

## Kragmortha

**W**ir sind klein, grün und hässlich. Denn wir sind Goblins, die ausgelassen in der Bibliothek unseres Meisters herumalbern. Der mag das zwar gar nicht gern, aber so lange er uns nicht erwischt, kann uns sein böser Blick



nichts anhaben. Aus Langeweile spielen wir Goblinsschubsen. Das geht so:

Wir spielen eine Karte aus und bewegen dann unseren Goblin ein oder zwei Felder weit durch den Raum. Die Karte zeigt, auf welche Felder wir ziehen dürfen. Steht dort ein anderer Goblin, schubsen wir ihn aus dem Weg. Er kann seinerseits

einen weiteren Goblin wegschubsen usw. Rempelt einer dabei den Meister an (der sich übrigens auch bewegen kann), reagiert der ungehalten und schickt einen bösen Blick auf den Rempelnden. Wird jemand zum vierten Mal böse angeschaut, reicht es allen, und das Spiel ist zu Ende.

Das Geschubse ist nicht das einzige, was uns antreibt. In einer Ecke der Bibliothek steht ein Tisch, auf dem das Zauberbuch des Meisters liegt, ein Kartensatz. Wer den Tisch erreicht, nimmt eine Karte und darf sie einmal während des Spiels nutzen (zum eigenen Vorteil oder zum Schaden eines Mitspielers). In jedem Fall behält er sie bis zum Schluss, denn die Anzahl der magischen Symbole auf den Karten kann über den Sieg entscheiden, falls nicht ein-

deutig feststeht, welcher Goblin die wenigsten bösen Blicke kassiert hat.

Diese bösen Blicke sollten Sie Ihren Mitspielern auf jeden Fall zu Beginn erklären, damit sie wissen, was sie erwartet und entscheiden können, ob sie überhaupt mitspielen wollen. Auch für die bösen Blicke gibt's nämlich einen Karten-

satz, dessen Anweisungen man ohne Widerspruch befolgen muss, und sei es bis zum Spielende. Das bedeutet dann, dass man beispielsweise nur noch durch die geschlossenen Zähne sprechen darf, die Karte in die Ellenbeuge klemmt und nicht mehr fallen lassen darf, jedes Mal aufstehen muss, wenn man am Zug ist, drei Wörter, die die Gegner aussuchen, nicht mehr aussprechen darf usw.

Wer an dieser Stelle sagt: „Dafür habe ich noch zu wenig getrunken“, spielt lieber was anderes. KRAGMORTHA ist ein albernere Spiel, nicht unbedingt ein Vorzeigekulturgut. Bis zu acht Personen können mitmachen (der Spielplan wächst mit der Teilnehmerzahl), und die haben jede Menge Spaß. Die witzigen Karikaturen tun ihr Übriges. Das Spiel versteht sich als Brettspielausgabe von JA, HERR UND MEISTER (sb 5/06), dies bezieht sich aber allein auf die Protagonisten. Kreative Geschichten brauchen Sie sich hier nicht auszudenken.

KMW

**KRAGMORTHA** (Mario Truant Verlag) von Walter Obert, Fabrizio Bonifacio, Riccardo Crosa, Massimiliano Enrico, Chiara Ferlito; für 2-8 Personen ab ca. 8 Jahren; Spieldauer: ca. 30-45 Minuten; Preis: ca. 30 €.

