

SPACE KNIGHTS IM TRAUNERHOF

Science Fiction-Abend am Mittwoch, den 4. Sept. 2013! (S. 1)



253. Ausg. 29. Aug. '13
Auflage 100 Stück (!!)
22. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Traun Eigenreportage

„Einen Hugo bitte!“

Den Satz hört man in letzter Zeit ja öfter. Am ersten September werden ihn auch die jeweils fünf nominierten in den 16 Kategorien für den renommierten amerikanischen Science-Fiction-Preis im Kopf haben.

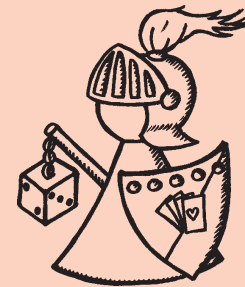
Die Verleihung findet dieses Jahr im Zuge der World Science Fiction Convention in San Antonio, Texas statt. Während dort aber nur jeder fünfte seinen Wunsch nach einem Hugo erfüllt bekommt, stehen unsere Chancen am darauffolgenden Mittwoch im Trau-

nerhof deutlich höher - auch wenn ich daran zweifle, dass mehr als jeder fünfte von uns einen Hugo will, der nicht nach einer Rakete aussieht.

Vor dem Liftoff in neue Science-Fiction-Abenteuer sollte man ohnehin nicht zuviel trinken ;-)



HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis

Knobelpreis 2013

Die „Ritter der Knobelpreisrunde“ nutzen die „Saure Gurken“-Zeit aus, um nach den vielen anderen Spielepreisen („Spiel des Jahres“, „Deutscher Spiele Preis“, „À la carte“-Kartenspielpreis“, etc.) ihren eigenen Favoriten zu küren. Der erste Schritt besteht darin, aus dem riesigen Spieleangebot fünf Nominierungen herauszufiltern. Im Anschluss stellen wir - in alphabetischer Reihenfolge - die interessantesten und aussichtsreichsten Kandidaten von Essen 2012 und Nürnberg 2013 vor, und bitten die Knobelpreisritter, ihre Vorschläge zu notieren:

ritter der knobelrunde

Asgard
Augustus
Bora Bora
Brügge
Caro

Ginkgopolis
Key Flower
Myrmes
Noblemen
Olympus
Paläste von Carrara
Rialto
Seasons
Terra Mystica
Tzolk'in

Zwischenwertung bei
den Knobelpreisrittern

1. König Reinhold	209
2. Prinz Franky	197
3. Herzog Gerhard	143
4. Herzog Udo	128
5. Königin Doris	111
6. Earl Oliver K.	100,5
7. Graf Thomas L.	75
8. Prinzessin Ute	67
9. Earl Johannes	64
10. Lady Nicole	62
11. Graf Andreas Z.	56
12. Lady Angie	53,5
13. Ritter Stephan	47
14. Graf Christian	44
15. Knappe Simon	42
16. Knappe Oliver G.	40,5

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 8. September 2013 bis spätestens 12:00 Uhr.

Saunarunde

Ab September ist wieder die Saunasaison geöffnet. Die Saunarunde „Schweißperle“ lädt jeden Donnerstag ab ca. 19:00 Uhr zu Schwitzen ein.

„Teamplay“

Unser Johannes hat Blut geleckt. Nach dem Erfolg von „Dog Royal“ will er ein neues Spiel bei „Schmidt Spiele“ herausbringen. Wir konnten das Spiel mit dem Arbeitstitel „Team Play“ bereitstellen und wünschen ihm viel Glück für eine Veröffentlichung.

Game News - Spielekritik

Star Trek - das passt auf jeden Fall sehr gut zum Thema unseres nächsten Spieleabends, spielt diese Kult-Serie doch in einer fernen Zukunft, in der die Menschheit bereits in Galaxien vordringt, die nie zuvor ein Mensch gesehen hat. Trotzdem erscheinen die Spielmechanismen seltsam vertraut...



Titel: Star Trek Catan
Art des Spiels: **Aufbau- und Entwicklungsspiel**
Spielauteur: **Klaus Teuber**
Verlag: **Kosmos Spiele**
Jahrgang: **2012**
Spielerzahl: **3 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 75 Minuten**
Preis: **ca. Euro 35,-**

"Die Siedler von Catan". Dieser Brettspielklassiker ist völlig zurecht zum "Spiel des (20.) Jahrhunderts" gekürt worden. Variabler Spielenaufbau, fast konfliktfreies, konstruktives Spielgefühl, hohe Interaktion durch den Rohstoffhandel unter den Spielern, und vor allem das große Potential an verschiedenen hochkarätigen Varianten und Szenarien sind Elemente,



wie man sie nie zuvor, aber auch selten danach in einem Spiel vereint erlebt hat.

"Star Trek".

Der Klassiker der Science Fiction-Fernsehserie, später auch auf der Leinwand. Als Kind saß ich wie gebannt vor dem Bildschirm,

versäumte keine Folge des Raumschiffs Enterprise auf seiner Reise durch die unendlichen Weiten des Weltalls, begleitete Captain James T. Kirk, Mister Spock, "Pille" McCoy, Scotty, Leutnant Uhura, Sulu und Chekov auf ihren Missionen in fernen Galaxien.

Warum habe ich dann ein wenig Bauchweh, wenn ich ein Spiel rezensieren soll, das beides miteinander verbindet? Der Grund liegt vielleicht darin, dass mich dies an die Praktiken von Hasbro erinnert, das viele seiner Erfolgsspiele in spieltechnisch unveränderten, bloß thematisch angepassten lizenzierten Ausgaben herausbringt, um so auf billige Art und Weise hohe Verkaufszahlen zu erzielen. Als Beispiele wären da etwa Risko

und Monopoly zu nennen, welche unter anderem als "Herr der Ringe"- und "Star Wars"-Ausgaben erhältlich sind. Um also objektiv über Star Trek Catan schreiben zu können, muss ich mich von diesen Vorurteilen befreien und ganz unvoreingenommen an die Sache herangehen.

"Die Siedler von Catan" hat sich ja millionenfach verkauft, weshalb es wahrscheinlich unnötig ist, die Spielregeln genau zu erörtern. Trotzdem hier eine kurze Zusammenfassung für den ungewöhnlichen Fall, dass es jemand nicht kennen sollte. Der Spielplan besteht aus sechseckigen Plättchen, welche Rohstoff produzierende Landschaften darstellen. Der Spielzug eines Spielers besteht zuerst darin, mit dem Wurf zweier Würfel zu



Fortsetzung von „Star Trek Catan“

ermitteln, welche Plättchen Rohstoffe erzeugen. Alle Spieler, die Siedlungen an einem Kreuzungspunkt eines erwürfelten Plättchens besitzen, erhalten die entsprechenden Rohstoffkarten. Danach kann der aktive Spieler Handel betreiben, indem er Rohstoffkarten mit seinen Mitspielern oder mit der Bank tauscht. Schließlich kann er noch Rohstoffe verwenden, um vorwiegend Wegverbindungen und neue Siedlungen zu bauen. Neben einem verbesserten Nachschub an Rohstoffen bringen Siedlungen auch die zum Spielsieg notwendigen Siegpunkte. Es gewinnt jener Spieler, der zuerst 10 Siegpunkte erreicht oder überschreitet.

Natürlich wurden alle Elemente und Begriffe des Spiels dem **Thema** angepasst, Straßen und Ritter passen nun mal nicht wirklich gut ins Weltall. Aus den Landschaften sind deshalb nun Planeten geworden, auf denen wir Tritanium (rotbrauner Planet, entspricht Lehm), Dillithium (hellgrüner Planet, Holz), Nahrung (gelber Planet, Schafe), Sauerstoff (weißer Gasplanet, Getreide) und Wasser (blauer Planet, Erz) vorfinden. Statt Straßen werden nun Raumschiffe des Typs "USS Enterprise NCC 1701" gebaut. Kleine Raumstationen übernehmen die Funktion von Siedlungen, große Raumstationen jener von Städten. Würfelt jemand eine "7", wird nun ein räuberischer Klingonenkreuzer aktiv, der sich anfangs in einem Aste-

roidenfeld (Wüste) aufhält. Und schließlich gibt es nun je 2 Siegpunkte für die größte Sternenflotte (im Original größte Rittermacht) und die längste Versorgungsroute (ehemals längste Handelsstraße).

Abgesehen davon sind fast alle Regeln des Originalspiels gleich geblieben. Die einzige Ausnahme bilden die dem Spiel beigelegten "**Unterstützungskarten**". Jeder

Karte aber auf jeden Fall abgegeben werden. Die Unterstützungskarten sind eine gute Einführung. Sie sorgen für etwas Abwechslung zum normalen "Catan" und beleben das Spiel, ohne die Spielbalance dabei zu zerstören.

Für viele "Siedler von Catan"-Fans erweist sich "Star Trek Catan" als gewöhnungsbedürftig. Es braucht eine Weile, bis man sich auf die



Spieler hat zu jedem Zeitpunkt des Spiels genau eine von den 10 Unterstützungskarten vor sich liegen. Jede Karte zeigt die Abbildung einer der bekannten Personen der Serie (Kirk, Spock, Scotty, Pille, Sulu, etc.), welche dem Spieler einen besonderen Vorteil verleiht, wie zum Beispiel Schutz vor den Klingonen, Reduzierung der Baukosten eines Raumschiffs, oder ein günstiger Tauschkurs für einen beliebigen Rohstoff. Nach der Nutzung einer Karte hat der Spieler die Wahl, die Karte abzulegen und sich eine beliebige neue Unterstützungskarte zu nehmen, oder aber die Karte umzudrehen, um sie später erneut zu nutzen. Nach der 2. Verwendung muss eine

geänderten "Landschaften" und deren Rohstoffe eingestellt hat. Dies ist aber nicht weiter tragisch. Viel schlimmer finde ich, dass keine richtige Sci-Fi-Stimmung aufkommen will. Es ist sicher schwierig, die unendlichen Weiten des Weltraums auf einen Spielplan zu übertragen, dieses Problem kennen viele Spiele dieses Genres. Aber so gedrängt wie hier habe ich das Weltall noch nie erlebt. Die Planeten kleben fast aneinander, ihre Größe steht zu keiner Relation zum ihnen umgebenden Vakuum. Um von einem zu anderen Planeten zu reisen, bedürfte es da keines Raumschiffs mit neunfachem Warp-Antrieb, es würde ein altmodisches Space Shuttle des 20.

Fortsetzung von „Star Trek Catan“

Jahrhundert genügen. Auch die aneinander gereihten Raumschiffe wirken unrealistisch und thematisch fehl am Platz. Es wäre ungefähr so, als baute man beim klassischen "Catan" statt Straßen Planwagen zwischen den Siedlungen.

Am Spielmechanismus gibt es logischerweise nichts auszusetzen, schließlich hat sich das Spielprinzip ja schon 17 Jahre lang bewährt. Freunde des "Spiel des Jahres 1995" sowie richtige "Trekies" sind damit sicher sehr gut bedient. Trotzdem zweifle ich an der

Sinnhaftigkeit des Spiels und wünschte mir von ganzem Herzen, Klaus Teuber und Kosmos Spiele würden ihre ganze Kreativität und Energie wieder in die Entwicklung eines komplett neuen Spiels stecken...

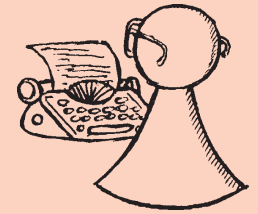
Wally

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Wenn in einem Spieletitel das Wort „Space“ vorkommt, kann man mit gutem Gewissen davon ausgehen, dass das Spiel etwas mit dem Welt- raum zu tun hat und folglich gut zu unserem aktuellen Thema passt...



Titel: Space Mission
Art des Spiels: **Sammelspiel**
Spieleautor: **Matt Worden**
Verlag: **Schmidt Spiele**
Jahrgang: **2011**
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 30 Minuten**
Preis: **ca. Euro 19,-**

den wir ja irgendwann mal einen neuen Planeten, den wir dann wieder genauso ausbeuten können ;-).

"Space Mission" versetzt uns ins Jahr 2342. Mit der Erfindung des "Jump Gates" können nun tatsächlich Raumschiffe zu weit entfernten Planeten und Galaxien gelangen. Unsere Raumfahrtmission als wagemutige Piloten besteht darin, fremde Welten zu entdecken, unbekannte Planeten zu erforschen und zu erschließen, stets auf der Suche nach seltenen Rohstoffen, Ruhm und Kontakt mit Außerirdischen.

Das Weltall ja unendlich groß. Trotzdem konzentrieren wir uns nur auf einen kleinen Teil in einem entlegenen Quadranten, wo unsere Wissenschaftler 8 interessante Planeten ausgemacht haben. Aus 12 verschiedenen Planetentafeln werden 8 kreisförmig um das Jump Gate ausgelegt. Jeder Planet weist vier Zahlen in den Werten von 1 bis 4 auf, eine blaue "Jump-Koordinate", eine grüne "Scan-Koordinate", sowie 2 orange "Landekoordinaten". Zu Beginn werden noch auf jeden Planet 8 verdeckte Planetenplättchen gelegt. Außerdem erhält jeder Raumfahrer noch 5 Karten vom verdeckten Nachziehstapel. Und

dann beginnt schon der Countdown: 5... 4... 3... 2... 1... Lift-off!

Wer an der Reihe ist, darf bis zu **zwei Aktionen** durchführen. Dabei hat er die Wahl aus 6 verschiedenen Aktionsmöglichkeiten, die er in beliebiger Reihenfolge ausführen darf, auch zweimal die gleiche Aktion ist erlaubt.



Mit einem "Jump" führt man mit seinem Raumschiff einen Raumsprung auf einen Planeten aus. Hierbei muss eine Karte ausgespielt werden, welche die entsprechende "Jump-Koordinate" trägt. Ein "Flug" hingegen kostet keine Karte, dafür darf nur einer der beiden benachbarten Planeten angesteuert werden.

Die drei folgenden Aktionen können nur gewählt werden, wenn sich ein Raumschiff bereits auf einem Planeten befindet: Zum "Scannen" von unerschlossenen Planeten be-



HALL OF GAME

Bis jetzt ist es ein einziges Mal passiert, dass ich die Wertung aussetzen musste. Schuld daran war damals, dass ich schlicht und einfach vergaß, Stimmzettel auszuteilen. Nun ist es ein zweites Mal passiert. Diesmal liegt es aber nicht an meiner Unzulänglichkeit, sondern daran, dass sehr wenig Besucher zum Spieleabend kamen. Darum kamen so wenige Votings zusammen, dass keine aussagekräftige Wertung zustandekommen kann.

Ich werde deshalb die „alte“ Wertung wiederholt verwenden, und auf mehr Spieler am kommenden Spieleabend hoffen. Zur Wiederholung: TICHU hat sich überraschend an die Spitze gesetzt. Das zweitplatzierte HECK MECK BARBECUE schaffte den Aufstieg in unsere „Hall of Games“. Aussichtsreiche zukünftige Kandidaten sind die beiden Spiele auf

den Rängen 3 und 4: FUNDSTÜCKE und vor allem PANTHEON. Bei allen anderen Spielen wage ich hingegen keine Prognosen.

Die Neuvorschläge des letzten Monats sind FLASH POINT und FIVE CROWNS, und auch das frischgebackene „Spiel des Jahres“ HANABI erhält von den Knobelritter noch eine Chance.

Vergesst bitte nicht, dass Spieler, die am Spieleabend verhindert sind, auch online ihr Voting abgeben können!

Wertung:

1. Tichu	*6/+18/-0/24/ +
2. Heck Meck Barbecue	4/+14/-0/18/ ++
3. Fundstücke	4/+13/-1/16/ =
4. Pantheon	4/+10/-0/14/ -
5. Tzolk'in	3/+ 7/-0/10/ -
6. Caro	*2/+ 3/- 0/ 5/ +
7. Augustus	1/+ 4/- 1/ 5/ =
Linq	2/+ 2/- 0/ 4/ -
9. Divinare	1/+ 3/- 1/ 3/ -
10. Brügge	2/+ 0/- 0/ 2/ -
Ginkgopolis	0/+ 2/- 0/ 2/ -

Vorschläge: **Flash Point (4 x),**
Five Crowns (1 x),
Hanabi (1 x)

Unser schöner blauer Planet wird ja nicht ewig wahren. Schätzungen zufolge wird er - durch die Zunahme der Leuchtkraft unserer Sonne - nur noch rund 500 Millionen Jahre ähnlich bewohnbar sein wie heute. Es ist aber zu befürchten, dass die Menschheit noch viel früher dafür sorgen wird, dass die Erde ein unwirtlicher, lebensfeindlicher Ort wird. Für den Weiterbestand der menschlichen Rasse werden wir wohl oder übel einmal in die Weiten des Weltalls aufbrechen müssen. Vielleicht fin-

Fortsetzung von „Space Mission“

nötigt man eine Karte mit passender "Scan-Koordinate". Dabei sucht sich der Spieler aus dem Stapel von Planeten-Plättchen ein Plättchen aus, legt es verdeckt neben den Planeten und markiert es mit einem seiner Sonden-Chips. Hat ein Spieler vorher bereits den Planeten gescannt, darf er die Aktion "Erschließen" ausführen. Dazu braucht er jedoch 2 Karten, welche den beiden auf der Planetentafel angebenen "Lande-Koordinaten" entsprechen. Dann darf er eine



Raumstation auf den Planeten stellen und ein Planetenplättchen vom Stapel direkt an sich nehmen. Zusätzlich gelangen durch eine Erschließung die "gescannten", also markierten Plättchen aller Spieler endgültig in den Besitz der Spieler. Sobald ein Planet mit einer Raumstation erschlossen wurde, dürfen dort alle Spieler die Aktion "Entdecken"

wählen, das bedeutet ein Plättchen vom Stapel nehmen, ohne eine Karte dafür einsetzen zu müssen. Sobald sich nur mehr leere "Space"-Plättchen in einem Stapel befinden, werden diese offen beiseite gelegt. Der Planet gilt sozusagen als fertig ausgebeutet.

Bei all dem Einsatz an Karten besteht die letzte Aktionsmöglichkeit logischerweise darin, wieder an Karten zu kommen. Mit der Aktion "Nachschub" kann ein Spieler demnach seine Kartenhand wieder auf 5 Karten auffüllen, wobei es gestattet ist, vor dem Nachziehen missliebige Karten abzuwerfen.

Sobald eine bestimmte Anzahl an Space-Plättchen aufgedeckt wurde, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Danach berechnen die Spieler ihre **Siegpunkte**. Neben den errichteten Raumstationen (je 3 Punkte) und den gesammelten Planetenplättchen - Erze, Aliens, Materie, Wasser und Orden werden nach verschiedenen Mustern gewertet - werden auch noch die fleißigsten Nutzer des "Jump Gates" mit Punkten belohnt. Der Spieler mit den meisten Punkten geht als "mutigster und erfolgreichster Teilnehmer der Space Mission in die Geschichte ein".

Da es bei Spielende vor allem auf die Punkte der gesammelten Planetenplättchen ankommt, muss ich wohl detaillierter auf die einzelnen

Plättchen eingehen. Wir unterscheiden zwischen Erzen, Aliens, Materie, Wasser und Orden. Am einfachsten sind die **Orden** erklärt, denn sie geben einen Fixwert von jeweils 3 Punkten. **Materie** kommt in 2 verschiedenen Farben daher. Während jede einzelne nur jeweils 2 Punkte wert ist, bringt jedes Paar aus je einem Plättchen grüner und blauer Materie gleich 7 Punkte. **Wasser** ist auch in Zukunft ein knappes Gut, weshalb es umso wertvoller ist, je mehr Plättchen man davon hat. Ein Plättchen alleine bringt gerade mal 2 Punkte, vier Plättchen immerhin schon 14 Punkte. **Erze**, von den es vier verschiedene gibt, werden nach folgender Formel berechnet: Anzahl aller Erze eines Spielers multipliziert mit der Anzahl der meisten Erze einer Farbe. Für **Aliens** gilt dieselbe Formel, nur dass bloß 2 verschiedene außerirdische Lebensformen auftauchen. Aus diesen Wertungsschemen ergibt sich, dass es auf jeden Fall sinnvoll ist, sich beim Sammeln von Plättchen auf einige wenige Arten zu spezialisieren.

Mit gerade mal 2 Aktionen pro Spielzug kann man keine großen Sprünge machen, nicht einmal mit dem "Jump Gate" ;-). Es ist daher notwendig, seine knappen Aktionen geschickt zu nutzen. So lohnt sich der Kartenschub erst dann richtig, wenn die Kartenhand ganz leer ist. Hat man jedoch nur wenige Karten auf der Hand, sind die eigenen Möglichkeiten schon

Fortsetzung von „Space Mission“

sehr eingeschränkt. Auf jeder Karte sind nämlich nur Koordinaten in zwei Farben angegeben. Zwar gibt es vereinzelt "Joker"-Koordinaten, aber die Herausforderung eines Raumfahrers besteht hauptsächlich darin, seine Spielzüge mit den vorhandenen Karten gut einzuteilen und voraussehend zu planen. Man kann da schon fast von einer Art **Logistikspiel** sprechen.

Dem gegenüber steht der **Wettlaufcharakter** des Spiels. Der erste Spieler an einem Planeten hat natürlich die ganze Auswahl an Planetenplättchen und kann sich die passenden "vorréservieren". Endgültig an deren Besitz zu kommen, ist aber sehr aufwändig. Insgesamt benötigt es immerhin meist vier Karten, um eine Station auf einem Planeten errichten zu können. Der Spielreiz resultiert zum größten Teil aus dem Dilemma, einerseits möglichst rasch passende Kombinationen zu sammeln, andererseits den richtigen Zeitpunkt für die Erschließung zu wählen. Zu früh ist nicht gut, da sonst die Konkurrenz freien Zugriff auf die verbliebenen Plättchen hat - dies sogar ganz ohne Einsatz von Karten! - und heuschreckenartig darüber herfällt. Erschließt man einen Planeten aber nicht rechtzeitig vor Spielende, sind auch die besten "gescannten" Plättchen absolut wertlos.



Das **Spielmaterial** betrachtet ich mit einem lachenden und einem weinenden Auge. Die Tafeln und Plättchen sind aus stabilem Karton, die grafische Gestaltung ansprechend. Die Raumschiffe sind nicht bloß irgendwelche

zum Spiel hat mich ziemlich neugierig gemacht. Von der packenden Weltraum-Atmosphäre, welche der Kurzfilm vermittelt, ist beim Spiel allerdings nicht viel zu spüren. Abgesehen davon ist "Space Mission" aber durchaus interessant. Es ist schnell erklärt und besitzt eine angenehm kurze Spieldauer mit trotzdem ausreichend taktischer Spieltiefe. Wenn es also darum geht, an einer Weltraummission teilzunehmen, melde ich mich jederzeit freiwillig. Ich werde doch nicht 330 Jahre warten, bis sie endlich zur Realität wird...

Wally

Game News - Wertung



Notenskala

★★★★★	Spitze!
★★★★	sehr gut
★★★	gutes Spiel
★★	so lala
★	schwach

Der sehenswerte Trailer

Game News - Spielekritik

Auch das nächste Spiel spielt in den unendlichen Weiten des Weltalls, in dem die Spieler mehr oder weniger aggressiv ihre Interessen durchsetzen wollen...



Titel: **Eminent Domain**
Art des Spiels: **Deckbauspiel**
Spieleautor: **Seth Jaffee**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2012**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **45 bis 90 Minuten**
Preis: **ca. Euro 35,-**

Also, im Weltall, da kenne ich mich aus. Nicht, dass ich schon mal persönlich dort gewesen wäre. Selbst mein Landsmann Felix Baumgartner hat bei seinem "Stratos"-Sprung den Rand des Weltalls ja nur angekratzt. Aber als "Trekkie" und Konsument zahlreicher Sci-Fi-Serien und -filme weiß ich genau, wie das so abläuft: Zuerst werden fremde Welten erkundet, dann geeignete Planeten besiedelt (oder erobert, wenn es von Seiten der ansässigen Bevölkerung lästigen Widerstand gibt), um schließlich ihre Res-



ourcen zum Handel oder für die Forschung zu verwenden. Genau diese Aktionen finden wir auch bei "Eminent Domain" vor, einem Kartenspiel aus dem Hause Pegasus.

"Erkunden", "Angreifen", "Besiedeln", "Produzieren/Handeln" und "Forschen" heißen deshalb die Karten, welche die entsprechenden Aktionen bzw. Funktionen erlauben. Für Chancengleichheit zu Beginn ist gesorgt, weil jeder Spieler die gleichen 10 Karten erhält. Auch die Planeten und Technologien kommen auf Karten daher, was uns richtigerweise folgern lässt, dass "Eminent Domain" ein **Kartenspiel** ist.

Das **Spielmaterial** komplettieren eine Tafel für die zentrale Kartenauslage, worauf die fünf verschiedenen Rollenkarten schön sortiert ausgelegt werden, ein paar Raumschiffe, Rohstoff-Scheiben in vier Farben, sowie eine Handvoll Einflussplättchen. Jeder Spieler erhält noch einen Startplanet und zieht 5 Karten von seinem gut gemischten Deck.

Während seines Spielzugs durchläuft ein Spieler 3 Phasen. In der **Aktionsphase** (optional) kann er eine seiner Handkarten ausspielen und die entsprechende Aktion ausführen. In der **Rollenphase** (ver-

pflichtigend) wählt er eine der sechs möglichen Rollen, nimmt sich die entsprechende Karte von der zentralen Ablage und führt die Funktion der Rolle als "Anführer" aus. Er kann diese Rolle mit passenden Karten seiner Hand sowie mit bereits entdeckten passenden Planeten und/oder Technologiekarten verstärken. Im Anschluss hat jeder Mitspieler im Uhrzeigersinn die Wahl zu passen (1 Karte nachziehen) oder der Rolle zu folgen. Bei letzterer Option darf der Mitspieler die Rolle auf gleiche Art wie der Anführer verstärken, allerdings ohne den speziellen Anführerbonus. In der abschließenden **Aufräumphase** wirft er beliebig viele Handkarten ab und passt dann seine Handkartenzahl seinem Handkartenlimit (anfangs 5) an.

Nachdem die Wahl einer Rolle obligatorisch ist, werden die Kartenstapel in der zentralen Kartenablage immer kleiner. Sobald ein Stapel (bei 2 oder 3 Spielern) bzw. zwei Stapel (bei 4 Spielern) aufgebraucht sind, wird nur mehr so lange weitergespielt, bis alle gleich oft an der Reihe waren. Jeder zählt die **Einflusspunkte** auf seinen gesammelten Einflussplättchen, seinen Planeten- und Technologiekarten zusammen. Der Spieler mit den meisten Einflusspunkten gewinnt.

Fortsetzung von „Eminent Domain“

Die einzelnen **Rollen** sind natürlich dazu da, die wichtigen Einflusspunkte zu beschaffen. Dafür benötigt man unbedingt einmal neue Planeten, zu denen man grundsätzlich mit der Rolle "Erkunden" kommt. Ein auf diese Weise ins Auge gefasster Planet liegt dann aber immer noch ungenutzt, also verdeckt vor dem Spieler aus. Er muss erst dem eigenen Machtbereich einverleibt werden, damit seine Vorteile genutzt werden können. Dies kann auf 2 verschiedene Arten geschehen: Mit "Besiedeln" können Kolonien auf dem Planeten gegründet werden. Sind genug Kolonien vorhanden, kann ein Planet schließlich ganz besiedelt werden. Eine weniger pazifistische Lösung bietet die Rolle "Angreifen", mit der Raumschiffe erworben, und bei einer ausreichend großen Flotte ein Planet erobert werden kann. In beiden Fällen wird die Planetenkarte endlich auf die Vorderseite gedreht und bietet fortan die darauf angegebenen Vorteile, wie Rohstoffe, Symbole, etc.

Besitzt ein Planet ein Rohstoff-Feld, kann darauf mit der Rolle "Produzieren" der entsprechende Rohstoff hergestellt werden, der in Folge mit der Rolle "Handel" direkt in einen Einflusspunkt umgewandelt werden kann. Etwas komplizierter ist die Sache mit dem "Forschen". Diese Rolle erlaubt die Entwicklung einer Technologie, wobei die Anzahl bereits entdeckter Planeten sowie die Anzahl ausliegender



Forschungssymbole bestimmen, aus welchen Technologiekarten aus dem offenen Stapel man sich eine aussuchen darf. Je mehr von allem, umso größer und besser ist die Auswahl.

Der spielerfahrene Leser wird bereits beim Durchlesen dieser Zeilen ein paar Parallelen zu anderen Spielen wiedererkannt haben. Tatsächlich könnte man "Eminent Domain" als eine Kombination aus zwei beliebten Spielen betrachten.

Aus "Race for the Galaxy", welches sich ja aus "Puerto Rico" bzw. "San Juan" entwickelt hat, stammen einerseits das Weltraum-Thema und andererseits das Element der **Rollenwahl**. Der Spieler an der Reihe wählt eine Rolle, der anschließend auch alle anderen Spieler folgen können. Und auch hier gibt es bei einigen Rollen einen "Anführerbonus", also eine Art Privileg, das nur dem Spieler zusteht, der die Rolle gewählt hat. So kann der Anführer beispielsweise beim "Angreifen" auch einen Planeten erobern, während die Mitspieler nur aufrüsten dürfen. Auch wie Rohstoffe produziert

und anschließend gehandelt werden, kommt in ähnlicher Form bei "Race for the Galaxy" vor.

Das zweite Spiel, das einen eindeutigen Einfluss auf "Eminent Domain" aufweist, ist "Dominion", von dem der **Deckbau** übernommen wurde. Wie bei diesem kommen hier sogar obligatorisch - neue Karten zum eigenen Deck hinzu. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel mitsamt der neuen Karten gemischt. Er bildet dann den neuen Nachziehstapel. Auf diese Weise versucht man, sein Deck effektiver zu gestalten, den eigenen Vorstellungen und Absichten anzupassen, zu optimieren.

Das geht dann schon ein wenig in Richtung **Strategie**. Wie es sich für ein gutes Spiel geziemt, gibt es nämlich mehrere Wege, an die begehrten Einflusspunkte zu gelangen. So kann man sich auf militärische Expansion konzentrieren und mit einem steten Nachschub an Raumschiffen einen Planeten nach den anderen erobern. Oder auf friedliche Weise schön brav Kolonien gründen und die Planeten mit der anschließenden Besiedlung dem

Fortsetzung von „Eminent Domain“

eigenen Machtbereich einverleiben. Jeder Planet ist ein paar Einflusspunkte wert, je nach zusätzlicher Funktion und Eroberungs- bzw. Besiedlungskosten sind es zwischen 2 und 6 Punkten. **Planeten** sind überhaupt das "Um und Auf" des Spiels, denn mit darauf angebildeten Symbolen können sie Rollen verstärken. Es lohnt sich daher, beim Erkunden aus mehr Planetenkarten auswählen zu können, um die Chancen auf einen für die eigene Strategie passenden Planeten zu erhöhen. Und nicht zuletzt sind Planeten auch die Voraussetzung für zwei weitere alternativem Vorgehensweisen.

Planeten mit Rohstofffeldern ermöglichen ja - wie bereits beschrieben - das Generieren von Einflusspunkten durch Produktion von **Rohstoffen** und deren Umwandlung durch Handel. Wie bei Puerto Rico kann dies bei entsprechender exzessiver Nutzung ziemlich lukrativ sein. Und als letzte - mir bekannte - Strategie gibt es noch die Konzentration auf die **Forschung**. Technologiekarten der zweiten und dritten Stufe zählen nämlich ebenfalls Einflusspunkte (2 bzw. 5 Punkte).

Apropos **Technologiekarten**: Da der überwiegende Teil dieser Karten zwei - meist verschiedene - Rollensymbole aufweist, sind sie alle eine deswegen schon gut geeignet, die gewählte Strategie zu unterstützen. Zudem haben

fast alle Technologiekarten noch einen Zusatzeffekt, der in der Aktionsphase genutzt werden kann. Je "teurer" eine Karte, umso vorteilhafter ist dieser Effekt. Einige der Technologien der 3. Stufe sind sogar permanent wirksam, das heißt sie kommen nicht in das Deck, sondern werden offen ausgelegt und bringen dem Spieler fortan einen dauerhaften Vorteil.



Das **Spielmaterial** ist dem heutigen Standard angemessen, auch wenn die Raumschiffe in 3 verschiedenen Größen verwirren, da sie spielrelevant gleichwertig sind. Die Grafik der Rollenkarten ist eher funktional, die Symbole darauf übergrößer und dementsprechend leicht zu unterscheiden. Zusätzliche Illustrationen finden wir nur bei den Planeten (3 verschiedene Arten) und den Technologiekarten. Bleibt nur mehr die Frage nach seiner **spielerischen Qualität** zu klären. Vielfach ist zu vernehmen, "Eminent Domain" sei besser als "Dominion" & Co. Dem kann ich mich nicht anschließen.

Die Symbiose zweier exzellenter Spiele führt nicht automatisch zu einem ebenso

ausgezeichneten Spiel. "Eminent Domain" gefällt mir ganz gut, und ich finde es durchaus reizvoll, die Kombination aus Deckbau und Rollenwahl auszuprobieren, seine Möglichkeiten zu erkunden. Aber auch nach vielen Partien in diversen Spielgruppen mit unterschiedlicher Spielerzahl kommt es mir nach wie vor etwas "holprig" vor. Sicher, durch das Folgen einer Rolle ist man auch während des Spielzugs eines Mitspielers stets ins Geschehen involviert. Andererseits führt die Unterscheidung "Aktion" und "Rolle" immer wieder zu Fehlern und Missverständnissen. Irgendwie spielt sich "Eminent Domain" einfach nicht so intuitiv und locker, was den Spielfluss insgesamt ziemlich hemmt. Von den Meldungen im Internet her hätte ich mir irgendwie mehr vom Spiel erwartet. So ist es für mich ein gutes und interessantes Deckbauspil, mehr aber auch nicht.

Maely

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Auch das nachfolgend beschriebene Spiel beschäftigt sich mit der Erkundung, Besiedlung und Eroberung des Weltraums in einer noch fernen Zukunft...



Titel: Eclipse
Art des Spiels: **Sci-Fi-Aufbauspiel**
Autor: **Touko Tahkokallio**
Verlag: **Lautapelit.fi**
Vertrieb: **Asmodée**
Jahrgang: **2011**
Spielerzahl: **2 bis 6 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **90 - 150 Minuten**
Preis: **ca. Euro 60,-**

Einleitung

Warum übt der Weltraum so eine große Faszination auf Spieleautoren aus? Erweckt das Unbekannte, die Möglichkeit des selbst Unmöglichen ihr Interesse? Erweitern die grenzenlosen Dimensionen des Alls ihre Denkweise? Regen die unendlichen Weiten des Universums ihre Phantasie an? Jedenfalls erscheint fast jedes Jahr irgendeine Spielneuhheit, die in einer fernen Zukunft im Weltall spielt. Und in vielen Fällen stecken - passend zum Sci-Fi-Genre - recht innovative Spielmechanismen



dahinter. „Eclipse“ vom finnischen Autor Touko Tahkokallio geht hingegen auf eher konventionelle Weise an das Thema ran.

Spielbeschreibung

„Eclipse“ versetzt uns in eine sehr ferne Zukunft, so irgendwann im 34. Jahrtausend. Die Spieler führen raumfahrende Völker, welche sich ausgehend von ihrem Heimatplaneten langsam ausbreiten mit dem Ziel, die Herrschaft über die Galaxie zu übernehmen. Neun Runden lang erweitern sie die Einflussbereiche ihrer Zivilisationen, erkunden und kolonisieren neue Gebiete, erforschen Technologien und bauen Raumschiffe, um gegen die anderen Völker Krieg zu führen.

Jeder Spieler beginnt mit gerade mal einem Abfangjäger auf einem kleinen, isolierten Heimatsystem, dargestellt durch ein Hexfeld, und einem Anfangsbestand an Geld, Wissenschaftspunkten und Rohstoffen. Die Planeten des Systems liefern zudem anfangs nur eine bescheidene Anzahl an diesen drei verschiedenen „Währungen“ des Spiels.

In der ersten Phase jeder Runde - der **Aktionsphase** - führen die Spieler reihum je eine Aktion aus, indem sie einen ihrer Einflussmarker auf das entsprechende Feld ihres persönlichen Spieltableaus legen. Die Aktion **Erkunden** lässt eine Zivilisation die unerforschten Regionen der Galaxie erkunden. Es wird ein neues verdecktes sechseckiges Sektorenfeld gezogen und auf einen leeren Platz neben einem eigenen besetzten Feld angelegt. Das neue Feld kann sofort kolonisiert werden, sofern noch Kolonieschiffe vorhanden sind, und der neue Sektor nicht von einem oder mehreren Ältestenschiffen - Überbleibsel einer langsam untergehenden Zivilisation - verteidigt wird.

Eine weitere mögliche Aktion ist die **Forschung**, mit der neue Technologien entwickelt werden können. Zu Spielbeginn und zu Beginn jeder Runde werden aus einem Beutel ein paar Technologieplättchen gezogen, die das zur Verfügung stehende Angebot bilden. Technologien müssen mit „Wissenschaft“ - einer der 3 Währungen - bezahlt werden und kommen auf das eigene Tableau. Sie erlauben ihrem Besitzer beispielsweise verbesserte Antriebs-, Energie-, Waffen- und Verteidigungssysteme einzusetzen.

Fortsetzung von „Eclipse“

Mit der Aktion **Upgrade** können die eigenen Schiffe verbessert werden, indem von der Nachschubtafel zwei Plättchen, für die man bereits über die dazu notwendige Technologie verfügt, auf freie Quadrate der Baupläne der Schiffe gelegt werden. Dabei ist aber zu beachten, dass der gesamte Energieverbrauch der Schiffsteile nicht höher sein darf als die Energieproduktion. Eingebaute Upgrades betreffen dann stets alle Schiffe der entsprechenden Bauart.



Die Aktion **Bauen** wiederum ermöglicht es, bis zu 2 Schiffe (Abfangjäger, Kreuzer, Schlachtschiffe und Sternenbasis) oder Strukturen (Orbitale und Monolithen) zu bauen, wofür „Rohstoffe“ - eine weitere Währung - benötigt werden. Gebaute Schiffe und Strukturen werden auf Sektorenfelder platziert, auf denen ein eigener Einflussmarker liegt.

Und schließlich können mit der Aktion **Bewegung** eigene Schiffe in benachbarte Sektorenfelder gezogen werden, um den eigenen Einflussbereich vergrößern, neue Planeten mit ihren Ressourcen kolonisieren, fremde Systeme angreifen und eigene verteidigen zu können. Die Reichweite der Bewegung richtet sich dabei an den eingebauten Triebwerken des jeweiligen

Schiffstyps. Außerdem gibt es bestimmte Einschränkungen bei den Bewegungen, wie etwa die Notwendigkeit vorhandener Wurmlöcher zwischen zwei Sektorenfeldern, oder bedingte Bewegung durch Felder mit gegnerischen Raumschiffen.

Ein Spieler kann in der Aktionsphase beliebig oft drankommen. Will er aber - meist aus Kostengründen - keine Aktion mehr durchführen, passt er. Haben alle Spieler gepasst, kommt es zur **Kampfphase**. In jedem Sektorenfeld, in dem sich Einheiten mehrerer Spieler befinden, kommt es zum Gefecht. Kämpfe werden mit Würfeln ausgefochten, wobei jede Waffe eines Raumschiff 1 Würfel bedeutet.

Grundsätzlich verursacht jede gewürfelte „6“ einen Schaden beim Gegner. Diverse Upgrades der Schiffe haben Auswirkungen auf die Kämpfe. So erhöhen eingebaute Computer die Trefferwahrscheinlichkeit, Schilde wiederum reduzieren die Trefferquote des Gegners. Spezielle Kanonen können gleich mehrere Schadenspunkte im Falle eines Treffers verursachen. Und mit

verstärkten Hüllen kann man Schadenspunkte auffangen, sodass ein Schiff nicht sofort zu Bruch geht, wenn es getroffen wird.

Nachdem alle Kämpfe abgewickelt wurden, gibt es je nach Erfolg Ansehensplaketten für alle beteiligten Spieler, außerdem können sich Machtverhältnisse und dadurch auch Einfluss in einzelnen Sektoren geändert haben.

In der **Wartungsphase** kassieren die Spieler dann die Einnahmen ihrer besetzten Planeten, müssen davon aber auch die Wartungskosten für ihre Zivilisation bezahlen. Je mehr Einflussmarker sie für ihre Aktionen und zum Besetzen von Sektorenfelder eingesetzt haben, umso mehr Geld - die 3. Währung - müssen sie dafür entrichten. Außerdem werden in dieser Phase Wissenschaft und Rohstoffe produziert. Schließlich wird in einer kurzen **Aufräumphase** die nächste Spielrunde vorbereitet.

Nach 9 Runden endet das Spiel, und die Spieler ermitteln ihre **Siegpunkte**. Dabei zählen vor allem die Ansehensplättchen aus teilgenommenen Gefechten, die Sektorenfelder unter der eigenen Kontrolle, gebaute Monolithen, sowie der Fortschritt auf der persönlichen Technologieleiste. Und selbst in 32.000 Jahren gewinnt nach wie vor der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Fortsetzung von „Eclipse“

Fazit:

„Eclipse“ - das dürfte aus der bisherigen Beschreibung bereits herauszulesen sein - ist ziemlich **umfangreich** und komplex. Dabei habe ich mich auf die wichtigsten Elemente und Regeln beschränkt. Daneben gibt es zahlreiche Details, Sonderregeln und Feinheiten, die ich bewusst weggelassen habe, da sie den Rahmen dieser Rezension bei weitem gesprengt hätten.

Das **Regelheft** umfasst immerhin 32 Seiten. Die Lektüre der Regel wird aber einerseits durch zahlreiche Abbildungen und gut geschilderte Beispiele erleichtert,

andererseits ist es einer exzellenten redaktionellen Aufarbeitung - unterstützendes Spielmaterial, kluge Verwendung von Symbolen, etc. - zu verdanken, dass sich viele Spielelemente intuitiv verstehen lassen. So sind beispielsweise der Aufbau der verschiedenen Schiffstypen und die Spezifikationen Antrieb, Bewaffnung, Energieversorgung, Schilde und Hülle schnell verständlich, und auch die Spielertableaus sind ausgezeichnet gelungen.

Das Spiel selbst verbindet gleich einige für Vielspieler attraktive Spielmechanismen. Besonders in den ersten Runden des Spiels überwiegt das **Erkunden und Entdecken**.

Zwar sind die verdeckten Sechsecktafeln nach einem gewissen System in innere, mittlere und äußere Sektoren eingeteilt, aber was man dort vorfindet, weiß man vorher nicht. Manchmal sind es Planeten, die sogleich dem eigenen Reich eingegliedert werden können, manchmal aber müssen zuerst Ältestenschiffe beseitigt werden. Auf einigen Feldern lockt bei der Einverleibung ein verdecktes



Entdeckungsplättchen, das einen einmaligen Vorteil bringen kann.

Dann ist es natürlich auch ein **Aufbau- und Entwicklungsspiel**, das mehrere Strategien erlaubt. Da es vor allem in späteren Runden zu Konflikten kommen kann (und meist auch wird), gilt es sich mittels verschiedener Technologien und gezielter Aufrüstung Vorteile für bevorstehende Kämpfe zu sichern. Das Kampfsystem klingt zwar kompliziert, ist aber recht einfach und bevorteilt eher Spezialisierung auf eine bestimmte Kampfaktik (besserer Schutz durch Schilde und/oder Hülle, stärkere Feuerkraft, höhere Trefferquote, etc.). Aber

auch weniger militärische Strategien können erfolgreich sein, zum Beispiel durch dozierte Expansion und Absicherung der Außenbezirke mit gleichzeitiger Investition in punktetragende Strukturen.

Die Einflussmarker machen „Eclipse“ auch zu einem **Optimierungsspiel**. Das ständige Dilemma, weiter agieren zu wollen, aber die zusätzlichen Kosten für die verwendeten Einflussmarker tragen zu müssen, sorgt für Spannung in der Aktionsphase. Hier müssen Wirtschaftlichkeit und sofortiger Nutzen sorgfältig abgewogen werden. Besonders gelungen finde ich die Regelung, dass man selbst, wenn man bereits gepasst hat, noch drei Aktionen - Upgrade, Bauen und Bewegung - in allerdings etwas eingeschränkter Form durchführen kann. So kann man noch ein wenig auf schlimme Aktionen der Mitspieler **reagieren** und ist diesen dann nicht auf Verderb und Gedeih ausgeliefert.

Trotzdem ist „Eclipse“ kein reines Denkspiel. Der **Glücksanteil** ist für so ein strategisch ausgerichtetes Spiel sogar ziemlich hoch. Zum einen können die zufällig gezogenen Sektorenfelder mehr oder weniger brauchbar sein. Zum anderen überwiegt bei den Weltraumgefechten bei aller Planung und Taktik doch das Würfelglück. Da kann es schon allen Regeln der Wahr-

Fortsetzung von „Eclipse“

scheinlichkeit zum Trotz mal einen glücklichen Gewinner oder einen richtigen Pechvogel geben. Aber damit kann ich leben, für mich bringt genau dieses Maß an Zufall das gewisse Etwas ins Spielgeschehen.

Der Wiederspielreiz ist bereits in den ersten Partien recht hoch, da man bestrebt ist, die Möglichkeiten des Spiels besser kennenzulernen und verschiedene Strategien auszuprobieren. Wenn man dann glaubt, schon alles zu kennen, kann man versuchen, mit **verschiedenen Rassen** zu spielen. Die Rückseiten der „humanoiden“ Spieltableaus („Terraner“) zeigen nämlich verschiedene Völker, die zum Teil große Unterschiede zu den Terranern aufweisen. Die Startvorräte, Schiffspläne, Anfangstechnologien und Sonderfähigkeiten können stark variieren, mit manchen Rassen sind zusätzliche Siegpunkte unter bestimmten Bedingungen möglich. Jede Rasse spielt sich deshalb etwas anders, und ich finde es sehr reizvoll und herausfordernd, dies herauszufinden. Wem dies alles nach vielen Partien noch immer zu wenig **Abwechslung** darstellt, darf sich auf bereits erschienene und zukünftige Erweiterungen freuen.

Tolles, reichhaltiges und gut durchdachtes Spielmaterial (die Schachtel wiegt einiges!), attraktive Spielmechanismen, eine gelungene Mischung aus

Strategie mit etwas Glück, Vielfalt und Abwechslungsreichtum: Eigentlich besitzt „Eclipse“ alles, was ein ausgezeichnetes Spiel haben muss. Dass ich ihm trotzdem nicht die höchste Bewertung gebe, liegt daran, dass sich nach meinem

Geschmack nach fünf, sechs Runden des Aufbaus alles auf Konfrontation mit den Mitspielern zuspitzt. Manchmal entsteht ein richtiger Endkampf, der die ganze Partie entscheidet. Hier hätte ich mir ein bisschen mehr pazifistische Entfaltungsmöglichkeiten und alternative Möglichkeiten für Siegpunkte gewünscht. Ansonsten kann ich „Eclipse“ jedem Sci-Fi-Spieler wärmstens empfehlen.

p.S.: Es ist bereits eine Erweiterung erschienen. Ihr Titel: „**Eclipse: Die Ältesten erheben sich**“



Maely

Game News -
Wertung



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



Familien,
Gelegenheits-
spieler, Glücks-
ritter, Anfänger



Funspieler,
Partyspieler,
größere Gruppen



Zwei Personen,
Partner, Paare



Kinder,
jüngere
Spieler



Sci-Fi-Thriller
Tschechien 2008
Regie: Vlaada Chvátil
Czech Games Studio
Dauer: ca. 45 min.
2009 empfohlen von der
Wiener Filmakademie

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 Knoblerunde".

Erscheinungsweise:
Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2013 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tip des Monats

DER Kultregisseur der letzten Jahre heißt nicht Klaus Teuber, Reiner Knizia, Wolfgang Kramer oder Stefan Feld. Er heißt vielmehr Vlaada Chvátil und stammt aus Brno. Der Tscheche schuf mehrere Meisterwerke, wie „Im Wandel der Zeiten“, „Galaxy Trucker“ oder „Mage Knight“. In diesem Science Fiction-Film aus dem Jahre 2008 bringt er die spannungsgeladene Atmosphäre auf einem Raumschiff in einer fremden Umgebung gekonnt zur Geltung. Im ersten Teil zeigt er das hektische Treiben der gesamten



Crew während verschiedener Alien-Angriffe, im zweiten Teil klärt er das Publikum mittels Rückblenden auf, ob und wie es die Mannschaft geschafft hat, die Gefahren und Bedrohungen zu meistern. Erneut ein Meilenstein seines Genres und ein Muss für alle anspruchsvollen Sci-Fi-Fans.



Ritter der Knoblerunde

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

- * Monatliche Spielereffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. Mittwoch im Monat)
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (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
- * Spielebestellservice für die Mitglieder