CHEMIE-ABEND IM TRAUNERHOF

Labor-Ritter experimentieren am 1. März '17 in Traun! (S. 1)

295. Ausg. 23. Feb. ‘17
Auflage 100 Stück (!!!)
26. Jg., Abo 15 Euro

17. Weißkirchner Spiele-Festival

Am **25. und 26. März** lädt Roland Rankl wieder zum großen Spiele-Festival ins Pfarrheim Weißkirchen ein. beginn ist Samstag mit „open end“, am Sonntag geht’s von10:00 Uhr bis 17:00 Uhr. Der Eintritt ist wie immer frei, außerdem werden unter den Besuchern tolle Preise verlost. Infos unter **www.weisskirchen-jvp.org.at**

Game News - Eigenreportage

Gääääähn! Ich glaub’ ich habe heute ein echtes Problem mir eine Titelstory einfallen zu lassen. Ich will jetzt aber nicht gleich zur harten Droge C8H10N4O2 greifen. Was tun?

.....

So, etwas Doping durch die Produktion von körpereigenem C158H251N39O46S mit anschließender Zufuhr von etwas C6H12O6 hat auch geholfen.

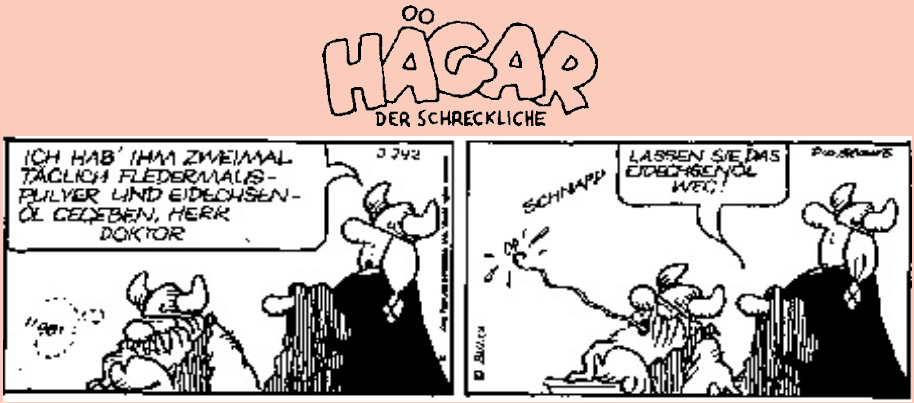
Falls euch das etwas zu chemisch war, es handelt sich um: Koffein, ß-Endorphin und Glukose. Damit wären wir aber auch gleich beim Thema des nächsten Spieleabends am 1. März, der ab 18:30 Uhr im Franky-steinschen Labor: Chemie.

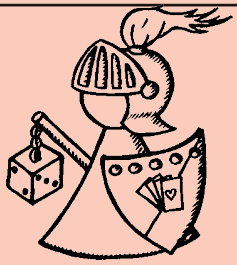
Wir werden versuchen der, durch den Wetterumschwung bereits einsetzenden, Frühjahrsmüdigkeit etwas entgegenzusetzen, schließlich muss nicht immer jeder ein „**Dr. Eureka**“-Moment haben, das bringen ab und zu auch Laien zustande. Ich bitte nur um Zurückhaltung bei der Experimentierfreude, nicht dass jemand zum verrückten „**Prof., Marbles**“-Defizit inklusive, mutiert.

Verwendet also nicht allzu viel „**Nitro Glyxerol**“, wir wollen zwar einen stimulierenden Trank brauen, dabei aber keinesfalls eine „**Potion Explosion**“ riskieren.

Ich suche jetzt jedenfalls mal flott einen „**Exit, - Das geheime Labor**“ wird mir langsam etwas zu gefährlich.

exothermische Grüße,
Euer Oliver Koch





Ritter der Knobelrunde

Neues vom Trauner Spielekreis

TraunCON 2017

Mit Riesenschritten nähern wir uns den OÖ. Spieletagen. Auch heuer treffen sich Spielbegeisterte aus ganz Oberösterreich, aus anderen Bundesländern und sogar aus dem benachbarten Ausland, um hemmungslos ihrer Lieblingsbeschäftigung zu frönen. Und wie (fast) immer eignet sich dazu am besten das verlängerte Wochenende zu Christi Himmelfahrt, welches heuer vom **24. Mai bis 28. Mai 2017** dauert. Es fängt mit dem Mittwoch-Spieleabend (24. Mai ab 18:30 Uhr) an. Am Feiertag und am Freitag ist freies Spielen bis spät in die Nacht angesagt.

Am Samstag findet der Höhepunkt statt: Die Oberösterreichische Spielemeisterschaft! Die Meisterschaftsspiele sind aber noch nicht ausgesucht worden, diese Entscheidung wird erst in den nächsten Wochen fallen, nach ausgiebigen Testspielen der Neuheiten. Im Anschlöuss daran gibt es ein kurzes Turnier, entweder ein „Heck Meck"-Turnier oder ein Zwei-Personen-Miniturnier.

Auch am Samstag heißt es dann „open end", also Spielen bis in die frühen Morgenstunden. Am Sonntag klingen die Spieletage dann langsam aus. Voraussichtliches Ende um ca. 17:00 Uhr.

Neue Regelung ab 2017

Ab sofort findet aufgrund der großen Nachfrage jeden Mittwoch ein Spieleabend im Traunerhof statt. Ausnahmen (z.B. wegen Urlaubs) werden rechtzeitig bekannt gegeben.

Zwischenwertung:

Nach 2 Spieleabenden liegt der regierende König bereits abgeschlagen zurück. Schaut ganz nach einem neuerlichen Machtwechsel aus...

Hier die Wertung:

1. Herzog Reinhold	57
2. Earl Christoph	45
3. Marquis Roland S.	42
4. Earl Jakob F.	34
5. Marquis Udo	27
Baron Stephan	27
7. Sir Josef	22
8. Königin Michaela	21
9. König Franky	20
10. Sir Andreas	19
11. Graf Oliver K.	15
Kammerzofe Luise	15
13. Lady Rebekka	14
Knappe Oliver	14

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games" unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 12. März 2017 bis spätestens 12:00 Uhr.

Game News - Spielekritik

„Chemie“ lautet das Thema unseres nächsten Spieleabends. Und woran denkt man als erstes bei „Chemie“? Natürlich an Laboratorien, weshalb as nachfolgende Spiel bestens passt...

EXIT - das geheime Labor
Escape Room-Spiel
Autoren: **Inka & Markus Brand**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2016**
für: **1 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **45 bis 90 Min.**
Preis: **ca. Euro 13,90**

Einleitung

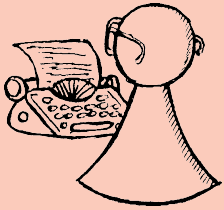
So, alles ist bereit. Besser können wir uns nicht vorbereiten auf die uns bevorstehende Aufgabe. Wir, das sind meine Tochter Sarah, die als diplomierte Krankenschwester peripher mit Laboratorien zu tun hat, mein Schweigersohn in spe Armin, der gerade die Fachhochschule besucht und sich als angehender Energietechniker auch mit den Grundlagen der Chemie auskennen muss, und vor allem mein Sohn Maximilian, der äußerst erfolgreich die Chemie-HTL absolviert hat und sich für ein rein englisch-sprachiges Studium in "Bio Chemistry" in Linz und Budweis inskribiert. Ich selbst habe ebenfalls mit Gebräuen und dubiosen Mischungen zu tun, allerdings bloß im gastronomischen Sinne.

Trotzdem, wir sollten eigentlich bestens qualifiziert sein für das Escape Room-Abenteuer, in dem wir als freiwillige Probanden einer medizinischen Studie plötzlich in einem Labor aufwachen, dessen Tür verschlossen ist. Um aus dem Labor zu entkommen, haben wir jede Menge Rätsel zu lösen. Bei solch einer geballten Konzentration an Kompetenz in Sachen Chemie habe ich jedoch absolut keinen Zweifel, dass wir es schaffen werden...

Spielbeschreibung

Die einzigen Sachen, die wir im Raum vorfinden, sind ein dünnes Büchlein, ein paar seltsame Teile, ein paar Karten, sowie eine Decodier-Scheibe. Nach ein paar anfänglichen Momenten der Ratlosigkeit entdecken wir endlich den ersten Hinweis und machen uns daran, die Rätsel zu lösen.

Die Kritzeleien im Büchlein sorgen anfangs für Unverständnis. Das liegt daran, dass die Rätsel - meist auf mehrere Rätselkarten aufgeteilt - erst **nach und nach auftauchen**, sobald wir eines lösen können. Jedes einzelne Rätsel ist mit einem Symbol versehen und verlangt zur Lösung nach einem **dreistelligen Gefäße-Code**, den wir auf der De-codier-Scheibe einstellen müssen. Mit der in einem kleinen Fenster der Scheibe erscheinenden Ziffer können wir überprüfen, ob wir richtig liegen. Die entsprechende Lösungs-Karte teilt uns entweder sofort mit, dass wir auf dem Holzweg sind (großes "X"), oder dass der Code eventuell richtig ist. In letzterem Fall ist noch ein Gegencheck notwendig, um die endgültige Richtigkeit der Lösung zu prüfen.



Kommen wir mit einem Rätsel nicht voran, können wir eine **Hilfe beanspruchen**. Für jedes Rätsel gibt es drei Hilfe-Karten. Der erste Tipp jedes Rätsels weist nur daraufhin, auf welche Art wir vorgehen müssen, der zweite Tipp gibt schon genauere Instruktionen. Sollten wir trotzdem noch nicht draufkommen, verrät uns die dritte Hilfe-Karte die richtige Lösung.

Fortsetzung von "EXIT - Das geheime Labor"

Lösen wir schließlich das 12. Rätsel, **knacken wir damit auch das letzte Schloss** und entkommen aus dem verschlossenen Laboratorium. Das allein ist schon ein Erfolg, wie gut wir uns dabei aber geschlagen haben, hängt durch die dafür benötigte Zeit und der Anzahl der in Anspruch genommenen Hilfe-Karten ab.

Fazit

"EXIT - Das geheime Labor" ist Teil einer neuen Spielereihe von Kosmos Spiele, welche **von Live Escape Room Spielen inspiriert** sind. Dabei wird das Geschehen nach Hause auf den Spieltisch versetzt und stellt deshalb eine kostengünstigere Variante als die wirklichen "Escape Rooms", welche meist mehr als 100 Euro ausmachen und zudem meist nur in städtischen Gebieten zu finden sind.

Momentan sind solche Spiele sehr in Mode, auch in anderen Verlagen findet man ähnliche Spiele im Programm. Das **Erlebnis hängt bei allen stark von der Qualität der enthaltenen Rätsel ab**. Im Falle von "Exit" ist diese sehr hoch. Die Rätsel sind manchmal etwas angestaubt, aber insgesamt sehr herausfordernd, und in ihrer Kombination tatsächlich sehr reizvoll. Eindeutiges Zeichen dafür ist, dass in meiner Runde alle mit Begeisterung bei der Sache waren, alle werkten, tüftelten und überlegten mit Eifer und Ehrgeiz.

Besonders das **Teamwork**, dieses Gefühl, gemeinsam besser voranzukommen, sich zu ergänzen, zu kooperieren,

hat uns ausgezeichnet gefallen. Es war zum Teil wie bei einem Brainstorming, wenn Ideen und Vorschläge von anderen aufgegriffen und verbessert wurden. Ich glaube, dass die Zusammenarbeit viel zur Lösung aller Rätsel beigetragen hat, und kann mir leicht vorstellen, dass es aus diesem Grund im Solo-Spiel um ein Vielfaches schwieriger wird.

Überprüfen kann ich diese Behauptung allerdings nicht mehr. **Jedes "EXIT"-Spiel ist nämlich nur ein einziges Mal spielbar**. Abgesehen davon, dass es für den Einzelnen keinen Sinn macht, das Spiel noch mal zu spielen, da man ja bereits alle Lösungen kennt, ist es auch (fast) unmöglich, das Spiel für nachfolgende S pielerunden unversehrt und unbeschadet zu halten. Das Spielmaterial wird zum Teil zerschnitten, bemalt, beschriftet, durchstochen, etc. Theoretisch könnte man zwar Vorsicht walten lassen und mit Bleistift und Kopien arbeiten, unter Zeitdruck wird man aber wohl eher nicht darauf achten.

Unter diesem Aspekt stellt sich dann natürlich die Frage, ob der Preis für eine einzige Partie gerechtfertigt ist. Im Vergleich zu anderen Vergnügungen (Kino, Theater, Festmenüs, Konzertbesuche, u. ä.) bietet "Exit - das geheime Labor" aber für etwas mehr als 10 Euro für ca. 60 bis 90 Minuten Spaß eine **eigentlich recht günstige Unterhaltung**. Vergleicht man es allerdings mit Spieleklassikern, welche Dutzende Male auf dem Spieltisch landen, kommt es dennoch schlechter weg. Im Prinzip muss dies jeder für sich entscheiden, ich persönlich - und ich getraue mich, für die ganze Spielrunde zu sprechen - habe mich köstlich amüsiert und finde den Preis daher auf jeden Fall vertretbar.

Noch ein paar Bemerkungen zur Handhabung. Wie allmählich neue Rätsel und Hinweise durch Lösungskarten ins Spiel kommen, ist gut durchdacht. **Besonders gelungen finde ich die Codierung der Rätsel** sowie die Kontrolle der Lösungen. Hier haben sich die Autoren Inka & Markus

Fortsetzung von "EXIT - Das geheime Labor"

Brand ein gutes und bestens funktionierendes System einfallen lassen, welches Schummeln erschwert. Die Hinweise der Hilfe-Karten haben sich zum Teil - vor allem auf dem jeweils ersten Tipp - als umsonst herausgestellt, weil wir in unseren Überlegungen auch schon so weit waren. Der Ärger darüber ist dann aber sofort verflogen, als wir in der Regel den Passus lasen, dass so eine unnütze Hilfe ohnehin nicht für die Wertung zählt.

Ich konnte inzwischen auch schon die "Grabkammer des Pharao" spielen, welche meiner Meinung nach sogar mit noch besseren, noch originelleren Ideen aufwartet. Die neue Spielreihe macht einfach Lust auf mehr, und ich freue mich schon auf jede zukünftige "EXIT"-Herausforderung!

HALL OF GAMES

Das Voting-Verhalten unserer Knobelritter lässt eindeutig zu wünschen übrig. Am letzten Spieleabend wurden wieder sehr wenig Stimmzettel abgegeben. Wie soll ich da eine einiger-maßen gerechte Abstimmung zusammen bekommen. Da hoffe ich doch sehr auf ein Verbesserung seitens unserer Mitglieder!

Trotzdem (oder vielleicht deshalb) bleibt alles relativ beim Alten. DAS ORAKEL VON DELPHI steht nun alleine an der Spitze, dahinter BLACK DOG. EL GAUCHO konnte sich auf den 3. Platz schieben und DIE PORTALE VON MOLTHAR sowie EIN FEST FÜR ODIN jeweils um eine Position nach hinten schieben. Nach derzeitigem Stand dürfte es also mindestens noch 3 Monate dauern, bis das nächste Spiel - BLACK DOG oder DAS ORAKEL VON DELPHI? - in unsere „Hall of Games“ aufsteigt.

Alle Spiele außerhalb der Top Five werden es wohl schwer haben, die Ruhmeshalle zu erreichen. Selbst MAGE KNIGHT, welches an und für sich fleißig Punkte gesammelt hat, braucht noch dringend eine bessere Platzierung (mindestens einen 2. Platz), um eine realistische Chance zu haben. Ganz vorbei ist es schon für SHAKESPEARE, dafür wurde mit COTTAGE GARDEN ein Spiel vorgeschlagen, welchem ich langfristig gute Chancen einräume.

Wertung:

1. Orakel von Delphi	**4/+**	**12/-0/16/**	**=**
2. Black Dog	**4/+**	**9/-0/13/**	**-**
3. El Gaucho	**1/+**	**10/-0/11/**	**+**
4. Portale von Molthar	**4/+**	**6/-0/10/**	**-**
5. Ein Fest für Odin	**3/+**	**6/-0/ 9/**	**+**
6. Mage Knight	**2/+**	**6/-0/ 8/**	**+**
7. Isle of Skye	**1/+**	**2/-0/ 3/**	**+**
Sushi Go!	**1/+**	**4/-2/ 3/**	**+**
Agent Undercover	**1/+**	**2/-0/ 3/**	**+**
10. Chimera	**2/+**	**2/-2/ 2/**	**-**
Grand Austria Hotel	**2/+**	**0/-0/ 2/**	**-**
12. Viticulture	**1/+**	**0/-0/ 1/**	**---**

Vorschlag: **Cottage Garden (2 x)**

Game News - Spielekritik

Also, ich habe die Chemie - Thema des nächsten Spieleabends - eher als ruhige, genaue, bedächtige Wissenschaft empfunden. Diesen Eindruck hat man beim nachfolgend beschriebenen Spiel eher nicht...

Titel: **Dr. Eureka**
Art: **Reaktions- und Geschicklichkeitsspiel**
Autor: **Roberto Fraga**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2016**
für: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 6 Jahren**
Dauer: **10 - 20 Minuten**
Preis: **Euro 24,90**

Einleitung

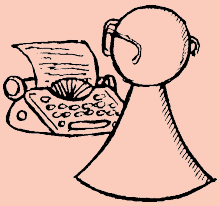
2Na +1Cl2 = 2NaCl
Eine einfache chemische Gleichung für Natriumchlorid. Ach, Chemie kann soooo fad sein. Formeln, Gleichungen, Tafel der Elemente, etc. Dazu Protokolle, Analysen, Berechnungen, Dosierungen. Nur mein Sohn Maximilian, der im Herbst sein Studium der Biochemie beginnt, kann sich für so was Langweiliges begeistern.

Glücklicherweise wurde die Chemie für das Spiel " Dr. Eureka" stark simplifiziert, abstrahiert. Und so müssen wir nur mehr farbige Molekül-Kugeln in Reagenz-Gläsern in die richtige Reihenfolge bringen. Da macht die ansonsten so knochentrockene Materie auf einmal Spaß!

Spielbeschreibung

Die Ausgangssituation ist für alle wissenschaftliche Assistenten (diese Rolle übernehmen die Spieler in "Dr. Eureka") gleich. Jeder nimmt sich **drei Reagenzgläser** und stellt sie vor sich auf. Dann füllt er in das erste Glas **2 violette Kugeln**, in das zweite Glas **2 blaue Kugeln**, und in das dritte Glas kommen noch **2 grüne Kugeln**.

Die gut gemischten **Aufgabenkarten** bilden einen verdeckten Stapel, von dem



zu Beginn jeder Runde die oberste Karte aufgedeckt wird. Nun versuchen alle Spieler gleichzeitig, die Kugeln von einem Reagenzglas ins andere umzufüllen, um **als Erster die korrekte Kombination von Molekül-Kugeln entsprechend der aktuellen Aufgabenkarte zu erstellen**. Wem dies zuerst gelingt, erhält die Aufgabenkarte als Belohnung. Es gewinnt, wer zuerst 5 Aufgabenkarten sammeln konnte.

Fazit

"Eureka" - die meisten werden es ja eh wissen - kommt aus dem Griechischen und ist ein freudiger Ausruf mit der Bedeutung **"Ich hab's!"**. Wie ich finde ein passender Titel für dieses Spiel. Schließlich soll ja so schnell wie möglich eine

Fortsetzung von "Dr. Eureka"

Lösung gefunden werden, und wer es tatsächlich als erster schafft, verkündet mit einem lauten "Eureka" den Erfolg seiner Bemühungen.

Es sind im Wesentlichen drei Faktoren, welche einen siegreichen Chemiker ausmachen. Nachdem nur dem schnellsten Spieler die Aufgabenkarte zukommt, ist **Geschwindigkeit** die wichtigste Eigenschaft. Wer geschickter und flinker die Kugeln von einem Reagenzglas ins andere bugsiert, ist hier sicher im Vorteil gegenüber tollpatschigen Kollegen, denen ständig die Kugeln runterfallen.

Planlos Kugeln hin- und her schütten bringt aber auch nichts. Zielgerechtes Vorgehen ist gefragt. Mit **Logik und rascher Auffassungsgabe** lässt sich die Zahl der Bewegungen minimieren. Es lohnt sich daher, ein paar Sekunden zu investieren, um sich eine Vorgehensweise zu überlegen, wie man am schnellsten zum gewünschten Resultat gelangt.

Und schließlich gehört auch etwas **Glück** dazu. Die Ausgangssituation ist nämlich nur bei der allerersten Aufgabe für alle gleich. Nach einer erledigten Aufgabe setzen alle Spieler das Spiel für die nächste Aufgabe so fort, wie sie die letzte gerade aufgehört haben. Und da können die einen schon mal wesentlich näher am Ziel sein als andere.

Auf jeden Fall ist "Dr. Eureka" eine **hektische Angelegenheit**. Das ist nicht jedermanns Sache. Wer es eher ruhiger, überlegter will, wird daran keine rechte Freude finden. Es ist ein sehr intensives Spielgefühl, welches dafür aber auch nur rund eine Viertelstunde dauert. Grundsätzlich ist es bereits für Kinder ab 6 Jahren geeignet. Allerdings betrachte ich es **als Familienspiel nur bedingt geeignet**, da Frust aufkommen kann, wenn die Fähigkeiten zu unterschiedlich sind. Am besten funktioniert "Dr. Eureka" unter Gleichaltrigen.

Die Aufmachung ist jedenfalls sehr attraktiv, das Hantieren mit den Kugeln ein **haptisches Vergnügen**, das nebenbei bei Kindern die feinmotorischen Fähigkeiten und die Auge-Hand-Koordination fördert. Praktisch jeder, der das Spielmaterial zum ersten Mal in die Hand nimmt, will eigentlich sofort anfangen. Einen ganzen Spieleabend wird man wohl nicht damit bestreiten können, aber als flottes Einstiegsspiel oder Absacker kommt es in unserem Spieleklub recht gut an.

Game News-Wertung:

Notenskala

Die Anzahl der Schilde bestimmt die - rein subjektive -Beurteilung der Redaktion

Spitze!

sehr gut

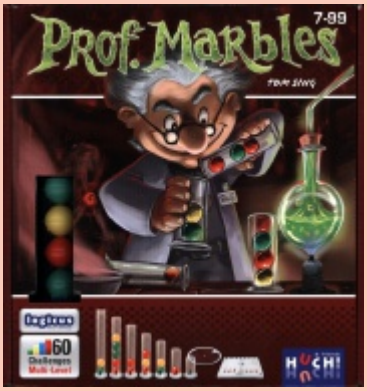
gutes Spiel

so lala

schwach

Game News - Spielekritik

So stellt sich der kleine Maxi wohl die Chemie vor: Das Umfüllen und Mischen von Flüssigkeiten von einem Reagenzglas in ein anderes, womöglich noch begleitet von Rauchschwaden. Nur Letzteres kommt beim nächsten Spiel nicht vor...



Titel: **Prof. Marbles**
Art: **Logikspiel**
Spieleautor: **Tom Sing**
Verlag: **Logicus**
Vertrieb: **Huch! & friends**
Jahrgang: **2016**
Spielerzahl: **1+ Spieler**
Alter: **ab 7 Jahren**
Dauer: **ca. 10 Minuten**
Preis: **ca. Euro 25,--**

Einleitung

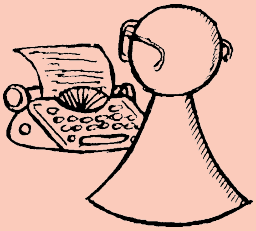
Weißt du, was ein Umfüllrätsel ist? Okay, ein Gefäß, das 8 Liter fasst, ist bis zum Rand mit Wasser gefüllt. Daneben stehen noch zwei weitere Gefäße, die 3 bzw. 5 Liter fassen, beide leer. Wie kann man durch wiederholtes Umfüllen genau 4 Liter ab-messen, also sowohl im 5- wie im 8-Liter-Gefäß jeweils 4 Liter Wasser haben?

Ich lass' dich das jetzt in Ruhe lösen. In der Zwischenzeit stelle ich dir das Logik-Spiel "Prof. Marbles" vor, welches sich dem Prinzip der Umfüllrätsel bedient. Allerdings werden dabei nicht Flüssigkeiten umgefüllt, sondern farbige Kugeln in verschieden großen Reagenzgläsern.

Spielbeschreibung

In der quadratischen Schachtel befinden sich nicht 3, nicht 4, auch nicht 5 oder 6, nein, sondern gleich **7 verschieden große Reagenzgläser**. Eine am unteren Rand aufgedruckte Zahl zeigt auf einen Blick, wie viele Kugeln reinpassen. Dies reicht von einem recht niedrigen Reagenzgläschen, das schon mit 2 Kugeln rand-voll ist, bis hin zu einem hohen Glas, welches 8 Kugeln Platz bietet.

Die **Kugeln gibt es in drei Farben**: 7 rote Kugeln, sowie je 4 Kugeln in Gelb und Grün. Das wichtigste Utensil ist allerdings der **Aufgabenblock**. Darin finden sich 60 Aufgaben in vier verschiedenen Schwierigkeitsstufen, von einfachen "Starter"-Aufgaben bis hin zu kniffligen "Master"-Problemen.



Jede Aufgabe gibt auf der linken Seite die Ausgangssituation an, also welche Reagenzgläser verwendet werden, und wo sich welche Kugeln befinden. Auf der rechten Seite ist die geforderte Lösung abgebildet. Und ganz recht in der unteren Ecke ist angegeben, wie viele Züge Prof. Marbles dafür benötigt hat, also die optimale Zuganzahl für diese Aufgabe.

Jetzt kann aber nicht einfach so hin- und her geschüttet werden. Es gibt eine **genau definierte Schüttregel**. Man muss von einem Röhrchen immer so viel schütten wie möglich, also entweder so lange schütten, bis das erste Röhrchen leer ist oder das zweite Röhrchen voll ist und

Fortsetzung von "Prof. Marbles"

nichts mehr hineinpasst. In diesem Punkt unterscheidet es sich grundlegend vom Spiel "Dr. Eureka", bei dem dies keine Rolle spielt und es vielmehr auf Geschwindigkeit als auf Logik ankommt.

Auf der Rückseite jeder Aufgabe findet man die **Lösung**. Dabei sind die optimale Abfolge der Schüttungen sowie das Ergebnis von Prof. Marbles angegeben. So tastet man sich schrittweise von den simplen Anfängeraufgaben, bei denen man nur 2 oder 3 Züge benötigt, bis hin zu den schwierigen, sehr komplexen Aufgaben, bei denen man weit mehr als ein Dutzend Züge braucht.

Fazit

"Prof. Marbles" ist also ein **Logik-Spiel**. Und wie bei fast allen Spielen dieses Genres ist es eigentlich ein Solo-Spiel, bei dem man sich alleine, solitär mit der Lösung der Probleme beschäftigt. Auf der Schachtel ist zwar bei der Spieleranzahl "1+" angegeben, aber da nur ein Spieler mit den Röhrchen und Kugeln hantieren kann, hätten weitere Mitspieler eine passive und somit unattraktive Rolle.

Durch die "**Multi-Level Challenges**" werden die Spieler peu à peu an schwierigere Aufgaben herangeführt. Anfängern wird empfohlen, erst einmal eine Lösung zu finden, ohne auf die optimale Zuganzahl Rücksicht zu nehmen. Erst später sollte man versuche, das Ergebnis von Prof. Marbles zu erreichen. Aus eigener Erfahrung weiß ich, dass man manchmal recht schnell draufkommt, wie es geht, und manchmal brütet und grübelt man lange und findet trotzdem nicht die richtige Lösung. Bei den Aufgaben der höchsten Schwierigkeitsstufe sind auf jeden Fall viel Grips, Geduld und Frusttoleranz gefragt.

Das **Spielmaterial ist allererste Sahne**. Stabile Reagenzgläser und große Murmeln (auf englisch: marbles) bieten ein haptisches Vergnügen und animieren sofort zum Drauflos-Spielen. Ein praktischer Zähler hilft beim Festhalten der Züge, was sich besonders bei den schwierigeren Aufgaben als recht hilfreich erweist. Der Aufgabenblock liegt als Ringbuch bei, sodass man leicht von Aufgabe zu Aufgabe blättern kann. Für die Lösung braucht man zwar bloß umzublättern, was man aber wirklich erst dann tun sollte, um seine Vorgehensweise zu kontrollieren oder wenn man über-haupt nicht mehr weiter weiß.

Alles in allem ist "Prof. Marbles" allen **Liebhabern von Rätseln und Tüfteleien** ans Herz gelegt. Aber auch Kinder - das Spiel ist ab 7 Jahren geeignet - können damit auf spielerische Weise ans logische Denken herangeführt werden.

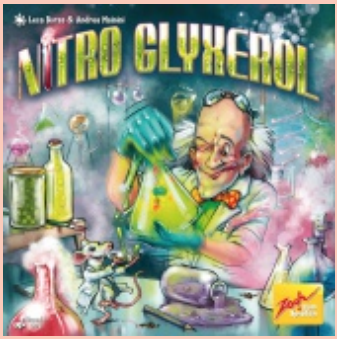
Game News-Wertung

Anmerkung der Redaktion

An den Beispielen von „Dr. Eureka“ und „Prof. Marbles“ sieht man, wie grundverschieden Spiele trotz ähnlicher Ausgangslage schlussendlich sein können. Hier ein hektisches Reaktionsspiel, da ein kniffliges Logikspiel...

Game News - Spielekritik

Der Titel des nächsten Spiels klingt schon sehr, sehr chemisch. Tatsächlich ist es jedoch eine Fantasiebezeichnung. Aber wen stört's?...



Titel: **Nitro Glyxerol**
Art: **Reaktions- und Geschicklichkeitsspiel**
Autoren: **Andrea Mainini & Luca Borsa**
Verlag: **Zoch Verlag**
Vertrieb: **Noris Spiele**
Jahrgang: **2015**
für: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 7 Jahren**
Dauer: **ca. 20 Minuten**
Preis: **ca. Euro 29,--**

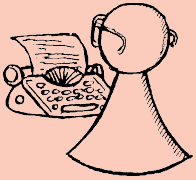
Liebe Laborratten!

Aus dem Ärmel in die richtige Reihenfolge geschüttelt, das beherrscht beileibe nicht jeder. Doch dem kann jetzt abgeholfen werden dank der neuen Glyx-Formeln! Einfach einen Kolben geschnappt und flugs die darin befindlichen Würfel in den Hals schütteln, schon ist das Glück perfekt. Wenn die Würfel in der richtigen Reihenfolge sind. Wenn nicht: üben, üben, üben!

Zu Übungszwecken erhält jeder Verbesserungswillige einen halb aufgeschnittenen Kolben mit einem schönen Schwanenhals. Das Kolbeninnere ist grundsätzlich in Sechsecke unterteilt, deren Wände allerdings nicht durchgängig sind. In die meistbewandete Wabe werden die Zutaten für die Formel in Form von kleinen farbigen Würfeln gelegt.

Es existieren mehrere Kartenstapel mit insgesamt fünf verschiedenen Farben, korrespondierend zu den Zutatenwürfeln. Von jeder Farbe wird eine Karte gezogen und diese Karten untereinander gemischt, verdeckt ausgelegt und von links nach rechts umgedreht: Dies ist für die laufende Runde die Reihen-folgevorgabe, in der die einzelnen Zutaten im Hals des Kolbens landen müssen. Eine Sanduhr wird umgedreht und schon schüttelt jeder gegen Zeit und Mitspieler an.

Wer zwar nicht alle, aber zumindest die erste(n) Zutaten in der richtigen Reihenfolge im Ziel hat, kann sich entscheiden, eine der offen in der Mitte platzierten Reihenfolgekarten zu nehmen (von 1 bis 4). Tut das ein Mitspieler, können weitere nur noch an Karten gelangen, die weiter hinten in der Auslage liegen, was bedeutet, dass sie auch mehr Zutaten als der Mitspieler in der richtigen Reihenfolge im Hals angehäuft haben.



Nach Ablauf der Sanduhr ist für alle Spieler Schluss. Alle Spieler, die eine Reihenfolgekarte haben, dürfen jetzt in aufsteigender Reihenfolge die entsprechenden Karten an sich nehmen. Darauf sind Zahlen abgebildet, die den Punktwert der Karte in der Endabrechnung wiedergeben. Alle Karten, die kein Spieler nehmen kann, werden entsorgt und eine neue Runde begonnen.

Ach ja: Der Spieler, der sich in der letzten Runde die Reihenfolgenkarte 1 genommen hat, bekommt ein Handicap in Form eines weiteren Würfels, dem sogenannten Mäusedreck. Dieser wird mit im Startbereich platziert und muss nun VOR allen Zutaten in den Hals geschüttelt werden.

Nachdem alle Karten auf diese Weise ausgespielt und verteilt wurden, erfolgt die Auswertung. Alle Zahlen der erbeuteten Karten wer-

Fortsetzung von "Nitro Glyxerol"

den zusammengezählt und ergeben durch die höchste Summe den oder die Sieger.

Welch schönes Material! Wieder einmal. Es hat Aufforderungscharakter, allerspätestens wenn es eingesetzt wird. Die rappelnden kleinen Würfel sorgen auch für eine akustische Anziehungskraft. Und wenn man erst einmal die fleißigen Laborhelfer auf den Karten näher in Sichtweite gerückt bekommt, möchte man sofort gerne wissen, was man mit diesem hübschen Zeug anstellt.

Der Spielaufbau ist stimmig und die Regeln sind schnell verinnerlicht. Einem sofortigen Spielvergnügen steht nichts im Wege. Ab jetzt kommt es nur noch auf die Geschicklichkeit der Teilnehmer und deren Frustrationstoleranz an. Insbesondere, wenn sich geschickte und ungeschickte Schüttler zusammenfinden.

Man findet in diesem Spiel keinerlei Zuflucht hinter Ausreden wie Glückslastigkeit, Unausgewogenheit, blödem Zufall oder ähnlichem, das die Siegchancen ins Ungleichgewicht schiebt. Für alle gelten die gleichen Bedingungen und man ist zu 100 % selbst verantwortlich für Erfolg oder Misserfolg. Vor einer Spielteilnahme sollte also das eigene Ich der kritischen Frage unterzogen werden, ob man bereit ist, dieses Risiko einzugehen?

Wenn man dies bejaht, stehen einem ungefähr 15 - 20 Minuten ungebremster Spielspaß bevor. Eine absolut angemessene Zeit, einer Wiederholung bzw. Revanche steht nichts im Weg, und wer des Schüttelns müde geworden ist, wird nicht überstrapaziert. In genau 7 Spielrunden werden die einzelnen Karten verteilt, viele davon wandern unerrungen in die Schachtel zurück. Die gemeinsam zeitlich knappe Vorgabe durch die Sanduhr sorgt häufiger dafür, dass hohe Punktwerte von keinem Mitspieler erreicht werden, so sie sich hinten in der Reihenfolge befinden.

Überhaupt ein interessanter Aspekt: Nach Auslage der Karten zur Bestimmung der farblichen Reihenfolge wird erst einmal abgewogen, bis wohin man unbedingt kommen sollte in der eigenen Sortierung. Liegen an den letzten Plätzen der Reihenfolge Karten mit niedrigem Wert und gleichzeitig hohe Werte bei den ersten Karten, wird nur auf diese gespielt. Umgekehrt dreht sich das Verhältnis mit. Liegen die fetten Brocken hinten, dauert es deutlich länger, bis sich ein Spieler die 1 schnappt.

Der Mäusedreck für den erfolgreichsten Schüttler der vergangenen Runde ist ein schönes Handicap, welches ein wenig Abwechslung bringt und vor allem seltsamerweise Hoffnung bei den Unterlegenen weckt, dass beim nächsten Mal die eigene Geschicklichkeit für eine bessere Platzierung ausreicht. Dreist wird es erst, wenn jemand inklusive des Handicaps trotzdem mit Abstand als Erster die nächste Aufgabe bewältigt und sich genüsslich das Treiben der anderen anschaut, während im Zeitlupentempo nach der ersten Reihenfolgenkarte gegriffen wird.

Zwar ist dieses Geschicklichkeitsspiel nicht als Innovation zu feiern, wohl aber als gelungenes Beispiel für eine thematisch stimmige Umsetzung mit klarer Zielerfüllung: Das Spiel will Spaß bereiten und das tut es auch. Hiermit amtlich beglaubigt. Einzige bisher erkennbare Nebenwirkung: Mittelfristig anhaltendes Dauergrinsen bei besonders erfolgreichen Schüttlern. Es gibt wahrlich Schlimmeres.

André Beautemps

Game News - Spielekritik

Chemische Reaktionen können manchmal recht heftig ausfallen. So wie am nächsten Spiel bereits am Titel unschwer erkennen kann...

Titel: **Potion Explosion**
von: **Stefano Castelli, Lorenzo Silva & Andrea Crespi**
Verlag: **Cool Mini or Not**
Jahrgang: **2015**
für: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **45 bis 60 Min.**
Preis: **Euro 35,90**

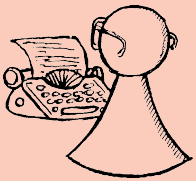
An der Horriblen Hochschule für handfeste Hexerei nähert sich das Abschlussexamen in Riesenschritten: Tränkebrauen steht auf dem Prüfplan. Dazu nehmen die Lehrlinge Zutaten aus dem Spender und lassen dabei möglichst viele gleichfarbige aufeinanderprallen, damit sie "explodieren". Je größer die Explosionen, desto schneller werden die Tränke nämlich fertig sein!

Jeder Spieler wird mit einem Labortisch ausgestattet, und in die Tischmitte wird der mit Farbkugeln bestückte Zutatenständer gestellt. Außerdem liegen dort noch Trankfläschchen aus, von denen jeder Spieler zwei auf seinen Arbeitstisch bekommt.

Wer am Zug ist, darf sich eine beliebige Zutat aus dem Spender nehmen. Treffen danach durch das Herunterrollen der nachkommenden Kugeln zwei gleichfarbige aufeinander, kommt es zu einer sogenannten Explosion. Grenzen an diese beiden Kugeln noch einmal eine oder zwei gleichfarbige, so explodieren diese mit. Alle explodierten Kugeln darf man an sich nehmen. Dies kann Kettenreaktionen auslösen, denn aufgrund der in die entstandene Lücke nachrollenden Kugeln können ebenfalls wieder zwei gleichfarbige aufeinandertreffen usw.

Anschließend setzt man die gewonnenen Murmeln ein. Entweder füllt man mit farbig passenden Kugeln die leeren Löcher der eigenen Trankfläschchen; findet man dort keinen Platz, legt man sie in seine Retortenflasche.

Einmal pro Zug kann der Spieler auch die Hilfe des Professors erbitten. Diese besteht darin, eine Kugel aus dem Zutatenspender nehmen zu dürfen, ohne eine Explosion auszulösen. Für die Hilfe erhält man allerdings einen Marker, der am Ende -2 Punkte zählt.



Ein Trank ist fertiggebraut, wenn alle seine Löcher mit passenden Zutaten gefüllt sind. Die Kugeln wandern zurück in den Zutatenspender, das Trankfläschchen wird umgedreht und bringt am Spielende Siegpunkte. Der Trank kann zusätzlich aber auch eingenommen werden, um seine magische Wirkung zu nutzen. Diese besteht aus acht verschiedenen Möglichkeiten, vom Zutatenklau beim Gegner, über die Umverteilung seiner Zutaten auf den Trankfläschchen bis hin zum nochmaligen Nutzen eines bereits verwendeten Tranks.

Hat man mindestens drei Tränke derselben Sorte oder fünf verschiedene gebraut, so erhält man einen Zauberkunstorden. Nach Vergabe einer von der Spielerzahl abhängigen Menge dieser Orden oder wenn der Vorrat an Trankfläschchen aufgebraucht ist, endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten, die sich aus den Zauberkunstorden und den gebrauten Tränken abzüglich der Punkte für die Hilfe des Professors errechnen.

Das Spielmaterial von Potion Explosion zieht unweigerlich alle Blicke auf sich: Nicht nur die Murmeln in dem Zutatenspender,

Fortsetzung von "Potion Explosion"

sondern auch die vielen bunten Trankfläschchen sind wahrlich ein optischer Hingucker! Positiv ist an dieser Stelle auch zu erwähnen, dass der Zutatenspender anstandslos funktioniert.

Auch die Spielregeln sind an und für sich leicht zu verstehen. Mit den acht verschiedenen Einsatzmöglichkeiten der unterschiedlichen Zaubertränke wird die Latte für ein Familienspiel allerdings dann doch etwas höher gelegt. Die Piktogramme sind leider nicht gut verständlich und Übersichtskarten wurden dem Spiel auch nicht beigefügt. Schade! Möglicherweise als kleines Trostpflaster für dieses Versäumnis zeigt die Anleitung dafür am Ende, wie man das Spielmaterial am Ende wieder gut in der Schachtel unterbringen kann.

Für Kinder ist es am einfachsten, das Spiel erst einmal ohne die Sonderfunktionen der Tränke zu erlernen. Nach und nach kann man dann die einzelnen Zaubertränke erklären und sie im Spiel auch nutzen. Spielt man bei der ersten Partie gleich mit allen auf einmal, so wird diese wahrscheinlich sehr zäh verlaufen, weil jeder ständig nachlesen will, was er mit seinen bereits gebrauten Tränken anstellen kann.

Den Blick für die besten Kettenreaktionen hat nicht jeder. Wer hier schnell erkennen kann, wo man die nächste Kugel am besten wegnimmt, hat sicherlich die Nase vorn. Aber vor allem Kinder lernen diesbezüglich schnell. Nach einigen Runden können sie mit den Erwachsenen

durchaus mithalten. Außerdem ist es auch längst nicht immer so, dass sich in jedem Zug gute Kombinationen bieten. An dieser Stelle kann es auch etwas frustrierend sein, wenn es öfter mal denselben Spieler trifft, der keine tollen Explosionen zaubern kann.

Sehr interaktiv ist das Spiel nicht. Sicherlich schnappt man das eine oder andere Mal dem nächsten Spieler vor der Nase die optimalen Kugeln weg, aber im Grunde spielt doch jeder irgendwie vor sich hin. Das soll jetzt aber nicht negativ klingen, denn aufgrund des schönen Materials ist man irgendwie auch zufrieden damit, an seinen eigenen Tränken herumzubasteln, ohne sich groß für die der Mitspieler zu interessieren. Beim Nachziehen von neuen Tränken sollte man aber doch besser mal einen Blick auf die bereits fertiggestellten Zaubertränke der Mitspieler werfen, um es ihnen nicht zu leicht zu machen, die 3er- oder 5er-Sets für das Erhalten der Zauberkunstorden fertigzustellen.

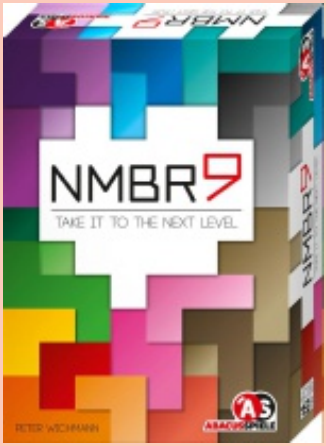
Der Aufforderungscharakter von Potion Explosion ist sehr hoch, jedoch lässt die Begeisterung aber auch ein wenig nach, wenn das erste Interesse an dem schönen Material abgeklungen ist. Trotzdem liegt hier ein schön aufgemachtes, familientaugliches Spiel mit ungewöhnlichem Thema vor, das jeder einmal probieren sollte, der gerne außergewöhnliche Spiele spielt.

Sandra Lemberger

Game News-Wertung

Game News - Spielekritik

Zugegeben: Das letzte Spiel hat eigentlich keinen direkten Bezug zur Chemie. Aber hat Chemie nicht auch was Abstraktes an sich, so wie das folgende Spiel, übrigens eine 2017-Neuheit!



Titel: **NMBR9**
Art: **Legespiel**
Autor: **Peter Wichmann**
Verlag: **Abacus Spiele**
Jahrgang: **2017**
für: **1 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **10 bis 20 Min.**
Preis: **ca. Euro 19,--**

Einleitung

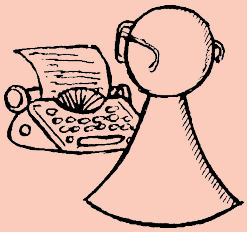
DAS nenne ich "brandaktuell"! Am 2. Messetag in Nürnberg am Stand von Abacus kennengelernt, sofort mitbekommen (Herzlichen Dank, Pia!), in den darauffolgenden drei Tagen gleich ein Dutzend Mal gespielt, sodass ich nach etwas mehr als einer Woche schon genug Spielerfahrung habe, um darüber eine Spielekritik schreiben zu können. Und wenn alles nach Plan läuft, erscheint die Rezension bereits in der Februarausgabe der Game News. Schneller geht's wirklich nimmer!

Spielbeschreibung

Diese außergewöhnliche Geschwindigkeit hat zwei Gründe. Der erste Grund liegt an der erfrischenden Einfachheit der Spielidee, an den klaren und simplen Spielregeln.

In "NMBR9" finden wir Zahlenplättchen mit den Zahlen von 0 bis 9, welche zur besseren Unterscheidung auch farblich verschieden sind. Jedes Zahlenplättchen ist anders geformt, wobei sich die Form in etwa an der Darstellung der Zahl in unserer arabischer Schrift richtet. Die Höhe ist generell 4 Felder hoch, die Breite schwankt je nach Zahl zwischen 2 und 3 Feldern.

Dieselben Zahlen weisen auch die Zahlenkarten auf, wobei es für jede Zahl zwei Karten gibt. Diese insgesamt 20 Karten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. Das Spiel geht dann über 20 Runden. In jeder Runde wird die oberste Karte aufgedeckt. Anschließend müssen alle Spieler das entsprechende Zahlenplättchen in ihrer eigenen Auslage platzieren.



Dabei gelten ein paar Legeregeln, die an und für sich recht logisch sind. Ein Zahlenplättchen darf zwar beliebig gedreht, aber keinesfalls umgedreht werden. Es darf auf eine höhere Ebene platziert werden, wenn es komplett (also ohne Lücken) auf Feldern darunter liegender Zahlenplättchen aufliegt. Außerdem muss es stets auf mindestens 2 darunter liegenden Zahlenplättchen liegen. Und schließlich muss es mit mindestens einer Seite eines Feldes an ein Feld eines bereits dort liegenden Plättchens (falls vorhanden) angrenzen.

Nach der 20. Karte endet das Spiel, und die Punkte werden berechnet. Plättchen, die auf der Tischfläche liegen (= Ebene 0), sind immer 0 Punkte wert. Für alle andere Plättchen gilt folgende Wertungsregel: Zahl auf dem Plättchen mal Ebene. Plättchen in der ersten Ebene zählen somit einfach, Plättchen auf der zweiten Ebene doppelt, etc. Der Spieler mit den meisten Punkte gewinnt das Spiel.

Fazit

Ich habe vorhin von zwei Gründen gesprochen und

Fortsetzung von "NMBR9"

bis jetzt nur die einfachen Regeln angeführt. Der zweite Grund ist mit Sicherheit der hohe Spielreiz, ohne den ich und meine Spielgruppen sonst nie auf diese hohe Anzahl an Partien innerhalb so kurzer Zeit gekommen wären.

Das Vergnügen liegt dabei einerseits an der stylischen Aufmachung, die sofort zum Spielen animiert, weshalb ich überhaupt keine Mühe hatte, Mitspieler zu finden. Im Gegenteil: Da die Spielerzahl auf vier Personen begrenzt ist, war so mancher potentielle Spieler zum Zuschauen verurteilt, und musste auf das Ende der Partie warten. Zum Glück dauert eine Partie gerade mal 15 bis 20 Minuten, eine weitere Begründung für die vielen Testpartien.

Aber auch das Spiel selbst macht Spaß. "NMBR9" ist ein konstruktives Legespiel, das Lust auf Tüfteln und Ausprobieren weckt. Man versucht, die Formen ineinander zu legen und störende Lücken zu vermeiden, was aufgrund der seltsamen und teils verflixten Formen nicht immer möglich ist. Ziel ist es natürlich, die wertvolleren Zahlen in höhere Ebenen zu platzieren. Nicht umsonst lautet der Untertitel des Spiels: "Take it to the next Level".

Das Glück spielt bei "NMBR9" nur eine untergeordnete Rolle. Die Reihenfolge, in der die Zahlen auftauchen, gilt schließlich für alle Spieler. In dieser Hinsicht kann man es am ehesten mit "Take it easy" vergleichen, bei dem ebenfalls alle Spieler dieselben Voraussetzungen haben. Individuell kann sich ein Plättchen aber im Laufe des Spiels für den einen als vorteilhaft, für den anderen hingegen als ungünstig erweisen. Dies ist aber auch schon der einzige Glücksanteil.

Woran es am neuesten Abacus-Spiel jedoch mangelt, ist der kommunikative, gesellschaftliche Part. Nachdem jeder für sich alleine tüftelt, ist die Interaktion praktisch nicht vorhanden. Im Gegenteil, sie ist sogar unerwünscht. Man sollte auf keinen Fall die Auslage eines Mitspielers kopieren, würde sich in so einem Fall ja auch selbst des Spielvergnügens berauben. In der Spielregel wird dies übrigens mit der Aufforderung "Spielen ist kreativ" beschrieben.

Der Vorteil ist, dass man "NMBR9" sogar spielen kann, wenn keine Mitspieler verfügbar sind. Im Solospiel versucht man dann, ein Punktemaximum zu erreichen und gegebenenfalls seinen "Highscore" zu verbessern. Das funktioniert auch ganz gut, ich messe mich aber dennoch lieber mit anderen Spielern.

Auf jeden Fall ist "NMBR9" ein tolles Spiel, schnell erlernt, flott gespielt und wie geschaffen für die eine oder andere Revanche-Partie. Außerdem spricht es sowohl Gelegenheitsspieler als auch anspruchsvolle Spieler an. So verwundert es keineswegs, dass es in Rekordtempo in unsere "Game News" geschafft hat...

Frauly

Game News - Wertung

Notenskala

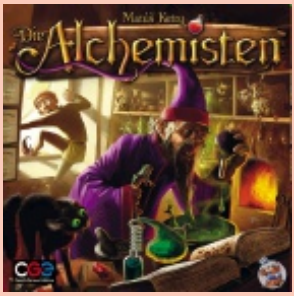
Spitze!

sehr gut

gutes Spiel

so lala

schwach



Sci-Nonfiction Film
Tschechien 2014
Regie: Matús Kotry
Czech Movies Edition
Dauer: ca. 90 Minuten

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@ traunerhof.at

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muß aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knobelrunde".

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2017 by Game News

Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Das Kino durchlebt momentan eine große Phase der Veränderung, denn das digitale Zeitalter macht sich immer deutlicher auch bei neuen Filmen bemerkbar. So auch in diesem Streifen aus dem Jahre 2014. Regisseur Matús Kotry lässt uns darin einen beinharten Alchemisten-Wettbewerb miterleben, bei dem die Protagonisten auf der Suche nach dem molekularen Aufbau bestimmter Stoffe sind, indem sie Rückschlüsse auf die damit erzielten Tränke ziehen. Die Zuschauer sind dabei während des Films mittels Smartphone hautnah am Geschehen. Eine perfekte Symbiose von herkömmlicher Filmtechnik und neuester Technologie.

Ein sehr innovativer, interaktiver und unbedingt empfehlenswerter Film!

Ritter der Knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1992, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:

* Monatliche **Spieletreffen** im Hotel Traunerhof (jeden 1. Mittwoch im Monat)
* Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("**TraunCon**") und anderen Spielturnieren
* Herausgabe einer monatlich erscheinenden **Spielezeitschrift** (Game News) für Mitglieder
* Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.:“Intergame“)
* Organisation von **Fahrten** zu diversen Spieleveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener Spielefest,...)
* Entwicklung und Tests neuer **Spieleideen**
* Eigene **Homepage** im Internet: www.knobelritter.at
* **Game News online** als pdf-File
* **Spielebestellservice** für die Mitglieder
* auch in **facebook** vertreten