

# KNOBELRITTER KÜNSTLERISCH

Kreativer Workshop im Atelier „Chez Francois“ am 11.1. 23



363. Ausg. 05. Jan. '23  
Auflage 100 Stück (!!!)  
33. Jg., Abo 15 Euro



## Königspaar für das Jahr 2023

Alles neu im Neuen Jahr! Sowohl König Franky I. als auch Königin Ute I. mussten abtreten und den Thron jemand anders überlassen. Stattdessen haben nun seine Majestät **Jakob I.** und Ihre Majestät **Nicole I.** das Zepter übernommen. Die komplette Hierarchie der „Ritter der Knobelrunde“ auf Seite 2.



Liebe Kunstschaffende, Spätestens seit Johannes „Gutenberg“ im 15. Jahrhundert den Buchdruck revolutioniert hat, hielt zumindest in Form der illustrierten Bibel die Kunst Einzug in den Großteil der Haushalte.

Gemeinsam mit der leichteren Verfügbarkeit diverser Grundmaterialien bildete diese Entwicklung das perfekte „Framework“, das den Wunsch nach eigenem künstlerischen Schaffen in den eigenen vier Wänden befeuert.

Es gibt natürlich auch Kunsthandwerke, die davon nicht profitiert haben. Die in Murano so gerne gefertigten „Mille Fiori“ lassen sich bei-

spielsweise bis ins 6. Jahrhundert zurück verfolgen.

Auf jeden Fall hoffe ich, ihr steht am Mittwoch, den 11. Jänner in Frankys Kunstwerkstatt nicht inspirationslos vor einer leeren „Canvas“. Ich will von jeder und jedem zumindest drei fertige Kunstwerke sehen!

Also lasst euch bis dahin fleißig von eurer Muse küssen,

Euer Oliver



HÄGAR  
DER SCHRECKLICHE



## Ritter der Knobelrunde



### Neues vom Trauner Spielekreis



### Knobelpreis 2022

Und noch einmal zur Erinnerung: „Arche Nova“ (von Mathias Wigge / Feuerland) gewinnt den Knobelpreis als bestes taktisches Spiel des Jahres 2022 nach Meinung der „Ritter der Knobelrunde“. Es setzte sich somit gegen die anderen drei Kandidaten - „Cascadia“, „Die wandelnden Türme“ und „Living Forest“ durch.

### Klubmeisterschaft

Traditionellerweise wird der Gewinner des Knobelpreises das Meisterschaftsspiel für unsere alljährliche Klubmeisterschaft. Heuer wird es daher „Arche Nova“ (von Mathias Wigge / Feuerland). Die Klubmeisterschaft findet am Samstag, den 11. Februar 2023 ab ca. 14:00 Uhr statt.

### Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter [traunerhof@traunerhof.at](mailto:traunerhof@traunerhof.at) ist Sonntag, der 15. Jänner 2023 um 12:00 Uhr. Es ist neuerdings auch möglich, über die **Whats App-Gruppe** der Knobelritter abzustimmen! Wer nicht zum Spieleabend kommen kann, bitte diese Möglichkeiten nutzen!

### Jahresrückblick 2022

Hiernun ein kleiner Rückblick auf das vergangene Jahr in Form von Zahlen, Daten, Fakten...

### Endstand

1. König Jakob	202,5
2. Prinz Franky	198,5
3. Herzog Reinhold	153
4. Herzog Roland	151,5
5. Baron Martin	67,5
6. Baron Thomas L.	67
7. Baron Oliver	62
8. Baron René	60,5
9. Sir Christoph	56,5
10. Sir Udo	56
11. Knappe Luca	47,5
12. Königin Nicole	45
13. Sir Johannes	40,5
Prinzessin Ute	40,5
15. Sir Andreas H.	24

### Punktedurchschnitt

1. Sir Udo	5,60
2. Baron René	5,50
3. König Jakob	4,82
Baron Martin	4,82

### Siegquote

1. König Jakob	74 %
2. Baron Martin	57 %
3. Baron Thomas L.	56 %
4. Prinz Roland	53 %
5. Baron Johannes	50 %
6. Prinz Franky	42 %

# Game News - Spielekritik

„Canvas“ bezeichnet eine Leinwand. Somit passt ein Spiel mit diesem Titel ausgezeichnet zum aktuellen Thema „Kunst“...



**Titel:** Canvas  
**Autoren:** Jeffrey Chin & Andrew Nerger  
von Road to Infamy Games  
Jahrgang: 2021  
Spielerzahl: 1 bis 5 Spieler  
Alter: ab 10 Jahren  
Dauer: ca. 30 Minuten  
Preis: Euro 28,90

## Einleitung

Du findest dich also kreativ, voller Schöpfungsdrang und Inspiration? Du wolltest schon immer ein Kunstwerk schaffen, ein einzigartiges Gemälde voller Poesie, ästhetisch und ausdrucksstark? Na, dann besorg' schon mal Leinwand, eine Staffelei, ein paar Echthaarpinsel, eine Palette und ein paar Dutzend Ölfarben. Und schau' dich auch gleich nach einem passenden Motiv um, nach einem interessanten Sujet, das du skizzieren, zeichnen, malen, pinseln kannst.



Das ist dir zu anstrengend? Okay, dann habe ich genau das Richtige für dich. Im Spiel "Canvas" (englisch für Leinwand) brauchst du lediglich ein paar durchsichtige Folien mit fix fertigen Objekten drauf vor einen bereits gemalten Hintergrund stecken, und *voilà!* - fertig ist dein Chef d'Oeuvre! Ob dies reicht, um dich gegen die anderen Künstler durchzusetzen, ist allerdings eine andere Sache...

## Spielbeschreibung

Zu Beginn bekommst du drei **Hintergrundkarten**, die bereits in durchsichtigen Hüllen stecken. Am unteren Rand jeder Hintergrundkarte befinden sich 5 Farbleckse in Rot, Gelb, Grün, Blau und Violett, welche stets die gleiche Position einnehmen. Du wirst also im Laufe des Spiels drei Gemälde fertigstellen können. Fehlt dir nur mehr ein wenig künstlerische Eingebung, welche durch **Inspirationsmarker** (du erhältst anfangs 4 Stück davon) dargestellt wird.

Die eigentlichen Motive für deine Bilder liefern jedoch die **Kunstkarten** auf durchsichtigen Folien. Diese zeigen im oberen Teil eine Illustration, eine Person oder ein Objekt, darunter einen Titel, und in der untersten Reihe ein paar **Elementsymbole**, wie Farbe,

Form, Textur oder Tönung, manchmal auch ein Bonusymbol. Hier dienen Farbleckse dazu, die Position der Symbole zu bestimmen. Alle Kunstkarten kommen in einer Kartenbox auf die **Spielmatte**, dann werden fünf davon gezogen und offen ausgelegt.

In deinem Spielzug kannst du aus 2 Aktionen wählen:

**A. Du nimmst dir eine Kunstkarte.** Die äußerste linke Kunstkarte ist kostenlos, für jede andere musst du auf jede Karte, die du dabei überspringst (die sich also links davon befindet), einen deiner Inspirationsmarker legen. Inspirationsmarker, die bereits auf der gewählten Karte liegen, nimmst du ebenfalls an dich. Diese Aktion darfst du nur dann durchführen, wenn du weniger als 5 Kunstkarten auf der Hand hast.

**B. Du vervollständigst ein Gemälde.** Hierfür nimmst du genau 3 deiner Kunstkarten auf der Hand und steckst sie in beliebiger Reihenfolge zu einer deiner Hintergrundkarten in die Hülle. Dann vergleichst du das fertige Gemälde mit den Wertungsbedingungen der für diese Partie geltenden **Wertungskarten**. Für jede erfüllte Bedin-

## Fortsetzung von „Canvas“

gung erhältst du ein entsprechendes **Abzeichen**. Diese Aktion kannst du klarerweise nur dann durchführen, wenn du mindestens 3 Kunstkarten auf der Hand hältst.



Das Spiel endet, wenn jeder drei Gemälde fertigstellen konnte. Nun kommt es zur **Punktwertung**, bei der festgestellt wird, wie gut du dich an die vorgegebenen Kriterien der Wertungskarten gehalten hast. Auf jeder Wertungskarte ist angegeben, wie viele Punkte du für welche Anzahl an entsprechenden Abzeichen erhältst. Wenn deine Gesamtpunktzahl höher ist als jene deiner Malerkollegen, hast du dich als wahrer Meistermaler erwiesen.

## Fazit

**Transparente Hüllen** - hatten wir dies nicht schon mal irgendwo? Ja, das originelle Deckbauspiel "Mystic Vale" bediente sich dessen. Ich hatte damals aber bereits das Gefühl, dass dieses zweifellos innovative Element dort nicht richtig zur Geltung kam, dass da noch wesentlich mehr drin-

steckt. Damit habe ich mich nicht getäuscht, denn bei "Canvas" ist die Nutzung von Klarsichthüllen besser gelungen, handelt es sich hier doch um eine Komposition von Bildern mit Hilfe von verschiedenen Motiven.

Das **Thema** wird bei "Canvas" großgeschrieben. Dies fängt bei der Schachtel an, die man - Dank einer Vertiefung am Schachtelboden - tatsächlich wie ein Bild an die Wand hängen kann. Kein Titel oder andere Angaben, wie Autor, Verlagslogo, etc. stören den Anblick. Auch die **Terminologie** ist sehr thematisch, denn die Gestaltungselemente werden hier als "Farbe", "Form", "Textur" und "Tönung" bezeichnet. Ebenso die Wertungskarten, welche Kriterien, wie "Vielfalt", "Wiederholung", "Symmetrie", "Proportionen", "Stil", usw. bewerten. Auf diese Weise gelingt es wunderbar, die Spieler in die Materie hineinzuziehen.

Spielmechanisch sind sowohl die endgültige Optik eines Gemäldes als auch der entstandene Titel ohne Bedeutung. **Es kommt lediglich auf die Elementsymbole an.** Es gilt, mit diesen Symbolen möglichst viele der Bedingungen auf den geltenden Wertungskarten zu erfüllen, um Abzeichen zu erhalten. So muss dein Gemälde etwa, um dir ein Abzeichen für "Vielfalt" zu bringen, alle vier Element-

symbole aufweisen. Oder für ein Abzeichen "Stil" mindestens 3 Symbole "Textur".

Das klingt auf den ersten Blick etwas banal, und manche in meinen Spielgruppen unterschätzten dies anfangs. In Wirklichkeit ist es **keine so leichte Aufgabe**, die Karten geschickt miteinander zu kombinieren, die Anordnung der Symbole zu optimieren, um ein Maximum an Wirkung zu erzielen. Da musst du manchmal ganz schön tüfteln und rumprobieren. Gut, dass das Handkartenlimit auf 5 Stück begrenzt ist, sonst entstünde eine deutlich höhere Downtime, als das Spiel verträgt.

Überhaupt ist das **Spielgefühl eher solitär**, da du hauptsächlich mit deinen eigenen Kunstwerken beschäftigt bist. Du willst schließlich anhand der aktuellen Kriterien der Wertungskarten und der zur Verfügung stehenden Kunstkarten das Beste herausholen. Ein geringes Maß an Interaktion entsteht lediglich durch das Wegschnappen von Kunstkarten und durch den Einsatz von Inspirationsmarkern.

Dafür besticht das Spiel durch seine Variabilität. Die unterschiedlichen Wertungskarten ermöglichen dir eine **Vielzahl an Kombinationsmöglichkeiten**, die von dir jeweils immer eine andere Spielweise, eine etwas andere Strategie erfordern. Außerdem kannst du damit den **Schwierigkeitsgrad** beliebig justieren. Ein paar Szenarien

## Fortsetzung von „Canvas“

sind am Ende der Spielregel bereits angeführt, von vereinfacht bis zu komplex, aber du kannst es auch nach Wunsch auf deine individuellen Anforderungen einstellen. Es wird leichter, wenn sich mehrere Wertungskarten ergänzen und kombinieren lassen, oder schwieriger, wenn diese sich eher widersprechen, was eine bessere Fokussierung auf bestimmte Elemente erfordert.

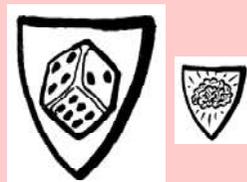
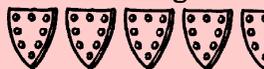
Und natürlich gibt es auch für "Canvas" die Möglichkeit für ein **Solospiel**. Du kannst entweder gegen "Vincent" antreten, einen Dummy, der dir zufallsbestimmt ein

paar Kunstkarten aus der Auslage wegnimmt. Oder das Solopuzzle versuchen, bei dem du mehr Einfluss und Manipulationsmöglichkeiten auf das ausliegende Angebot hast. Beide Varianten sind reizvoll, eine Tabelle verrät dir in beiden Varianten, wie erfolgreich du agierst hast.

Mir gefällt "Canvas" ausgesprochen gut, die Verbindung aus schöner Gestaltung und taktisch geprägtem Spiel finde ich sehr gelungen. Ich gehe sogar so weit, auf gut wienersich zu behaupten: "Canvas" ist leiwand! Ich muss allerdings zugeben, dass nicht alle Mitspieler in den diversen Spielrunden meine Meinung teilen.



### Game News - Wertung



S.: Vor kurzem ist mit "Reflexionen" die erste Erweiterung zu „Canvas“ erschienen.

Ganz rausgefallen aus der Wertung sind mangels Unterstützung FYFE und HADRIANSWALL, während KHÔRA (4 x) und CHALLENGERS! (2 x) unsere beiden Neuvorschläge sind.

In unsere „Hall of Games“ haben es im Jahre 2022 somit 5 Spiele (LETTERJAM, DIE CREW MISSION TIEFSEE, TEOTIHUACAN, ARCHE NOVA und NOCH MAL) geschafft, ein Wert wie vor der Pandemie. Es dürfte sich langsam alles normalisieren...

#### Die Wertung:

1. Scout	4/+ 11/-0/15/=
Die Rote Kathedrale	*3/+ 12/-0/15/+
3. Cascadia	4/+ 6/-0/10/-
4. Merchants Cove	3/+ 6/-0/ 9/-
5. Everdell	2/+ 5/-0/ 7/-
Paleo	2/+ 5/-0/ 7/-
Dune Imperium	1/+ 6/-0/ 7/+
8. Die Ruinen von Arnak	2/+ 4/-0/ 6/-
9. Maracaibo	2/+ 3/-0/ 5/-
Die wandelnden Türme	1/+ 4/-0/ 5/-
Discordia	*3/+ 2/-0/ 5/+
12. Fyfe	1/+ 3/-1/ 3/-
Hadrianswall	1/+ 2/-0/ 3/-

Vorschläge: Khôra (4 x), Challengers! (2 x)



## HALL OF GAME

SCOUT wiederholt seinen Sieg vom Vormonat und avanciert schön langsam zum aussichtsreichsten Kandidaten für unsere „Hall of Games“. (Hey, dieselben Worte habe ich letztes Mal schon geschrieben.) Aber immerhin gibt es jetzt einen ebenbürtigen Konkurrenten, denn der Neuvorschlag DIE ROTE KATHEDRALE ist auf Anhieb gleichauf an der Spitze. Mit deutlichen Respektabstand folgen dahinter CASCADIA (3.), MERCHANTS COVE (4.) und gleich drei Spiele als Ex aequo-Fünfte: EVERDELL, PALEO und DUNE IMPERIUM.

Die anderen Spiele gingen dann leer (also ohne Punkte für die Ruhmeshalle) aus. DIE VERLORENEN RUINEN VON ARNAK als Achter ebenso, wie MARACAIBO, DIE WANDELNDEN TÜRME und Neuvorschlag DISCORDIA (alle 9.).

## Game News - Spielekritik

Zum Thema „Kunst“ gehören ja nicht nur Literatur, Theater, Musik, Malerie, Bildhauerei und Architektur, sondern auch das Kunsthandwerk. Deshalb passt nachfolgend beschriebenes es Spiel ebenfalls gut dazu...



### Spielbeschreibung



Titel: **Mille Fiori**  
 Art: **Card Drafting & Legenspiel**  
 Spieleautor: **Reiner Knizia**  
 Verlag: **Schmidt Spiele**  
 Jahrgang: **2021**  
 Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
 Alter: **ab 10 Jahren**  
 Dauer: **60 bis 90 Minuten**  
 Preis: **Euro 33,90**

### Einleitung

Bunt leuchten die Glaskunstwerke, die geschickte Meister seit Jahrhunderten in Venedig fertigen. Bekannt sind die Meisterwerke von der Insel Murano. Daneben gibt es die seit der Antike bekannte Form der Glasware, Millefiori (Tausend Blumen – danke an Wikipedia). Diese aufwändige Kunst ist fast in Vergessenheit geraten. Vielleicht trägt das Schmidt Spiel "Mille Fiori" dazu bei, die Kunst der tausend Blumen wieder zu beleben.

Ob das Spiel des Mathematik-Professors Reiner Knizia es schafft, sie vor dem Vergessen zu bewahren, wage ich an dieser Stelle nicht zu voraussagen. Auf jeden Fall sieht es toll aus, wenn der **Spielplan** der Lagunenstadt mit sechs farbig unterschiedlichen Bereichen auf dem Tisch liegt. Und noch toller sieht es aus, wenn die Spielenden die **durchsichtigen Rauten** – aus Kunststoff, nicht aus Glas – auf die Felder des Plans gelegt haben. Mindestens einen Siegpunkt gibt es für den aktiv Spielenden immer. Die Frage ist allerdings, wie viele mehr. Das hängt vom Geschick und in gelegentlich hohem Maße auch vom Glück ab.

Wie oft bei diesem Autor sind die **Spielregeln relativ einfach**. Hier gibt jede Karte vor, in welchem der sechs farbigen Bereiche und auf welchem der dort gezeigten Felder die eigene Raute abgelegt wird. Diese Bereiche sind zwar den verschiedenen Stationen der Glaskunst Venedigs zugeordnet, das könnte aber auch jedes andere Thema sein. Egal, wir wollen schließlich nicht wirklich bunte Gläser herstellen, sondern Punkte kassieren. Die gibt es separat in jedem

Bereich und meist zwischen einem und zehn.

Das ist nicht viel, wird man im Laufe der Partie feststellen, denn es gibt **weit mehr zu holen**. Sobald ein Spielender alle Symbole eines Bereiches für sich abgedeckt hat, gibt es 20 Punkte für den ersten und 5 Punkte für den letzten. Im Bereich der Glasproduktion sind das vier Zutaten der Glasherstellung, vom Feuer über die Pigmente bis zum Quarzsand. Oder es können vier verschiedene Gegenstände sein, die dieser Spielende aufs Schiff geliefert hat – Vase oder andere dekorative Gegenstände.

Und dann ist da noch die Geschichte mit den **Bonuszügen**. Es liegen fast immer offene Karten neben dem Spielplan, von denen man eine nehmen und sofort ausspielen darf, wenn die besonderen Voraussetzungen erfüllt sind. Ein Blick in die Werkstatt der Glasproduktion zeigt, hier muss die dritte Raute gelegt werden, die einen Stern einschließt – egal von wem.

Und jetzt kann es durchaus passieren, dass beim Bonuszug wieder ein Bonuszug ausgelöst wird. Wenn dabei auch noch Bonuspunkte eingefahren werden, dann

### Fortsetzung von „Mille Fiori“

kann der Punktezähler schon mal 40 und mehr Punkte nach vorne schießen und entsetzte Mitspieler am Tisch zurück lassen. Solche **Kettenzüge** machen den Reiz des Spiels auf und erfordern eventuell auch **gründliches Nachdenken**.



Besonders groß wird das Entsetzen, wenn jemand solche Möglichkeiten gerade entdeckt hat, gerade über die passende Karte verfügt, heimlich schon die Hände reibt und fassungslos zusehen muss, wie sich dieser Punktesegen über einen Konkurrenten ergießt.

Am Ende noch ein paar **spieltechnische Details**: Zu Beginn jeder Runde erhält jeder fünf Handkarten, legt eine verdeckt vor sich ab und gibt dann die übrigen an den linken Nachbarn weiter. Es wird gleichzeitig aufgedeckt, die Karten werden abgearbeitet und danach neu ausgesucht. Von den fünf Karten (drei bei nur zwei Spielenden) wird die letzte Karte in die offene Auslage gelegt.

Taktischer wird es, wenn nacheinander jeder eine Karte auswählt, gegebenenfalls auf den Zug des Vorgängers reagieren kann und dann erst die Karten weitergibt. Die Leser mögen gerne darüber diskutieren, ob **Drafting** den Glücksanteil senkt oder erhöht. Ich glaube, wenn zu Beginn jeder Runde jeder weiß,

welche Karten er spielen kann, senkt das den Glücksanteil. Und die Frage nach den Karten der anderen, auf die man selbst reagieren muss, die ist eher zu vernachlässigen, da man immer dem nachfolgenden Spieler Karten zuschiebt.

Klar kann man zumindest versuchen, lukrative Kettenzüge zu verhindern, wenn die Karten es hergeben. Es kann auch passieren, dass einer dringend darauf hofft, der übernächste möge eine bestimmte, weitergegebene Karte nicht erhalten. Oh, wie gerne würde man das dem Empfänger der gerade gedrafteten Karten zurufen. Doch nein, der sieht nicht, welchen Siegpunktesegen er damit einem Konkurrenten ermöglicht.

**Ärgerpotential** hat auch der Bereich der Schiffe. Wer hier mitmischen will, muss mindestens eines der drei Schiffsfelder belegt haben. Punkte gibt es allerdings nur dann, wenn alle drei Felder belegt sind und mindestens eine Ware geladen ist. Dafür lassen sich hier schon mal 30 Punkte einfahren, wenn die anderen das zulassen und die Karten passen. Wer sich an der Schifffahrt beteiligt, der rückt sein Privat-Schiff auf der Handelsroute vor und kassiert fast immer ein bis zehn Punkte (Glück) oder einen Bonuszug.

Alle anderen Karten haben die **Alternative**: statt Raute legen kann auch nur das Schiff bewegt werden. Das kann sinnvoll sein, wenn entweder alle Handkarten gerade nicht passen oder man dem nachfolgenden Spieler keinen lukrativen Kettenzug vorbereiten will. Das hat allerdings einen Nachteil für diejenigen, die zu früh diese Alternative nutzen und am Ende der Route angekommen sind. Dann gibt es bei der Schifffahrt gar nichts mehr und nicht regelkonform legbare Karten verfallen.



### Fortsetzung von „Mille Fiori“

#### Fazit

Das Fazit lautet – hier zitiere ich einen anderen Spieler: "Mille Fiori" funktioniert gut, ist aber **seelenlos**. Letzteres sehe ich nicht ganz so drastisch, nachdem die Emotionen doch schon mal hochgekocht sind, nachdem ein Mitspieler die eigenen Chancen gnadenlos zerbröckelt



hat. Es ist ein belohnendes Spiel, denn wenigstens einen Punkt gibt es immer. Da ähnelt es dem ebenfalls neu vom Autor entwickelten "Witchstone", das aber mit etwas komplexerer Spielregel bei Spielerfahrenden punktet.

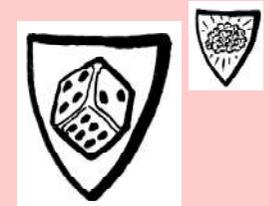
Die **Spieldauer** ist übersichtlich, die Regeln sind es auch, und nachdem in den ersten Runden manch einer lustlos seine Plättchen für je einen Punkt platziert hat, steigt auch der Spannungsbogen.

Insgesamt ein **solides Familienspiel** mit älteren Kindern und reinen Erwachsenen-Runden, aber ohne Geschichte

und ohne Flair – wenn man mal von dem schön gestalteten Spielplan und den thematisch passenden Glassteinen absieht.

# Lotte Schüler

## Game News - Wertung



nach Linz gerückt, genauer gesagt in die Wiener Straße Nr. 95. An seinem **Online-Spieleversand**, den er schon lange zuvor betrieben hat, hat sich hingegen nichts geändert, weder an der Riesenauswahl noch unter der bekannten Internetadresse (unter [www.dreamland-games.at](http://www.dreamland-games.at)).

Im neuen Geschäft in der Nähe vom Bulgariplatz sind nach wie vor fast alle Artikel des Online-Handels auch in den Regalen zu finden. Und auch auf das Ausprobieren müssen die Kunden nicht verzichten, denn auch hier laden **viele Spieltische** laden zum Testen von Spielen ein, denn von sehr vielen Spielen gibt es Demoexemplare.

Die sehr großzügigen Öffnungszeiten (Montag bis Samstag von 11:00 Uhr bis abends, je nach Wochentag bis 19:00 oder 21:00 Uhr) erlauben es, auch nach der Arbeit ein paar schöne Stunden beim **Spielen im Geschäft** (übrigens in Österreich eine Novität) zu verbringen. Sollte irgendwas gerade nicht lagernd sein, kann es gerne bestellt werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exoten und seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

# Wally

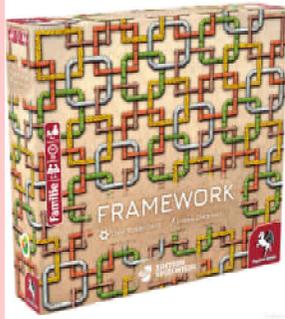


## GAMES, TOYS & MORE Dein Experte in Sachen Gesellschaftsspiel

Daniel Wenger's Laden ist übersiedelt. Seit 1. Dezember 2022 findet sich sein Geschäft „**Games, Toys & More**“ nicht mehr in Ebelsberg, sondern ist in der Wiener Straße einige Hausnummern näher

# Game News - Spielkritik

Bei allen klassischen Meisterwerken der Malerei wird ein Kunstwerk fast immer übersehen: Der meist recht künstlerisch gestaltete Rahmen. Das bringt uns zu folgendem Spiel...



**Titel: Framework**  
**Art des Spiels: Legespiel**  
**Autor: Uwe Rosenberg**  
**Verlag: Edition Spielwiese**  
**Vertrieb: Pegasus Spiele**  
**Jahrgang: 2022**  
**Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler**  
**Alter: ab 8 Jahren**  
**Dauer: ca. 30 Minuten**  
**Preis: Euro 27,90**

## Einleitung

"Recycling" ist eines der Modewörter unserer Zeit, so wie Nachhaltigkeit, CO<sub>2</sub>-neutral, klimafreundlich, etc. Dass man dies nicht nur mit unseren knappen Ressourcen machen kann, sondern auch mit Spielideen, führt uns Kultautor Uwe Rosenberg ein ums andere Mal vor. Auf "Agricola" folgten "Le Havre", "Ora et Labora" und "Arler Erde", in denen die zugegebenermaßen genialen Spielideen geschickt variiert, leicht abgeändert, mit einem Wort: "recycle" wurden.



Auch beim vorliegenden "Framework" hat er dieses Prinzip angewandt, denn wie schon bei "Nova Luna" und bei "Sagani" gilt es auch bei diesem Legespiel, die Plättchen so in seine eigene Auslage zu platzieren, dass mit den darauf befindlichen Rahmen die Bedingungen damit verbundener Aufgabenfelder erfüllt werden.

## Spielbeschreibung

Das Spielmaterial besteht natürlich hauptsächlich aus **Plättchen**, logisch für ein Legespiel. 120 quadratische Plättchen werden zu Beginn in den großen Stoffbeutel gestopft. Außerdem erhält jeder Spieler 22 **Spielsteine** einer Farbe und legt diese vor sich ab.

Auf den Plättchen finden sich bis zu zwei verschiedene Informationen. So können auf einem Plättchen bis zu drei **Rahmen** (in fünf verschiedenen Farben) abgebildet sein. Außerdem kann ein Plättchen bis zu drei **Aufgaben** aufweisen. Die Farbe einer Aufgabe definiert, welche Rahmenfarbe daran angelegt sein sollte, die Zahl hingegen wie viele Rahmen der entsprechenden Farbe mindestens waagrecht und/oder senkrecht angrenzend liegen müssen, um die Aufgabe zu erfüllen.

Der **Spielablauf** ist simpel. Der Spieler mit dem Beutel ist Startspieler dieser Runde. Er zieht um 1 Plättchen mehr aus dem Beutel als Spieler mitmachen und legt diese offen aus. Beginnend bei ihm wählt jeder Spieler reihum eines davon aus und baut es in seine persönliche Auslage ein. Der Startspieler erhält dann auch noch das verbliebene Plättchen, welches er einbauen muss. Danach wird der Beutel an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergereicht.

Erfüllt ein Spieler eine Aufgabe, indem mindestens so viele Rahmen in der Farbe orthogonal anliegen, wie es die Aufgabe erfordert, legt er einen seiner Spielsteine darauf. Gelingt es einem Spieler, seinen letzten Spielstein auf eine erfüllte Aufgabe zu stellen, **gewinnt er das Spiel**, und die Partie ist augenblicklich beendet.



## Fortsetzung von „Framework“ Fazit

Der Leitfaden für Rezensenten gibt zwar vor, dass jedes Spiel für sich betrachtet rezensiert, bewertet und beurteilt werden sollte. Aber wenn schon ein Spieleautor von sich selbst abkupfert, muss er sich auch meiner Meinung nach einen Vergleich mit den anderen Spielen gefallen lassen. Und der Leser hat ebenfalls ein Recht drauf, über die Unterschiede und Ähnlichkeiten zu erfahren.

Die Grundidee der **dualen Funktion der Plättchen**, welche gleichermaßen als Aufgabenstellung und als Teil deren Erfüllung fungieren, stammt ja nicht von Uwe Rosenberg, wie er auch vorbildlich in der Spielanleitung von "Nova Luna" erwähnte. Der Niederländer Corné van Moorsel - den Rosenberg auch als Co-Autor nannte, hat sie erstmals in seinem Spiel "Habitats" (erschienen 2016 in seinem Eigenverlag "Cwali Games") verwendet.

Wenn sich auch alle 3 Rosenberg-Spiele in ihrem spielerischen Kern ähneln, gibt es doch ein paar Unterschiede. Der auffälligste ist die thematische Einkleidung. Während sowohl "Nova Luna" als auch "Sagani" eine Hintergrundgeschichte erhielten, ist "Framework" - wahrscheinlich bewusst - sehr **abstrakt** ge-

halten. Es geht bloß um farbige Rahmen und Zahlen, ohne dass dem Geschehen irgendein Thema übergestülpt worden wäre.

Dementsprechend schwierig ist die **grafische Gestaltung**. Illustrator Lukas Siegmon hat dies recht geschickt gelöst, indem er jeder Rahmenfarbe eine andere Struktur verliehen hat. So sind die braunen Rahmen mit Holzmaserung, die blauen in me-



tallischem Design, die gelben als Stoffkordeln gezeichnet, die roten im Zieglmuster und die grünen mit floralen Elementen. Dies fördert die Übersichtlichkeit. Lediglich jene Aufgaben, welche die Verwendung von zwei unterschiedlichen Farben erlauben, sind nicht leicht zu erkennen.

Einen weiteren Unterschied finden wir in der Art und Weise, **wie man an Plättchen gelangt**. Bei "Framework" werden die Plättchen zufällig aus einem Beutel gezogen. Der Startspieler hat zuerst Zugriff auf das aktuelle Angebot, muss dafür aber auch das übriggebliebene Plättchen nehmen und zwingend einbauen,

auch wenn es gar nicht in seine Auslage passt. Mit dieser simplen Prozedur spielt es sich wesentlich einfacher, aber auch eine Spur weniger taktisch als vor allem "Nova Luna".

Ebenfalls leicht verständlich ist bei "Framework" die Regelung, **welche Plättchen für die Aufgabe zählen** und welche nicht. Es gelten nur einzelne oder orthogonal miteinander verbundene Plättchen mit passendem Rahmen, von denen zumindest eines direkt an das entsprechende Aufgabenplättchen angrenzt. Dies ist manchmal nicht so einfach zu überblicken. Es ist allerdings jederzeit möglich, auch nachträglich einen Spielstein einzusetzen, wenn man später merkt, dass man eine erfüllte Aufgabe übersehen hat.

Den größten Unterschied - und gleichzeitig auch eine gelungene Simplifizierung - ist die **Siegbedingung**. Sowohl bei "Nova Luna" als auch bei "Sagani" brachten erfüllte Aufgaben Siegpunkte. Die Spielsteine als knappe Ressource mussten dafür clever eingesetzt werden. Bei "Framework" gilt es hingegen, als Erster alle seine 22 Spielsteine loszuwerden. Keine Punkteleiste, kein Ressourcenmanagement. Einfach Spielsteine einsetzen, bis man alle aufgebraucht hat, fertig! Mit diesen reduzierten Regeln eignet sich die Pegasus-Neu-

## Fortsetzung von „Framework“

heit **noch viel besser für Familien und Gelegenheitspieler.**

Allerdings sorgt dieser vereinfachte Mechanismus nebenbei dafür, dass das **Spiele** **sehr plötzlich**, und für viele viel zu abrupt eintreten kann. Zwar zeichnet sich in einigen Partien schnell mal ein Sieger ab, der seinen Vorsprung nur mehr nach Hause spielen muss, manchmal ist es jedoch so spannend, dass mehrere Spieler gleichauf liegen. In diesem Fall kommt es am Schluss nur mehr darauf an, wer im nächsten Zug Startspieler ist und zuerst seinen letzten Spielstein einsetzen kann. Dies empfinde ich ziemlich **willkürlich und unbefriedigend**. Hier hätte ich mir eine etwas gerechtere Lösung gewünscht.



Insgesamt ist **diese Version spielerisch am direktesten**, am geradlinigsten, am schnörkellosesten. Die Spielregeln sind rasch verinnerlicht, der Glücksanteil dafür etwas höher. Letztlich ist es reine Geschmackssache, welches der drei Spieler man besser findet. Ich konnte feststellen, dass jedes seine Fans hat.

Keine rein persönliche Präferenz, sondern tatsächlich uneingeschränkt empfehlenswert ist hingegen das **Solo** **spiel** von "Framework". Wieder gilt es, alle 22 Spielsteine einzusetzen, wofür der Solist ein Plättchen nach dem anderen aus dem Stoffbeutel zieht und in seine Auslage einbaut. Auf einer Lagerkarte kann er maximal 2 für ihn unpassende Plättchen lagern, um sie eventuell später oder auch gar nicht einzusetzen. Sobald er fertig ist, füllt er seine Auslage so weit mit verdeckten Plättchen aus dem Beutel auf, dass eine Fläche entsteht, die aus 5 x 5 Plättchen besteht. Die Anzahl an **Minuspunkten** entspricht dann aus der Anzahl aller ausliegenden Plättchen, die über dieses 5 x 5-Raster hinausgehen. Es gilt also, die

Spielsteine möglichst rasch loszuwerden und dabei möglichst kompakt zu bauen. Funktioniert einfach tadellos und macht Spaß in einer einsamen halben Stunde.

Wer "Sagani" oder "Nova Luna" bereits besitzt, kann auf "Framework" getrost verzichten, dazu sind diese sich doch zu ähnlich. Welches von den drei Spielen das Bessere ist, muss hingegen jeder für sich selbst entscheiden. Aber alleine die tolle Solo-Variante rechtfertigt für mich die Anschaffung.



*Weekly*

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

Heutzutage würde niemand auf die Idee kommen, eine Zeitung als Kunstwerk zu betrachten. Doch zu den Anfangszeiten des Buchdrucks galt der ästhetischen Gestaltung viel Augenmerk...



**Titel: Gutenberg**  
**Art: Arbeiterreinsatz- und Ressourcenmanagementspiel**  
**Autoren: Katarzyna Cioch & Wojciech Wisniewski**  
**Verlag: Granna Games**  
**Vertrieb: Huch! & friends**  
**Jahrgang: 2022**  
**Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler**  
**Alter: ab 12 Jahren**  
**Dauer: 60 - 120 Minuten**  
**Preis: Euro 44,90**

### Einleitung

Im finsternen Mittelalter schrieben sich die Mönche und Novizen in den Skriptorien der Abteien die Finger wund. Buchstabe für Buchstabe, Ornament für Ornament musste mühsam mit Federkiel und Tinte verfasst werden, damit das Kloster auf diese Weise eine einzigartige Kopie

eines Folianten erhielt. Bildung war daher nur für einen geringen Teil der Bevölkerung zugänglich.

Dies alles änderte sich mit einer der vielleicht wichtigsten Erfindungen der Menschheit, als ein gewisser Johannes Gutenberg Mitte des 15. Jahrhunderts den Buchdruck entwickelte, eine Methode mit beweglichen Metall-lettern, mit der auf zeitsparende Weise mehrere Bücher hintereinander angefertigt werden konnten. Im Spiel "Gutenberg" werden wir in diese Zeit zurückversetzt und kämpfen als Pioniere des Buchdrucks um den Ruhm unserer Druckerei, indem wir Aufträge unserer Kunden erfüllen und uns die Hilfe einflussreicher Gönner sichern.

### Spielbeschreibung

Unsere **Druckerei** ist anfangs ziemlich bescheiden. Unsere Fertigkeiten in den vier Spezialisierungen Schriftsatz, Holzschnitt, Buchbindung und Buchschmuck - durch vier Leisten dargestellt - sind noch recht rudimentär, und an der Druckerpresse fehlen noch

wichtige Zahnräder. Wenigstens verfügen wir über etwas Kapital (10 Gulden), und einen ersten Auftrag (1 Druckkarte zusammen mit 1 Veredelungskarte) konnten wir auch schon an Land ziehen.

Die notwendigen Verbesserungen, um uns gegen die Mitbewerber durchsetzen zu können, finden wir auf dem **Spielplan**, der sozusagen eine Art Markt repräsentiert. Dieser wird zu Beginn mit allerlei Material bestückt: Neue Druck- und Veredelungskarten, Spezialisierungskarten (jeweils von einem separaten, gut gemischten Stapel aufgedeckt), Tintenplättchen (zufällig aus einem Beutel gezogen), Zahnräder und Gönnerkarten.

Die Art und Weise, wie wir an all dies kommen, ist originell gelöst. Hinter einem Sichtschirm verteilen wir unsere zur Verfügung stehenden Planungsmarker auf die 5 Reihen unserer **Planungstafel**. Damit bekunden wir unser Interesse an den ausliegenden Verbesserungen. Sobald alle damit fertig sind, geben wir den Sichtschirm beiseite und führen nacheinander unsere Pläne durch.

Für jeden Plan gilt: Die Anzahl der dafür eingesetzten

### Fortsetzung von „Gutenberg“

Planungssteine bestimmt die **Reihenfolge**, in der wir agieren dürfen. Wer die meisten Planungssteine geboten hat, beginnt also. Im Falle eines Gleichstands ist früher dran, wer näher am - in jeder Runde wechselnden - Startspieler sitzt. Wer für einen Plan gar nichts gesetzt hat, erhält nichts und wird einfach übersprungen.



Und dies sind die einzelnen Aktionen:

Wir können **a) einen neuen Auftrag annehmen**, indem wir eine der ausliegenden Druckkarten und eine der ausliegenden Veredelungskarten wählen und gemeinsam an unsere Druckerei anlegen. Wir können uns **b) Tinte besorgen**, indem wir eines der ausliegenden 3er-Sets wählen und uns dann entscheiden, wie viele der Tintenplättchen wir zu den angegebenen Kosten kaufen. Bei **c) Spezialisierungen entwickeln** wählen wir eine ausliegende Spezialisierungskarte und bewegen

unsere Marker auf den entsprechenden Leisten nach oben.

Bei der Aktion **d) Druckerei verbessern** erhalten wir ein Zahnrad aus der Auslage, welches wir in unsere Druckerei einbauen. Jedes Zahnrad bringt uns in jeder Runde einen Vorteil im hell markierten Bereich, der sich aber durch das verpflichtende Drehen zu Beginn einer Runde

ändert. Und schließlich können wir **e) Gunst erhalten**, entweder eine noch verfügbare Belohnung oder eine der ausliegenden Gönnerkarten, wenn wir die darauf angegebenen Bedingungen erfüllen.

Nachdem wir alle unsere Aktionen ausgeführt haben, können wir **Aufträge erfüllen**. Dabei müssen die Bedingungen der Druckkarte - also die dafür erforderlichen Lettern - auf jeden Fall erfüllt werden, wofür wir Gulden oder Ruhmespunkte erhalten. Das Erfüllen der Bedingungen der Veredelungskarte ist hingegen optional. Für die Abgabe

der erforderlichen Tintenplättchen, sowie die Erfüllung der Mindeststufen der angegebenen Spezialisierungen gibt es die vermerkten Belohnungen. Schaffen wir beides, erhalten wir sogar noch eine Bonusbelohnung.

Nach sechs Runden endet das Spiel. Zusätzlich zu den während der Partie erhaltenen Ruhmespunkte bekommen wir in einer **Endwertung** noch Punkte für unsere Spezialisierungen der höheren Stufen, für erworbene Gönnerkarten (je 8), sowie für unser verbliebenes Geld (1 Punkt je 3 Gulden). Wer dann die **meisten Ruhmespunkte** vorweisen kann, gewinnt das Spiel.

### Fazit

Obwohl hier gar keine Arbeiter-Figuren vorkommen, präsentiert sich "Gutenberg" dennoch als ein **Worker Placement Game**. Und zwar auf eine völlig andere Weise. Für die geplanten Aktionen werden nämlich Planungssteine eingesetzt, mit denen dann die entsprechenden Aktionen (hier "Pläne" genannt) durchgeführt werden können. Die Anzahl der eingesetzten Steine entscheidet dann über die Reihenfolge, in der die Spieler aus dem ausliegenden Angebot wählen können.

Interessanterweise haben alle Spieler zu Beginn einer Runde **unterschiedlich viele Planungssteine**. Der Startspieler hat stets bloß 7 Steine zur Verfügung, der

### Fortsetzung von „Gutenberg“

nächste 8, der dritte schon 9, etc. Diese Ungleichheit wird kompensiert durch den Kniff, dass bei Gleichstand jene Spieler bevorzugt werden, die früher dran sind. Eine spannende Regelung.

Das verdeckte Verteilen seiner Planungssteine auf die 5 Aktionsreihen bringt somit einige **knifflige Entscheidungen**. Zwar gewährleistet bereit ein einziger Stein, dass man irgendetwas aus dem Angebot bekommt, je mehr man aber bietet, umso größer die Chance, auch tatsächlich dies zu bekommen, was man will bzw. unbedingt braucht. Dieser Mechanismus gefällt mir wirklich gut.

Die "Pläne" selbst werden dann der Reihe nach absolviert, wodurch man an die schönen Sachen, wie Aufträge, Tinte, Spezialisierungen und Zahnräder gelangt, die man für die wertvollen Ruhmespunkte benötigt. Nur an die so wichtigen **Lettern** selbst (es gibt sie in den vier Vokalen "a", "i", "o" und "u") kommt man nicht auf diese Weise. Man beginnt mit lediglich 3 beliebigen Holzlettern, weitere Lettern muss man im Laufe des Spiels erwerben, wobei der Preis mit jeder Letter im eigenen Besitz ansteigt.

Die **Aufträge** setzen sich ja aus je 2 Karten zusammen. Während die Druckkarte (sie erfordert ganz bestimmte Lettern) verpflichtend erfüllt werden muss, stellt die Verede-

lungskarte eine Art Kür dar. Sie belohnt den Spieler mit Extrapunkten, Gulden, u. ä., wenn er die angegebenen Tintenplättchen abgibt bzw. die entsprechenden Stufen der Spezialisierungen erreicht hat. Schafft er sogar beides, gibt es noch eine Extrabelohnung. Es versteht sich von selbst, dass es erstrebenswert ist, einen Auftrag bestmöglich zu erledigen, um damit das Optimum an Punkten herauszuholen.



Ein weiterer interessanter Aspekt sind die **Zahnräder**. Jedes Zahnrad bringt in einer Runde den Vorteil jenes Drittels, welches sich im heller markierten Bereich der Druckerei befindet. Diese **Vorteile sind recht mannigfaltig**, so kann man Rabatte für Lettern erhalten, Tintenplättchen tauschen, Spezialisierungen erhöhen, Aufträge ergattern, Extraruhmespunkte für bestimmte Auftragsbedingungen erhalten, usw.

Da die Zahnräder **zu Beginn jeder Runde gedreht** werden, ändern sich die Vorteile bzw. bringen sie im Leer-

bereich gar nichts. Es gilt also, diesen Effekt gut einzuplanen, um im richtigen Moment davon zu profitieren. Nach drei Runden ist die Druckerei komplett, sodass man ab der 4. Runde ein altes Zahnrad gegen ein neues austauschen muss, was diesen verdrehten Mechanismus leider etwas abschwächt.

Die Sonderregeln für die **10 verschiedenen Charak-**

**tere** bringen ein wenig Asymmetrie ins Spiel, aber nicht genug, um unterschiedliche Strategien hervorzurufen. Der Wettlauf um die Gönnerkarten sorgt auch für etwas **Interaktion**, welche sich sonst auf das - eher unbeabsichtigte, weil für die eigenen Zwecke benötigte - Wegschnappen passender Aufträge, Tintenplättchen, Spezialisierungen und Zahnräder beschränkt.

Im **Solo-Spiel** kommt ein "Automa" ins Spiel, bei denen spezielle Karten einen zusätzlichen Spieler simulieren, der zufällig Ressourcen vom Spielplan entfernt. Dieser kann dann

## Fortsetzung von „Gutenberg“

auch in Partien zu zweit oder zu dritt hinzugefügt werden, um einen zusätzlichen Konkurrenten zu schaffen.

Die **Spieldauer** ist mit 60 bis 120 Minuten angegeben. Dies erscheint mir meiner Meinung nach recht großzügig bemessen, denn wenn alle das - gar nicht so komplizierte - Spielprinzip mal kennen und einigermaßen zügig agieren, kann es durchaus schneller gehen. Dann kann eine Partie auch in Maximalbesetzung in 90 Minuten (unter Umständen sogar weniger) absolviert werden.

Das **Spielmaterial verdient noch besondere Erwähnung**. Es beinhaltet - wie auch auf der Spieleschachtel angepriesen - überhaupt kein Plastik. Alle Plättchen, Charaktertafeln, Karten, Spielsteine, Scheiben und die 3D-Lettern aus Holz (!) werden - statt in Zipptüten - in praktischen Schachtelchen untergebracht. Die Druckereitableaus und Planungstafeln weisen Ausstanzungen auf, damit die Marker (ebenfalls aus Holz) nicht verrutschen können.

Nur die Tintenplättchen sind etwas mickrig ausgefallen und verschwinden regelrecht



im Stoffbeutel, aus dem sie gezogen werden. Die **grafische Gestaltung** ist wunderschön an den Stil der Epoche angepasst. Und für alle Interessierten finden sich auf 4 Seiten der umfangreichen und gut bebilderten Spielregel Informationen über die Entstehung des Buchdrucks und über die wichtigsten historischen Persönlichkeiten.

"Gutenberg" ist somit ein wirklich schönes Spiel im Kennerbereich, welches die beiden Elemente "Worker Placement" und Ressourcenmanagement geschickt miteinander verknüpft. Kritiker könnten einwerfen, dass es wieder mal eines der zahlreichen Spiele sei, bei denen man Ressourcen erwirbt und einsetzt, aber die Art und Weise, wie dies hier geschieht, finde ich doch einigermaßen frisch serviert. Daher erhält es von mir ein "Daumen hoch!"

## Zielgruppen-Wegweiser

Folgende Symbole geben an, für welche Zielgruppe ein Spiel **bestens** (großes Symbol) oder **gut** (kleines Symbol) geeignet ist:

Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker



Zwei Personen, Partner, Paare



Familien, Gelegenheitspieler, Glücksspieler, Anfänger



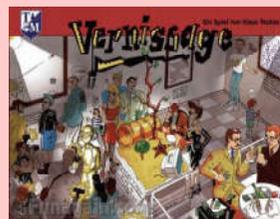
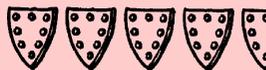
Kinder, jüngere Spieler

Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



*Game News*

Game News - Wertung



**Vernissage  
Kunstthriller  
Deutschland 1993  
Regie: Klaus Teuber  
TM Filme  
Dauer: ca. 75 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.

© 2023 by Game News  
Alle Rechte vorbehalten.

## Der Film-Tipp des Monats

Klaus Teuber war in den 90er-Jahren ja der Liebling der Filmszene. Gleich 4 heimste der Kultregisseur den Oscar für den besten Film ab, darunter natürlich auch für sein Chef d'Oeuvre „Die Siedler von Catan“. Dabei wurden sogar einige seiner Werke unter ihrem Wert geschlagen. Wie dieses hier, welches sich mit der Kunstszene, mit dem Auf und Ab der Künstler in der Gunst der Kritiker beschäftigt. In „Vernissage“ versuchen mehrere Galeristen, ihre Kunstsammlung möglichst profitabel zu erweitern, indem sie Wer-



ke von Künstlern erwerben und gleichzeitig versuchen, deren Werte zu steigern, um schließlich als der erfolgreichste Galerist zu gelten.

Reifes Werk, welches Teuber in seinem eigenen Filmstudio drehte.



## Ritter der Knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1991, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:

- \* Monatliche Spielereffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. und 3. Mittwoch im Monat)
- \* Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- \* Herausgabe einer monatlich erscheinenden Zeitschrift (Game News) für Mitglieder
- \* Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B. "Intergame")
- \* Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener

Spielefest, ...)

- \* Entwicklung neuer Spielideen
- \* Eigene Homepage im Internet: [www.knobelritter.at](http://www.knobelritter.at)
- \* Spielebestellservice für die Mitglieder
- \* auch in **facebook** vertreten

