

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

# DICKE LUFT IN DER GRUFT

**Vampire im Morgengrauen**

*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)*

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. [aus: WIN Juli 2004, HK] Das hier als „Spielperle“ präsentierte, moderne Meisterwerk der Merkmkunst heißt „Dicke Luft in der Gruft“, wo es um passende Gruftdeckel geht – und diese finden sich garantiert in Leopoldsdorf im Marchfeld, im Österreichischen Spielemuseum. Website: [www.spielen.at](http://www.spielen.at)

Liebe Leserin, lieber Leser! Der Lichtkegel des Tagesanbruchs 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 in Norbert Proenas wunderbar düsterem Gedächtnisthriller 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. 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. So sieht sie nun mal aus, die Welt der Vampire, wie sie von Norbert Proena im Jahr 2004 geschaffen wurde. Exzellent ist auch das Spielmaterial, von der doppelten Kartonplatte, in die die Gräber eingelassen sind, der stimmigen Grabanlage des Vampirefriedhofs, bis zu den kindgerecht illustrierten Vampiren. 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! 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.

Rückmeldungen an: [Hugo.Kastner@spielen.at](mailto:Hugo.Kastner@spielen.at)  
Homepage: [www.hugo-kastner.at](http://www.hugo-kastner.at)

**EMPFEHLUNG #88**
**Autor:** Norbert Proena

**Gestaltung:** Victor Boden

**Preis:** ca. 30 Euro

**Jahr:** 2004

**Verlag:** Zoch Verlag

[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)
**SPIELER**
**2-6**
**ALTER**
**6+**
**DAUER**
**20+**
**Merkvermögen** **Info+** **Glück**

„Dicke Luft in der Gruft“ ist eigentlich ein Hundert-Prozent-Merkspiel. Dennoch habe ich dem Glücksanteil zwei Ringe geschenkt, da im praktischen Spiel eine glückliche Grabdeckelhand nicht zu unterschätzen ist.

**Hugos EXPERTENTIPP**

Mit welcher Taktik soll ich meine Vampire zur Ruhe bringen? Drei Ideen seien hier 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. (3) Gehen Sie entspannt an die Sache ran. Nach einem harten Arbeitstag ist bei Dicke Luft in der Gruft eine erfolglose Gräbersuche vorprogrammiert. Auch darf der Spieltisch für keine Sekunde verlassen werden – sonst ist alles aus dem Kurzzeitgedächtnisspeicher gelöscht, glauben Sie mir.

**Hugos BLITZLICHT**

Dicke Luft in der Gruft ist ein wunderbares Familienspiel, im buchstäblichen Sinne des Wortes. Am meisten Spaß kommt dann auf, wenn Jung und Alt gemeinsam versuchen, Vampire zu begraben. Mit Kindern, besonders mit Unter-10-Jährigen, entsteht ein schaurig-wohliges Prickeln, das sich bisweilen in kleinen Freuden ausbrüchen entlädt, wenn die Gegnerinnen auf ihrer fast verzweifelten Suche nach einem leeren Grab wieder mal auf eine Knoblauchknolle stoßen – dann herrscht wahrlich „dicke“ Luft in der Gruft.

**VORANKÜNDIGUNG**  
**I'M THE BOSS**
**Sid Sacksons Vermächtnis**

**IMPRESSUM**

**Offenlegung nach dem Mediengesetz:** Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obfrau Dipl. Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, mail-to: [office@spielen.at](mailto:office@spielen.at), Internet: [www.spielejournal.at](http://www.spielejournal.at) - [www.gamesjournal.at](http://www.gamesjournal.at) - Chefredakteur: **Dipl. Ing. Dagmar de Cassan**

**Blattlinie:** Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Die Spiele zur Erstellung der Rezensionen stellt das Österr. Spiele Museum für die Dauer der Arbeit kostenlos zur Verfügung. Niemand erhält Sach-, Service-, Geldleistungen von den Verlagen. (Alle nicht namentlich gekennzeichneten Rezensionen/Artikel zu den Spielen sind von Dagmar de Cassan) Deutsche Ausgabe Version 1.1

Copyright (c) 2013 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielefest, Spielefest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

**Ihre Email-Adresse:** Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

**ÖFFENTLICHES MEDIUM**  
Dieses Medium liest der  
**»OBSERVER«**  
 Österreichs größter Medienbeobachter  
 Tel.: (01) 213 22 0