



# Dicke Luft in der Gruft

## Ein Familienspiel rund um Vampire mit viele Gedächtnisarbeit und Glück

So ein Tagesanbruch ist für echte Vampire das reinste Morgengrauen. Von hellem Entsetzen gepackt, hilft nur der Sprung ins kühle Dunkel. Aber kaum hat man mal eine passende Gruft gefunden, schwupp, schon liegt ein anderer drin! Nur wer hier kühles Blut bewahrt und sich nicht an Knoblauchknollen, Ratten und Holzpflocken die Zähne ausbeißt, findet ein friedliches Plätzchen für den Schlummer bis zur nächsten Abenddämmerung.

Mit diesen Worten werden die

Spielerinnen auf eine halbe Stunde Nerv zerreißen Schlafplatzsuche eingestimmt. Alle eigenen Vampire müssen in den sechzig Gräbern des quadratisch ausgelegten Friedhofs zur Ruhe gebettet werden. Allerdings geht dies nicht so einfach, müssen für die Vampire doch zuerst die mit Fledermauswappen verzierten Gruftdeckel geöffnet und dabei noch die im düsteren Dämmerlicht reflektierenden Farben der passenden Deckelunterseiten gefunden werden. Sobald ein Gruftdeckel die falsche Farbe zeigt, ist die nächste Spielerin an der Reihe. Aber wie gebannt starren alle um den Tisch Sitzenden bei jedem Grabplatz auf den Fledermausdeckel, haben sie doch vielleicht in wenigen Minuten selbst die Möglichkeit, für einen ihrer Vampire die passende Ruhestatt zu finden. Voraussetzung ist allerdings ein gutes Merkvermögen, denn das Öffnen einer besetzten Gruft wird schwer bestraft. So sieht sie nun mal aus, die Welt der Vampire, wie sie vom jungen Spielautor Norbert Proena geschaffen wurde.

Nach dem ersten Regelstudium wird die Leserin sofort an das bewährte Memorysystem erinnert, den ungebrochenen Ravensburger Kassenschlager aus dem Jahre 1959. Seit damals hat diese Spielform weltweit enorme Popularität erlangt. Dafür gibt es natürlich gute Gründe. Zum einen sind reine Merkspiele leicht zu erlernen, zum anderen für praktisch jede Generation geeignet. Man muss nicht der geborene Spielprofi sein, um mit seinen Kindern und Enkelkindern die oft buntesten Plättchen aufzudecken und nach zwei Gleichen zu suchen. Konzentrationsfähigkeit und Gedächtnis spielen die entscheidende Rolle. Und bei diesen Eigenschaften sind Kinder Erwachsenen oft sogar überlegen. Der erste geniale Einfall kam dem Schweizer Heinrich Hurter schon im Jahre 1946, als er seinen Enkelkindern ein selbst gebasteltes Kinderlegespiel nach London mitbrachte. Erst nach der Rückkehr in die Schweiz wurde schließlich ernsthaft an eine Veröffentlichung gedacht. Genaue Recherchen der

Spielhistoriker haben allerdings ergeben, dass die Idee, verdeckte Bildpaare zu suchen, bis ins 16. Jahrhundert zurückverfolgt werden kann. Eine Spielart namens Kai-awase wurde in Japan aufgespürt. Auch in England und den USA des 19. Jahrhunderts sind ähnliche Spielformen unter den Namen Pelmanism, Pairs und Concentration aufgetaucht. Und sogar das Heimatland des Memory, die Schweiz, hat im Zwillingspiel einen unmittelbaren Vorläufer dieses Klassikers.

Zurück zu unserem neuen Vampir-Gedächtnistriller. Hier sind es nicht die üblichen Bildpaare, sondern Grabdeckel und Vampirplättchen, die, farblich aufeinander abgestimmt, in passenden Raststätten von 60 vorgefertigten Gruftplätzen zusammen kommen. Es wird also nicht nach klassischer Manier aus einem ausgelegten Rasterfeld Karte um Karte aufgedeckt, sondern vielmehr mit einem völlig leeren Gruftsysteem begonnen, dessen Gräber wie auf einem Friedhof um einen Kreuzweg angeordnet sind. Nicht absolut symmetrisch, wohl wahr, vielleicht um den Spielerinnen das Leben nicht gar so schwer zu machen. Mit fortschreitender Nacht füllen sich die Gräber, und die Mühen, einen Ruheplatz für die lichtscheuen Vampire zu finden, werden größer und größer. Auf dem Kreuzweg liegen 13 Holzpflocke, die, bei unerlaubter Störung der Nachtruhe



Lesen Sie weiter auf Seite 8

### Dicke Luft in der Gruft

Spieler	: 2 - 6
Alter	: ab 6 Jahren
Dauer	: ca. 20 - 30 Minuten
Verlag	: Zoch zum Spielen 2004 www.zoch-verlag.com
Vertrieb	: Piatnik
Autor	: Norbert Proena
Grafiker	: Victor Boden
Preis	: ca. € 30,00

### WIN WERTUNG

Genre	: Memory und Gedächtnisspiel
Zielgruppe	: Familie
Mechanismus	: Aufdecken und merken
Strategie	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Taktik	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Glück	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Interaktion	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Kommunikation	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Atmosphäre	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

#### Kommentar:

Kaum Wartezeiten  
Gedächtnisspiel für alle Altersstufen  
**Hugo Kastner:** „Dicke Luft in der Gruft“ wird besonders in Familien wieder und wieder auf den Tisch kommen, selbst wenn sich die Kinder manchmal bereits in ihre „Schlafgruft“ zurückgezogen haben sollten. Dann legen eben die Eltern ihre Vampire und Knoblauchknollen ab. Wie bei allen Merkspielen haben sowohl Erwachsene als auch Kinder die gleichen Gewinnchancen.“  
Wenn Ihnen Sagaland oder Memoryspiele gefallen, wird Ihnen auch Dicke Luft in der Gruft zusagen.

senen Augen zeichnen. Wer zeichnet?"

Martina: „Na zeichne einmal ich.“

Barbara: „Tipp: Sache!“ Sie sieht sich die Rückseite an: „Na viel Spass!“ Sie lacht und gibt die Karte im Kreis weiter. Die Reaktion ist bei allen ziemlich ähnlich.

Martina: „Zeigt ihr mir sie auch?“

Peter: „Da!“ Er dreht die Sanduhr um.

Martina: „Na toll!“ Sie schließt die Augen und malt ein ziemlich erkennbares Boot.

Walter: „Boot, Ruderboot!“

Martina malt ein Schiff halb drüber.

Walter: „Beiboot, Schiff!“

Wellenlinien.

Walter: „?“

Ein nicht ganz geschlossener Kreis in die Wellenlinien.

Walter: „Rettungsreifen?“

Martina tippt hektisch auf den Reifen, dann in die Nähe des 1. Bootes.

Walter: „Rettungsboot?“

Martina: „Ja, ja, ja!“ Sie würfelt gelb.

Barbara: „Weiter als bis zum Planet Cranium könnt ihr nicht ziehen!“

Peter und Maria stehen auf grün.

Martina zieht also eine grüne Karte. Sie liest vor: „Um diesen Mimitator zu gewinnen, bestimmt einen Mitspieler aus eurem Team, der die von euch zu erratende Person oder Figur auf der Rückseite imitiert. Der Darsteller kann Sprache und Verhalten der Person nachahmen, darf aber keine Personennamen oder Orte nennen. Ich gebe die Karte an den Darsteller weiter und drehe die Sanduhr um.“ Sie sieht sich zuerst die Rückseite an und fragt dann: „Wer will spielen?“

Maria: „Na, mach ich mal was.“ Sie liest die Rückseite der Karte. Eine längere Nachdenkpause folgt. Inzwischen haben sich die anderen die Karte auch angesehen.

Walter: „Na das ist doch leicht!“

Maria: „Mir fällt grad kein Lied von ihm ein!“ Sie denkt weiter.

Peter: „Heino!“

Brüllendes Gelächter um den Tisch, denn die Antwort ist richtig!

Martina kann vor Lachen kaum reden: „Wie kommst du denn auf den?“

Peter, der selbst auch lacht: „Ich hab halt mal angefangen irgendwelche Namen zu nennen!“

Durch das Gelächter angezogen sammeln sich Kibitze um den Tisch.

Barbara: „Wir stehen auf gelb. Jöh! „Mursredna“ Darf ich?“

Ralph: „Was muss man denn da machen?“

Christoph: „Ein Wort verkehrt rum buchstabieren.“

Ralph: „Nur zu!“

Peter: „Ballerina!“

Barbara: „A N – I – R E – L L A B“

Peter: „Richtig!“

Barbara: „Diesmal darf aber Ralph würfeln!“

Ralph: „Na schön!“ Er würfelt violett. Damit dürfen sie zum nächsten Planet Cranium-Feld vorrücken.

Christoph: „Ich glaube wir lassen nur mehr Ralph würfeln!“

Barbara: „Ihr dürft euch eine Frage aussuchen, Walter!“

Walter: „Was haben wir denn jetzt? Ah „Summherum“!“

Martina: „Was ist denn das?“

Walter: „Einer muss dem anderen was vorsummen oder vorpfeifen und der andere muss es erraten!“

Martina zweifelnd: „Also ich weiß nicht?“

Walter: „Oh ja, das machen wir jetzt!“

Martina: „Aber du summst!“

Walter: „Ja, klar!“

Barbara zieht die Karte: „Club Cranium! Wer summt bei uns?“

Christoph: „Mach ich das. Vielleicht könnt ihr ja was erraten!“

Barbara gibt ihm die Karte.

Christoph verzweifelt: „Das kenn ich nicht!“ Er gibt die Karte an Walter weiter.

Walter: „Oh Gott! Wer summt bei euch?“

Peter: „Mach ich das halt.“ Er sieht aber nicht viel begeisterter aus als Christoph.

Barbara: „Na los!“ Sie dreht die Sanduhr um.

Tiefes Schweigen rundherum.

Barbara: „Raten ist ein bisschen schwer, wenn ihr gar nichts macht!“

Peter brummt irgendwas Unerkennbares vor sich hin und verstummt fast sofort wieder.

Christoph: „Ich kenn das nicht!“

Walter: „Du dudududu dudu.“

Barbara: „Das kenn ich, verdammt, -“

Walter: „Du dudududu dudu.“

Barbara: „Der dritte Mann!“

Ralph: „Was?“

Barbara: „Der dritte Mann!“

Walter: „Aber du spielst eigentlich nicht mit mir!“

Christoph: „Ja richtig, woher kennst du das?“

Walter: „Das ist ein berühmter Film!“

Christoph: „Den hab ich nie gesehen.“

Barbara: „Wir dürfen würfeln, dann seid ihr noch mal am Zug!“

Michael; einer der Kibitze: „Darf ich auch mitspielen?“

Peter nach einem fragenden Blick rundherum: „Aber sicher, verstärke unser Team!“

Martina: „Ich will wissen, was ein „Kompletator“ ist! Wir nehmen jetzt gelb.“

Barbara: „Ihr müsst den Text ergänzen! Tipp: Leicht beschuhtes Weichei!“

Sie legt ihnen die Karte hin. Dort steht: \_ \_ N T \_ F \_ \_ L \_ \_ L \_ . Alle starren wieder tiefsinnig die Karte an. Als die letzten Körnchen der Sanduhr fallen, sagt Walter: „Pantoffelheld!“

Allgemeine Zustimmung.

Das Team von Barbara, Christoph und Ralph (in alphabetischer Reihenfolge) kommt als erstes in der Mitte an. Sie schaffen es aber nicht, alle Aufgaben zu bewältigen, bevor Maria, Michael und Peter auch dort ankommen. Die Spielregel sorgt dann noch für eine längere Diskussion, weil dort wörtlich steht: „Seid ihr die Ersten im Cranium-Zentralfeld, so steht euch noch eine Abschlussaufgabe bevor.“ Nirgends steht irgendwas, was die Zweiten dort machen müssen.

Nach längerer Diskussion beschließen sie, dass auch das 2. Team alle Karten sammeln muss. Und die haben mehr Glück und gewinnen schließlich.

Ein sehr nettes Spiel, mit dem wir viele lustige Stunden verbracht haben. Bis auf diese eine Regellücke (die übrigens auch in der englischen Regel genau so steht), sehr gut durchdacht.

Die Aufgaben haben die richtige Mischung zwischen Wissen, Können und Glück. Ich werde es sicher wieder spielen!

Barbara Prossinagg (Prossinagg@gmx.at)



eines Vampirs, als Straffhölzchen verteilt werden. Jede Spielerin hat außerdem fein säuberlich zwischen zehn und zwanzig Vampire in einer Reihe vor sich liegen, die jeweils beiden äußersten offen, die übrigen verdeckt. Zuletzt stehen den Spielfreunden noch jeweils drei persönlich eingefärbte Knoblauchknollen zur Verfügung. Über deren Bedeutung wird später noch einiges zu sagen sein.

Wie nun ist der genaue Spielablauf? Im Grunde genommen sehr simpel: Man öffne ein Grab, vergleiche die Farbe der Unterseite des „Fledermausdeckels“ (die Oberseite zeigt diese stilisierten Flugsäuger) mit einem der Randvampire der eigenen Vampirreihe und platziere einen eigenen Vampir in die offene Gruft. Diese Gruft ist im weiteren Spiel tabu. Wer immer danach den Deckel verschiebt, wird mit einem Holzpflock bestraft. Sobald jemand das dritte Hölzchen einstreicht, „schenkt“ ihm jede Spielerin einen ihrer beiden außen liegenden Vampire. Wunderbar, damit rückt man dem Spielziel, alle Vampire los zu werden, wieder um einen Schritt näher. Gelingt es allerdings, einen Vampir in die Grube zu legen, darf die Spielerin sofort das nächste Grab öffnen. Theoretisch, aber das wird statistisch in tausend Jahren nicht vorkommen, könnte eine Spielerin alle ihre Vampire auf einen Schlag loswerden. Praktisch wird im günstigsten Fall nach zwei, drei Gruftdeckeln Schluss sein. Grund: Die Farbe der Fledermaus eckelunterseite passt einfach nicht.

Bevor nun die Gruft verschlossen wird, darf die am Spielzug befindliche Spielerin eine ihrer drei Knoblauchknollen ins Grab legen. Damit ist allen weiteren Spielerinnen diese Ruhestätte verschlossen. Die Betonung liegt auf „darf“, denn die Knoblauchknollen sind rar, und gerade gegen Ende des Spiels eine enorme Waffe. Öffnet nämlich jemand unbedacht das Grab, geht der Knoblauch an den jeweiligen Besitzer zurück. Außerdem wird der Übeltäter durch den Knoblauchleger mit einem seiner äußeren Vampire „beschenkt“. Erfährt jemand das grausige Schicksal, eine eigene Knoblauchzehe aufzudecken, wird als Dank von jedem Mitspieler ein Vampir weiter ge-



reicht. Diese Zusatzvampire werden offen an beliebige Plätze der eigenen Vampirereihe angelegt. Sie machen der Spielerin das Leben noch schwerer als es ohnehin schon ist. Sobald endlich der Fledermausdeckel auf seinem Platz liegt, ist die nächste Spielerin an der Reihe. So weit scheint alles dem altbewährten Memory irgendwie ähnlich.

Aber es gibt bei diesem Gruftspiel auch noch die so genannte Rattenplage. Was heißt das nun wieder? Vor dem Spiel werden sechs Grabdeckel eingemischt, die statt einer Farbe auf der Unterseite gefräßige Nager zeigen. Öffnet eine Spielerin einen dieser Rattendeckel, bleibt das Grab für einige Minuten ungeschützt. Je nach Belieben darf nun jede Gruft, die um das Rattengrab herum gebaut ist, geöffnet werden, so lange, bis eine farblich unpassende Deckelplatte gehoben, ein besetztes Vampiregrab offen gelegt oder eine Knoblauchgruft geöffnet wird. Oder einfach bis der Spieler genug des grauisigen Spiels hat. Nun ist die links sitzende Spielerin an der Reihe. Alle Fledermausplatten rings um die Ratte bleiben offen, bis alle Spielerinnen einmal dran waren oder alle Gräber geöffnet wurden. Danach wird der mit einer Ratte verzierte Deckel durch eine Reserveplatte vom Steinmetz ersetzt und das Spiel geht normal weiter. Irgendwann nach einer knappen halben Stunde gelingt es einer Spielerin dem nächtlichen Treiben ein Ende zu bereiten. Meist kommt es dann gleich zur Revanche. Pietätvoll sollten ja in einer weiteren Nacht auch die eigenen Vampire ihre letzte Ruhe finden.

Exzellente ist das Spielmaterial, von der doppelten Kartonplatte, in die die Gräber eingelassen sind, der stimmigen Grabanlage des Vampirefriedhofs, bis zu den kindgerecht illustrierten Vampiren. Weniger praktisch ist die Unordnung im Schachtelinneren. Hier helfen auch die verschließbaren Plastikbeutel wenig, wird doch in der Spielvariante für zwei mit farblich abgestimmtem, verringertem Material gespielt. Das Zusammentragen der vierzig Vampire sowie der farblich passenden Grabdeckel gestattet sich eher mühevoll. Überhaupt flacht bei der Variante für zwei Spieler (die männliche Form ist der Regel entnommen) durch das ständige Hin- und Herschieben der Vampire den Spannungsbogen zu früh ab. Irgendwann wird der Punkt erreicht, wo eine Spielerin einfach nur mehr blinde Graböffnungen vornimmt. Dafür überzeugt die in einem Extraheft in englischer und französischer Sprache gehaltene Regel. Ich kann mir vorstellen, dieses Spiel mit Schülerinnen gemeinsam „regeltechnisch“ zu erarbeiten. Und besonders lobenswert: es gibt kaum Wartezeiten. Fast ist das Gegenteil der Fall, man scheint ständig vor der wichtigen Entscheidung einer glückhaften Grabdeckelöffnung zu stehen. Das Spieltempo passt hier ganz genau!

Mit welcher Taktik soll ich meine Vampire zur Ruhe bringen? Drei Ideen möchte ich Ihnen an dieser Stelle verraten. (1) Versuchen Sie zumindest beim eigenen Aufdecken ein gewisses Schema einzuhalten, auch wenn Ihnen die Mitspielerinnen immer wieder Gräber vor der Nase wegschnappen werden. (2) Platzieren Sie die Knoblauchknollen mit Bedacht. Sie

sperren ja eine Gruft nicht nur für die Gegnerinnen sondern auch für sich selbst. Und gehen Sie (3) entspannt an die Sache ran. Nach einem harten Arbeitstag ist bei Dicke Luft in der Gruft eine erfolglose Gräbersuche vorprogrammiert.

Bleibt zuletzt das Thema Regelfragen. Fast alles ist auf Anhieb aus den acht, gut bebilderten Seiten zu entnehmen. „Einmal gelesen, sofort gespielt,“ so viel kann ich ruhigen Gewissens unterstreichen. Dennoch sind wir bei wiederholtem Spiel auf zwei kleine Regelfragen gestoßen, die gerade in der Endphase entscheidend sein könnten. Punkt 1: In der Anleitung steht wortwörtlich: „Jetzt darfst du gleich die nächste Gruft aufdecken, denn du bist so lange am Zug, bis du eine Gruft öffnest, in die du keinen Vampir hineinlegen darfst (Ausnahme Rattenplage).“ Heißt das „darf“, dass auch ein Verzicht erlaubt ist? Beide Möglichkeiten sind denkbar. An dieser Stelle wäre eine noch größere Regelpräzision wünschenswert. Wir spielen mit dem wahrscheinlich vom Autor geplanten Pflichtzug. Das führt dann aber zu Punkt 2: Theoretisch könnten alle Spielerinnen reihum immer wieder einen gleichen, farblich unpassenden Gruftdeckel öffnen, sodass sich das Spiel aufhängt. Hier empfehlen wir eine einfache Regelung. Im Falle einer „Reihumaktion“ muss die erste Spielerin ein anderes Grab wählen.

Mein persönliches Fazit: Dicke Luft in der Gruft ist ein wunderbares Familienspiel, im buchstäblichen Sinne des Wortes, und damit durchaus vertretbar auf der Nominierungsliste zum Spiel des Jahres 2004 in der allgemeinen Klasse, auch wenn auf der

Spielschachtel „Alter ab 6“ steht. Am meisten Spaß kommt dann auf, wenn jung und alt gemeinsam versuchen, Vampire zu begraben. Für reine Erwachsenenrunden sind die taktischen Möglichkeiten zu gering, und auch der Reiz und das Kribbeln beim Öffnen eines Grabdeckels lassen nach einiger Zeit merklich nach. Aber mit Kindern, besonders mit Unter-10-jährigen, kommt ein schaurig-wohliges Prickeln auf, das sich immer wieder in kleinen Freudensausbrüchen entlädt, wenn die Gegnerinnen auf ihrer fast verzweifelt Suche nach einem leeren Grab wieder mal auf eine Knoblauchknolle stoßen – dann herrscht wahrlich „dicke“ Luft in der Gruft. In der klassischen Würfelwertung würde ich für die Familienvariante daher eine „5“, für das Vampirebegraben unter Erwachsenen eine „4“ geben. Dieses Gefühl der Erwartung beim Aufdecken ist ja schon vom klassischen Memory hinlänglich bekannt. Hier findet es eine neue, noch um einige Nuancen gesteigerte Ausprägung, sowohl im taktischen Sinn, als vor allem in atmosphärischer Hinsicht. Der Gruftplan mit seinem Kreuzweg und den 60 Vertiefungen machen das Begraben werden zu einer fast physisch spürbaren Erfahrung. Was will man mehr von einem Familienspiel.

„Sieh an, sieh an, die Gruft ist leer, nun schnell hinein und Deckel zu, auch keine Ratte haust hier mehr. So find ich endlich meine Ruh.“ (Einstimmungsgedicht der Spielregel)

Hugo Kastner (hugo.kastner@chello.at)

