

KNOBLONAUTEN FEIERN ALL-TAG

Galaktisch-stellarer Abend in Traun am 10. Jan.'18! (S. 1)



305. Ausg. 04. Jan. '18
Auflage 100 Stück (!!!)
27. Jg., Abo 15 Euro



Game News - Traun Eigenreportage

„Young Skywalker.
Missed you, I have...“

Fast zwei Wochen hat es gedauert, bis ich es ins Kino geschafft habe um den voraussichtlich nun doch nicht vorletzten Teil der Trilogie anzusehen und herauszufinden, wer nun wirklich mit dem titelgebenden letzten Jedi gemeint ist.

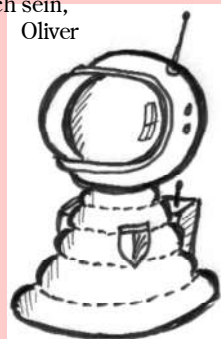
Das neue Kapitel in der Weltraumoper, die das Genre wegweisend auf die große Leinwand brachte, macht schon Lust wieder ein wenig die Weiten der „Star Realms“ zu erforschen und eine wichtige „Roll(e) for the Galaxy“ zu spielen.

Aber vielleicht sollten wir eine Nummer kleiner

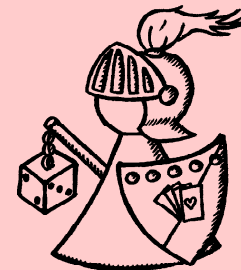
anfangen. Vielleicht inspiriert von der Schlacht auf Crait einem roten Planeten einen neuen Anstrich verpassen? Was läge da näher als „**Terraforming Mars**“?

Keine Sorge, meine ersten Euros zahle ich dann pünktlich um 18:30 Uhr am 10. Jänner im Raumhafen von Traunooine in die Wortspielkassa ;)

Möge die Macht mit euch sein,
Oliver



HAGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis

Jahres-Abo 2018

Trotz steigender Inflation bleibt der Preis für das Jahres-Abonnement der Game News gleich. Noch immer sind für den Bezug der Papier-Ausgabe **Euro 15,-** zu bezahlen. Wer nur die elektronische Ausgabe haben will, zahlt lediglich **Euro 5,-**. Ein echter Okkasonspreis für 12 Ausgaben mit rund 50 Spielerezeptionen!

Spielekalender 2018

Im Großraum Linz finden mittlerweile so viele Spielergroßveranstaltungen, Spielefeste und regelmäßige Spielertreffen statt, das der Spielekalender, wie ihn die

ritter der knobelrunde

Game News Jahr für Jahr angeboten haben, überborden würde. Die Redaktion ist sich bewusst, dass unsere Knobelritter rechtzeitig und konstant über alles verständigt werden sollten, was sich hier „abspielt“, über die Art und Weise ist sie sich aber noch uneins. Wir werden verstärkt auf unserer Facebook-Seite auf alle Veranstaltungen hinweisen, auf unserer Homepage ebenso. Vielleicht wäre auch eine „What's App“-Gruppe der Knobelritter sinnvoll!

Jahresrückblick 2017

Wie auf Seite 1 beschrieben, gibt es heuer wieder einen Thronwechsel: Reinold übernimmt das Zepter von Franky, bei den Damen bleibt alles beim Alten. Wie gewohnt, wurde für die Wertung nur der jeweils 1. Mittwoch jedes Monats herangezogen. Im Anschluss die wichtigsten Wertungen.

Endstand

1. König Reinhold	262,5
2. Prinz Franky	238
3. Marquis Jakob	176
4. Marquis Roland	172,5
5. Königin Michaela	161
6. Marquis Christoph	150,5
7. Earl Oliver T.	141
8. Earl Gerhard	132
9. Graf Oliver K.	119,5

Siegquote

1. Marquis Jakob	69 %
2. Lady Rebekka	58 %
3. Marquis Roland	47 %
4. Prinz Franky	44 %
5. Graf Oliver K.	42 %

Punkt Durchschnitt

1. Baron Andreas H.	6,33
2. Marquis Jakob	6,07
3. Earl Oliver T.	5,42

Hall of Games

Stichtag für das email-Voting für unsere „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 14. Jänner 2018 bis spätestens 12:00 Uhr.

Game News - Spielekritik

Dass im Titel das Wort „Galaxie“ vorkommt, kann man als eindeutigen Beweis betrachten, dass das nachfolgende Spiel zum Thema „Science Fiction“ passt...



Spiel in die unendlichen Weiten des Weltalls, was ebenfalls mit dem "R la carte"-Preis belohnt wurde (2008). Der neueste Spross der Familie ist nun "Roll for the Galaxy" der beiden Autoren Tom Lehmann und Wei-Hwa Huang. Was können wir uns davon bei so einer hochkarätigen Blutlinie wohl erwarten?

Titel: Roll for the Galaxy
Art des Spiels: taktisches Würfelspiel
Autoren: Tom Lehmann & Wei-Hwa Huang
Verlag: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2016
Spielerzahl: 2 bis 5 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: 45 bis 90 Minuten
Preis: Euro 49,90

Einleitung

Was für ein prominenter Stammbaum! Der Urgroßvater "Puerto Rico" von Andreas Seyfarth erschien 2002 und wurde mehrfach prämiert (u.a. mit den Dt. Spielepreis 2002). Der Großvater "San Juan" erschien dann 2004 als eine Kartenspiel-Variante, die im selben Jahr mit dem "R la carte"-Kartenspielpreis ausgezeichnet wurde. Der Vater "Race for the Galaxy" von Tom Lehmann verlegte 2007 das

Spielbeschreibung
Das "Roll" in "Roll for the Galaxy" steht für Würfeln. Alle Aktionen werden im Spiel nämlich nicht mit Karten, sondern mit Würfeln durchgeführt, welche die Funktion von Arbeitern, aber auch als Waren übernehmen. Man kann das Spiel daher als Würfel-Version von "Race for the Galaxy" betrachten.

Zu Beginn erhält jeder Spieler zufällig 2 Startplättchen zugeteilt, womit er (zumeist) schon über 2 Welten und 1 Entwicklung verfügt. Die 2 Welten liefern zudem noch Würfel bestimmter Farben, die er zusätzlich zu seinen 5 weißen Heimatwürfeln erhält. Außerdem zieht er noch zwei 2 Plättchen aus dem Stoffbeutel und



legt eines davon mit der Entwicklungsseite, das andere mit der Weltenseite auf die beiden Konstruktionsfelder seiner Ablagetafel. Nachdem jeder Spieler seinen Marker auf der eigenen Ablagetafel auf 1 Krediteinheit (1 \$) gestellt hat, kann das Spiel losgehen.

Der Rundenablauf gliedert sich in 5 Schritte. Zuerst würfeln alle Spieler ihre Würfel geheim hinter ihrem Sichtschirm. Danach ordnen sie die Würfel entsprechend ihrer Symbole den fünf verschiedenen Phasen zu. Dabei müssen sie genau 1 Phase auswählen, indem sie einen Würfel auf das entsprechende Feld ihres Phasenstreifen platzieren. Anschließend werden die Sichtschirme aufgedeckt, und die Phasenanzeigerplättchen aller gewählte Phasen auf die aktive Seite gedreht.

Im nächsten Schritt wer-



Fortsetzung von „Roll for the Galaxy“

(nur) die gewählten Phasen der Reihenfolge nach gespielt. In **Phase I** werden die dort eingesetzten Würfel zu **Kundschaftern** oder **Sammellern**. Ein Kundschafter sorgt dafür, dass der Spieler neue Plättchen aus dem Stoffbeutel ziehen darf, ein Sammler hingegen für eine Erhöhung des Geldbestands.

In **Phase II** werden die Würfel zu **Entwicklern** und wandern auf das oberste Plättchen des Konstruktionsfeldes "Entwicklung". Sobald ausreichend Würfel auf einem Plättchen liegen, um seine "Kosten" zu decken, ist die Entwicklung fertiggestellt und kann ab sofort benutzt werden. **Phase III**, in der die Würfel zu **Siedlern** mutieren, funktioniert auf dieselbe Weise. Auf diese Weise fertig besiedelte Welten bringen einen sofortigen Bonus in Form von 1 oder 2 neuen Würfeln, zudem können auf allen besiedelten Welten (außer grauen Welten) Güter hergestellt werden.

Diese Warenproduktion findet in **Phase IV** statt, in der die Würfel zu Gütern auf den Welten werden. Dabei kann jede Welt maximal 1 Gut aufnehmen. Blaue Welten produzieren Luxusgüter, braune Welten seltene Elemente, grüne Welten Gene und gelbe Welten Alien-Technologie. Diese Güter können in **Phase**

V, in der die Würfel zu **Verladearbeitern** werden, entweder "gehandelt" (d. h. zu einem Fixpreis verkauft) werden, bei der man je nach Art des Gutes 3 bis 6 Galaktische Krediteinheiten erhält, oder "verbraucht" werden. In letzterem Fall bekommt man für die Güter in Siegpunktchips (1 bis 3).

Im letzten Schritt verwaltet jeder Spieler sein Imperium, indem er mit seinem Geldbestand neue Würfel aus seiner Bevölkerung anwirbt,



und gegebenenfalls (freiwillig) Würfel von seinen Plättchen abzieht.

Das Spiel endet, wenn am Ende dieses Verwaltungsschrittes ein Spieler 12 oder mehr Plättchen in seiner Auslage hat, oder wenn alle Siegpunktchips vergeben wurden. Bei der **Wertung am Spielende** zählen zu den gesammelten Siegpunktchips noch die Kosten aller Entwicklungs- und Weltenplättchen sowie eventuell noch zusätzliche Siegpunkte durch die speziellen Entwicklungen mit Kosten 6. Der Spieler mit den insgesamt meisten Siegpunkten hat das **erfolgreichs-**

te Imperium aufgebaut und gewinnt das Spiel.

Fazit

Als Nachkomme von so prominenten Vorfahren muss sich "Roll for the Galaxy" natürlich einen Vergleich gefallen lassen. Und da fällt auf, dass das Kartenspiel wirklich ausgezeichnet auf ein Würfelspiel umgemünzt wurde. Das **Spielgefühl ist sehr gelungen rübergebracht worden**. So spielt bei "Roll for the Galaxy" genauso jeder Spieler eher **solitär** beim Aufbau seines Imperiums.

Die **Interaktion entsteht rein nur bei der Wahl der Phasen**. Meist würde man nämlich gerne in mehr als einer Phase aktiv werden, und schielt deshalb vor

dem Zuordnen seiner Würfel schon mal auf die Auslage der Mitspieler, um deren Absichten zu erraten. Da bleibt meist doch viel Raum für Spekulation, und sehr oft muss man einen Teil seiner Würfel wieder ungenutzt in der Würfelbecher zurückschmeißen, weil die entsprechende Phase von keinem Spieler gewählt und deshalb ausgelassen wird.

Bei Würfeln drängt sich logischerweise die Frage nach dem Glücksanteil auf. Sicher ist ein **gewisser Glücksfaktor** nicht von der Hand zu weisen. Wer keine dringend benötigten Symbole würfelt, hat's schwerer als Glückspilze,

Fortsetzung von „Roll for the Galaxy“

bei denen die Würfel stets richtig fallen. Es gibt aber insgesamt **vier Möglichkeiten, dies zu umgehen**. So darf für die Wahl der Phase ein beliebiges Würfelsymbol herangezogen werden. Jeder Spieler besitzt zudem automatisch die Fähigkeit des "Befehls". Dabei kann er 1 Würfel eine beliebigen Phase zuordnen, was ihm allerdings 1 anderen Würfel kostet.



Viele Entwicklungen gewähren einem Spieler die Fähigkeit des "Versetzens", wodurch er Würfel einer "falschen" Phase zuteilen darf. Und schließlich gibt es auf allen farbigen Würfeln noch das "Jokersymbol", das für jede Phase passt. Man ist daher **keinesfalls hilflos dem Zufall ausgeliefert**, wenn man alle Fähigkeiten und Möglichkeiten geschickt ausnutzt.

Das **Würfelmanagement ist hingegen nicht einfach** zu handhaben. Welche Würfel wann wohin kommen, stellt vor allem Neulinge vor Probleme. Dabei gilt eine ganz simple Regel: alle Würfel, die in den Phasen nicht effektiv

zum Einsatz gekommen sind, kommen in den Würfelbecher zurück und können in der nächsten Runde neu gewürfelt werden. Alle anderen wandern unmittelbar oder über den Umweg der Entwicklungs- oder Weltenplättchen auf das Feld "Bevölkerung" und müssen von dort mit Galaktischen Krediteinheiten wieder neu rekrutiert werden.

Man hat deshalb **mal mehr, mal weniger Würfel**

zur Verfügung, je nachdem wie viel Geld man für das Anwerben zur Verfügung hat, oder wie viele Würfel auf den Konstruktionsfeldern für Entwicklungen und Welten "blockiert" sind. Man sollte daher rechtzeitig darauf schauen, ein ausreichendes Einkommen zu lukrieren, oder auf andere Weise für Würfelnachschub zu sorgen. Manchmal kann es auch sinnvoll sein, Würfel von Feldern zurückzurufen, um agieren zu können.

Die **Verteilung der Symbole auf den Würfeln** ist übrigens bei allen Farben verschieden, weshalb die Schwerpunkte jeweils anders gelagert sind. Die roten Militärwürfel

etwa verstärken das Entwickeln und Siedeln, die blauen Würfel das Produzieren und Verladen. Und auf den gelben "Alien"-Würfeln sind gleich 3 Jokersymbole vorhanden, weshalb sie universeller einsetzbar sind.

Die Seitenverteilung der Würfel ist übrigens sehr **übersichtlich auf der Innenseite der Sichtschirme** ablesbar. Überhaupt sind die dort aufgedruckten Tabellen, Übersichten und Zusammenfassungen hervorragend gelungen, sie enthalten alle relevanten Informationen und unterstützen - wenn man die Symbolik mal verinnerlicht hat - das Spielgeschehen enorm.

Dies bringt uns zum Spielmaterial. Während "Race for the Galaxy" hauptsächlich aus Karten besteht, finden wir hier nun über 100 Würfel in sieben Farben, 5 Würfelbecher, viele stabile Plättchen, einen Stoffbeutel, Sichtschirme, Chips und diverse Tafeln. Diese **Fülle an qualitativ hochwertigem Spielmaterial** rechtfertigt dann auch den eher hohen Preis von fast 50 Euro.

"Roll for the Galaxy" funktioniert in jeder Besetzung. **Am besten spielt es sich jedoch zu viert oder zu fünft**. Bei 3 Spielern werden doch häufiger mehrere Phasen ausgelassen. Zu zweit ebenfalls, obwohl nach dem Aufdecken der Sichtschirme ein zusätzlicher weißer Würfel gewürfelt wird, um eventuell eine weitere Phase zu akti-

Fortsetzung von „Roll for the Galaxy“

vieren. Und weil jeder Spieler sowieso sein eigenes Imperium aufbaut, habe ich außerdem an einer Solo-Variante herumexperimentiert, die auch ganz gut klappt.

Zusammenfassend kann ich "Roll for the Galaxy" **uneingeschränkt empfehlen**. Es gefällt mir sogar noch ein wenig besser als das ohnehin schon erstklassige "Race for the Galaxy"!

Game News - Wertung



HALL OF GAME

Ein einziger Punkt, und somit ein fünfter Platz hätte für den Aufstieg gereicht, SUSHI GO! hat es aber mit Bravour geschafft. Gleichzeitig konnte aber auch GREAT WESTERN TRAIL (diesmal „nur“ Zweiter!) in unsere „Hall of Games“ einziehen. Somit haben sowohl die „Vielspieler“ als auch die „Gelegenheitsspieler“ eines ihrer Spiele in die Ruhmeshalle verholten. Das nächste Spiel dürfte dann ISLE OF SKYE (3.), aber das wird wohl noch mindestens 2 Monate dauern.

Aber was kommt danach? Zurzeit drängt sich kein Spiel wirklich auf. Einige sammeln Punkte, manche kurzfristig mal mehr, um dann wieder etwas zurückzufallen, andere beständig, aber doch recht langsam. Ich könnte da absolut keine Prognose wagen, noch dazu wo doch erst jetzt ein paar interessante Neuheiten im Spieleklub eingelangt sind. Ich glaube, dass sich erst in den nächsten Monaten weisen wird,



p.S.: Mittlerweile ist - wie eigentlich bei allen guten Spielen üblich - bereits eine Erweiterung erschienen: „Der große Traum“. Neben neuen Planeten und Entwicklungen sorgen nun noch spezielle Würfel für noch mehr Möglichkeiten und Abwechslung. Dies hilft sicher, den Langzeit- und Wiederspielreiz recht hoch zu halten...



Truly

welche Spiele sich durchsetzen könnten. Für anspruchsvolle Spieler ist gerade etwas mehr Angebot in der Wertung (YOKOHAMA, LORENZO, TERRAFORMING MARS, RÄUBER DER NORDSEE, EIN FEST FÜR ODIN, VALLETTA), dazu kommt noch der Neuvorschlag GAIA PROJECT. Dies könnte sich negativ auswirken, aber lassen wir uns überraschen, was noch so passiert...

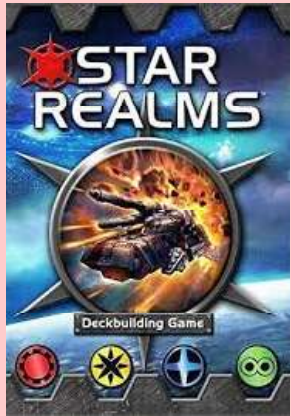
Wertung:

1. SUSHI GO!	1/+14/-0/15/ ++
2. GREAT WESTERN TR.	4/+ 7/-0/13/ ++
3. Isle of Skye	1/+10/-1/10/ +
4. Yokohama	4/+ 5/-0/ 9/ -
5. Agent Undercover	2/+ 5/-0/ 7/ =
6. Lorenzo der Prachtige	3/+ 3/-0/ 6/ -
EXIT - Das Spiel	2/+ 4/-0/ 6/ -
Terraforming Mars	0/+ 6/-0/ 6/ +
9. Räuber der Nordsee	*3/+ 2/-0/ 5/ +
10. Ein Fest für Odin	1/+ 3/-0/ 4/ -
11. El Gaucho	1/+ 2/-0/ 3/ -
Valletta	1/+ 2/-0/ 3/ -
Century - Gewürzstraße	0/+ 3/-0/ 3/ =
14. NMBR9	0/+ 3/-1/ 2/ -

Vorschläge: Krazy Wordz (3 x), Gaia Project (2 x)

Game News - Spielkritik

Der Begriff „Star“ könnte ja - theoretisch - was mit dem Showbusiness zu tun haben. Oder mit Ornithologie. Wer aber „Star Wars“ und „Star Trek“ kennt, weiß worum es dabei wirklich geht. Womit das folgende Spiel gut zu Sci-Fi passt...



Titel: **Star Realms**
Art: **Deckbauspiel**
Autoren: **Robert Dougherty & Darwin Kastle**
Verlag: **ADC Blackfire Entertainment**
Jahrgang: **2014/15**
Spielerzahl: **2 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **ca. 20 Minuten**
Preis: **Euro 11,90**

Einleitung

In den Tiefen des Alls kommt es zu einem Duell der Kartendecks ... äh ... der Weltraumflotten!!! Flotte gegen Flotte! Kartendeck gegen Kartendeck! Bis die Weltraumflotte eines Spielers nicht mehr kann - bis ihre ganzen Lebenspunkte verbraucht sind! Ein erbitterter Kampf bis auf die letzte Natter!



Wer stellt sich die beste Flotte zusammen? Wer kann die Alliierten am besten einsetzen, um ihre speziellen Fähigkeiten zu nutzen? Wer baut die mächtigsten Raumbasen und schützt sich am besten durch Außenposten?

Willkommen in der großen Weltraumschlacht der Kartendecks!

Spielbeschreibung

Bei Star Realms handelt es sich um ein lupenreines **Deckbauspiel**. Mit dem Grundspiel, welches hier besprochen wird, spielen zwei Spieler gegeneinander, bis einer der beiden besiegt wurde. Jeder startet mit 50 Punkten, und diese müssen vom jeweiligen Gegenspieler reduziert werden. Aber womit? Natürlich mit Raumschiffen!

Das Anfangsdeck besteht fast schon klassischerweise aus zehn Karten. Wie immer bei solchen Spielen sind dies die schlechtesten Karten im Spiel. Es gilt das eigene Kartendeck auszubauen. Dazu liegen fünf zufällige Karten in der Mitte aus. Daneben eine sechste Kartensorte, die fast immer gekauft werden kann und eine Art Notoption ist, wenn gar nichts Tolles möglich ist.

Star Realms kann grundsätzlich auf zwei Aktionen reduziert werden: Karten kaufen und Attacke! Attacke auf die Lebenspunkte des anderen Spielers. Das Startdeck umfasst acht "Aufklärer"-Schiffe. Sie bringen Geld und generieren die Kaufkraft, um andere Karten zu erstehen und sie dem eigenen Deck hinzuzufügen. Des Weiteren finden sich zwei "Natter"-Schiffe darunter. Die ersten Kampfpunkte, um dem Gegner zu Leibe zu rücken ...

Ich wiederhole mich vielleicht mit dem Wort "klassisch". Denn auch hier werden - klassischerweise - fünf Karten pro Spielzug gezogen und dann offen ausgelegt, um sie zu nutzen. Zehn Startkarten haben und fünf Karten für einen Spielzug ziehen: Dominion hat Standards gesetzt. Ich wollte die Vergleiche eigentlich weg lassen - aber sie drängen sich förmlich auf.

Mit dem gesammelten Geld kaufe ich in loser Reihenfolge Schiffe und Basen aus der offenen Auslage und lege sie auf meinen Ablagestapel. Diese Karten bringen nun, neben Geld und Angriffspunkten, auch Lebenspunkte und zusätzliche Textfunktionen mit sich. Die Kartenreihe in der Mitte wird aufgefüllt, sobald

Fortsetzung von „Star Realms“

eine Karte gekauft wird. Hier kann man also auch manchmal noch auf eine passende Folgekarte hoffen. Danach gibt es dann auf die Mütze. All meine gesammelte Angriffskraft geht auf die Lebenspunkte meines Gegenspielers - genannt "Autorität!". Alle Karten werden abgelegt. Das war schon der gesamte Spielzug, ich ziehe fünf Karten nach, und das Zugrecht wechselt. Sollte ich meinen Nachziehstapel aufgebraucht haben, so wird der Ablagestapel gemischt, und es entsteht ein neuer Nachziehstapel - nun enthält er die neu hinzugekauften Karten, welche nach und nach ins Spiel kommen werden.

Alle Karten werden abgelegt? Nein. Es gibt eine Kartensorte, die Basen, die liegen bleiben. Sie entfalten ihren Effekt also jede Runde aufs Neue. Und zwar so lange, bis der Gegner beschließt, sie anzugreifen und zu zerstören. Basen sind entweder ganz normale Basen oder Außenposten. Alle Basen haben einen Autoritätswert, also auch Lebenspunkte. Dieser Wert muss vom Gegner mit seiner Angriffskraft erreicht werden, wenn er eine Basis angreifen will. Außenposten schützen meine Flotte sogar insofern, dass sie zuerst angegriffen werden müssen! Bevor nicht alle Außenposten zerstört sind, kann der Gegner meine Lebenspunkte nicht angreifen.

Basen müssen im Ganzen angegriffen und zerstört werden. Schadenspunkte, welche mit der Zeit angehäuft werden, gibtes hier nicht. Erreicht die eigene Kampfkraft den Wert der Basis nicht, so kann ich ihr nicht zu Leibe rücken. Sind es ganz normale Basen, muss ich sie erst einmal verschonen und konzentriere mich also auf die Lebenspunkte meines Gegenspielers. Be-



sonders bitter ist es aber bei den Außenposten, denn kann ich diese nicht zerstören, verfallen die Angriffspunkte ersatzlos. Schön ist, dass weggeschossene Basis-Karten trotzdem nur auf meinem Ablagestapel landen. Sie kommen also wieder!

Der letzte Punkt des Spiels sind auch schon die Fraktionen. Außer den Startkarten und den bereits erwähnten "Entdecker"-Raumschiffen, also den kaufbaren Notfällen fürs eigene Deck, sind alle Karten einer von vier Fraktionen zugeordnet. Diese haben grundsätzlich unterschiedliche Funktionen:

Die "**Handelsföderation**" spezialisiert sich auf die

Geldbeschaffung und auf das Gewinnen von Lebenspunkten.

Die "**Blobs**" sind geheimnisvolle Alienwesen in Raumschiffform. Sie generieren eine enorme Kampfkraft und halten das eigene Kartendeck sauber, indem sie Karten zerstören können.

Das "**Sternenimperium**" hat auch einiges in der Abteilung Attacke zu bieten und sorgt für sofortigen Kartennachschub auf der aktuellen Kartenhand.

Das Kartendeck von unnützen Karten zu säubern, ist auch eine Eigenschaft des "**Maschinenkults**".

Diese Fraktion ist außerdem darin spezialisiert, mächtige Basen zu bauen.

Hier kann ich also anhand der Alliierten-Fähigkeiten die eigene Spielausrichtung festlegen. Interessant an den Alliierten ist aber, dass sie stärker werden, je mehr von ihrer Sorte in einem Spielzug auftauchen. Die meisten Karten tragen eine zweite Funktion, neben ihrer eigentlichen. Diese wird aktiviert, wenn eine weitere Karte der Fraktion im Spielzug gespielt wird. Dabei ist es egal, ob die zweite Karte eine Basis oder ein weiteres Raumschiff ist.

Und genau hier haben wir einen weiteren Punkt, warum Basen so ein tolles Mittel

Fortsetzung von „Star Realms“

sind: Liegt meine Basis der Handelsföderation die ganze Zeit auf dem Tisch, freue ich mich über jede weitere Karte der Fraktion, denn ihre zweite Eigenschaft wird immer wieder automatisch ausgelöst. So werden Basen natürlich zum Ziel des Gegenspielers. Und sie lenken ihn geschickt von meinen eigentlichen Lebenspunkten ab.



Zu guter Letzt tragen viele Karten eine besondere "Verschrottungs"-Funktion - gekennzeichnet durch ein kleines Mülleimer-Symbol. Bin ich bereit, diese Funktion zu nutzen, so verliere ich die Karte aus meinem Deck, nutze aber einmalig diese besonders starke Funktion. Manchmal ein wichtiger Schritt und eine sehr direkte Art, um mein Deck umzubauen.

50 Punkte des Gegenspielers gilt es zu zerstören, zusammenzuschießen, wegzuballern oder welchen martialischen Ausdruck man noch so finden kann ... Es gibt keine

andere Art der Abrechnung. Weg ist weg. Ein Sieger steht fest! Und das ist oft nach relativ kurzer Spieldauer der Fall. Revanche?

Fazit

Wie viele Deckbauspiele bringt Star Realms im Grunde leichte Regeln mit sich. Die Tiefe des Spiels kommt von den Einsatzmöglichkeiten der Karten. Da lässt sich nach Herzenslaune kombinieren, um die vielen Effekte zu verstärken und optimal zu nutzen. Dadurch hat das Spiel eine sehr geringe Einstiegshürde und bietet trotzdem eine gute Spieltiefe.

Dem Spiel liegen zwei kleine, gefaltete Regelblätter bei. Das sind einmal die Regeln für das Spiel für zwei Personen. Die Regeln sind einfach - schnell zu lesen und zu erlernen. Des Weiteren liegt dem Spiel ein Regelfaltblatt für das Spiel mit mehr als zwei Spielern bei. Spielbar ist Star Realms ab drei Spielern nur mit zwei Spielen. Die Regeln dazu werden aber in jedem Spiel mitgeliefert. Ich möchte mich auf das Kernspiel mit zwei Spielern beschränken. Mehr zu den Mehrpersonenregeln im Abschnitt "Weitere Infos".

Die Karten kommen mit relativ einfacher Symbolik aus. Hin und wieder finden sich Regeltexte, aber diese wiederholen sich auf einigen Karten. Ein paar Flavor-Texte sind auch eingestreut, um das Gan-

ze noch ein wenig thematisch zu gestalten. Schön ist, dass ich mich weniger mit einer komplizierten Symbolik oder komplexen Schachtelsätzen rumärgern muss, sondern eigentlich das Problem habe, die Karteneffekte und Kombinationsfähigkeiten zu durchschauen. Und genau das ist es ja, was den Spieler reizt! In Star Realms geht es sofort ans Spielen und darum, das Spiel zu erforschen und auszuloten.

Zuerst dachte ich, dass da ja dann auf Dauer wenig kommen kann. Alles ist einfach zu Beginn, dann wird auch wohl bald Schluss sein mit Erforschen und Ausprobieren. Aber das Spiel hält durch. Es ist ein Spiel mit großem Zufallsmotor. Ein Kartenstapel hat seinen eigenen Kopf. Ich kann rumoptimieren wie ich will, wenn dann nicht die richtigen Karten kommen. Wen solche Situationen frustrieren, der wird vielleicht mal die Fähigkeiten des Sternenimperiums ausprobieren und sich mit Karten versorgen, die die Kartenhand des aktuellen Spielzuges ver-



Fortsetzung von „Star Realms“

größern. Aber aufgepasst - natürlich gibt es auch Karten, die die Kartenhand reduzieren - und zwar beim Bösewicht gegenüber!

Trotzdem sorgt der Zufall hier natürlich auch für den Spielreiz. Und so gibt es doch genügend Abwechslung. Vorerst. Denn das Spiel ist so unglaublich gut, dass es nicht ungewöhnlich sein wird, auf eine dreistellige Anzahl Partien zu kommen. Aber selbst dann wird es Abwechslung geben - nur nicht mehr vom Grundspiel ausgehend. Natürlich ist auch dieses Deckbauspiel erweiterbar. Bis heute gibt es vier Erweiterungen unterschiedlichen Umfangs. Leider noch nicht auf Deutsch, aber auch das wird sich in absehbarer Zukunft ändern.



Tendenziell sind die Partien recht kurz. Der Spielverlauf ist klar: Man baut sich was auf und läßt es dann gegeneinander antreten. Die Spannungskurve baut sich relativ langsam auf, wird aber

alsbald fast gerade gen Himmel schnellen. Hat man erstmal ein paar wirklich starke Karten im Deck, kann das Spiel innerhalb ein bis zwei Zügen zu Ende sein. Dann sind die 50 Punkte Autorität ein Klacks.

Länger hinauszögern kann es sich, wenn die Parteien auf die Handelsföderation setzen. Diese ist darauf spezialisiert, Autorität anzuhäufen und den eigentlich ständig schrumpfenden Haufen Lebenspunkte zu regenerieren. Dies sind die Partien, in denen man mal gezwungen ist, das eigene Kartendeck anzupassen. Im Normalfall hat man dafür kaum Zeit.

Auch ein vermehrter Kauf von Basen, und da speziell von Außenposten, kann das Spiel ein wenig hinauszögern und ein taktischeres Spiel erfordern. Wenn ich ständig einen Schutzschild in Form von Außenposten vor mir aufbaue, schütze ich meine Autorität davor, zu schnell geschröpft zu werden. Nun habe ich Zeit, mein Deck auch mal umzubauen.

Aber tendenziell gibt es beim Grundspiel auf die Zwölf! Raushauen, was die Kartenhand hergibt, und schauen, wer schneller ist. Manchmal ist es abhängig vom Zufall. Das ist bei einem solchen Kartenspiel eben so. Und in dem Fall sind die Partien kurz genug, um sofort eine Revanche einzufordern.

In den seltensten Fällen wird es bei diesem Spiel nicht



zu einer sofortigen Revanche kommen - das prophezeie ich! Das Spiel macht schnell süchtig und natürlich entsteht dann schnell der Wunsch nach mehr. In der englischen Version gibt es schon kleinere Erweiterungs-Sets. Ob hier Gefahr für das Portemonnaie besteht, wird die Zukunft zeigen - ist aber zu befürchten. Oder zu erhoffen! Je nachdem, wie man zu Erweiterungen steht.

Durch seine extrem steigende Spannungskurve hat das Spiel natürlich die Eigenschaft, dass man so manches Mal doch schon absehen kann, wer das Spiel gewinnen wird. In solchen Partien, in denen das eigene Schicksal besiegelt scheint, wartet man noch kurz, bis das Gegenüber tatsächlich mal zwei bis drei passende Karten hat, und dann ist das Spiel auch schon aus. Aufgrund der Kürze der Partien kann man das verschmerzen und hofft, in einer Revanche-Partie selber der lachende Sieger zu sein! Genauso oft kommt es jedoch zu durchaus spannenden Spielverläufen,

Fortsetzung von „Star Realms“

wenn am Ende beide Parteien am Rande der Niederlage stehen.

Ungewöhnlich für ein Deckbauspieldesign ist die relativ hohe Interaktion. Zwar baut jeder fleißig das eigene Deck und macht das für sich allein. Aber die Entscheidungen im Spielzug muss ich oft in Abhängigkeit vom Gegenspieler treffen. Greife ich seine Basis an oder lieber nicht? Streut er in seinem Deck verschiedene Fraktionen, kann ich vielleicht sein Deck ineffektiv machen, indem ich ihn oft dazu zwingen, Karten vor seinem Zug abzulegen? Teilweise ist es möglich, Karten in der Auslage zu zerstören, die dem Gegenspieler gefallen würden. Spielt ein Spieler mit vielen Basen, so sollte ich Karten kaufen, die das Spiel gegen Basen möglich machen. Natürlich ist vieles dem Duell-Charakter geschuldet.

Schön ist an diesem Spiel, dass es viel Spaß für schmales Geld bringt. 128 Karten und die Spielregel umfasst die kompakte Kartenschachtel. Rein am Material gemessen sind die etwa 150 nicht unbedingt ein Schnäppchen. Trotzdem bekommt man viel Inhalt für sein Geld, denn der Inhalt übersteigt ja den reinen Materialwert.

Damit man nur mit Karten auskommt und den Kunden nicht zwingt, Bleistift und Papier zu nutzen, um die Autoritätspunkte zu notieren,

sind Punktekarten enthalten. Das ist etwas fummelig, aber erspart das Hantieren mit Stift und Zettel. Aus Kundensicht ist es mir lieber, wenn der Verlag sich Gedanken macht und eine Lösung anbietet. Pappmarker hätten das Konzept gesprengt und wären in der Handhabung den Karten nicht unähnlich. Es ist also nur konsequent und positiv zu bewerten, dass hier Zählkarten angeboten werden (Siehe aber auch "Weitere Infos"!).

Star Realms begeistert ab der ersten Partie. Der Einstieg ist einfach. Der Sog sofort da. Das Spiel ist so reduziert, dass man fast ab der ersten Partie mittendrin ist. Die Auswahl an zu kaufenden Karten ist auf fünf Karten beschränkt. Ich muss also nicht erst "das Grün lesen", um mir eine Spielweise vorzunehmen. Das Spiel ist da sehr direkt.

Ist man in der Lage, dem Duell-Charakter des Spiels gerecht zu werden, entwickelt sich ein spannender Kampf. Harmoniesüchtige Spieler werden sich vielleicht nicht damit anfreunden können, dass man sich sehr direkt gegenseitig zu Leibe rückt. Wer diesen Aspekt vertragen kann, findet ein einfach-grandioses Deckbauspieldesign.

Die häufigsten Reaktionen sind, dass Star Realms sehr gut ankommt. Doch auch eher mäßige Kommentare bekommt man zu hören - allerdings sind sie deutlich in der Unterzahl. Deckbau ist jetzt auch nicht neu. Dominion

überpräsent in den Spielerrunden seit seinem Erscheinen. Der ein oder andere Spieler braucht kein weiteres Deckbauspieldesign. Wer aber von dieser Schublade nicht genug bekommt, Ascension und Dominion zu seinen aktuellen Favoriten zählt, der sollte Star Realms mal probieren - und könnte sein neues Lieblingsspiel finden! Und, wer schon immer einmal in die Welt der Deckbauspieldesign einsteigen wollte, der findet mit der kleinen Schachtel ein preisgünstiges Spiel - und dann auch noch eins der besten dieser Kategorie!

Andreas Odendahl

Game News - Wertung

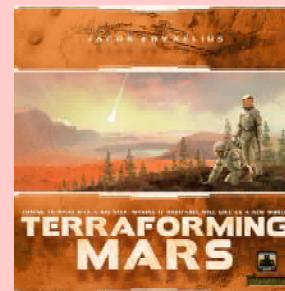


p.S.: Mittlerweile sind natürlich schon Erweiterungen erschienen, wie „Colony Wars“...



Game News - Spielekritik

Viele Science Fiction-Spiele handeln ja in einer fernen Zukunft, manchmal in fremden Galaxien. Nicht so das folgende, welches „nur“ im 24. Jahrhundert, zudem auf einem recht nahen Planeten spielt...



Titel: Terraforming Mars
Art: Aufbau-Kartenspiel
Autor: Jacob Fryxelius
Verlag: SchwereKraft Verlag
Jahrgang: 2016
Spielerzahl: 1 bis 5 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: 90 - 120 Minuten
Preis: Euro 74,90

Globale Erwärmung, Ausbeutung der Ressourcen, Anstieg des Meeresspiegel, Überbevölkerung, Zunahme der Wetterkatastrophen - STOP!!! Nein, wenn wir so weitermachen, werden wir unsere Erde, unseren schönen blauen Planeten nicht mehr lange haben. Damit die Menschheit dann noch eine Chance auf Überleben hat, braucht es einen Plan B, der aber zum jetzigen Zeitpunkt der Technologie noch nicht realisierbar ist.

Deshalb drücken wir einmal kurz auf "FAST FORWARD", und geben uns in

die ersten Dekaden des 24. Jahrhunderts, in denen sich unser Interesse auf den Mars richtet. Bisher konnten dort nur wenige Kolonien errichtet werden. Um den Roten Planeten dauerhaft besiedeln und die Immigration erhöhen zu können, müssen zuerst die Umweltbedingungen verbessert werden. Dazu müssen die Globalen Parameter verändert werden: Die Durchschnittstemperatur muss auf +8 Grad Celsius, der Sauerstoffgehalt auf 14% erhöht werden, außerdem benötigen wir für einen stabilen Wasserkreislauf, genügend Luftfeuchtigkeit und erdähnliches Wetter eine 9%-ige Abdeckung der Marsoberfläche mit Ozeanen.

Wir übernehmen einen Konzern, dessen Aufgabe es ist, verschiedene Unternehmungen durchzuführen, die den Mars im Laufe der nächsten Generationen bewohnbar machen. Auf geht's! Es gibt viel tun, bei diesem großen Projekt der Menschheit: "Terraforming Mars"!

Der **Spielplan** von "Terraforming Mars" zeigt eine genaue Karte der Tharsis-Region des Mars und ist in **Schachfelder** eingeteilt. Einige dieser Felder - sie liegen in Realität auf niedrigem



Höhenniveau - sind für Ozeanplättchen reserviert. Viele Felder weisen Bonussymbole auf, vor allem Pflanzensymbole rund um den Äquator, sowie Stahl- bzw. Titansymbole auf den Bergrücken.

Oberhalb und rechts des Roten Planeten finden sich die Skalen für die 3 wichtigen **Globalen Parameter**: Der **Sauerstoffgehalt** liegt zu Beginn natürlich auf 0%, da der Mars noch keine Atmosphäre besitzt. Die **Durchschnittstemperatur** (am Äquator) beträgt frostige -30 Grad Celsius. Außerdem kommt noch überhaupt kein Wasser in flüssiger Form vor, weshalb sich noch alle 9 **Ozeanplättchen**, die es im Laufe des Spiels auf dem Mars zu platzieren gilt, auf dem dafür vorgesehenen Stapelfeld befinden.

Am Rand des Spielplans verläuft die **Terraformwertleiste**, welche sowohl das Basiseinkommen jedes Spielers in MegaCredits (die Währung auf dem Mars), als auch dessen Siegpunktestand anzeigt. Schließlich können wir auf dem Spielplan noch Felder für **Standardprojekte** (diese können von jedem Spieler genutzt werden), sowie **Meilensteine** und **Auszeichnungen** (beides gute Quellen für zusätzliche Siegpunkte) sehen.

Fortsetzung von „Terraforming Mars“

Die Vermögens- und Produktionswerte unseres Konzerns werden auf unserem eigenen **Spielerboard** festgehalten. Die Produktionsleistungen zeigen an, wie viel Geld, Stahl, Titan, Pflanzen, Energie und Wärme wir pro Runde (= Generation) erzeugen können, auf den dazu passenden Feldern können wir die entsprechenden Ressourcen lagern. Eine **Konzernkarte** gibt unseren (bescheidenen) Anfangsbestand vor, sowie - außer im Falle der Anfänger-Konzerne - eine spezielle Sonderfähigkeit.

Das Spiel wird durch sogenannte **Projektkarten** gesteuert. Auf jeder Karte sind neben ihrem Namen und einer Abbildung vor allem die Kosten in Mega Credits, eventuelle Bedingungen (bestimmte Mindestparameter), sowie ihr Effekt angegeben. Während Karten mit einem roten Rand Ereignisse bezeichnen, welche nach dem Ausführen verdeckt abgelegt werden, werden Karten mit einem blauen oder grünen Rand offen ausgelegt. Zu Beginn erhalten alle Spieler 10 Karten vom gemischten Nachziehstapel. Jede Karte, die ein Spieler behalten möchte, kostet ihn 3 MegaCredits von seinem Anfangskapital.

Das Spiel geht über mehrere Runden (= **Generationen**), die in folgende vier Phasen unterteilt sind:

1. Startspielerphase

Der Startspielermarker wird im Uhrzeigersinn weitergereicht.

2. Forschungsphase

Jeder Spieler zieht 4 Karten und entscheidet, welche und wie viele er davon (für je 3 MegaCredit) auf seine Hand nehmen möchte.



3. Aktionsphase

Die Spieler führen reihum Spielzüge aus, in denen sie jeweils 1 oder 2 Aktionen haben, bis alle gepasst haben. Dabei können sie unter den folgenden möglichen Aktionen wählen: Eine Karte aus der Hand spielen (A), ein Standardprojekt nutzen (B), einen Meilenstein beanspruchen (C), eine Auszeichnung finanzieren (D), die Aktion einer blauen Karte nutzen (E), das Pflanzen einer Grünfläche (F) und einen Temperaturanstieg bewirken (G).

4. Produktionsphase

Die Spieler erhalten neues Kapital entsprechend ihres Terraformingwertes und ihrer MegaCredit-Produktion, sowie alle Ressourcen ihrer eigenen Produktion, welche an den Produktionsmarkern auf ihren Spielertableaus abzulesen sind.

Das Spiel endet nach der Generation in der **alle 3 Globalen Parameter ihren Zielwert erreicht** haben. Jeder Spieler darf dann noch alle verbliebenen Pflanzen in Grünflächen wandeln, danach findet eine abschließende Wertung statt.

In dieser Endwertung

zählen für jeden Spieler zu seinen während des Spiels gesammelten Siegpunkten (laut Terraformingwertliste) seine erreichten Meilensteine und Auszeichnungen, die Siegpunkte auf seinen ausgespielten Karten (inklusive Ereignisse), sowie für seine auf dem Spielplan platzierten Plättchen (je 1 Punkt pro Grünfläche, plus 1 Punkte für jede Grünfläche, die an eine eigene Stadt angrenzt). Wer insgesamt die meisten Punkte erzielt, erweist sich als der erfolgreichste Konzern beim Projekt "Terraforming Mars".

"Terraforming Mars" ist im Grunde genommen ein Kartenspiel. Das **Spielprinzip ist sogar relativ simpel**, denn die Karten geben vor, wie viel sie kosten, welche Bedingungen eventuell zu erfüllen sind, und welchen Effekt sie haben. In den meisten Fällen wirkt sich eine Karte auf **eine oder mehrere der eigenen Produktionsskalen** aus. Zum Beispiel sorgt eine "Magnetfeldkuppel" für einen Anstieg der Pflanzenproduktion, senkt aber gleichzeitig durch den

Fortsetzung von „Terraforming Mars“

hohen Energieverbrauch die Energieproduktion.

Aus taktischer Hinsicht versucht man, damit für Siegpunkte relevante Verbesserungen zu erzielen. Je nach Art der Produktion kann dies **auf unterschiedliche Weise** geschehen. Eine hohe Stahlproduktion etwa verbilligt den Gebäudebau (erkennbar am Symbol einer Karte) und beschleunigt so den Aufbau. Steigert man die Herstellung von Titan, erhöht dies die Chance, die teuren und oft sehr effektiven Ereigniskarten auszuspielen zu können. Wer hingegen viele Pflanzen herstellt, kann oft Grünflächenplättchen platzieren, was sich nicht nur direkt auf den Terraformingwert auswirkt, sondern am Ende noch wertvolle Siegpunkte bringt. Ähnlich funktioniert es mit der Wärmeproduktion, mit deren Hilfe man schneller für einen Temperaturanstieg sorgen kann.

Es gibt **viele Möglichkeiten**, sich bei der Umwandlung des Mars in einen bewohnbaren Planeten zu profilieren. Es kommt darauf an, sich dabei nicht zu verzetteln, sondern sich auf einige wenige Strategien zu konzentrieren. Es gilt, aus dem jeweiligen Angebot die dafür passenden Karten herauszufinden. Der viele Text auf den Karten macht es für Anfänger jedoch nicht gerade einfach. Auch ist

es für Neulinge schwer, die Zusammenhänge zu erkennen, was dann in einer längeren Spieldauer resultiert. Die Vielzahl der Karten erhöht zudem trotz eines recht einfachen Spielprinzips die Komplexität.

Für "Terraforming Mars" gilt außerdem dasselbe wie für jedes Kartenspiel. Man hat **keinen direkten Einfluss** darauf, welche Karten man auf die Hand bekommt. Mal findet man unter den 4 Karten



überhaupt keine passenden, ein andermal sind so viele darunter, dass man sich nicht alle leisten kann und vor der Qual der Wahl steht. Da gilt es eben, das Beste aus dem Angebot herauszuholen. Abhilfe gegen das doch nicht unwesentliche Kartenglück böte ein Drafting-Mechanismus, der allerdings erst erfahrenen Spielern zu empfehlen ist.

Die Kombination aus kartengesteuertem Spiel und Ressourcenmanagement ergibt ein doch **hauptsächlich solitäres Spielgefühl**. Die Spieler tüfteln für sich alleine, sie optimieren, verwalten, planen. Die Aktionen der Mitspieler haben größtenteils keinen Einfluss auf ihre Entscheidung

gen, es kommt **kaum zu Interaktion** zwischen den Spielern. Einige Projektkarten wirken sich zwar auf beliebige Mitspieler aus, indem diese etwas abgeben oder bestimmte Produktionswerte reduzieren müssen. Diese Karten wurden aber von uns mehrheitlich eher als störend, da destruktiv empfunden.

Dennoch gibt es zwei Elemente, in denen sich die Spieler gehörig in die Quere kommen. Das eine sind die **Meilensteine**, welche die Spieler beanspruchen können, wenn sie bestimmte Kriterien erfüllt haben, zum Beispiel mindestens 3 Grünflächen gepflanzt oder 8 eigene Gebäude gebaut haben. Nicht nur die Errungenschaften selbst sind dabei umkämpft.

Auch der Umstand, dass insgesamt nur 3 Meilensteine beansprucht werden können, löst einen regelrechten Wettlauf aus, bei dem die Konkurrenz argwöhnisch beäugt wird.

Das andere sind die **Auszeichnungen**, die etwas anders gehandhabt werden. Wer eine Auszeichnung finanziert, bestimmt damit, in welchem Bereich es am Ende Extrasiegpunkte für den Besten und Zweitbesten gibt (der größte Grundbesitz, die größte MegaCredit-Produktion, die größten Stahl- und Titanreserven, u. ä.). Auch hier können nur 3 der 5 Bereiche tatsächlich gewertet werden. Die Spannung hält sich aber bis zum Schluss, weil ja nicht au-

Fortsetzung von „Terraforming Mars“
 tomatisch jener Spieler die Punkte abkassiert, der dafür bezahlt hat, sondern alle Spieler im Rennen bleiben.

Mangelnde Interaktion deutet schon darauf hin, dass sich "Terraforming Mars" **ausgezeichnet solitär** spielen lässt. Im Solospiel hat der Spieler 14 Generationen Zeit, alle die 3 Globalen Parameter zu entwickeln. Dies funktioniert recht gut, man kann auf diese Weise die Vor- und Nachteile der einzelnen Konzerne ausprobieren und bleibt meist bis zum Schluss spannend.



Ich habe übrigens versuchsweise getestet, ob es möglich ist, das Ziel zu erreichen, ohne eine einzige Projektkarte auszuspielen und sich nur auf die Standardprojekte, die Pflanzung von Grünflächen und den Anstieg der Temperatur zu verlassen. Mit einem einzigen Konzern ist mir dies auch tatsächlich gelungen.

Noch ein paar Bemerkungen zum **Spielmaterial**. Positiv fallen die Karten auf, die sämtlich individuell gestaltet sind. Die Symbolik ist leicht verständlich, sodass man meist nicht den Klammertext dazu

lesen muss. Der Spielplan und die Plättchen sind zwar funktionell, die grafische Gestaltung wirkt jedoch etwas altbacken. Bei den Ressourcen hat sich der Verlag eine originelle Lösung einfallen lassen.

Statt unterschiedlicher Spielsteine, Marker, Chips oder ähnlichem gibt es hier attraktive, **einheitliche Ressourcenmarker** für alle Rohstoffe in glänzendem Gold (10 Einheiten), Silber (5 Einheiten) und Bronze (1 Einheit). Je nachdem, wo sie sich befinden, übernehmen sie die Funktion von Geld, Stahl, Titan, Pflanzen usw. Die Spielertableaus erweisen sich in der Praxis hingegen als suboptimal, denn die Produktionsmarker können leicht verrutschen, und es ist dann nicht leicht, den ursprünglichen Zustand wieder herzustellen.

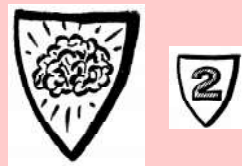
Trotz der beschriebenen Mängel (Glücksanteil beim Kartennachziehen, eher solitäres Spielgefühl, nicht ideale Spielertableaus) und der besonders in voller Besetzung langen Spieldauer gefällt mir "Terraforming Mars" ausgesprochen gut, und man braucht nicht viel Überredungskunst, um mich zu einer Partie zu bewegen. Die Auszeichnung mit dem Deutschen Spiele Preis im letzten Jahr ist aus diesem Grund absolut gerechtfertigt.

Noch ein letztes Mal zurück zum Thema. Im Spiel dauert das Terraforming so ungefähr 10 bis 12 Generationen, was zwischen 200 und 300 Jahre entspräche. Finge die Menschheit tatsächlich erst Anfang des 24. Jahrhunderts damit an, können wir davon ausgehen, das wir es frühestens Mitte des 26. Jahrhunderts schaffen, den Mars bewohnbar zu machen.

Haben wir denn wirklich noch so viel Zeit? Wenn ich mir anschaue, mit welcher rasanten Geschwindigkeit wir unseren schönen blauen Planeten ausbeuten, zerstören, verwüsten, bezweifle ich dies stark. Daher ist es wohl besser, den **REWIND**-Knopf zu drücken, und jetzt, genau in diesem Augenblick, anzufangen, etwas dagegen zu unternehmen. Es ist bereits fünf vor zwölf!

Trainer

Game News -
 Wertung



p.S.: Mittlerweile ist auch hier schon eine Erweiterung erschienen: „Hellas & Elysium“ mit neuen Plänen.



Science Fiction Film Deutschland 2017
Regie: Helge Ostertag & Jens Drögemüller
Feuerland Movies
Dauer: ca. 120 min.

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schloss-Straße 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.

© 2018 by Game News
 Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

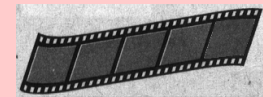
Das Filmstudio „Feuerland“ landete mit dem Fantasyfilm „Terra Mystica“ einen riesigen Leinwand-Erfolg. Nun haben die beiden Regisseure ein weiteres Werk nachfolgen lassen. Es ist aber keine völlig neue Story, vielmehr haben sie das Geschehen in die unendlichen Weiten des Weltalls verlegt, sodass auch „Stella Mystica“ ein treffender Titel gewesen wäre.

Mehrere Völker versuchen, sich in einer Galaxie auszubreiten, in dem sie Planeten - wenn notwendig nach Umwandlung in eine bewohn-



bare Umgebung - besiedeln und dort Gebäude errichten. Dabei hat jedes Volk seine speziellen Fähigkeiten.

War „Terra Mystica“ schon ein Meisterwerk für Cineasten, haben Ostertag & Drögemüller hier noch einen draufgesetzt!

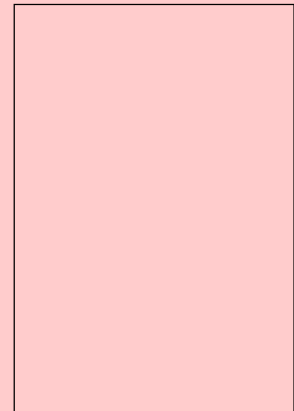


Ritter der Knobelrunde

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

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

- sen, Wiener Spielefest, ...)
- * Entwicklung neuer Spielideen
- * Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
- * Spielebestellservice für die Mitglieder
- * auch in **facebook** vertreten



P.b.b. - Erscheinungsort Traun - Verlagspostamt