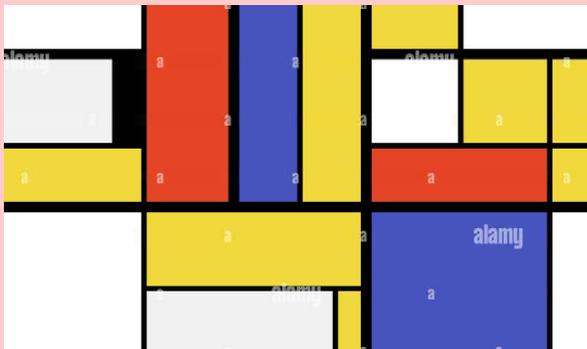


# NIX KONKRETES IM TRAUNERHOF!

Knobelrittern üben sich in Abstrahismus am 2.7.25



391. Ausg. 26. Juni '25  
Auflage 100 Stück (!)  
35. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Nachwuchs-  
künstler,

von 7. bis 10. Juli lädt im Rahmen der KinderUni Linz die Kunstuniversität Kinder und Jugendliche zu gestalterischen Workshops ein. Das Material ist vorgegeben, vom Stil her darf man sich von Abstrakt bis Zeitgenössisch nach Belieben austoben.

Wir Knobelritter legen uns am Mittwoch, den 2. Juli allerdings auf das Abstrakte fest. In der Künstlerkommune Traunerhof führt uns unser Workshopleiter Franky die wundervolle Welt der Farben und Formen vor Augen. Eigeninitiative ist natürlich auch gefragt, sonst wäre es ja ein Vortrag und kein Workshop.

Berührungsgängste dürfen gerne daheim gelassen werden. Unter dem Motto "Passt nicht!" Gibt's nicht! werden Techniken vermittelt, das Kunstwerk den eigenen Vorstellungen anzupassen. Und sollten mal mehr als zwei Hände vonnöten sein, wir helfen gerne und bringen dein Projekt auch als "Trio" über die Ziellinie.

Wenn das Werk dann funkelt wie "Crystalla", haben wir uns zum gemütlichen Ausklang des Abends eine Runde "Chocolates" verdient. Los geht's ab 18:00 Uhr, der Workshopleiter freut sich auf rege Teilnahme.

Bringt eure Muse mit,  
Euer Oliver

HAGAR  
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner  
Spielekreis



Die 3 Nominierungen  
zum „Spiel des Jahres“

Bomb Busters von Hisashi Hayashi (Pegasus Spiele)

Krakel Orakel von 7 Bazis (Topp)

Flip 7 von Eric Olsen (Kosmos / The OP Games)

## ritter der knobelrunde

Nominiert zum „Kennispiel des Jahres“

Endeavor: Die Tiefsee von Carl de Visser und Jarrat Gray (Frosted Games / Board Game Circus)

Faraway von Johannes Goupy und Corentin Lebrat (Kosmos)

Neuland von Charles Chevallier und Laurent Escoffier (Game Factory)

Nominiert zum „Kinderspiel des Jahres“

Cascadia Junior von Fertessa Allyse und Randy Flynn (Kosmos / AEG / Flatout Games)

Die Mäusebände von Christophe Lauras (Game Factory)

Topp die Torte von Wolfgang Warsch (Schmidt)

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter [traunerhof@traunerhof.at](mailto:traunerhof@traunerhof.at) ist Sonntag, 13. Juli 2025 um 12:00 Uhr.

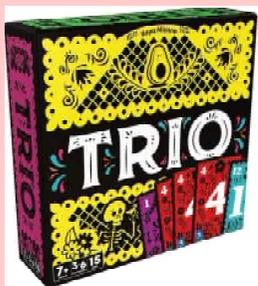
Bitte auch die Möglichkeit nutzen, über die WhatsApp-Gruppe der Knobelritter mitzuvoten, oder aber auch über Email seine Stimme abzugeben.

Spiel-Termine im Juli

- 2.7. Knobelritter Traun
- 5.7. Würfelschänke Ried
- 5.+6.7. Wiener Spielefest Austria Center Vienna
- 6.7. Stammt. Marchtrenk
- 7.7. Spielwand Pasching
- 8.7. Knobelritter Traun
- 9.7. Stammt. Oftering
- 12.6. Keferfeld-Oed
- 12.7. Franckviertel
- 16.7. Knobelritter Traun
- 19.7. Otelo, Vöcklabruck
- 19.7. Spieleversum Linz
- 23.7. Knobelritter Traun
- 25.7. Auwiesen

# Game News - Spielkritik

Kartenspiele kommen sehr oft ohne ein ihm zugeteiltes Thema aus, schließlich kommt es meist nur auf die Werte und Farben der Karten an. Wie auch bei folgendem Spiel...



Titel: **Trio**  
Art: **Kartenspiel**  
Spieleautor: **Kaya Miyano**  
Verlag: **Cocktail Games**  
Vertrieb: **Asmodée Spiele**  
Jahrgang: **2023**  
Spielerzahl: **3 bis 6 Spieler**  
Alter: **ab 7 Jahren**  
Dauer: **ca. 15 Minuten**  
Preis: **ca. Euro 12,90**

## Einleitung

"Da da da ich lieb dich nicht du liebst mich nicht aha aha aha"

Das ist der bekannteste Song der NDW-Band "Trio" aus dem Jahre 1982.

Und der Song passt auch so gut zum hier vorgestellten Kartenspiel mit dem gleichen Namen wie die Band. Mit "Da, da, da!" präsentiere ich triumphierend meine drei gesammelten Drillinge, bejuble meinen Sieg, während meine Mitspieler mir frustriert "ich lieb dich nicht!"-Blicke zuwerfen.



"aha aha aha"

## Spielbeschreibung

"Trio" besteht lediglich aus **36 Karten**. Die Zahlen von 1 bis 12 kommen je 3 x vor. Je nach Personenanzahl erhält jeder Spieler vom gut gemischten Stapel ein paar Karten ausgeteilt, die restlichen Karten werden verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt.

Der **Spielablauf** ist **ratzfatzt verstanden**. Bin ich an der Reihe, decke ich zuerst zwei Karten auf. Dabei habe ich die Wahl zwischen den verdeckten Karten in der Tischmitte, den Karten auf meiner Hand oder den Handkarten eines beliebigen Mitspielers. Bei allen Karten, die von der Hand aufgedeckt werden, gilt allerdings die wichtige Grundregel: Ich darf lediglich die **höchste oder die niedrigste Karte** aufdecken bzw. danach fragen, also die äußerst linke oder äußerst rechte Karte auf der Hand.

Weisen beide Karten unterschiedliche Werte auf, werden sie wieder umgedreht bzw. von ihm/jeweiligen Be-

sitzer zurück auf die Hand genommen. Haben sie hingegen denselben Wert, darf ich - nach den bereits bekannten Regeln - noch eine dritte Karte aufdecken. Sind dann alle drei Karten gleich, habe ich ein **"Trio"** gesammelt. Auf jeden Fall endet mein Zug nach der dritten Karte, und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

Ich gewinne, wenn es mir gelingt, als erster **drei Trios zu sammeln**. Alternativ siege ich sofort, wenn ich das spezielle 7er-Trio sammeln konnte. In der "pikanten" Variante gelten hingegen andere Siegbedingungen, auf die ich später eingehen werde.

## Fazit

Das waren schon (fast) alle Regeln. Endlich, endlich wieder mal ein Spiel, das nicht seitenlange Spielanleitungen benötigt. Welches



## Fortsetzung von „Trio“

schnell erlernt und flott gespielt ist, und trotzdem (oder vielleicht gerade deshalb) viel Spaß macht. In unseren Spielrunden hat es sich daher rasch zum beliebtesten Absacker entwickelt, um einen anstrengenden Spieleabend gemütlich abzuschließen.

Dabei ist es gar nicht so banal. Ich muss mir schließlich gut einprägen, welche Karten da bereits aufgedeckt wurden, welche Karten aus der Kartenhand meiner Mitspieler schon zum Vorschein kamen. Ein gutes **Gedächtnis** ist also sehr hilfreich. Der kleine, aber feine Regelpassus, dass ich stets nur nach der niedrigsten oder höchsten Karte fragen darf, sorgt für Spannung und eine Prise Taktik.

Natürlich gehört auch eine gehörige Portion **Glück** dazu, um die richtige Karte zum richtigen Zeitpunkt aufzudecken, oder die eigene Kartenhand für ein Trio nutzen zu können, bevor die Kontrahenten die dafür passenden Werte entdecken. Aber nicht vergessen: auch eine Karte auf meiner Hand darf ich nur dann ausspielen, wenn sie entweder den höchsten oder niedrigsten Wert aufweist.

Eine Partie dauert meist an die 10 Minuten, sel-

ten länger als eine Viertelstunde. Die kurze **Spiel-dauer** lässt schon mal mehrere Revanchepartien zu. Zu oft will ich "Trio" aber dennoch nicht hintereinander spielen, da mir sonst mein Gedächtnis einen Streich spielt, und ich die Positionen der Karten aus den einzelnen Partien durcheinanderbringe.



Alle bisher beschriebenen Regeln betreffen übrigens den "milden" Schwierigkeitsgrad. In der **"pikanten"** Variante gilt vor allem eine **geringfügig geänderte Siegbedingung**. Jetzt gewinne ich nicht mehr, wenn ich drei beliebige Trios sammle, sondern ich benötige zwei ganz bestimmte Drillinge. Auf jeder Karte ist angegeben, welche andere(n) Zahl(en) benötigt werden. So gewinne ich beispielsweise, wenn ich die beiden Trios mit den Werten "10" und "3" sammle.

Somit ist es möglich, mit bereits **zwei Trios** den Sieg davonzutragen. Andererseits kann es mit diesem Regelpassus vorkommen, dass ich vier Trios vor mir

ausliegen habe und trotzdem noch keine gültige Gewinnkombination vorweisen kann. Die alternative Siegbedingung mit dem 7er-Trio - an die mittlere "7" komme ich logischerweise erst im späteren Spielverlauf ran - gilt hingegen nach wie vor.

Und wenn wir schon bei Varianten sind, hier noch die vorgeschlagene Team-variante für 4 bis 6 Personen. Hierbei spiele ich mit einem **Partner** zusammen, der mir gegenüber sitzt. Wieder gilt es, Trios zu sammeln, entweder im milden oder im pikanten Schwierigkeitsgrad, wobei mein Partner und ich uns die gesammelten Trios teilen.

Nach dem Austeilen der Karten - alle Karten werden gleichmäßig aufgeteilt - darf ich eine Karte verdeckt mit meinem Teammitglied **tauschen**. Und ebenfalls immer dann, wenn ein Team ein Trio sammelt, dürfen die Mitglieder der anderen Teams jeweils 1 Karte untereinander tauschen. Damit kann ich meinem Partner Informationen liefern, auch ist es auf diese Weise möglich, die gegnerischen Teams zu verwirren, indem bereits aufgedeckte und somit bekannte Karten an das andere Teammitglied transferiert werden. Auf jeden Fall eine interessante Variante mit mehr Bluff und mehr Inter-

## Fortsetzung von „Trio“

aktion, die noch mehr Aufmerksamkeit erfordert.

Dem Spiel wurde kein Thema übergestülpt, was ich in diesem Fall begrüßenswert finde. Für die **grafische Gestaltung** der eher großformatigen Karten hat sich die Illustratorin Laura Michaud jedoch an der mexikanischen Fiesta del los Muertos orientiert, mit Spitzern, bunten Mustern und dem einen oder anderen Totenkopfsymbol.

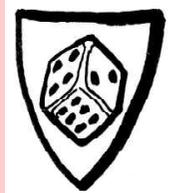
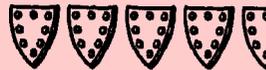
„Trio“ ist somit ein **äußerst empfehlenswertes Kartenspiel**, welches sowohl Einsteiger, Familien

(Altersangabe "ab 7 Jahren"), als auch erfahrene Spieler begeistert. Ich kann mir durchaus vorstellen, dass es in unseren Spielrunden schnell denselben Kultstatus erlangen wird, wie die Allzeit-Klassiker "Bluff", "Tichu", "Mü" oder "DOG". Also mich würde dies auf keinen Fall stören...

*Wally*



## Game News - Wertung



Bleibt abzuwarten, wie sich das Ganze weiterentwickelt. Da kommt es auch ganz darauf an, wie gut die beiden Neuvorschläge vom Juni - CASTLE COMBO und MEN NEFER (je 2 x) bei den Knobelrittern ankommen werden. Es dürfte meiner Meinung nach diesbezüglich noch eine spannende zweite Jahreshälfte werden...

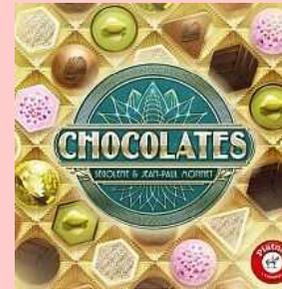
### Die Wertung:

1. Bomb Busters	5/+19/-0/24/ =
2. Botanicus	3/+ 7/-0/10/ +
3. Cities	*2/+ 7/-0/ 9/ +
4. Trio	2/+ 6/-0/ 8/ +
5. Bier Pioniere	3/+ 4/-0/ 7/ -
6. Die wandelnden Türme	4/+ 2/-0/ 6/ -
Path of Civilization	1/+ 5/-0/ 6/ +
8. SETI	2/+ 3/-0/ 5/ -
Civolution	2/+ 3/-0/ 5/ =
10. Hennen	3/+ 1/-0/ 4/ -
11. The Same Game	2/+ 1/-0/ 3/--
Slay the Spire	1/+ 2/-0/ 3/--

Vorschläge: Castle Combo (2x), Men Nefer (2x)

## Game News - Spielekritik

Okay, das nächste Spiel hat ein Thema. Trotzdem betrachte ich es eher als ein abstraktes Spiel, schließlich besteht heutzutage **Kennzeichnungspflicht über den Inhalt einer Pralinschachtel, was keinen Raum für Spekulationen lässt...**



Titel: **Chocolates**  
 Art: **Zocker- und Deduktionsspiel**  
 Autoren: **Segolène & Jean-Paul Monnet**  
 Verlag: **Piatnik Spiele**  
 Jahrgang: **2024**  
 Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
 Alter: **ab 10 Jahren**  
 Dauer: **ca. 15 Minuten**  
 Preis: **Euro 19,90**

### Einleitung

„Das Leben ist wie eine Pralinschachtel. Man weiß nie, was man kriegt.“

An dieses weltberühmte Zitat aus dem vielfach Oscar-prämierten Streifen „Forrest Gump“ wird man beim neuesten Spiel des österreichischen Spieleherstellers „Piatnik“ erinnert. Alle Pralinen-Plättchen liegen nämlich anfangs verdeckt aus. Im Laufe des Spiels wird ein Plättchen

nach dem anderen aufgedeckt, und wir spekulieren, welche Konstellationen auf ausliegenden Tippkarten zutreffen könnten, und welche nicht.

### Spielbeschreibung

**21 Plättchen „Pralinen“** finden wir in der Schachtel vor: Jeweils 7 in runder, dreieckiger und sechseckiger Form. Außerdem kommen die 21 Pralinen in sechs Sorten vor: 6 dunkle (edelsüß), 5 braune (Nougat), 4 weiße (weiße Schokolade), 3 grüne (Pistazie), 2 pinke (Himbeere) und 1 goldene (ähnlich einem „Ferrero Rocher“). Alle Plättchen werden zu Beginn gemischt. Anschließend werden 16 Plättchen verdeckt zu einem **4 x 4-Raster** ausgelegt - die Pralinen-schachtel. Die restlichen fünf kommen - ebenfalls verdeckt - etwas abseits neben das Raster.

Zweitwichtigstes Spielmaterial bei „Chocolates“ sind die **29 Tippkarten**. Sie sind folgendermaßen aufgebaut: Sowohl die Vorder- als auch die Rückseite zeigen eine

**Bedingung**, auf welche Pralinen sich der Tipp bezieht, in welchem Verhältnis sie sich zueinander befinden und welcher Bereich hierfür relevant ist. Beispielsweise sollten sich genau 3 weiße Pralinen im Raster befinden, oder mehr dreieckige Pralinen in der linken als in der rechten Hälfte des Rasters. Oder aber mindestens 1 benachbarte pinke und grüne Praline im Raster.

Am rechten unteren Rand sind die **Punkte** angeführt, die wir erhalten, wenn die Karte mit der richtigen Seite vor uns ausliegt. Die **grüne Vorderseite** mit einem Häkchen-symbol zeigt hierbei an, dass der Tipp „stimmt“, dass die geforderte Bedingung also zutrifft, während die **rote Rückseite** mit Kreuzsymbol anzeigt, dass derselbe Tipp „nicht stimmt“. Vom Stapel werden anfangs 3 Tippkarten als „Auslage“ bereitgelegt.



## Fortsetzung von „Chocolates“

In unserem Spielzug dürfen wir zuerst - optional - eine der drei ausliegenden **Tippkarten nehmen (A)**. Tun wir das, müssen wir uns zu diesem Zeitpunkt sofort entscheiden, auf welche Seite wir die Karte drehen. Legen wir sie mit der grünen Seite sichtbar vor uns aus, nehmen wir an, dass die Bedingung erfüllt wird. Mit der roten Seite nach oben hingegen gehen wir von einer Nichterfüllung aus. Bevor wir die Auslage mit einer neuen Karte vom Stapel auffüllen, legen wir auf die beiden nicht gewählten Karten je 1 Plättchen „Nougatwürfel“.

Anschließend **müssen** wir eine beliebige **Praline aufdecken (B)**. Dabei können wir jedes noch verdeckte Plättchen wählen. Es muss also nicht unbedingt eines aus dem Raster sein, wir können auch eine der Pralinen neben dem Raster nehmen. Die Pralinen bleiben bis zum Spielende offen an derselben Stelle liegen.

Sobald jemand die vierte Tippkarte (bzw. die dritte Karte im Spiel zu viert) vor sich ablegt, **endet die Partie**. Alle anderen Spieler sind dann noch genau einmal an der Reihe. Anschließend wird die **Wertung** durchgeführt. Hierfür werden zuerst alle noch

verdeckten Pralinen auf ihre Vorderseite gedreht, danach überprüfen wir unsere gesammelten Tippkarten.

Für jeden **richtigen Tipp** (dies kann auch ein „Stimmt nicht“-Tipp sein, wenn die entsprechende Bedingung erfüllt ist!) erhalten wir die auf der Karte angegebenen Punkte.



Für jeden falschen Tipp müssen wir hingegen die angeführten Punkte abziehen. Jeder **Nougatwürfel** bringt uns noch 1 Punkt. Konnten wir insgesamt die **höchste Punktzahl** erzielen, haben wir dieses „Pralinen-Lotto“ gewonnen.

### Fazit

„Chocolates“ präsentiert sich uns als typisches **Zocker- und Deduktionspiel**. In der frühen Phase des Spiels, in der wir ja noch über keinerlei Information über die Verteilung der Pralinen im Raster verfügen, ist das Nehmen einer Tippkarte rein spekulativ und wenig sinnvoll. Daher

gestalten sich die ersten Spielzüge eher abwartend.

Sobald allerdings einige Pralinen aufgedeckt sind, erhalten wir erste Hinweise, erste Informationen, Dann kommt die **Zeit des zielorientierten Spekulierens**, beginnt die heiße Phase des Spiels. Einerseits wollen wir ja möglichst sicher sein, um Pluspunkte, und ja keine Minuspunkte zu erhalten. Andererseits müssen wir schon mal zocken, ein wenig **riskieren**, damit uns eine verheißungsvolle Karte nicht vor der Nase weggeschnappt wird. Es nützt uns außerdem nichts, wenn wir zu lange zögern, denn das Spiel geht ja alsbald in die Endphase, sobald irgend ein Spieler seine vierte Karte (bzw. dritte Karte viert) vor sich ablegt.

Die **Tippkarten** sind das Um und Auf des Spiels. Ihre Bedingungen sind recht **abwechslungsreich**. Mal kommt es darauf an, wie viele Pralinen einer bestimmten Sorte oder einer bestimmten Form sich im Raster befinden oder es wird das Verhältnis zweier Sorten bzw. Formen zueinander verglichen. Bei einigen Karten ist es von Bedeutung, ob zwei Sorten irgendwo benachbart sind, oder ob in einer Reihe oder Spalte bestimmte Pralinen zu finden sind. Manche Karten verlangen miteinander ver-

## Fortsetzung von „Chocolates“

bundene Ketten an Formen, andere beziehen sich auf Diagonalen, Ecken, Ränder oder sogar auf jene Pralinen neben dem Raster. Es gibt also zahlreiche Konstellationen zu beachten.



Die auf jeder Tippkarte angegebenen **Punkte** reichen von 2 bis 8. Die Gesamtsumme von Vorder- und Rückseite beträgt bei jeder Karte übrigens 10. Dies liegt daran, dass die **Wahrscheinlichkeit** von 100 % auf beide Seiten verteilt ist. So bedeuten 6 Punkte also beispielsweise, dass die ursprüngliche Wahrscheinlichkeit, diese Bedingung zu erfüllen, bei rund 60 % liegt. Entsprechend liegen die Chancen, dass dies nicht zutrifft, bei etwa 40 %. Durch das allmähliche Aufdecken von Plättchen können sich die tatsächlichen Werte verschieben. Auf diese Änderungen richtig und rasch zu reagieren, macht den Großteil des Spielreizes aus.

Noch ein paar Bemerkungen zu den **„Nougat-**

**würfeln“**. Diese sorgen dafür, dass selbst als eher unattraktiv empfundene Tippkarten in der offenen Auslage durch das Ansammeln von Nougatwürfeln plötzlich interessant erscheinen, schließlich bringt jeder zusammen mit einer Tippkarte eingesammelte Nougatwürfel am Spielende einen Zusatzpunkt. Eine geschickte Regelung, um „Ladenhüter“ in der Auslage zu vermeiden.

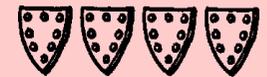
Das **Spielmaterial** ist ein wenig minimalistisch, aber recht ordentlich: 21 große quadratische Pralinen-Plättchen, 21 kleinere, runde Plättchen „Nougatwürfel“, sowie 30 großformatige Karten (29 Tippkarten und eine Übersichts-karte). Die Symbolik auf den Tippkarten ist recht eindeutig und schnell zu verstehen. Die **grafische Gestaltung** lässt die Spielschachtel übrigens tatsächlich einer echten Pralinenbox gleichen, womit es in gewisser Weise dem Spiel **„ne Tüte Chips“** ähnelt, welches in Form und Aussehen an ein Packerl Kartoffelchips angepasst ist.

Mit **„ne Tüte Chips“** teilt sich **„Chocolates“** auch das **Spielgefühl**, denn beide spielen mit Wahrscheinlichkeiten, bauen auf spielerisch interessante und spannende Art auf Spekulation. Natürlich ist die Ausgangssituation bereits beim verdeckten Auslegen der Plättchen gegeben und

kann während des Spiels nicht mehr verändert werden. Trotzdem entwickelt sich im Laufe einer Partie ein **packender Wettkampf um Punkte**, der in unseren Spielrunden auch geschätzt wird. Deshalb - und auch wegen der **kurzen Spieldauer** - landet es bei uns immer wieder gerne auf dem Spieltisch.

*Wally*

Game News -  
Wertung



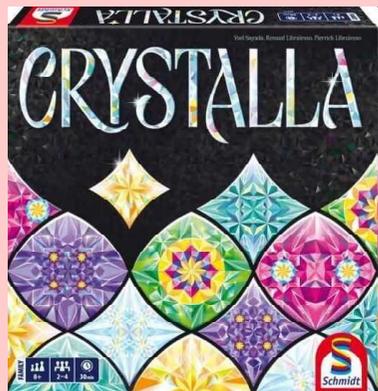
### Notenskala

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

5 Schilde	Spitze
4 Schilde	sehr gut
3 Schilde	gutes Spiel
2 Schilde	so lala
1 Schild	schwach

# Game News - Spielekritik

Auch das nächste Spiel ist im Grunde genommen ein rein abstraktes Spiel, was ich auch in der Einleitung dazu gut begründet habe...



**Titel:** Crystalla  
**Art des Spiels:** Legespiel  
**Autoren:** Yoel Sayada, Renaud & Pierrick Libralesso  
**Verlag:** Schmidt Spiele  
**Jahrgang:** 2025  
**Spielerzahl:** 2 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 8 Jahren  
**Dauer:** ca. 30 Minuten  
**Preis:** ca. Euro 27,-

## Einleitung

“Willkommen in der funkelnden Welt von CRYSTALLA! In diesem Legespiel erschaffst du dein eigenes Kunstwerk aus 12 Kristallkarten”

Diese ersten zwei Sätze der Spielregel sind schon die ganze thematische Einbindung des Themas Kristalle ins Spiel. Mehr braucht es auch nicht, denn eigentlich



ist es ja völlig “wurscht” (wie wir Österreicher zu sagen pflegen), ob auf den Plättchen, mit denen wir unsere eigene, hoffentlich punkteträchtige Auslage bilden, Farbkleckse, Muster, Landschaften oder Blumen abgebildet sind.

## Spielbeschreibung

Die Kristalle kommen einerseits auf **90 quadratischen Karten** vor, die jeweils in zwei (unterschiedlich geformte) Hälften geteilt sind, andererseits auch als “Kristallstücke” auf **Plättchen** in den beiden vorkommenden Formen. Es gibt **sieben verschiedene Kristalle**: Turmalin, Amethyst, Rubin, Smaragd, Zitrin, Diamant und Hämatit, die sich sowohl von der Farbe als auch vom Wertungsschema (dazu später) deutlich unterscheiden.

Die Karten werden zu Beginn gemischt. Jeder Spieler erhält 3 Karten, die er an sein **Starttableau** anlegt. Der Rest wird in neun etwa gleich hohe Stapel aufgeteilt, die zu einem **Raster aus 3 x 3**

**Stapel** ausgelegt werden. Die jeweils oberste Karte wird aufgedeckt. Danach platziert jeder die 3 **Spielsteine** in der Farbe seines Starttableaus auf eine Ecke des Rasters. Schließlich werden noch alle Kristallstücke gemischt. Je 2 der beiden unterschiedlichen Formen werden aufgedeckt, sie bilden eine offene Auslage.

Ein **Spielzug** besteht aus zwei Schritten. Wer am Zug ist, nimmt zuerst **alle Steine auf einem Kartenstapel**, auf dem mindestens einer seiner Spielsteine liegt. Diese Steine **verteilt** er nun der Reihe nach, indem er jeweils einen Stein auf einen benachbarten Kartenstapel legt, den nächsten auf einen an diesen angrenzenden Stapel, usw. Dabei darf er weder diagonal, noch rückwärts ziehen.

Danach nimmt er sich die **oberste Karte** von jenem Kartenstapel, auf den er den **letzten Spielstein** platziert hat. Diese Karte baut er anschließend - beliebig gedreht - in seine persönliche Auslage ein. Diese darf dabei ein **Raster von 3 x 4** (drei Karten vertikal und vier Karten horizontal) nicht überschreiten, außerdem

**Fortsetzung von „Crystalla“**  
muss in jeder der 4 Spalten die Karte so weit unten wie möglich angelegt werden. Abschließend deckt der die oberste Karte des entsprechenden Kartenstapels auf.

Wenn der Spieler beim Verteilen der Spielsteine genau **zwei gleichfarbige Spielsteine** auf einem Kartenstapel zusammenlegt, wählt er am Ende seines Zuges 1 der offen ausliegenden **Kristallstücke**, womit der Besitzer der beiden Spielsteine sofort ein Kristallsegment gleicher Form in seiner persönlichen Auslage abdecken muss. Der Vorrat an offenen Kristallstücken wird daraufhin wieder auf 4 Stück aufgefüllt.

Die Partie endet nach 9 Runden, nachdem alle Spieler die 12. Karte in ihre persönliche Auslage gelegt haben. In einer **Schlusswertung** tragen die Spieler die Punkte für ihre Kristalle in den Wertungsblock ein, wobei **für jede Kristallfarbe ein unterschiedliches Wertungsschema** gilt.

Für **Turmaline** ist nur die Gesamtanzahl wichtig, je mehr, desto besser. **Amethysten** zählen nur paarweise 7 Punkte, unabhängig, wo sie sich in der Auslage befinden. Bei den **Rubinen** sind nur vollständige Rubin-

blumen (benachbart!) 10 Punkte wert, bei **Smaragden** müssen sogar 4 Smaragdsegmente eine vollständige Smaragdblume bilden, um dafür 23 Punkte zu erhalten. **Zitrine** will man eher separieren, da jede getrennte Gruppe aus Zitrinsegmenten (auch einzelne) 3 Punkte wert ist. **Diamanten** wollen hingegen möglichst viele aneinandergrenzend platziert sein, um viel zu punkten. Und **Hämatite** will man



möglichst gar keine haben, da jedes Hämatitsegment jedem Mitspieler 2 Punkte beschert.

Wer schlussendlich die **meisten Punkte** vorweisen kann, hat das schönste kristalline Kunstwerk geschaffen und gewinnt das Spiel.

## Fazit

Wie schon festgestellt wurde, ist das **Thema** bei “Crystalla” x-beliebig und austauschbar. Zumindest dient es für die Gestaltung der Karten und der Plätt-

chen, und es entsteht auch eine optisch ansprechende Auslage an funkelnden, bunten Kristallen.

Spielerisch weist “Crystalla” **zwei Mechanismen** auf, nämlich:

1. wie man an Kristallkarten gelangt, und
2. wie man Kristalle legt und damit punktet.

Die Art und Weise, wie die Spieler **Kristallkarten bekommen**, erinnert ein wenig an “Mancala”: Aufnehmen aller Spielsteine eines Kartenstapels mit anschließender Verteilung auf benachbarte Stapel, um mit dem letzten platzierten Stein die entsprechende Karte zu erhalten. Dies allein sorgt schon für Über-

legungen, wie man an gewünschte bzw. benötigte Karten herankommen könnte.

Das **Legen von Kristallkarten** soll schließlich für viele Punkte sorgen, weshalb die Karten - in Hinblick auf die Wertung schon möglichst sinnvoll platziert werden wollen. Bei einigen Kristallfarben ist es völlig egal, wo und wie sie schlussendlich liegen. So kommt es etwa bei den Turmalinen nur auf die Anzahl von Kristallsegmenten an, bei Amethysten bringen je zwei beliebig platzierte 7 Punkte ein.

## Fortsetzung von „Crystalla“

Bei anderen Kristallen ist deren **Platzierung** sehr wohl von Bedeutung. So will man Zitrine möglichst weit verstreuen, weil jede Gruppe (also auch jedes einzelne Zitrin-Segment) gleich viel zählt. Diamanten hingegen sind tunlichst benachbart zu gruppieren, erst ab 5 aneinandergrenzenden Diamantsegmenten lohnt es sich überhaupt. Mit Rubin- und Smaragdsegmenten schließlich müssen komplette Rosen, also aneinandergrenzende Muster gebildet werden, um dafür Punkte zu erhalten (Rubinrose 10 Punkte, die anspruchsvolle Smaragdrose sogar 23 Punkte).

Ein weiteres Element sorgt für taktische Möglichkeiten: Die **Kristallstücke**. Es gibt sie in den **zwei unterschiedlichen Formen**, aus denen sich jede Kristallkarte zusammensetzt: Viertelkreis, sowie das passende Gegenstück, um ein Quadrat zu vervollständigen. Theoretisch hätte man stattdessen auch Dreiecke nehmen können, welche entstehen, wenn man ein Quadrat durch eine Diagonale in zwei Hälften trennt. In vorliegender Form ist es jedenfalls etwas kniffliger, passende Stücke einzusetzen.

Der Erhalt solcher Kristallstücke aus einer offenen Auslage geschieht ja, indem man beim Vertei-

len von Spielsteinen zwei Steine gleicher Farbe auf demselben Kartenstapel vereint, was **zusätzliche Überlegungen** erfordert. Meistens wird man bemüht sein, zwei eigene Spielsteine zusammenzuführen, um selbst die Möglichkeit zu haben, die eigene Auslage zu seinen Gunsten zu verbessern.

Ab und zu wird man aber auch einem Mitspieler ein bestimmtes Kristallstück „gönnen“, welches dieser dann in seiner Auslage unterbringen muss. Meist ist es kein Problem, irgendeine Legemöglichkeit zu finden. Es kann jedoch durchaus mal vorkommen, dass man den Mitspieler damit piesacken kann, weil er sich damit eine punkte-trächtige Auslage verbauen muss. So richtiges **Ärgerpotential** steckt in dieser Regel aber nicht.

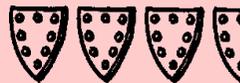
Trotz der unterschiedlichen Wertungsschemata für die einzelnen Kristallarten wird es am Ende spannend. Die **Punktebewertungen** gehen in den meisten Partien recht eng aus, was für die Ausgewogenheit und ein feines Tuning der Punkte spricht.

Das **Spielmaterial** ist recht ansprechend gestaltet, wofür sich die Wahl des Kristall-Themas dann doch recht positiv auswirkt. Dennoch ist nicht alles rundum gelungen, denn die Kristallfarben grün (Smaragd)

und türkis (Turmalin) sind doch sehr ähnlich. Noch schlimmer sind die Spielsteine (leicht durchsichtige Würfel), bei denen sich die graue Farbe zu wenig sowohl von den gelben als auch von den blauen Steinen unterscheidet. Dies hätte man besser lösen können bzw. müssen.

Unterm Strich ist „Crystalla“ aber dennoch ein **solides Legespiel** mit interessantem Zugmechanismus, bei dem die Spieler in gerade mal 9 Spielzügen (**Spieldauer** deshalb bei etwa einer halben Stunde) versuchen, ein Maximum an Punkten aus ihrer eigenen kristallinen Auslage zu erzielen.

Game News -  
Wertung



## Game News - Spielekritik

Das folgende Spiel hat ebenfalls kein Thema. Braucht es aber auch nicht...



### Spielbeschreibung

Im Spiel sind **Karten in fünf Farben** mit den **Werten Null bis Fünf**. Auf die offenen Karten auf den Ablagestapel gehört eine Karte gleicher Farbe oder gleichen Wertes. So weit haben wir das schon einmal gegeben, wenn jemand anders das Spiel beendet, ist bekannt. Aber man kann hier auch Pluspunkte sammeln. Und das verleiht „Passt nicht!“ einen besonderen Pfiff.

Am Zug können wir eine **passende Karte von der Hand** ablegen, **müssen dies aber nicht** tun. Wir können stattdessen auch eine **Karte vor uns auslegen**, die weder in Farbe noch Wert der Anforderung des Ablagestapels entspricht. Mit den Worten „Passt nicht!“ legen wir diese Karten farbenrein auf eigene Stapel vor uns. Liegen sie dort noch bei Spielende, sind dies unsere **Pluspunkte**.

Natürlich wollen wir unseren Mitspielern diese Pluspunkte wieder **abluchsen**. Also spielen wir am besten eine Karte auf den



Titel: **Passt nicht!**

Art des Spiels: **Kartenspiel**

Autor: **Thomas Weber III**

Verlag: **Schmidt Spiele**

Jahrgang: **2023**

Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**

Alter: **ab 8 Jahren**

Dauer: **ca. 20 Minuten**

Preis: **ca. Euro 9,-**

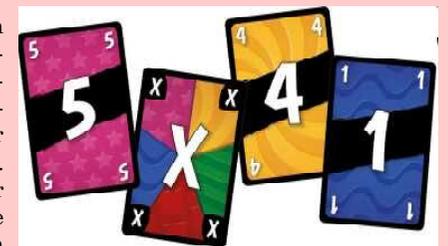
### Einleitung

Schlau Mau

Zu den meist gewünschten Spielen in meinen Runden gehört seit dem vergangenen Herbst „Passt nicht!“ Das kann bei einem einfachen Kartenspiel nicht überraschen, doch dass diese kleine Schachtel auch von Vielspiellerrunden immer wieder angefordert wird, zeigt, dass Autor Thomas Weber hier etwas Besonderes gelungen ist. Mit einem schnellen Blick würde man „Passt nicht!“ als MauMau-Klon abtun, aber das wäre ungerecht. Denn das Spiel ist mit einfachen Regeln sehr spannend und weckt Emotionen.

Ablagestapel, die der Nachfolgende mit einer seiner offenen ausliegenden Karten bedienen muss. Hat er Glück, hat er vielleicht noch eine weitere passende Karte auf der Hand, die er stattdessen auf den Ablagestapel wirft. Kann er dies nicht, muss er die passende oberste Karte eines Punktestapels nehmen.

In der Folge ergeben sich **Kettenreaktionen**, da man die offenen Punktekarten aller Spieler sehen kann. So können es vielleicht gleich mehrere nacheinander nicht vermeiden, eine Punktekarte dazuzugeben. Das macht Laune. Für Nervenzitgel sorgt auch das **überraschende Spielende**. Dieses tritt ein, wenn jemand seine letzte Karte auf den Ablagestapel legen kann – nicht auf die eigenen Punktekarten! Denn legt man dort eine Karte ab, muss man stets eine **neue Karte** vom Nachziehstapel nehmen.



## Fortsetzung von „Passt nicht!“

### Fazit

Wir stehen also bei „Passt nicht!“ stets vor der **Entscheidung**, Punkte auf dem Tisch zu sichern und zugleich eine vielleicht hohe Karte nachzuziehen, die im Falle des Spielendes viele Minuspunkte gibt. Oder macht es Sinn, die Partie zu beenden, weil die anderen die Kartenhand noch voll haben? Außerdem sind vier Joker im Spiel, mit denen man sich eine Farbe oder Zahl wünschen kann (womit wir wieder fast bei MauMau sind), die aber auf der Hand gleich zehn Minuspunkte bringen, wenn jemand die Runde beendet.

wie **wenig Zusatzregeln** hier aus einem altbekannten Spiel ein so **trickreicher Neuling** wird, dass auch erfahrene Zocker gerne mitspielen. „Passt nicht!“ ist kein simples Spielchen, sondern eher ein „**SchlauMau**“ für Ausgeschlafene. Denn das muss man hier sein: Einige vergessen chronisch, eine Karte nachzuziehen, wenn sie Punkte in der eigenen Auslage platzieren. Oder sie sagen „Passt nicht!“ und wollen eine weitere Punktekarte bunkern, obwohl sie eigentlich mit einer offenen bedienen müssten. Hardcore-Spielerunden bestrafen das gleich per Hausregel mit einer weiteren Karte. Aber es soll ja Spaß machen.

Höchstnote verdient, hätte der Verlag bei der Produktion nicht gepatzt. Die Farben **rosa und rot** sind nur bei guten Licht auseinanderzuhalten und werden **häufig verwechselt**. Das aber ist schon der einzige Kritikpunkt an einem sehr **gelingenen Spiel**.

# Stefan

## Duksch

### Game News - Wertung



**Flip 7**  
**Thriller**  
von: **Eric Olsen**  
**Kosmos Filme 2025**  
**Dauer: 20 Minuten**

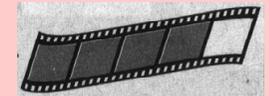
## Der Film-Tipp des Monats

Es gibt so Filme, die fliegen anfangs unter dem Radar. Bis dann die Zuseher durch irgendeine Auszeichnung darauf aufmerksam gemacht werden. Dies passierte gerade mit „Flip 7“. Eigentlich ein ganz simpler Thriller. Keine großartige Story dahinter, gedreht wie ein B-Movie, wenig anspruchsvoll. Aber die Hochspannung, die der Streifen in nur wenigen Minuten entwickelt, zieht die Zuseher unweigerlich in den Bann.

Die Academy hat „Flip 7“ sogar für die heurige



Oscar-Verleihung nominiert, was doch eine Verwunderung hervorrief. Es wird sich für das doch recht simple Filmchen mit Sicherheit nicht für die Goldstatue ausgehen, aber anschauen sollte man sich den Thriller allemal. Prädikat: Sehenswert!



## Ritter der Knobelpfunde

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

- \* Wöchentliche Spieletreffen im Hotel Traunerhof (jeden Mittwoch)
- \* Veranstaltung der oberösterreichischen Spieletage ("TraunCon") und anderen Spieleturnieren
- \* Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spieleschrift (Game News) für Mitglieder
- \* Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren
- \* Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen

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

Es ist erstaunlich mit

„Passt nicht!“ hätte die



**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 Haus-

nummern näher nach Linz gerückt, genauer gesagt in die Wiener Straße Nr. 95. An seinem **Online-Spielerversand**, den er schon lange zuvor betrieben hat, hat sich hingegen nichts geändert, weder an der Riesenauswahl noch unter der bekannten Internetadresse ([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** 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.

### Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Mediengestaltung, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: [traunerhof@trauner-hof.at](mailto:traunerhof@trauner-hof.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 Knobelpfunde".

Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, donnerstags am Monatsende.

© 2025 by Game News  
Alle Rechte vorbehalten.