

FUTURISTEN-TAG IM TRAUNERHOF

Knobelritter beraten am 2. Apr. '14 über die Zukunft! (S. 1)



260. Ausg. 27. März '14
Auflage 100 Stück (!!)
23. Jg., Abo 15 Euro

Game News - Traun Eigenreportage

*Das unentdeckte Land,
von des Bezirk
kein Wandrer wieder-
kehrt, den Willen irrt,
dass wir die Übel, die wir
haben,
lieber Ertragen als zu un-
bekanntem fliehn.*

So düster wie einst Hamlet sehen wohl auch Richard Garfield (Android: Netrunner), Ted Alspach (Mutant Meeples) und Suzanne Collins (Die Tribute von Panem) die Zukunft. Kein Wunder, alle vier Szenarien beinhalten immerhin die allzu reelle Gefahr des eigenen Ablebens, sei es nun durch die Hand des eigenen Onkels, eines raffigie-



rigen Konzerns, eines stadtbekannteren Kriminellen, oder eines Tributs aus einem anderen Bezirk.

Was uns Knobelritter vom Prinzen Dänemarks unterscheidet ist allerdings, dass wir nicht lange die Pfeil und Schleudern des wütenden Geschicks erdulden, sondern uns lieber gleich gegen die See voll Plagen wappnen um sie durch Widerstand zu enden.

Nur zu gut, dass uns dazu unsere umfassenden Kenntnisse in Netzwerktechnik (das zukunftssträchtige MINT-Studium lässt grüßen), unsere durch radioaktive Schmetterlinge verliehenen Superkräfte (die segensreichen Errungenschaften der

Gentechnik), oder die wohlwollende Hand eines unbekannteren Mentors (liebe Zukunftsakademie des Landes OÖ, sorgt doch bitte am 7. April bei den kommunalen Zukunftsgesprächen dafür, dass wir keine Hunger-Spiele brauchen werden) dabei helfen unsere Zukunft zu entdecken und zum Vorteil aller zu gestalten.

Ich wage jetzt eine Prognose und sage für den 2. April eine vergnügliche Zeit im Traunerhof voraus.



HÄGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis

Nürnberg-Bericht

Jetzt ist es leider traurige Gewissheit: Der Bericht über unseren Besuch bei der Nürnberger Spielwarenmesse (Toy Fair) fällt aus. Vor einem Monat konnte ich den Artikel krankheitsbedingt nicht verfassen und nun rennt mir die Zeit davon. Aber die Leser und Knobelritter kann ich trösten, denn über die wichtigsten und interessantesten Neuheiten werden sie sicher aus den Game News alles Wissenswerte erfahren.

Jahres Abonnement der „Game News“ 2014

Trotz mehrmaligem Appell sind noch immer viele

ritter der knobelrunde

Knobelritter nicht ihrer Zahlungsverpflichtung nachgekommen. Okay, wenn euch nicht gefällt, was in den „Game News“ steht, dann sagt es mir einfach!! (Ändern wird sich dran aber trotzdem nichts, ätsch!).

Der Abo-Preis beträgt übrigens unverändert - und für die Redaktion defizitär - **Euro 15,-** für die Print-Ausgabe und **Euro 5,-** für die elektronische zeitung im pdf-Format.

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 6. April 2014 bis spätestens 12:00 Uhr.



„Die Siedler von Catan“- Turnier am 26. April 2014

Auch dieses Frühjahr findet bei uns im Traunerhof

wieder ein großes „Catan“-Turnier statt, an dem die besten Siedler Österreichs teilnehmen, um ihre Ranglistenplätze zu verteidigen und sich zu verbessern. Termin ist Samstag, der 26. April 2014 ab 10:00 Uhr. Organisator ist unser Andreas Hainy.

Zwischenwertung

Nach dem ersten Quartal haben sich die Favoriten auf den Thron wieder vorne eingereiht. Nur die Regentin glänzt noch durch Abwesenheit...

1. Prinz Reinhold	66
2. Herzog Gerhard	60
3. König Franky	55
4. Earl Oliver	44
5. Earl Johannes	37
6. Lady Nicole	35
7. Graf Thomas L.	30
8. Prinzessin Ute	29
9. Knappe Josef	28
10. Earl Andreas H.	26
11. Lady Angie	25
12. Herzog Udo	21
13. Ritter Stephan	20

Game News - Spielekritik

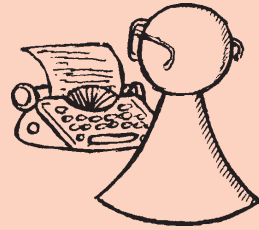
Mutation und Selektion - zwei Grundprinzipie der Natur, mit denen sich Lebewesen besser an geänderte Umweltbedingungen anpassen können. Warum soll dies nicht auch für Pöppel gelten?



Titel: Mutant Meeples
Spieleautor: Ted Alspach
Verlag: Bézier Games
Vertrieb: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2012
Spielerzahl: 2 bis 7 Spieler
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 30 bis 45 Minuten
Preis: ca. Euro 35,-

"Meeple" setzt sich etymologisch aus den englischen Wörtern "my" und "people" zusammen und bezeichnet laut Wiktionary "a small person-shaped figure used as a player's token in a board game" (übersetzt: eine kleine wie eine Person geformte Figur, die man als Spielstein in einem Brettspiel verwendet).

Was werden dann wohl "Mutant Meeples" sein? Mutierte Pöppel aus Tschernobyl mit Leukämie oder zwei Köpfen? Oder Spielfiguren, die nur von X-Men verwendet werden



dürfen? Nein, laut Spielregel hat ein seltsamer Unfall in Meepropolis einige Meeples in Superhelden verwandelt, weshalb sie nun über Superschnelligkeit und einer weiteren, einzigartigen Superfähigkeit verfügen. Diese werden sie auch brauchen, um erfolgreich Verbrechen in der Stadt bekämpfen zu können.

Meepropolis stellt sich uns als eine sehr symmetrische Stadt mit quadratischem Muster dar. 18 Straßenzüge verlaufen von Osten nach Westen, ebenso viele Straßen quer aus Norden nach Süden. Somit besteht die Stadt aus unglaublichen 324 reichlich überdimensionierten Kreuzungen. Die Anzahl der Gebäude ist demgegenüber mit knapp über 50 Häusern geradezu lächerlich gering. Zudem sind diese sehr schmal ausgefallen, als wollten sie den großzügigen Boulevards und Avenues nur ja keinen Platz wegnehmen. Ein Spieler würde den Grundriss der Stadt als einen Spielplan mit 18 x 18 Feldern und ein paar Mauern bezeichnen.

Die Superhelden haben sich zu Beginn auf ein paar strategisch wichtige Punkte ver-

teilt und warten darauf einzugreifen, wenn irgendwo eine Missetat geschieht. Zwei zufällig gezogene Schauplatzmarker bestimmen den Tatort. So ergeben die beiden Marker C und P den Kreuzungspunkt der Carol Street mit der Pugh Avenue, auf den der spezielle Tatortmarker platziert wird.

Wer jetzt denkt, dass die Superhelden gleich los düsen, um die Tat zu vereiteln oder den Täter zu fassen, der irrt sich. Jedes Einschreiten des Superteams will vielmehr wohlüberlegt sein, weshalb es an den Spielern liegt, die bestmögliche Vorgangsweise herauszufinden. Jede Superheldfigur zieht nämlich immer solange auf einer Straße geradeaus, bis sie entweder von einem Gebäude, dem Spielfeldrand oder einer anderen Figur aufgehalten wird. Von dort kann sie dann eine andere Richtung einschlagen und wieder bis zum nächsten Hindernis ziehen. Jede Bewegung bis zum "Anschlag" wird als 1 Zug gezählt.

Es gilt für die Spieler, den kürzesten Weg zu finden, also jenen Weg, der insgesamt die wenigsten Züge benötigt, um eine Figur genau auf den Tatort zu ziehen. Bloß darüber hinweg ziehen genügt nicht. Zu

Fortsetzung von „Mutant Meeples“

diesem Zweck dürfen bis zu drei verschiedene Superhelden verwendet werden. Wer glaubt, eine gute Lösung gefunden zu haben, legt die entsprechenden Mutant Meeples Marker auf seine Spielertafel, schnappt sich den Bewegungsmarker, welcher der Gesamtzahl der Züge entspricht und dreht die Sanduhr um. Nun haben alle anderen Spieler noch eine halbe Minute Zeit, eine im Idealfall bessere Lösung zu finden.

Der Spieler, der die kürzeste Zugkombination korrekt vorführen kann, darf den Superhelden, mit dem er den Tatort erreicht hat, in sein Superteam aufnehmen, indem er seinen Marker umdreht. Damit steht ihm dieser nunmehr nicht mehr zur Verbrechensbekämpfung zur Verfügung. Es gewinnt, wer zuerst sechs Superhelden in sein persönliches Superteam bringen konnte.

"Mutant Meeples" - dieser Begriff könnte hier durchaus auch eine andere Bedeutung haben. Die Spielfiguren waren ursprünglich nämlich chinesische Beamte in "Die Verbotene Stadt", fanden sich etwas später als "Rasende Roboter" in einer Fabrikhalle wieder und mutierten schließlich zu den Superhelden in Meepropolis. Das erste Spiel - 1992 bei Ravensburger erschienen - war regeltechnisch viel zu überladen und kann daher als verworren und nicht

sehr gelungen betrachtet werden. Bei der Überarbeitung für das Hans im Glück-Spiel (1999) hat sich Autor Alex Randolph auf das Wesentliche, nämlich die Zugregeln beschränkt und mit einem Wettbewerbscharakter (gleichzeitige Denken unter Zeitdruck) verbunden.



"Mutant Meeples" geht noch einen Schritt weiter. Jetzt hat jede der acht im Spiel vorkommenden Spielfiguren eine Mutantensuperkraft, welche die normalen Regeln einmalig außer Kraft setzt. "Forrest Jump" etwa springt 3 Felder in gerader Richtung und kann dabei auch Gebäude und andere Meeples überspringen. "Ozzy Mosis" beispielsweise hat die Fähigkeit, sich durch ein beliebiges Gebäude hindurch zu bewegen. Bei einigen Figuren verrät bereits der Name, was man mit ihnen Besonderes anstellen kann. So darf "Shortstop" bereits ein Feld vor einem Hindernis anhalten, oder "Sidestep" genau 1 Feld weit in gerader Richtung ziehen.

Anfänger sind mit diesen zusätzlichen Regeln meist überfordert. Es dauert halt seine Zeit, bis man die einzelnen Sonderfähigkeiten kennt

und nicht jedes Mal wertvolle Sekunden verliert, weil man wiederholnachschaun muss, welche Figur was kann. Aber es sind nun zum Teil wirklich geniale Züge möglich, die selbst erfahrenen "Rasende Roboter"-Veteranen eine neue Herausforderung bieten. Doch die Lernkurve - das konnte ich in verschiedenen Spielerrunden feststellen - ist bei allen steil ansteigend. Auch Spieler, die mit solchen hektischen Denkspielen, die Vorstellungsvermögen und schnelles Erfassen der Situation erfordern, nicht viel anfangen können, konnten bald erste Erfolge verbuchen.

Dass diese Art von Spielen nicht jedem liegt, dürfte wohl klar sein. Die immer kleiner werdende Auswahl an verfügbaren Spielfiguren mit jeder Figur, die man in sein Superteam aufnimmt, hat aber zur Folge, dass die Aufgabe mit Fortdauer des Spiels immer schwieriger wird. Dadurch können "schwächere" Spieler ohne weiteres noch aufholen. Dieser gelungene Kniff sorgt für Spannung bis zum Schluss. Gegen Spielende geht es auch nicht mehr ganz so stressig zu, denn die reduzierten Möglichkeiten verlangen längere Denkzeiten.

Sicher: Grübeln und Strategen, die alle Züge genau und gewissenhaft bedenken wollen, wird diese Regelung trotzdem nicht helfen. Sie sind bei "Mutant Meeples" einfach fehl am Platz und werden kaum zu (weiteren) Partien zu be-

Fortsetzung von „Mutant Meeples“

wegen sein. Sie sind aber auch nicht die beabsichtigte Zielgruppe dieses Spiels. Wer hingegen Spaß an solchen flotten Denkspielen hat und den geistigen "Challenge" sucht, wird daran seine Freude haben.

Geübtere Spieler können sich dann an der Rückseite des Spielplans versuchen, die weniger Mauern aufweist und daher einen etwas höheren Schwierigkeitsgrad besitzt. In meiner Ausgabe des Spiels ist zudem schon die "Sidekick"-Erweiterung enthalten, mit zwei zusätzlichen Spielfiguren mit anderen Superkräften. Damit lassen sich auch ständig wechselnde Teams kombinieren, was für



mehr Abwechslung und neue Herausforderungen sorgt.

mir subjektiv auch eine gute Wertung erhält.

Wesly

Game News - Wertung



Eine Empfehlung auszusprechen, ist nicht so einfach. Jeder Spieler sollte sich selbst - vielleicht im Rahmen eines Spielesfestes oder eines Spieleabends - ein Bild davon machen, ob ihm diese Art von Spiel zusagt. Wer der Meinung ist, dass es im Alltag genug Stress gibt, und Spielen eher der Entspannung dienen müsste, sollte besser seine Finger davon lassen. Mir persönlich gefällt "Mutant Meeples" jedoch sehr gut, weshalb es von



HALL OF GAME

Jetzt hat es TICHU geschafft. Fast in Rekordzeit konnte der Aufstieg in unsere „Hall of Games“ fixiert werden. Damit ist nun wieder Platz in der Wertung für neu erschienene Spiele. konnte sich in überzeugender Manier an die Spitze setzen. Dem Kartenspielklassiker nachfolgen könnte bereits nächsten Monat TZOLK'IN - DER MAYA KALENDER, welches sich auf den 2. Platz setzte, allerdings müsste es dazu die nächste Wertung gewinnen. Von den anderen Spielen hat meiner Meinung nach nur mehr PANTHEON das Zeug, es bis Ende Sommer zu schaffen. Der dritte Platz ist auf jeden Fall ein Schritt in die richtige Richtung.

Die anderen Spiele - und da sind hochkarätige Kaliber wie LINQ, MAGE KNIGHT, HA-

NABI, RUSSIAN RAILROADS, BRÜGGE und LOVE LETTER darunter, müssen da noch ein bisschen warten, bis sich die Reihen lichten und die Fans mobilisiert sind. Inzwischen bekommen sie aber schon wieder Konkurrenz in Form von zwei interessanten Neuvorschlägen: CUATRO (3 x) und DIE ZWERGE (2 x). Das könnte wieder ein spannendes Frühjahr werden...

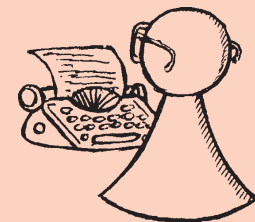
Wertung:

1. TICHU	4/+21/-0/25/ ++
2. Tzolk'in	3/+13/-0/16/ +
3. Pantheon	2/+12/-0/14/ +
4. Linq	3/+ 6/-0/ 9/ +
Mage Knight	2/+ 7/-0/ 9/ +
6. Hanabi	3/+ 5/-1/ 7/ -
Russian Railroads	*2/+ 5/-0/ 7/ +
8. Brügge	1/+ 5/-0/ 6/ +
9. Love Letter	1/+ 2/-0/ 3/ +
10. Mascarade	2/+ 0/-0/ 2/ -
Flash Point	1/+ 1/-0/ 2/ +

Vorschläge: Cuatro (3 x), Die Zwerge (2 x)

Game News - Spielekritik

Das nächste Spiel spielt im „Cyberspace einer dysoptischen Zukunft“. Also ich weiß nicht, was ihr davon haltet, aber für mich klingt das passend zum Thema unseres nächsten Spieleabends, oder etwa nicht?



Titel: **Android Netrunner**
 Autor: **Richard Garfield**
 Verlag: **Fantasy Flight Games**
 Vertrieb: **Heidelberger**
 Jahrgang: **2013**
 Spielerzahl: **2 Spieler**
 Alter: **ab 14 Jahren**
 Dauer: **30 bis 60 Minuten**
 Preis: **ca. Euro 35,-**

Vor 20 Jahren kam "Magic - The Gathering" heraus und veränderte die Spielewelt. Ein Kartenspiel, bei dem man mit den Karten nicht nur spielt, sondern diese auch sammelt, handelt und tauscht, war etwas völlig Neues. Die Möglichkeit, das Spiel mit immer neuen Karten laufend zu verändern, war nicht nur für die Spieler attraktiv, sondern auch für die Verlage eine verlockende Verkaufsstrategie. Und so verwunderte es auch nicht, dass schon bald weitere "Trading Card Games" (oder auch "Collectible Card Games") erschienen.

Ich stieß damals eher zufällig auf "Netrunner", einem Spiel, das im Cyberspace einer dystopischen Zukunft spielt. Die folgende Spielekritik habe ich bereits vor etwa 18 Jahren verfasst. Nun ist das Spiel bei Heidelberger auf Deutsch erschienen, und da sich am genialen Spielsystem gottlob nichts geändert hat, will ich sie - ein bisschen angepasst - den Lesern nicht vorenthalten.

Wir schreiben das Jahr 2036. Dank unseres weitverzweigten Computernetzes ist es uns - einem Konzern - gelungen, viele Belange der Menschheit zu kontrollieren. Leider wird unser perfekt organisiertes System von einer Gruppe Anarchisten bedroht, die wichtige Informationen aus unseren Datenbanken stehlen wollen.

Glaube um Himmels willen ja nichts, was dir "Big Brother" weismachen will. Das Uiel jedes Konzerns ist in Wirklichkeit die absolute Kontrolle und die totale Verknechtung der Menschen. Setz dich gegen diese Tyrannei zur Wehr und hilf uns, ihre Pläne zu durchkreuzen und ihre Vorhaben, die sie in ihren Computer gespeichert haben, aufzudecken!

Unsere wichtigsten Informationen stecken in den sogenannten "Agenden". Unser Ziel ist es nun, Agenden im Wert von 7 Punkten fertig zu entwickeln.

....und genau das musst du verhindern und deinerseits Agenden im Wert von 7 Punkten befreien! Mit Hilfe eines Computers kannst du dich an das Netz anschließen, wobei du dein Gehirn direkt damit verbindest. So kannst du in die geheimen Dateien der Konzerne eindringen, ein Vorgang, der "Run" genannt wird.



Um uns vor den diebischen Eingriffen der Runner zu schützen, müssen wir die angelegten Datenbanken sichern. Vier verschiedene Arten von Schlössern ("ICE" = Intrusion Counter-measure Electronics) stehen uns dazu zur Verfügung: Wäch-

Fortsetzung von „Android Netrunner“ ter, Barrieren, Code-Zugänge und Fallen.

Solltest du bei einem Run auf ein Schloss treffen, können dir zur Überwindung vier verschiedene "Icebreaker" (das sind passende Schlüssel für das jeweilige Schloss) helfen, die du in deiner Ausrüstung finden kannst. Die meisten Schlösser stoppen nur deinen Run, aber hüte dich vor den Wächter, denn diese können dir auch Schaden zufügen!

Um die Runner noch mehr abzuschrecken, installieren wir Wächter zum Schutz unserer Dataforts. Diese können beim Runner Netzschäden und sogar Hirnschäden anrichten. Einige Wächter verursachen die Zerstörung von Programmen des Runners, andere sind in der Lage, den Runner im Netz zurückzuverfolgen und somit Hinweise auf seine Identität und seinen Aufenthaltsort zu geben. Dann ist der Runner auch physisch greifbar und kann wirksamer bekämpft werden.

Ganz besonders wichtig für deine Runs ist es, möglichst viele Abzweigungen ("Verbindungen") zu schaffen. Je mehr desto schwieriger ist es für einen Konzern, dir nachzustöbern. Denn bist du erst einmal erfasst, kann er deine Ressourcen angreifen, und es kostet dich wieder einige "Credits", um dem Zugriff des Konzerns zu entkommen. Andererseits kannst du aber die Mög-

lichkeit nutzen, Computerviren in den Dateien des Konzerns zu hinterlassen, das beschäftigt den Konzern einige Zeit und lässt dir mehr Zeit für erfolgreiche Runs.



Unsere Taktik besteht darin, uns so schnell wie möglich vor Eindringlingen zu schützen, einen größeren Vorrat an "Credits" (=Geld) anzulegen, Agenden anzulegen und ehestmöglich zu entwickeln. Mit etwas Bluff können wir Defizite in der Verteidigung gelegentlich wettmachen, mit aggressiven Schlössern dem Runner das Fürchten lehren. Selbst mit "falschen" Agenden, die sich dann als Fallen entpuppen, können wir schließlich erfolgreich sein.

Für dich ist das Ganze ein Wettkampf mit der Zeit. Je länger du brauchst, umso mehr kann sich der Konzern einigeln und seine Ziele verwirklichen. Das Motto kann daher für dich nur lauten: Run, Run, Run!!! Nutze jede Gelegenheit dazu, gönne dem Konzern keine Verschnaufpause. Achte aber auch du darauf, über immer genug "Credits" für die Runs zu verfügen.

Das alte "Netrunner" war zwar ein Sammelkartenspiel, ich habe aber im Gegensatz zu "Magic" keine Unsummen in Starter- und Boosterpacks investiert, oder gar komplette Boxen gekauft. Mir hat das Spiel aus jenem Grund so gut gefallen, weil eine einzige Doppel-Starter-Packung für viele, packende Partien vollkommen ausgereicht hat. Sicher hätte ich ohne weiteres auch Karten sammeln und tauschen können, um gefinkelte, ausgefeilte Decks mit verschiedenen Taktikschwerpunkten zu konstruieren. Meiner Erfahrung nach geht dabei aber einfach viel zu viel Zeit fürs "Tuning" und andere Nebensächlichkeiten verloren, die dann fürs eigentliche Spielen abgeht. "Netrunner" funktionierte aber auch ohne dieses ganze unnötige Brimborium.

Die neueste Ausgabe wird nun als LCG - die Abkürzung für "Living Card Game" angeboten. Das bedeutet, dass es ein Grundspiel gibt, wofür in Folge fix zusammengestellte Erweiterungen auf den Markt kommen. Es ist also das, was wir von typischen "Eurogames" her kennen und nicht die für den Konsumenten finanziell desaströse Praxis von zufälligen Boosterpackungen. In der reichlich überdimensionierten - Schachtel finden wir bereits insgesamt 3 verschiedene Runner und 4 verschiedene Konzerne vor, welche uns eine Vielzahl an Möglichkeiten und viel Abwechslung bieten.

Das Einzigartige an "Android Netrunner" sind je-

Fortsetzung von „Android Netrunner“
doch die asymmetrische Ausgangssituation und die unterschiedliche Aufgabenstellung für die beiden Kontrahenten Runner und Konzern. Beide haben andere Kartensätze, die sich auch farblich an ihren Rückseiten (rot für die Konzerne, blau für die Runner) unterscheiden. Und so spielen sich die beiden Rollen ebenfalls ganz anders.



Der Konzern zieht in seinem Zug zuerst eine Karte nach und muss anschließend 3 Aktionen durchführen. Eine der wichtigsten Aktionen ist der Aufbau eines Sicherheitsnetzes durch das Installieren von Ice. Vor dem Zugriff der Runner muss fast alles gesichert werden: Das "HQ" (= die Handkarten), "Forschung & Entwicklung" (= der Nachziehstapel), das "Archiv" (= der Ablagestapel) und auch ausgelagerte Systeme, in denen unter anderem auch die Agenden untergebracht werden können. Eine weitere wichtige Aktion ist das Entwickeln von Agenden, denn nur mit Agenden, die ausreichend entwickelt werden konnten, können Punkte erzielt werden. Dem Schutz von

"F & E" kommt übrigens besondere Bedeutung zu, denn der Konzern verliert sofort, wenn er eine Karte nachziehen müsste, und der Nachziehstapel aufgebraucht ist.

Dem Runner stehen insgesamt 4 Aktionen zur Verfügung, welche er hauptsächlich benötigt, um wichtige Ressourcen zu schaffen und notwendige Ausrüstung, wie Hardware und Programme für seine Runs zu installieren. Die wichtigste Aktion stellt aber sicher der Run dar, denn dieser erlaubt es ihm, dem Konzern Agenden zu stehlen. Für die Überwindung von Ice benötigt er sogenannte "Icebreaker"-Programme. Runs sind aber nicht so harmlos, denn bestimmte Ice können den Runner markieren und ihn in Folge angreifbar machen. Neben dem Verlust von Ressourcen und Ausrüstung können ihm manche Wächter sogar Schaden zufügen. Während Körper- und Netzschäden nur zum einmaligen Verlust von Handkarten führen, sind Hirnschäden besonders gefährlich. Sie reduzieren dauerhaft das Handkartenlimit, und fünf erlittene Hirnschäden führen automatisch zur Niederlage des Runners.

Wie bereits erwähnt bieten die Grundaussgabe, und vor allem auch zukünftig erscheinende Erweiterungen die Möglichkeit des Deckbaus. Das kommt für mich - aus genannten Gründen - nicht in Frage, ich genieße lieber die vorgefertigten Decks für Runner und Konzerne, welche für mehr als

ausreichend Abwechslung sorgen. Wer das Spielgefühl aber noch weiter vertiefen will, und über genug Zeit verfügt, kann aber selbst ein Deck nach Belieben zusammenstellen, wobei ein paar Einschränkungen, wie Mindestkartenzahl, Einflusslimit für Karten anderer Fraktionen, Minimum von Agendapunkten in Konzern-Decks sowie die Beschränkung der Anzahl der Kopien einer Karte in einem Deck zu beachten sind.

Das Spiel selbst hat in den fast zwei Jahrzehnten seit seines Erscheinens absolut nichts von seiner Attraktivität, seiner Faszination verloren. "Android Netrunner" ist nach wie vor ein genialer, spannender Zweikampf mit viel Bluff und Taktik. Man kann Fantasy Flight Games nur dazu gratulieren, das Spiel jetzt in dieser Form als erschwingliches LCG auf den Markt gebracht zu haben. Und mit der deutschen Übersetzung, die bei Heidelberger erhältlich ist, verdoppelt sich der Personenkreis jener, mit denen ich mich darin nun duellieren kann.

Wally

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Das nachfolgende Spiel handelt in einer fernen Zukunft, die so hoffentlich nie stattfinden wird. Diese pessimistische Vision schaffte es immerhin auf die Bestsellerliste und in unsere Kinos...



Titel: Die Tribute von Panem - Überleben in Distrikt 12

Autoren: Andrew Parks, Christopher Guild & Bryan Kinsetta

Verlag: Kosmos Spiele

Jahrgang: 2013

Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

Preis: ca. Euro 29,-

Was nimmt man als verantwortungsbewusster Spielekritiker nicht alles für Strapazen und Mühen auf sich! Nicht genug damit, dass ich mir den Blockbuster "Die Tribute von Panem" im Kino angeschaut habe, habe ich mir als Draufgabe noch den gleichnamigen Bestseller von Suzanne Collins gekauft und in einem Stück durchgelesen. Dies alles nur, damit ich ja ausreichend Hintergrundinformationen für diese Rezension erhalte. Ich will schließlich dem Leser das rich-



tige Gefühl vermitteln, wie es ist im Distrikt 12 um sein Überleben zu kämpfen.

Das Spiel "Die Tribute von Panem" beschäftigt sich allerdings nicht mit den - Gladiatorenspielen ähnelnden - "Hunger Games", sondern eher um die Vorgeschichte. Als Bewohner von Distrikt 12 kämpfen die Spieler ums tägliche Überleben, denn alles, was sie brauchen, ist Mangelware. Die vier Güterarten Nahrung, Medizin, Kleidung und Brennstoff kommen auf **Überlebenskarten** vor, von denen jeder Spieler vor Beginn gerade mal 3 Karten erhält.

Der **Spielplan** zeigt 6 wichtige Orte im Distrikt 12: Das Justiz-Gebäude, das Kapitol-Lager, die Bäckerei, den Hob, das Everdeen-Haus und den Wald. Im unteren Bereich verläuft eine Rundenleiste, die uns verrät, dass das Spiel über 12 Runden verläuft. Die Rundenleiste gibt auch an, zu welchem Zeitpunkt neue Karten zu bestimmten Orten des Spielplans hinzugelegt werden, einige offen, andere verdeckt.

In jeder Runde versetzen die Spieler reihum ihre **Spiel-**

figuren auf einen der 6 Orte, um an weitere Überlebenskarten zu gelangen, oder Güter tauschen zu können. Ein Spieler kann einen Ort aber nur aufsuchen, wenn es dort ein freies Aktionsfeld für seine Spielfigur gibt. An drei Orten des Spielplans kann man die Anzahl seiner Handkarten erhöhen. Wer seine Spielfigur auf ein Aktionsfeld im **Wald** versetzt, deckt die obersten 3 Karten vom Nachziehstapel auf. Befinden sich darunter eine oder mehrere Karten Nahrung, darf er eine davon behalten. Im **Everdeen-Haus** erhält der Spieler die oberste Karte vom Nachziehstapel, und in der **Bäckerei** nimmt man gleich alle Karten auf, die als offener Stapel über dem gewählten Aktionsfeld liegen.

An zwei weiteren Orten kann man hingegen nur Karten tauschen. Im **Hob** (eine Art Schwarzmarkt) darf man eine seiner Handkarten mit einer Karte aus dem verdeckten Stapel über dem gewählten Aktionsfeld tauschen, im **Kapitol-Lager** steht dafür ein offener Ablagestapel zur Verfügung. Der letzte Ort - das **Justiz-Gebäude** - dient schließlich dazu, ein bereits besetztes Aktionsfeld nutzen zu können, indem man die Position seiner Spielfigur mit der anderen Figur tauscht. Die-

Fortsetzung von „Die Tribute von Panem“

se Option darf jeder allerdings nur ein einziges Mal in einer Partie nutzen.

Das Sammeln von Überlebenskarten erweist sich im Laufe des Spiels als dringende Notwendigkeit, gilt es doch, in regelmäßigen Abständen **Abgaben** zu leisten. In der vierten Runde wird eine Karte "Nahrung" gefordert, in der siebten Runde bereits Nahrung und Medizin, und in Runde 10 je eine Karte "Nahrung", "Brennstoff" und "Kleidung". Am Ende des Spiels muss man sogar von allen vier Sorten je eine Karte abgeben. Kann oder will man einige oder alle verlangten Karten nicht abgeben, muss man für jede fehlende Karte eine seiner **Loskarten** auf das Feld "Die Glaskugel" legen.

Diese Loskarten kommen erst nach der 12. Runde zum Einsatz. Alle Loskarten auf der "Glaskugel" werden gemischt, bevor eine zufällig gezogen wird. Der Besitzer dieser Loskarte wurde als **Tribut** ausgewählt, was so viel bedeutet, dass er - unabhängig davon, wie viele Überlebenskarten er sammeln konnte, **automatisch verloren** hat. Von allen anderen Spielern gewinnt schlussendlich, wer die meisten **Punkte** mit seinen Karten (Überlebens- und Vorteilskarten) erzielt.

"Die Tribute von Panem - Überleben in Distrikt 12" ist ganz klar ein **Lizenz-Produkt**. Den Spielplan und die Karten zieren Bilder aus dem Kinofilm, um die zahlreichen Fans anzusprechen. Außerdem sind



die verwendeten Spielmechanismen eher einfach gestrickt, um potentielle Käufer, die nicht zwangsläufig mit Brettspielen vertraut sind, nur ja nicht zu überfordern bzw. abzuschrecken. Nachdem es sich hier aber um eine Zeitschrift für Spieler handelt, muss ich schon die für diese Zielgruppe geltenden Maßstäbe anwenden.

Im Grunde genommen werden bei "Die Tribute von Panem" lediglich Überlebenskarten **gesammelt**, schließlich braucht man diese Karten, um sowohl die geforderten Abgaben leisten zu können als auch für die wichtigsten Siegpunkte bei der Endabrechnung. In jeder der vier Güterarten gibt es Karten im Wert von 1, 2 oder 3 Überlebenspunkten. Während für die Abgabe der Wert ohne Bedeutung ist, zählt dieser sehr wohl bei Spielende.

Üblicherweise sind Orte, an denen man neue Karten erhalten kann, attraktiver. Wem aber eine benötigte Art fehlt, wer sich auf eine bestimmte Güterart konzentriert oder wer viele Karten mit niedrigem Wert besitzt (so haben etwa sämtliche Startkarten nur den Wert 1), der kann seine Kartenhand bei den verschiedenen Tauschorten verbessern.

Jeder Spieler erhält zu Beginn übrigens eine **Start-Vorteilskarte**, die ihm an einem bestimmten Ort einen kleinen Vorteil verschafft. So darf beispielweise der Spieler mit der Karte "Gale" im Wald entweder eine Karte Nahrung oder eine Karte Medizin behalten, was die Chancen auf einen Erfolg gleich mal verdoppelt. Meiner Meinung nach wurde aber hier ein kleiner Stilbruch begangen, denn die Spielfiguren und Loskarten der Spieler gehen auf diese unterschiedlichen Personen des Romans überhaupt nicht ein. Sie zeigen trotzdem alle das Konterfei der Hauptfigur Katniss Everdeen und unterscheiden sich bloß durch ihre Spielerfarben.

In manchen Runden kommen noch weitere **Vorteilskarten** ins Spiel, welche vorläufig zum auf der Karte angegebenen Ort platziert werden. Wer sich an einen Ort mit so einer Vorteilskarte begibt, darf diese unter Verzicht auf die dort übliche Aktion und

Fortsetzung von „Die Tribute von Panem“

gleichzeitiger Abgabe seiner Start-Vorteilskarte an sich nehmen. Diese Vorteilskarten bringen bei Spielende zusätzliche Punkte für bestimmte Überlebenskarten. So bringt die Karte "Mrs. Everdeen" - die der Heilkunde mächtige Mutter von Katniss - zwei zusätzliche Punkte für jede Karte Medizin. Dies erlaubt tatsächlich ein paar taktische Überlegungen, wie das richtige Timing für das Nehmen einer Karte oder der Spezialisierung auf bestimmte Güter.

Bis hierher ist "Die Tribute von Panem" ein eher belangloses Sammelspiel ohne taktischen Tiefgang, nicht gerade aufregend. Was aber in unseren Spielrunden für Kopfschütteln und Ärgeris sorgt hat, ist die **zufällige Bestimmung eines Verlierers** durch eine banale Verlosung. Obwohl man auf gewisse Weise einen Einfluss darauf hat, wie viele eigene Loskarten hinzukommen, kann es doch manchmal entgehen aller Wahr-

scheinlichkeit passieren, dass ein Spieler gezogen wird, der nur wenige oder gar nur die eine zu Beginn auf die Glas-kugel gelegte Loskarte gewagt hat. Dies mag zwar ausgezeichnet zur Originalgeschichte passen, wurde bei uns aber als zu extrem empfunden. Ich kenne einige Spiele, bei denen man ein Ausscheiden riskiert, um sich während des Spiels Vorteile zu sichern (zum Beispiel "Die Baumeister von Kleopatra"), aber in allen wird ausschließlich jener Spieler am Ende bestraft, der es zu weit getrieben hat.

Diese Regel kommt vielleicht bei Fans der Bücher/des Films gut an, für richtige Spieler ist sie aber ein absolutes "No go!". Zumindest vermittelt uns die himmelschreiende Ungerechtigkeit der finalen Verlosung ein Gefühl, was die Bewohner der 12 Distrikte von Panem empfinden, und was sie dort letztlich durchaus verständlich zu Aufständen und Unruhen getrieben hat ;)

So bleibt mir abschließend nur anzumerken, dass ich



"Die Tribute von Panem - Überleben in Distrikt 12" in dieser Form nur eingeschworenen Liebhabern der Romane von Suzanne Collins bedingt empfehlen kann. Echte Spieler hingegen sehen sich mit diesem Spiel in ihrem Misstrauen vor Lizenzspielen bestätigt.

Mealy

Game News - Wertung



Notenskala

- ★★★★ Spitzel!
- ★★★★ sehr gut
- ★★★ gutes Spiel
- ★★ so lala
- ★ schwach



Sci-Fi-Epos
USA 1992
Regie: Tom Lehmann
TimJim Movies
Dauer: ca. 240 Minuten

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franky 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.

© 2014 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Sci-Fi erlebt momentan wieder einen cineastischen Höhenflug. Aber bereits vor mehr als 20 Jahren wurden erstklassige Sci-Fi-Filme gedreht. Man denke nur an die Leinwandklassiker „Outpost“, „Merchant of Venus“ und „Cosmic Encounter“, welche immer wieder neu verfilmt werden. Das könnte man sich auch für „Time Agent“ vorstellen, ein Film, der sich mit Zeitreisen und ihren Folgen beschäftigt. Toom Lehmann lässt verschiedene außerirdische Völker in einer fernen Zukunft Zeitreisen unternehmen, um die



Vergangenheit zu ihren Gunsten zu verändern, wie zum Beispiel Kriege beeinflussen oder Handelsabkommen beschließen. Es entbrennt ein verbitterter Kampf um „Swing events“, für mehrere Völker schicksalshafte Ereignisse. Ein intelligent gemachter, abendfüllender Streifen für anspruchsvolle Sci-Fi-Liebhaber.



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 Spielertreffen im Hotel Traunerhof (jeden 1. und 3. Mittwoch im Monat, jeweils ab 19:00 Uhr)
- * Große Spielsammlung mit über 2800 verschiedenen Brett- und Kartenspielen
- * Veranstaltung der oberösterreichischen Spielemeisterschaft ("TraunCon") und anderen Spielturnieren

* Herausgabe einer monatlich erscheinenden Zeitschrift (Game News) für Mitglieder und Spielinteressierte

* Teilnahme an österreichischen Spielturnieren

* Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Essen, Wiener Spielefest, ...)

* Entwicklung neuer Spielideen, Autoren-Workshops, Tests von Prototypen, etc.

* Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at

* Bestell-Service von Importspielen, Sammelbestellungen