



Feucht-kühler werden die Tage, länger und dunkler die Nächte und nicht selten lässt die Sonne dem Nebel und dem Zwielflicht den Vorzug. Schon jeher brachte man die herbstlich-spätherbstliche Zeit nach der Ernte, wo alles etwas stiller wurde, mit Schaurigem in Verbindung. Grusel-Themen stehen auch in

der Spiele-Branche hoch im Kurs, und natürlich häufen sich diese, wenn's Richtung Halloween geht, wo „Süßes oder Saures“ auch in unseren Breiten vom Kleinkind bis zum Teenager verlangt wird! Und soll es danach eine Grusel-Party geben – einige passende Spiele hätten wir durchaus zu bieten: Vom beinahe

Wissenschaftlichen zum hektisch-Verzweifelten aber auch panisch-Witzigen, so weit sind Humor und Wahnsinn nicht voneinander entfernt, und schlussendlich geht's nach skurril-verbissenen Boshaftigkeiten zur Zombie-Apokalypse. Doch zu Beginn steht das Tüfteln im Vordergrund: Viel Grusel-Spaß!

... zwar für uns Geisterjäger, die wir bei *spooky stories* von moses den



Hintergrund der schaurig-gruseligen Rätsel-Geschichten des Grusel-Meisters mittels Fragen herausfinden sollen, der uns am Ende

meist ein Schmunzeln ins Gesicht zaubert. Ideal für die Halloween-Kinder-Party.



Auch mittels Rätseln, wengleich in ungleich unheimlicherer Umgebung für eine zumindest etwas ältere Klientel, müssen wir in *Escape Tales „The Awakening“* von KOSMOS als

völlig verzweifelter Vater (Sam) die im Koma gefangene Tochter mit einem fragwürdigen Ritual retten. Dabei sind gemeinsam Entscheidungen zu treffen, die uns immer tiefer in ein sich so veränderndes Abenteuer mit Gänsehaut-Faktor treiben, das keineswegs mit einem Happy End enden muss.



Wer mehr den detektivischen Ansatz sucht, dem darf *Mythos Tales - Expedition ohne Gesicht* von Pegasus, die erste Erweiterung zu *Mythos Tales* (zum

Originalspiel siehe Online-Ausgabe) nahegelegt werden, wo der Fund einer Aasblume den bis dahin wunderschönen Tag zu trüben beginnt und wir ein weiteres Mal versuchen, Licht ins vom Wahnsinn verseuchte Arkham H. P. Lovecrafts zu bringen. Siehe Online-Ausgabe.



**8/5\*+1\*\***

THOMAS BAREDER

*Carnival of Monsters* ist ein unspektakuläres, leicht zugängliches, aber durchaus strategisches Sammel- und Drafting-(Karten)spiel für Freunde, das großen Wert auf Design legt. Feine Adjustierungen des Drafting Mechanismus, eine Prise Würfelglück, dazu ein wenig Bluff- und „Gemein-Sein“-Potential – etwas für den gesetzteren (nicht unbedingt Viel-) Spieler. Leichter einschätzbar in kleinerer Runde.

## AMIGO: CARNIVAL OF MONSTERS von Richard Garfield DEM NAMENLOSEN UND ANDEREN SCHRECKEN AUF DER SPUR!

Zum Kreis der renommiertesten Monster-Experten wollen wir fortan gehören. Doch nur wer die spektakulärste Sammlung an Monstern beim jährlichen Bankett, dem *Carnival of Monsters* präsentiert, dem winkt der Eintritt in die *Königliche Monstrologische Gesellschaft*.

Dazu begeben wir uns in Gebiete wie Wald, Wolkenlande oder Tiefsee, um *Dryaden*, *Greife* oder *Hydren* zu fangen. Bedingung dabei: ausreichend passende Gebiet-Karten ausliegen zu haben! All das passiert mittels Drafting von anfangs acht Monster-, Gebiet- und Aktionskarten, wobei immer nur eine behalten werden darf, jedoch im Spiel zu zweit auch eine abgeworfen bzw. besser gesagt mit einer neuen Karte vom Stapel getauscht wird. Ein kleiner, aber feiner Unterschied, mit Spiel-taktischen Auswirkungen. Was also behalten? Ein lukratives Monster wie *Baum-Wandler* oder *Magma-Schrecken* oder eine verheißungsvolle Gebiets-Karte wie *Tor zur Unterwelt* oder *Seeschloss*, ohne die der Fang ei-

ner *Flammenspinne* oder eines *Seeriesen* nur sehr schwer möglich sein wird? Doch würde ich diese bekommen, ist sie überhaupt im Spiel? Oder würden meine Widersacher diese vorher für sich behalten, gelangte diese in ihre Hände? Besser, ich halte meine Reise-Orte vorerst geheim – und auch die gefangenen Monster. Allerdings entgehen mir dann vielleicht Bonus-Effekte, zudem ist das Etappen-weise Monster-Zähmen leichter und billiger, als sich allen auf einmal zu stellen. Und wenn's die anderen vermiesen, konzentriere ich mich auf die lukrativen *Traummonster* wie *Mondbestie* oder *außerweltliche Spinne*, die keine spezielle Gebiets-Karten benötigen, nur ausreichend viele. Doch das wollen die anderen auch - ein Dilemma! Abgerundet wird der taktische Drafting-Spaß mit Mitarbeiter-, Event- und Geheimziel-Karten, die saftige Siegpunkte verheißern – cleveres Spielen und günstige Aura vorausgesetzt – und einen Rückstand beim Monster-Sammeln wettmachen können!



für 2 - 5 Monster-Jäger

\* wer interaktives Feuerwerk vermutete \*\* Karten-Design

Deutlich stressiger geht es im neu aufgelegten **Berge des Wahnsinns** von IELLO zu, das auf der gleichnamigen Lovecraft-Erzählung, einer coolen Horror-Geschichte rund um eine Arktis-Expedition, basiert. Hübsch gestaltet und durchspickt mit Zitaten, erstaunt der



schräg-innovative, durchaus gewagte Ansatz, der eine gewisse Bereitschaft zur Selbstironie und Frust-Toleranz voraussetzt. Mehr als Party-Spiel lässt uns das hektische, kooperative Kommunikationsspiel mit Sammler- und Entdecker-Elementen den Horror-Trip erleben!

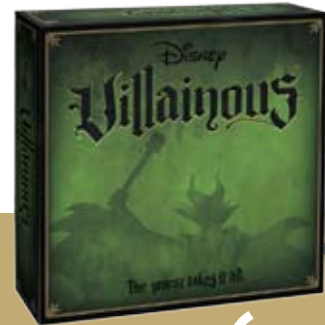
**WONDERFORGE/RAVENSBURGER: VILLAINOUS** von Prospero Hall für 2 - 6 Bösewichte

## WECKE DAS BÖSE IN DIR...

**Disney-Bösewichte haben eines gemeinsam: Alle wurden sie am Ende besiegt - so clever sie auch zu sein schienen, die Boshaftigkeit forderte ihren Tribut. Doch nicht dieses Mal! Diesmal siegt das Böse – allerdings nicht über das Gute!**

Käpt'n Hook, Malefiz, Dschafar, Meerhexe Ursula, Prinz John oder die Herzkönigin stehen zur Auswahl, um sich gegenseitig mit Boshaftigkeiten das Leben schwer zu machen. Im rein Karten getriebenen Spiel gilt es nämlich, jeden Zug einem Gegner zu schaden. Storygerecht – toll gelungen - wird beispielsweise Käpt'n Hook mit Peter Pan konfrontiert oder Prinz John mit Bruder Tucks Aktionen. Dank Bösewicht-individueller Karten-Stapel kommen die Geschichten auch nicht durcheinander. Aber nicht nur dem Gegner soll geschadet werden, nein, auch das eigene wahnwitzige Ziel will verfolgt werden. Natürlich werden dabei die individuellen Fähigkeiten verwendet, setzt Male-

fiz beispielsweise ihren magischen Stab oder grünes Feuer ein oder lässt Dschafar auf der Suche nach der Wunderlampe Hypnose oder seinen Skarabäus-Anhänger wirken. Doch ist der Sieg zum Greifen nah, heißt es oft „alle gegen einen“ - und das bekannte Verlierer-Schicksal holt einen erneut ein in dem hin und her wogenden, auch mal länger dauernden Ärger-Spaß, den die Glücksfee oft entscheidet!



**ZIT**

**6 / 9+1\*\***

THOMAS BAREDER

*Villainous* ist ein sehr ansprechend gestaltetes, jedoch nicht einfach zugängliches, konfrontatives Ärger-Spiel, in dem man in der Rolle eines Disney-Bösewichts seine/dessen Boshaftigkeit richtig ausleben sollte. Mehr für Freunde als für Familie und jedenfalls als Ärger-Spaß und nicht -Frust zu nehmen, kommen Schaden-Freude und Erinnerungsmomente an die entsprechenden Filme definitiv nicht zu kurz! \* Frust-resistente, Schadenfreudige Disney-Fans \*\* thematisch-inhaltlich treu



Und wem jetzt noch immer nicht so richtig der Angstschweiß von der Stirn rinnt, dem kann vielleicht mit einer **ZOMBIE-Spiele-Nacht** geholfen werden. Unsere Empfehlungen hierfür:

Der Zombie-Apokalypse im opulenten **Zombicide** (Asmodee) gemeinsam begegnen, anschließend im Echtzeit-Spektakel **Escape Zombie City** (QUEEN Games) schlicht die nackte Haut retten, um danach am langen Weg zur sicheren Küste

durch verseuchtes Gebiet in **Hit Z Road** (Asmodee) endgültig zu entkommen,

oder – viel wahrscheinlicher – das Untoten-Schicksal zu teilen!

