

„The Lord of the Games“!

**Conbericht
zum**



**Con der
langen
Schatten
2006**



Con der langen Schatten 2006



Der mittlerweile wohl ohne jegliche Übertreibung traditionsreiche „Con der langen Schatten“ (immerhin ist er nun 16 Jahre alt!) hätte im Jahr 2006 gut und gerne unter dem Motto: „So viele Spiele und so wenig Zeit“ stehen können und das, obwohl er diesmal mit sechs Tagen Dauer die bisher längste Veranstaltung aller Zeiten war!

Die Veranstaltung fand wie meistens über das Pfingstwochenende statt, begann diesmal aber bereits am Mittwoch, den 31. Mai und dauerte immerhin bis zum Pfingstmontag...

Bereits lange vor dem Beginn des Cons hatte ich mich in diesem Jahr darum bemüht, einige der alten und eigentlich lieb gewonnenen Programmpunkte wieder ins Leben zu rufen. Dies gelang dann während der sechs verspielten Tage teilweise auch ganz gut, so dass es wieder einmal ganz klar wurde, dass der „Con der langen Schatten“ sowohl mit seinem Programm wie auch durch seine Teilnehmer(innen) einen ganz besonderen Platz unter den Übernachtungs-Conventions im süddeutschen Raum einnimmt.

Auch die Betreuung der angemeldeten Gäste lag mir diesmal ganz besonders am Herzen und so gab es mehrere Info-mails, welche unter anderem die geplanten Programmpunkte zum Inhalt hatten, aber auch ganz einfach zum Beispiel darüber informierten, dass der Con nach meiner Nachfrage bei den Vermietern tatsächlich um einen Tag verlängert werden konnte, nachdem er zuerst eigentlich am Sonntag zu Ende sein sollte.

Zwar ging diese Information leider an vielen Teilnehmer(innen) vorbei (ja, ja, das hektische Medienzeitalter mit seiner Reizüberflutung), die vor lauter Online-Gedaddel scheinbar keine Zeit mehr dazu haben, sich mal eine Mail in Ruhe durchzulesen, aber dafür war dann die angenehme Überraschung bei den meisten Personen auf der Veranstaltung umso größer!

Viele der Conteilnehmer(innen) hatten sich dann auch für dieses alljährliche Spielespektakel dementsprechend Urlaub genommen, so dass sich das schöne und ganz neu renovierte Gebäude in Schopflohe bei Nördlingen bereits am Mittwoch gut füllte und mehr als genügend Spielpartner(innen) anwesend waren, um sogleich mit den ersten Spielrunden zu beginnen. Aber natürlich gab es zunächst einmal viele Gespräche und viele Wiedersehen von Leuten, die sich teilweise wirklich nur zum „CDLS“ treffen und die gelungene Neugestaltung des Hauses wurde eigentlich von allen Personen in höchsten Tönen gelobt und so ging die Veranstaltung dementsprechend auch mit jeder Menge guter Laune los!

Wie immer fand man sich zuerst in kleineren Gruppen zusammen und die mitgebrachten Spiele aus der Brettspiele-Bibliothek des „Augsburger SpieleSpieler“ e.V. wurden gerne und häufig genutzt, wobei aber diesmal vor allem viele Neuerwerbungen getestet und in Ruhe ausprobiert wurden, die ich eigens für diesen Con mit eingepackt hatte: So gab es bereits am ersten Abend natürlich sofort wieder einen spannenden Dungeoncrawl bei



BLEND

PEPSI
light

WATER

NIGHT CITY
A CITY SOURCEBOOK FOR CYBERPUNK
A TALSORIAN GAME

TOPPOINT

RECKER

11277117

miss mte

Con der langen Schatten 2006



„Descent: Journeys in the Dark“, wobei uns der sogenannte „Evil Overholger“ böse in die Falle tappen ließ (und dies im wahrsten Sinne des Wortes). Dieses Brettspiel hat eigentlich jetzt schon das Zeug zum absoluten Klassiker und wurde ja auch bereits während des diesjährigen „Weichei Weekends“ in der „Hoppelmühle“ (bei den Gästen auch unter dem bezeichnenden Begriff „Bootcamp“ bekannt geworden – siehe hierzu den Artikel in dieser Ausgabe des „Zapfs Pranger“) oft und gerne gespielt...

Aber auch andere neue Spiele gab es ohne Ende: So lieferten sich Peter und Holger gleich zu Beginn erst einmal einen rein „freundschaftlichen“ Schlagabtausch und Holger zeigte seinem Kontrahenten, „wo die Eisernen Kreuze wachsen“!

Denn bei der neuen Sammelversion des „Avalon Hill“-Klassikers „Axis & Allies“ standen sich russische und deutsche Truppen gegenüber und es zeigte sich schnell, dass die deutschen Panzer wohl deutlich überbewertet werden, jedenfalls musste sich Peter mit seinen deutschen Soldaten schließlich geschlagen geben.

Aber auch die anderen eingetroffenen Teilnehmer(innen) blieben natürlich nicht untätig: Während Eli im Kaminzimmer wilde Turnübungen auf gestapelten Kissen unternahm und dabei auch noch tatkräftig unterstützt wurde, hielt im großen Aufenthaltsraum das Grauen bei „Mall of Horror“ Einzug, das Ingo – immer wieder für eine Spieleüberraschung gut – mit im Gepäck dabei hatte. Bei diesem kurzweiligen und spannenden Brettspiel geht es darum, in einem typisch amerikanischen

Einkaufszentrum vor Horden von Zombies zu fliehen und dabei nicht gefressen zu werden – nur dummerweise ist dies auch das erklärte Ziel aller anderen Mitspieler(innen) und so sind diverse Verluste unvermeidlich.

Und natürlich dufte auch „Betrayal at House on the Hill“ bereits am Mittwoch auf gar keinen Fall fehlen und so kämpfte sich unter anderem Markus von „Flying Games“ durch ein Gebäude voller Monster, Fallen und bizarrer Räumlichkeiten... Während dann immer mehr der Conbesucher(innen) eintrudelten und das Übernachtungshaus in Schopflohe voll und voller wurde – auch ein sehr positiver Aspekt im Gegensatz zum letzten Jahr, wo die Veranstaltung doch leider eher mäßig besucht war und daher die Spielrunden begrenzt waren – ging auch spät in der Nacht noch ein „The Great Dalmuti“ zum Abschluss, ehe ich mich ins Bett verkrümelte, da ich am nächsten Morgen einigermaßen frisch ausgeruht den ersten vollen Contag genießen wollte.

Auch hier zeigte sich, dass wieder einige der Conbesucher(innen) die Nacht zum Tage machten und manche der Nächte durchzockten – als ich im Zimmer verschwand, lief im Esszimmer gerade unter anderem noch eine Runde „Zug um Zug“ und der neue Kickertisch in der Halle wurde auch noch fleißig genutzt, wobei dieser ohnehin regen Anklang bei so ziemlich allen Teilnehmer(innen) fand und eine sinnvolle Neuerung in Schopflohe darstellt.

Auch Tischtennis wurde die Tage über wieder fleißig gespielt, vor allem deshalb,

weil uns ja das Wetter leider zumindest in den ersten Tagen einen Strich durch die Rechnung machte und wir uns doch vor allem im Haus aufhielten, auf ein wenig sportliche Betätigung aber nicht verzichten wollten... Natürlich gab es dabei so manchen packenden Zweikampf, während die Doppelpaarungen und die eher unterschiedliche Begabung der dabei eingesetzten Spieler(innen) meist eher zu Lachkrämpfen als zu Begeisterungstürmen hinrissen!

Am nächsten Morgen dann gab es lecker Frühstück und die frischen Semmel wurden von meinen wackeren Mitveranstaltern Holger und Thomas jeden Tag – auch an den Feiertagen – pünktlich „ausgeliefert“, so dass kein noch so hungrierer Gast zu kurz kam.

Gleich nach dem Frühstück aber sollte es natürlich mit den Spielen weitergehen, während der umtriebige Markus einen kleinen Werbe- und Verkaufsstand seines Verlages „Flying Games“ aufbaute und gerne Infos zu seinen Veröffentlichungen gab. Außerdem hatte er ein neues Spielkonzept namens „Ultra-Quest“ mitgebracht, das natürlich gleich auf dem „Con der langen Schatten“ getestet wurde und regen Anklang fand!

Auch eine Einsteigerrunde des „TRAUMA“-Rollenspiels von „Flying Games“ bereicherte das Conprogramm und Markus ließ es sich nicht nehmen, die auf dem Con verkauften Exemplare mit persönlichen Widmungen zu versehen.

Aber der Schwerpunkt des diesjährigen „Con der langen Schatten“ lag eindeutig bei den Brett- und Kartenspielen, was

jedoch eine durchaus angenehme Abwechslung darstellte, vor allem deshalb, weil sich die Spielgruppen meist kunterbunt zusammensetzten und es nicht nur einige Endlos-Rollenspielrunden gab, deren Teilnehmer(innen) während der ganzen Veranstaltung nicht wirklich viel mit den anderen Conbesucher(innen) in Kontakt kommen...

So wurden neben ganz „normalen“ Spielen wie „Mississippi Queen“ oder „Cluedo“ auch neueres Material wie das neu aufgelegte „Arkham Horror“ oder „Doom!“ gespielt, beide sind wohl eher dazu geeignet, einem schlaflose Nächte zu bereiten.

lä! Shub-Niggurath!

Ich selbst hatte sehr, sehr viele neue Spiele mit im Gepäck, darunter unter anderem „Das Geheimnis der Abtei“, „Drachena Faust“, „Piratenbuch“, „Fury of Dracula“ und „Schatten über Camelot“, wobei aber die Zeit trotz der fast eine Woche dauernden Convention einfach nicht ausreichte, um wirklich alles zu spielen.

Jedenfalls wurde der „Con der langen Schatten“ dadurch wieder einmal seiner klaren Vorreiter-Rolle gerecht und es wurden neue Spieleschwerpunkte gesetzt, was mir immer sehr wichtig war und ist!

Jede Menge neue Spiele und ein sattes Programm ergeben glückliche Conbesucher(innen)...

Aber natürlich durfte auch auf dem „CDLS“ 2006 eine Partie „Der Eiserne Thron“ auf gar keinen Fall fehlen und Ingo war dann so nett, die künftigen Fürsten von Westeros in die Spielregeln einzuweisen und nach einigen Stunden



...the
„Lord
of the
Games“





des Spiels sollte – wie so oft – Holger am Ende den Sieg erringen („ein Spiel dauert 90 Minuten und am Ende gewinnt Holger“)!

Währenddessen leitete Thomas eine Spielrunde „Arcane Codex“ und wir versuchten unser Glück bei Matzes „Doom!“-Brettspiel, bei dem wir gegen ziemlich üble Mutanten und Monstergezücht antreten mussten – wie gut, wenn man da immer eine handliche Kettensäge oder eine Schrotflinte parat hat.

Nachdem wir uns zunächst mangels Munition fast nur im Nahkampf durch die anstürmenden Kreaturenmassen geprügelt hatten, fiel uns mitten im Spiel plötzlich auf, dass wir eigentlich als Anfangsausrüstung einen guten Vorrat an Kugeln hätten erhalten müssen, so dass von diesem Augenblick an die Gegner eine wirklich schlechte Zeit erlebten...

Aber dem Spielspaß tat das natürlich keinen Abbruch und wir hatten echt viel Spaß, auch wenn das Spielprinzip fast exakt jenem von „Descent: Journeys in the Dark“ entspricht!

Aber egal, Hauptsache, die Monster gehen nicht aus...

Andi erklärte Elke das immer noch sehr beliebte Kartenspiel „Blue Moon“ und im Laufe des Tages (und der Nacht) wurde dann unter anderem noch ausgiebig „Monstern!“ gezockt, während wir uns in den kleinen Aufenthaltsraum zu einer „schnellen“ Runde „Phase 10“ zurückzogen, die sich bis spät in die Nacht hinein erstreckte und dann von Eli überraschend gewonnen werden sollte, die schon bereits lange zuvor eigentlich todmüde

ins Bett fallen wollte! Am nächsten Tag sollte dann der Spiele-Marathon ungebremst weitergehen und natürlich kamen am Freitag auch noch weitere Gäste an, so dass es viele schön gemischte Spielrunden und dadurch auch einige neue Bekanntschaften gab. Dies wurde unter anderem natürlich durch das „reanimierte“ Live-Szenario „Das Ding aus einer anderen Welt“ begünstigt, bei dem übrigens diesmal erstmalig und für uns alle völlig überraschend die ansonsten eher chancenlosen Menschen – wohl begünstigt durch einen sehr erfolgreichen Alienjäger namens Ingo – gewinnen sollten...

Und die Teilnehmer(innen) hatten selbstverständlich auch selbst sehr viele Spiele aus ihrem Privatbesitz mitgebracht, so zum Beispiel „Fette Feten, fiese Freunde“ oder „Chez Geek“ und Roger packte an diesem Tag auch ein cooles und spannendes Autorennspiel aus, das sehr regen Zuspruch fand.

Ich selbst hatte mich dazu angeboten, mal wieder den Klassiker unter allen Pulp-Rollenspielsystemen, nämlich „Mächte, Mythen, Moddermonster“ zu leiten, allerdings brachten wir das kurze Abenteuer nicht ganz zu Ende (doch sogar das hat Tradition).

Spaß gemacht hat es aber hoffentlich trotzdem allen Beteiligten, schließlich war es ohnehin nur als kleiner Gag für zwischendurch gedacht...

An diesem Tag sollte dann auch endgültig das Grauen der Großen Alten Einzug in Schopflohe halten, denn Lorenz und Harald lasen sich die Regeln von

...the „Lord of the Games“

Con der langen Schatten 2006



„Arkham Horror“ durch und am Abend konnten wir als tapfere Kämpfer gegen das unsägliche Gezücht von jenseits von Zeit und Raum antreten: Wir hatten auch wirklich viel Spaß nur Andrea schien plötzlich von einem Proto-Shoggoten kurzzeitig vom Spielgeschehen abgelenkt und auf Grund seines schlurfenden und schniefenden Auftretens misslang ihr der Sanity-Wurf und es drohte ein Nervenzusammenbruch!

Aber ein heldenhafter Abenteurer warf sich in die Bresche und verjagte schließlich das monströse Ding aus der Umgebung von Arkham...

Zwar mussten wir beim zweiten Spiel im Laufe der kommenden Tage feststellen, dass wir vermutlich einige der Spielregeln nicht wirklich richtig überlesen hatten, aber dazu sind ja schließlich Probespiele da, nicht wahr..?

Hendrik und Angela waren mittlerweile auch eingetroffen und ließen sich nicht lumpen, sondern gingen gleich mal daran, das neue „Runebound“ aufzubauen, das ebenfalls einige tapfere Abenteurer durchaus mehrere Stunden zu fesseln wusste... Zwischendurch ließen sich dann auch Eli und Andrea netterweise dazu „überreden“, zusammen mit mir bei einem Foto-Shooting zu posieren, da ich gerne ein Bild für den Titel des kommenden „Zapfs Pranger“ haben wollte und trotz des Auftauchens eines „ungebetenen Gastes“ namens Roger kamen dabei durchaus witzige und gut verwertbare Fotos heraus (siehe Titelbild).

Andi und seine Spielgruppe bekamen davon eigentlich nichts mit, da sie bei

einer „BESM“-Rollenspielrunde den ganzen Tag über gut abgelenkt waren und sich im kleinen Aufenthaltsraum verbarrikadiert hatten.

Und nach Einbruch der Dunkelheit war es dann schließlich soweit: Der Klassiker „Running Man“ erlebte seine Wiederauferstehung und diesmal wagten Eli und Matze sich als „Runner“ hinaus in die Nacht, um von einigen nimmermüden „Huntern“ verfolgt zu werden!

Die Geschichten dieses Programmpunkts waren dann auch dementsprechend spannend und alle erlebten ziemlich spannende zwei Stunden, ehe die zwei Gejagten schließlich ganz kurz vor dem Ende dieses nächtlichen Outdoor-Spiels von Rainer und Tobi geschnappt wurden, die dann als Sieger auch prompt den obligatorischen Fressteller in Empfang nehmen konnten!

Jedenfalls zeigte auch dies wieder eindeutig, wie wichtig und schön Programm auf einer solchen Veranstaltung ist, denn so lernten sich wieder einmal Leute näher kennen und erlebten eine wirklich spannende Zeit fernab der gewöhnlichen und oft eher starren Spielrunden...

Als Abschluss dieses Contages spielte ich dann zusammen mit einigen ebenfalls unter Schlaflosigkeit leidenden Conbesuchern noch das kleine Spielchen „Heckmeck“, bei dem es darum geht, möglichst viele Würmer zu ergattern (ich sollte vielleicht dazu sagen, dass man selbst ein Huhn darstellt): Seltsamerweise war dies das einzige Spiel, das ich auf der ganzen Veranstaltung für mich entscheiden konn-

te – was sagt das wohl über mich aus?

In dieser Nacht begann auch Stephen wieder mit seiner grusligen Rollenspielrunde „Dark Fiction“ und bis spät in die Nacht hinein hielt er seine Spieler(innen) mit scheinbar wirklich unnachahmlicher Art wach (und ich schätze, danach wollte keiner im Dunkeln alleine sein)!

Am Samstag schließlich begann der Tag nach dem Frühstück für mich mit einer Runde „Warrior Knights“, die aber später wegen „Ultimate Frisbee“ leider abgebrochen wurde, da Ingo nach dem Outdoor-Spiel ziemlich groggy und dummerweise die einzige Person war, die die Regeln auch wirklich kannte...

Aber das war gar nicht so schlimm, denn wenig später starteten wir das „Kampf der Giganten“-Turnier, das von Iris souverän geleitet wurde, während man mich wieder mal mit diversen Regelfragen heimsuchte – aber gut, das ist nun mal als Autor dieses Klassikers vermutlich mein Schicksal!

Wieder einmal wogte der Kampf zwischen fast allen Conbesuchern hin und her und konnte schließlich von Iris (nein, es ist nur eine zufällige Namensgleichheit) mit einer Nymphe für sich entschieden werden – und dementsprechend erhielt sie auch den Sieger-Fressteller von mir überreicht, der danach auch so manche der übrigen Coneteilnehmer mit lecker Schokolade versorgen sollte.

Am Samstag schauten dann auch Tine und Christoph vorbei, was schließlich dazu führte, dass ich mich tatsächlich zu einer Fun-Runde „Magic: The Gathering“ überreden ließ, die wir aber nach einiger

Zeit abbrachen, da sich das Spiel doch zu lange hinzog und einige von uns noch so viele neue Spiele ausprobieren wollten und uns dabei nun langsam aber sicher die Zeit davonlief.

Während Ingo eine Art von sehr, sehr freiem Rollenspiel namens „Dust Devils“ leitete, das bei seinen Teilnehmern sehr gut ankam und ich mal wieder bei „Cash & Guns“ erschossen wurde, zockten einige Gäste im kleinen Aufenthaltsraum mal wieder das Brettspiel „Warcraft“, das – wie könnte es anders sein – obligatorisch von Holger für sich entschieden werden konnte!

Angela leitete derweil im Kaminzimmer das neue „Warhammer“ FRP und sie und ihre Gruppe hatten dabei bis spät in die Nacht hinein wohl so viel Spaß, dass sie so lange spielten, bis die Ärmste völlig heiser war und am nächsten Morgen kaum noch einen Ton herausbrachte, der nicht von einem heiseren Krächzen begleitet wurde!

Zwischendurch blieb immer mal Zeit für kleinere Aktionen und leider kann ich nicht alle Spiele hier aufzählen, die auf der Veranstaltung gespielt wurden, dafür war auf dem diesjährigen „Con der langen Schatten“ einfach viel zu viel los... Holger ließ sich jedenfalls auch nicht lumpen und leitete eine „Shadowrun“-Gruppe, während Hendrik sich als „Descent: Journeys in the Dark“-Oberbösewicht versuchte.

Irgendwann leitete auch Wolfgang eine Spielrunde und „Pirates of the Spanish Main“ wurde auch mal gespielt, aber der Höhepunkt dieses Tages war für mich ein



...the
„Lord
of the
Games“

Con der langen Schatten 2006



kleines, aber sehr feines Spiel mit Holzklötzchen, für das ich dann am Sonntag bei einigermaßen schönem Wetter doch noch einige der Conbesucher(innen) animieren konnte und bei dem wir alle sehr viel Spaß hatten. Beim sogenannten „Königsspiel“ geht es darum, die Holzklötze der gegnerischen Mannschaft abzuwerfen, um danach mit einem Wurf den König umzustößen – das klingt jetzt sehr einfach, hat aber so manche Finesse zu bieten und sorgte für einige Kurzweil bei den Spieler(innen)...

Roger machte dabei unter anderem als „Legende“ von sich reden, weil er die Klötze mal so locker-flockig umwarf, was die gegnerische Mannschaft meist ziemlich zur Verzweiflung trieb!

Leider war dann ja bereits der letzte Tag angebrochen und die Stunden bis dahin waren wie im Flug vergangen, einfach deshalb, weil wir alle miteinander eine so schöne und verspielte Zeit erleben durften, aber der Sonntag sah dann zum Glück noch mal ein paar neue Spielrunden, wobei vor allem Andrea einige meiner neuen Brettspiele testen wollte.

So kam unter anderem endlich auch „Das Geheimnis der Abtei“ zum Zug, das von allen Teilnehmer(innen) hochgelobt wurde, während das folgende „Schatten über Camelot“ angeblich nahezu unspielbar war!

Ich lief in der Zwischenzeit als Schriftstellerin mit Tommy-Gun durch die Stadt Arkham und ballerte alle Mythos-Monster um, die mir vor die Knarre liefen und Thomas bot als fromme „Sister Mary“ eine überaus ungewohnte Vorstellung...

Hinter uns am Tisch erforschten wieder einige lebensmüde Personen das „House on the Hill“ und während des ganzen Abends brannte ich die aktuellen Foto-CDs, die ich dann am kommenden Abreisetag gleich noch allen Teilnehmer(innen) in die Hand drücken konnte!

Das gibt es auch nicht gerade auf jeder Convention, ich möchte diesen Service aber gerne beibehalten und auch die eigens angefertigten Con-T-Shirts sahen extrem super aus und wurden fleißig von den Veranstaltungsgästen bestellt, so dass ich sie wohl auch im kommenden Jahr wieder extra anfertigen lassen werde.

Denn der „Con der langen Schatten“ soll ja nicht stagnieren und in gepflegter Spiele-Langeweile versinken, sondern möglichst jedes Jahr etwas Neues bieten. Ich denke aber, mit dem diesjährigen Conprogramm und den diversen Neuerungen wie eben der brandaktuellen Foto-CD sind wir auf dem besten Weg, die Veranstaltung wieder noch etwas besser und damit richtungsweisend für so manche andere Convention im süddeutschen Raum gemacht zu haben!

Mein Fazit zum diesjährigen „Con der langen Schatten“ ist daher durchweg positiv: Die Teilnehmer(innen) waren fast die ganze Zeit über hoch motiviert, gut gelaunt und spielfreudig (manche sogar zu spielfreudig, ich denke da nur an den „Spiele-Maniac“ Harald mit seinem andauernden „Was spielen wir?“), das Programm lief rund und es waren sehr viele nette Leute anwesend, die dafür sorgten, dass die Veranstaltung in meinen Augen zu einem vollen Erfolg wurde.



Con der langen Schatten 2006

Zwischendurch gönnte ich mir sogar den Spaß und begann eine Spielrunde „Mächte, Mythen, Moddermonster“ zu leiten, das Abenteuer wurde aber leider nicht ganz zu Ende gebracht, dennoch tat es mir ganz gut, mal wieder in Nostalgie zu schwelgen...

Mein Hauptanliegen, nämlich eine möglichst abwechslungsreiche Veranstaltung anzubieten, die von allem etwas zu bieten hat, wurde durch die „reanimierten“ Klassiker wie „Das Ding aus einer anderen Welt“ mit erhöhtem Paranoia-Faktor und natürlich „Running Man“ bestens unterstützt, auch das „Königsspiel“ setzte neue Akzente und da konnte ich es durchaus verschmerzen, dass für einige der geplanten Programmpunkte schlicht und ergreifend keine Zeit mehr übrig blieb. Auch meine Entscheidung, „Karlchens Rappelkisten“ und ganze sechs Boxen mit teilweise eigens noch für diesen Con gekauften Spielen, mitzuschleppen machte sich größtenteils bezahlt; und der „Kampf der Giganten“ war wie immer ein Höhepunkt der Veranstaltung und wurde von den meisten anwesenden Personen mit Begeisterung mitgespielt.

Das mir selbst schon von Anfang an gesetzte Ziel, diese Veranstaltung nicht in übelste Stagnation ausarten zu lassen – sowohl bei der Teilnehmerzahl wie auch bei den angebotenen Spielen und Programmpunkten – und mir dafür lieber ein wenig mehr Arbeit zu machen, als mich auf meinen Lorbeeren auszuruhen, wie dies leider bei anderen Conventions im süddeutschen Raum üblich ist, ging in

diesem Jahr jedenfalls meiner Ansicht wieder einmal voll auf!

Am Ende hieß es dann jedenfalls wie üblich: „Wir freuen uns schon auf nächstes Jahr“ und da wird mir zusammen mit einigen wackeren Mitveranstaltern – an dieser Stelle übrigens noch vielen Dank an Holger und Thomas sowie Peter, der auch fleißig mitgeholfen hat – wohl nichts anderes übrig bleiben, als erneut zu einem „Con der langen Schatten“ einzuladen, denn ich hänge sehr an meinem Leben! Aber mal Spaß beiseite: Ich habe auf diesem „Con der langen Schatten“ sehr schöne verspielte Stunden erlebt und hoffe doch, dass ich zusammen mit meinen Mitveranstaltern auch allen Teilnehmer(innen) eine Convention geboten habe, die nach wie vor durch ihr gutes Konzept einen ganz besonderen Status unter solchen Veranstaltungen einnimmt und auch in den kommenden Jahren immer wieder gerne besucht wird...

Übrigens: Am letzten Tag gab es ja bereits die brandaktuelle „CDLS“-CD mit satten 500 Fotos von der Veranstaltung kostenlos für alle Teilnehmer (was für ein Service!) und wer diese silberne Scheibe noch nicht hat, kann sie natürlich gerne bei mir nachbestellen!

Und im kommenden Jahr geht es gleich verspielt weiter: Ganze sieben Tage Spiele-Power vom 22. bis 28. Mai stehen dann beim „CDLS“ 2007 auf dem Programm. Info und Anmeldung wie immer unter:

08 21/99 47 44 oder
kh_zapf@yahoo.de.

Der „Con der langen Schatten“ ist eine Veranstaltung der „Augsburger SpieleSchmiede“

Gestaltung, Text
& Fotos:
Augsburger
SpieleSchmiede
(Karl-Heinz Zapf)
Juli 2006

