das Verschieben der Käseplättchen eine Ebene tiefer.

Die Mäuse können das Dach nur über die vier Türme betreten (und nicht wieder auf diese zurück!) und im Dachboden herumlaufen, wozu die Dachplättchen der obersten Schicht zuerst weggenommen werden müssen. Pro Feld darf immer nur eine Maus stehen, Felder mit anderen Mäusen dürfen jedoch überquert werden. Ein benachbartes Dachteil wegnehmen oder ein Feld gehen kostet eine Aktion, nur vier hat man pro Spielzug. Eine weitere Aktion ist es, die unterste Plättchenschicht (mit den Käseplättchen und Löchern) durch das Hineinschieben eines freien Plättchens am Rand zu verändern – diese Aktion darf allerdings nur einmal pro Zug ausgeführt werden, das Aufdecken von Dachplättchen oder Bewegungen dagegen öfter.



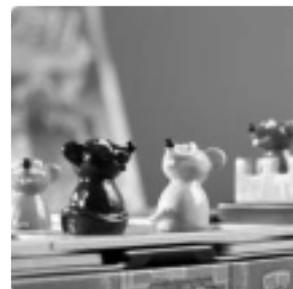
Von jeder Seite der Burg lassen sich drei Bahnen verändern, vier sind fest, sodass es insgesamt 16 feste und 33 verschiebbare Felder gibt – da bewegt sich also ganz schön etwas. Freiwillig wird man meist ein Loch nicht betreten, denn dann fällt die Maus hinein und ist bis zum Spielende verloren, doch die Mitspieler werden durch das Verschieben der Plättchen (und damit auch der Löcher) schon dafür sorgen, dass gelegentlich mal eine Maus in den Weinkeller muss.

Das wäre ja alles noch nicht so schlimm, wenn die Dächer zum Teil nicht wieder an ihre Stelle zurückgelegt werden würden, wodurch die Plättchen darunter wieder verschwinden (jedes Dachplättchen, auf dessen Feldern keine Maus steht, wird am Zugende eines Spielers wieder auf den Plan zurückgelegt) und wir beim Memory-Effekt sind, aufgrund dessen Kinder uns Erwachsene bei diesem Spiel sicher einen Vorteil haben. Aber das die Kinder es nicht ganz so einfach haben, verändert sich ja die Position der Löcher & Käseplättchen ständig, man braucht also zusätzlich noch ein Vorstellungsvermögen, was die eigenen Aktionen oder die der Mitspieler bewirken können.

hier kann eine Maus schnell verschwinden

Burg Appenzell ist ein sehr nettes und kurzweiliges Spiel für verschiedene Altersstufen, bei dem vorausschauendes Handeln, ein gutes Erinnerungsvermögen und gelegentlich mal blockierende oder schädigende Aktionen gegen die Mitspieler zum Erfolg führen.

Über den Zoch Ersatzteilservice kann man auch die Burg Appenzell-Erweiterung „Völlig Mausgeflippt“ beziehen (diese lag auch der Spielbox 5/2007 bei), welche aus zwei zusätzlichen Plättchen besteht, welche auf jeder Seite ein anderes, neues Element ins Spiel bringen wie z. B. den „Kater Strophe“, der – wenn er unter eine Maus geschoben wird, diese vom Dach verjagt. Die beiden neuen Plättchen machen den eh schon unberechenbaren Dachboden gleich noch ein ganzes Stück gefährlicher.



Viel Spiel und Spaß für wenig Geld!



Schneewittchen und die fünf Zwerge oder

Ein Wellness-Wochenende im Hambachtal

Eine kleine Hütte mit angeschlossener Badelandschaft, hinter den sieben Bergen mit den fünf Zwergen und den sechs Tellerchen und sechs Messerchen und fünf Weingläschen, das alles durfte Schneewittchen – alias Sandra – am Wochenende vom 25.01-27.01.2008 erleben.

DIE ANREISE

Alles begann am Freitagmorgen mit dem lang ausgetüftelten Treffen bei Klaus und mir. Pünktlich um 11 Uhr trafen der Reihe nach Martin und Holger, Volker und Mulla ein. Mulla wurde erst mal frühstücksmäßig versorgt, da wir beide eh noch nicht fertig waren. Schnell noch einige Überlebensmittel zusammengepackt - und dann ging es mit zwei Wagen gen Norden.

Ein erster kultureller Höhepunkt war der Zwischenstopp auf halber Strecke beim Hambacher Schloss in der Pfalz (www.hambacher-schloss.de). Bekannt noch aus dem Geschichtsunterricht mit der Jahreszahl 1832 als Treffpunkt derjenigen, die auf dem „Hambacher Fest“ für Einheit und Freiheit Deutschlands demonstrierten. Effektiv gesehen erwartete uns eine eher quadratische Burg (ein „Haus“?) im Zustand der Renovierung. Mit der Besichtigung, die zweifellos sehr interessant gewesen wäre, war es also nichts. Auch die angekündigte fantastische Aussicht wurde durch einige Nebelschwaden in der Ferne beeinträchtigt. Apropos Nebelschwaden. Das Atomkraftwerk Philippsburg war sehr gut zu erkennen. Alles in allem war es ein schöner Stopp, der mit einem opulenten Essen unter Aufsicht einer pfälzisch jovialen Kellnerin, die gleich erkannte, dass wir aus dem Schwäbischen angereist waren, abgerundet wurde. Auf das Angebot der Kellnerin nämlich, noch zusätzlich Pommes zu bringen (da die Kroketten gerade ausgegangen waren) und der darauf folgenden Stille der drei Betroffe-

nen, kam auch gleich der Kommentar: „Kost nichts extra“.

HAMBACHTAL

Zum zweiten Stopp führte Mulla uns zum Aussichtspunkt Kalmeth. Nach einem kleinen Verdauungsspaziergang mit weiteren Aussichten in die Rheinebene führen wir weiter ins Hambachtal, wo wir unser Hüttchen bezogen und abends noch einen ersten Wasserkontakt im Schwimmbad wagten. Da kaum etwas los war,



verlegten wir uns auch bald aufs Rutschen, um uns später von diesen Anstrengungen im Blubberbecken zu erholen.

Hambachtal - der Ferienpark im Hunsrück - ist sicherlich allen Vereinsmitgliedern ein Begriff. Daher verkneife ich mir langatmige Berichte über Hütte und (zugegebenermaßen teilweise renovierte) Saunalandschaft, Rutsche und See. Lieber widme ich mich den netten kleinen Begebenheiten am Rand, die nicht ausbleiben, wenn sechs dynamische Menschen („Schneewittchen und die fünf Zwerge“) versuchen mit kleinstmöglichen Kosten größtmögliche Wellness zu erleben. Hier also, was wir so trieben:

von

Sandra Glöckner



Toren vor
verschlossenen
Schlosstoren

Zeichnungen
von Marion
Defrancesco

Hogler. Hogler, der Zwerg mit den roten Haaren bekam seinen Namen noch vor unserem Aufbruch in den Hunsrück. Ein kleiner Buchstabenreher in der Everyone-Mail des Mitzwergs Martin genügte. Hogler, glücklicherweise ruhigen Naturells, ertrug sein Schicksal und dachte sich seinen Teil.

Martin. Ein typischer Vertreter der männlichen Zwergenzunft. Mit dem Wasserlassen in freier Natur funktionierte es gut, das Brötchenholen erfolgte zuverlässig und pünktlich, nur beim Paprika schneiden und Pilze schälen waren Defizite im „How to“ deutlich erkennbar. Nichtsdestotrotz vielen Dank an den Organisator-Zwerg!



Drachen ...
auch eine Art
Zwerg?

Volker. Auch genannt der Abzocker-Zwerg. Beim Pokern lange Zeit nur an zweiter Position, hatte er jedoch die entscheidende bessere Karte im alles entscheidenden Duell mit Hogler. Beim folgenden philosophieren über Pech im Spiel und Glück in der Liebe und andersherum, fiel der geniale Spruch: „Glück im Spiel, Geld für die Liebe“. Im Pott waren immerhin 25.000 Chips. (Ob er das Spielgeld daheim bei der Angeboteten abgegeben hat?)

Mulla. Der rutschende und hüpfende Zwerg. Die Dreipunkttechnik beim Rutschen wurde in Nullkommanix zur Zweipunkttechnik perfektioniert, Geschwindigkeiten bis zu 80 km/h vermutet. Kinder waren sehr wenige im Becken. Keines wurde verletzt. Außer vielleicht einiger Befindlichkeiten beim spontanen Mandarinenessen.

Küchen-Zwerg Klaus. Zauberte am ersten Abend ein thailändisches Reisgericht mit Pilzen und Schweinefleisch und musste sich am zweiten damit abfinden, dass in Fertig-Bolognesesoße vom Aldi kein Rotwein hineinkommt. Der Rotwein wurde auch so ganz schnell geleert. (Nächstes Mal mehr Rotwein, bitte!)

Zum Schneewittchen lässt sich sagen, dass es sich bravourös inmitten des Zwergentestoste-



rons gehalten hat. Außer nett auszusehen und hier und da Anweisungen zu geben, wie das häusliche Leben funktioniert, hatte es nicht viel zu tun. Wie im richtigen Märchen halt.

DIE HEIMREISE

Sonntag Nachmittag um drei ging es dann wieder Richtung Heimat. Das kleine Wettrennen um die bessere Strecke durch den Pfälzer Wald gewann Wagen 1 mit Martin, Holger und Volker. Trotzdem war Wagen 2 mit Mulla, Klaus und Sandra früher in Möhringen. Die Beteiligten wissen warum (die Nichtbeteiligten könnten aus dem Abschnitt „Martin“ Rückschlüsse ziehen). Den Abend rundete ein Schnellimbiss beim Thailänder in Möhringen ab. Ein erholsames Wochenende ging somit in geselliger Runde zu Ende. ■



Badewochenende - das Prequel

von

Martin Häußler

Wie alles hat auch das Badewochenende eine Vorgeschichte, dieses Jahr war ich dafür verantwortlich. Im letzten Jahr waren wir in Bad Wildbad im Palais Thermal. Eine Badelandschaft mit den allseits beliebten Rutschen war leider nicht in unmittelbarer Nähe.

Schon im Sommer habe ich daher im Internet nach einem neuen Ziel gesucht, das idealerweise Sauna und Badelandschaft kombiniert. Hier gibt es mehr als genug Angebote, mein persönlicher Favorit war das Panoramabad in Freudenstadt. Leider ist es mir bis in den Dezember hinein nicht gelungen, dort eine Unterkunft für uns zu finden. Es gibt zwar in der näheren Umgebung genügend Ferienwohnungen, diese sind jedoch meistens für zwei bis maximal vier Personen geeignet. Wir hätten also mehrere Ferienwohnungen über mehrere Häuser verteilt nehmen müssen und uns damit zersplittern. Eine Hütte konnte ich leider nicht aufreiben.

Im Wiki habe ich eine Tabelle angelegt, in der die Interessierten ihre Präferenz angeben konnten. Hambachtal hat dabei ziemlich gut abgeschnitten. Lediglich die weite Fahrstrecke wurde kritisiert, eine Meinung, der auch ich mich anschließe. Mangels Alternativen und weil die Zeit gedrängt hat, habe ich deshalb vor Weihnachten das Ferienhaus in Hambachtal gebucht.

Bei einer Anfahrt am Freitagabend stehen lediglich der Samstag und der Sonntag Vormittag fürs Baden zur Verfügung. Für die lange Fahrstrecke fand ich das recht kurz bemessen.

Meine erste Idee war schon am Donnerstagabend anzureisen. Als Holger und ich diesen Vorschlag besprachen, kam jedoch zutage, dass

eine Anreise am Freitag mehr Sinn machen würde.

Ich fand es immer schade, dass ich bei der Anreise Richtung Kaiserslautern / Hambachtal an verschiedenen interessanten Stellen vorbeigefahren bin. Bei der Anreise am Freitag dachte ich deshalb an einen Besuch des Doms in Speyer (bei Regen) oder des Hambacher Schlosses.

Im Laufe der Woche wuchs die Gruppe der Frühstarter von Holger und mir zunächst um Mulla, Klaus und Sandra an. Volker kam dann mehr oder weniger freiwillig noch dazu, da er



nicht alleine fahren wollte.

Wir haben dann das Hambacher Schloss besucht, oder vielmehr wir standen vor dem Bauzaun, da es wegen Renovierungsarbeiten geschlossen war.

Für das Badewochenende 2009 habe ich mir vorgenommen, schon im Sommer nach einer Unterkunft zu suchen. Nach wie vor finde ich das Panoramabad in Freudenstadt sehr interessant. Von Klaus habe ich die Webadresse der "Schwäbischen Bäderstraße" bekommen, habe die Angebote aber noch nicht geprüft. ■

gesunde
Geister in
gesunden (und
wohlgenährten)
Körpern



Der Weihnachtsmulla bringt Geschenke



Auf dem Sprung zum Bade-wochenende



Glückliche Gesichter auf dem Teck-Con 32



Teilnehmer der Gewandungsprämierung



Ein denkwürdiger Moment...

