

# A SPACERITTER CAME TRAVELLING

Aufbruch in den Weltraum am 5. Dezember 2018! (S. 1)



316. Ausg. 29. Nov. '18  
Auflage 100 Stück (!!!)  
27. Jg., Abo 15 Euro



## AZUL gewinnt auch den Knobelpreis!

Die Knoberritter haben sich entschieden. Aus den 3 Nominierungen verliehen sie eindeutig und mit großem Vorsprung dem heurigen „Spiel des Jahres“ **AZUL** (von Michael Kiesling / Next Move Games) den „Knobelpreis 2018“. Weitere Informationen auf Seite 2.



Liebe Nachrichtenleser, es gibt ja Begriffe, deren Verwendung ich tunlichst vermeide, um jene, die sie gerade für ihre populistischen Zwecke missbrauchen, nicht auch noch dabei zu unterstützen. Einer davon ist „Fake News“.

Dass das Phänomen älter ist als sein Name und sogar älter als der Präsident, der den Namen so inflationär benutzt, hat kürzlich die University of Michigan eindrücklich bewiesen: Zum 80. Jahrestag von Orson Welles Hörspiel „Krieg der Welten“ wurde die Auswertung von über 1400 Leserbriefen veröffentlicht, die die Geschichten um Massenpaniken nach der Ausstrahlung als Legenden enttarnen.

Welles hätte zwar die Krönung zum König der Fake

News zugestanden, wäre er tatsächlich in der Lage gewesen, die tags darauf in den Zeitungen beschriebenen Reaktionen hervorzurufen, allerdings waren das allesamt Enten, zu denen sich in der Folge sogar namhafte Publikationen wie die „N.Y. Times“ haben hinreißen lassen.

Aber gerade bei SciFi Geschichten finde ich es spannend, die Science von der Fiction unterscheiden zu können und freue mich, dass am nächsten Lektorentreffen im Trauner Daily Globe, am Mittwoch, dem 5.12. ab 18:30 Uhr, folgende Vertreter des Genres unter die Lupe genommen werden: **Gaia Project, Legendary Encounters - Aliens, Pulsar 2849** und **Drop It**.

Bis dahin, glaubt nicht einfach alles, was ihr lest, O.

HAGAR  
DER SCHRECKLICHE



## Ritter der Knobelpunde



### Neues vom Trauner Spielekreis



### Knobelpreis 2018

Wute bereits auf der Titelseite angekündigt, konnte sich „AZUL“ gegen die beiden Mitnominierten „Rajas of the Ganges“ und „Sagrada“ klar durchsetzen und somit den Knobelpreis 2018, die Auszeichnung der „Ritter der Knobelpunde“ für das beste taktische Spiel erhalten.

### Klubmeisterschaft

„Azul“ ist damit auch das Meisterschaftsspiel für die Klubmeisterschaft der „Knoberritter“, welche am Samstag, den **12. Jänner 2019** ab 14:00 Uhr im Traunerhof stattfinden wird. Wir freuen uns auf rege Teilnahme.

### Saunarunde

Jeden Donnerstag trifft sich die Saunarunde „Schweißperle“ (nicht Schweißkerle!) ab ca. 18:30 Uhr im Traunerhof zum gemeinsamen Schwitzen, Quatschen, Fußball schauen (Europa-Liga) und - natürlich zwischen den Aufgüssen - auch für das eine oder andere Karten- oder Brettspiel. Gäste sind dabei jederzeit herzlich willkommen!

### Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter [traunerhof@traunerhof.at](mailto:traunerhof@traunerhof.at) ist diesmal Sonntag, der 9. Dezember 2018.

### Zwischenwertung

Jetzt ist nur mehr eine einzige Wertung ausständig. Während für den männlichen Thronfolger bereits alles entschieden ist, gestaltet sich der Kampf um die Krone bei den Damen zu einem echten Krimi, denn Baroness Ute, Prinzessin Luise und Baroness Nicole liegen völlig gleichauf:

|                      |       |
|----------------------|-------|
| 1. Marquis Jakob     | 286,5 |
| 2. Prinz Franky      | 209,5 |
| 3. Earl Oliver T.    | 153,5 |
| 4. König Reinhold    | 152   |
| 5. Marquis Roland    | 132   |
| 6. Earl Gerhard      | 111   |
| 7. Graf Oliver K.    | 110   |
| 8. Marquis Christoph | 107,5 |
| 9. Graf Johannes     | 106   |
| 10. Baroness Ute     | 89    |
| Prinzessin Luise     | 89    |
| Baroness Nicole      | 89    |
| 13. Graf Thomas H.   | 80    |
| 14. Knappe David L.  | 63    |
| 15. Königin Michaela | 62    |
| 16. Baron Andreas H. | 47    |
| 17. Graf Udo         | 42    |
| 18. Lady Angie       | 36    |

# Game News - Spielkritik

Science Fiction spielt entweder in einer absoluten Fantasy-Zukunft oder - und das ist die wesentlich interessantere Variante - in einer Zukunft, wie sie zumindest in Teilen tatsächlich mal sein könnte. Wie etwa beim folgenden Spiel...



**Titel: Pulsar 2849**  
**Art: Dice drafting game**  
**Autor: Vladimír Suchý**  
**Verlag: Czech Games Ed.**  
**Jahrgang: 2018**  
**Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler**  
**Alter: ab 14 Jahren**  
**Dauer: 60 - 100 Minuten**  
**Preis: ca. Euro 39,90**

Ich habe eine gute und eine schlechte Nachricht.

Die schlechte zuerst: Die Energie und die Ressourcen unserer schönen Erde reichen nicht aus, um die Menschheit länger als bloß die nächsten Jahrzehnte ernähren zu können. Bereits beim aktuellen Verbrauch benötigen wir 1,7 Erden, um überleben zu können. Mit der Steigerung des Lebensstandards in Asien und den Entwicklungsländern, sowie dem momentanen Bevölkerungswachstum wird sich diese Situation wohl noch weiter verschlimmern.

Die gute Nachricht: Im Jahre 2849 wird die Menschheit in der Lage sein, Energie aus Pulsaren zu gewinnen, was zu Entdeckungen völlig neuer Technologien und zu ungeahntem Wohlstand führen wird.

Bleibt nur zu hoffen, dass wir Menschen einen Weg finden, die nächsten 731 Jahre zu überstehen...

Im Spiel "Pulsar 2849" werden wir in dieses 29. Jahrhundert versetzt, weshalb wir nun statt einer mühseligen und anstrengend zu lesenden Schreibform im "Futur 1" auf das verständlichere "Präsens" wechseln. Die Menschheit ist jetzt nicht mehr bloß auf das eigene Sonnensystem limitiert. Sprungtore öffnen den Weg in die entferntesten Ecken der Galaxie. Auf dem **Spielplan** finden wir daher verschiedene (verdeckte) **Sternhaufen**, welche blaue und/oder leblose Planeten beinhalten könnten, sowie energiereiche **Pulsare**. Verschiedenfarbige Verbindungslinien zeigen ein verzweigtes Netzwerk zwischen allen Systemen.

Rund um den Spielplan werden noch **diverse Tafeln, Tableaus und Plättchen** (Transmitter, Gyrodyne,



Technologien, etc.) offen ausgelegt, auf die ich aber erst jeweils zum geeigneten Zeitpunkt eingehen werde. Nur so viel vorweg: Diese stellen die vielfältigen Möglichkeiten dar, welche uns während des Spiels zur Verfügung stehen.

Die Hauptrolle spielen aber die **Würfel**. Von den silbernen Würfeln werden zu Beginn jeder Runde doppelt so viele wie teilnehmende Spieler + 1 verwendet, also beispielsweise 7 Würfel bei 3 Spielern. Der rosa Würfel wird vorläufig beiseitegelegt.

In der **Würfelphase (A)** werden zuerst die silbernen Würfel geworfen und entsprechend ihrer Augenzahl auf das jeweilige Feld des Würfel-Tableaus abgelegt. Anschließend wird der "**Medianwert**" festgelegt, der sich aus dem mittleren Würfel ergibt. Vom Startspieler beginnend nimmt sich jeder 1 Würfel und legt ihn vor sich ab. Für den zweiten Würfel geht es in umgekehrter Spielerreihenfolge. Je nachdem, ob sich ein genommener Würfel rechts oder links des Medians befindet (also mehr oder weniger Augenzahlen aufweist), muss der Spieler einen seiner beiden Marker auf der Initiativ- oder der Technikleiste entsprechend bewegen.

## Fortsetzung von „Pulsar 2849“

In der **Aktionsphase (B)** setzen die Spieler in Spielerreihenfolge ihre beiden vorher genommenen Würfel ein, um Aktionen durchzuführen. Für jede Aktion wird ein Würfel benötigt, welcher zumeist eine bestimmte Augenzahl aufweisen muss. Zusammengefasst können wir mit den zur Auswahl stehenden Aktionen Folgendes machen:

### > Mit unserem Erkundungsschiff fliegen

Damit entdeckt man vor allem Planeten, errichtet darauf (mit Einschränkungen auch *en passant*) Stationen und kann Pulsare in Besitz nehmen.

### > Pulsare entwickeln

Neben einen Pulsar brauchen wir dazu ein Gyrodyne-Plättchen (1 Aktion), welches wir mit einer weiteren Aktion vollenden können, damit es "rotiert" und uns in Folge Siegpunkte einbringt.

### > Eine Energietransmissions-Megastruktur bauen

Dazu nehmen wir mit einem passenden Würfel einen offen ausliegenden Transmitter. Manche Transmitter müssen erst mit weiteren Würfeln fertiggestellt werden, wodurch sie "aktiv" werden und uns neben einem sofortigen Bonus einen permanenten Produktionsbonus liefern.

### > Eine Technologie patentieren

In jeder Runde kommen neue technologische Fort-

schritte hinzu, deren Patente man mit passenden Würfeln bezahlen kann, um den entsprechenden Effekt nutzen zu können.

### > Ein HQ-Projekt abschließen

Wir besitzen ein individuelles Hauptquartier-Tableau, dessen Projekte wir pyramidenförmig von unten nach oben mit passenden Würfeln anschließen können, um deren Boni oder Effekte nutzen zu können.

**Zieltafeln.** Bei Letzterem gibt es Basispunkte für erreichte Ziele, aber auch die Möglichkeit, gegen Abgabe von Technik-Cubes noch zusätzliche Bonuspunkte zu kaufen. Es gewinnt, wer schlussendlich auf der Punkteleiste am weitesten vorgerückt ist.

"Pulsar 2849" gehört ganz klar zu den **Dice Drafting Games** (zu Deutsch: Würfelwahlspielen). Wie bei allen Spielen dieses Gen-



Haben alle Spieler ihre beiden Würfel eingesetzt, folgt die **Produktionsphase (C)**, bei der einerseits die Spieler Punkte für aktive Transmitter, rotierende Gyrodynes und bestimmte Technologien erhalten, andererseits die neue Zugfolge festgelegt und die nächste Runde vorbereitet wird.

Nach der achten und letzten Runde folgt noch eine abschließende **Endwertung**, bei der noch jede Menge Siegpunkte vergeben werden. Am wichtigsten sind dabei die Punkte für die Anzahl an Stationen, die Position auf der Initiativleiste, violette Patente, sowie die Erfüllung der Bedingungen der drei ausliegenden

res hat der Startspieler den Vorteil, sich zuerst aus dem zur Verfügung stehenden Würfel-pool zu bedienen. Zum Ausgleich bleiben ihm - da für die zweite Auswahlrunde die Spielerreihenfolge umgedreht wird - für den zweiten Würfel weniger zur Wahl.

Während also bei der Würfelwahl jede Position ihre Vor- und Nachteile hat, wirkt sich der **Startspielervorteil** bei der Durchführung der Aktionen hingegen voll aus. Dem ersten Spieler stehen dann noch alle Möglichkeiten offen. Er kann zuerst mit seinem Erkundungsschiff den Spielplan nach Pulsaren und Planeten abklappern, und er hat die volle Auswahl an

## Fortsetzung von „Pulsar 2849“

Transmitter und Patente. Hingegen muss der letzte Spieler nehmen was übrig bleibt, und da kann es passieren, dass mit den gewählten Würfeln nicht mehr viel gemacht werden kann, geschweige denn die gewünschten Aktionen. Auf jeden Fall ist bereits die Würfelphase sehr **interaktiv** und entscheidend für die Optionen der anschließenden Aktionsphase.

Ein weiterer kritischer Punkt, der bei der Auswahl bedacht werden muss, ist die Würfelzahl. Der **Median** stellt sich dabei als äußerst **innovativer Mechanismus** dar. Ein recht hoher Würfel erlaubt eine bessere Aktion, dafür muss man in Kauf nehmen, seinen Marker auf einer der beiden Leisten nach hinten zu rücken. Niedrigere und damit schlechtere Würfel ermöglichen dafür das Vorrücken auf diesen Leisten, was mit einer früheren Spielreihenfolge oder zusätzlichen Technik-Cubes am Ende der Runde belohnt wird. **Knifflige Entscheidungen** also, man steht meist vor der Qual der Wahl.

"Pulsar 2849" geht ja über 8 Runden. Bei 2 Würfeln pro Runde ergibt dies insgesamt 16 Aktionen, welche geschickt genutzt werden wollen. Die Anzahl der Aktionen lässt sich aber auf eine zusätzliche Aktion pro Runde steigern. Verantwortlich dafür sind die noch nicht erwähnten **Bonuswürfel**. Es gibt mehrere Möglichkeiten, an so einen Bonus-

würfel - dargestellt als rosa Würfel - heranzukommen. Zum Beispiel durch die Fertigstellung eines Transmitters, als Bonus bei der Errichtung einer Station auf einem blauen Planeten, bei bestimmten Technologien, etc. Gegen Abgabe von 4 Technik-Cubes an man sich auch die Nutzung des verbliebenen Würfels kaufen. Wichtig ist jedoch, dass jeder pro Runde nur **einmal** einen solchen Bonuswürfel nutzen



kann, dies dafür aber **möglichst in jeder Runde auch tun sollte**. Es macht halt doch einen gewaltigen Unterschied aus, ob man bloß 16 Aktionen durchführt, oder über 20 Aktionen schafft.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, an Siegpunkte zu gelangen, dementsprechend groß ist auch die Anzahl an **verschiedenen Vorgangsweisen**. So kann man sich etwa schon frühzeitig auf die Entwicklung der Pulsare verlegen, um Runde für Runde die Siegpunkte für rotierende Gyrodynen einzufahren. Oder man legt sein Hauptaugenmerk auf die Transmitter, welche sowohl sofortige Boni als auch ständige Einnahmen sowie Bonuswürfel bringen. Viele Stationen zu errichten ist immer positiv, da diese am Spielende schöne Punkte wert sind. Im Zusammenspiel mit passenden Sprungtoren

kann dies sehr mächtig werden. Und auch die Konzentration auf Technologien kann erfolgsversprechend sein. 200 Siegpunkte oder mehr am Schluss sind bei "Pulsar 2849" keine Seltenheit.

Wie auch immer man vorgeht, es zahlt sich aus, sich dabei nicht zu verzetteln und sich **auf wenige Elemente zu konzentrieren**. Es gilt dabei aber, unbedingt die **Vorgaben**

**der Zieltafeln** zu berücksichtigen, denn diese bringen wertvolle Zusatzpunkte, auf die man keineswegs verzichten sollte. Die Zieltafeln geben sozusagen die Richtung vor, in die man sich entwickeln sollte, wobei man gleichzeitig darauf schauen sollte, für diese Schlusswertung ausreichend Technik-Cubes zu sammeln.

"Pulsar 2849" ist **nicht sehr anfängerfreundlich**. Neulinge werden durch das **umfangreiche und üppige Spielmaterial** (Achtung: enormer Platzbedarf!), durch die vielen Entwicklungsmöglichkeiten und durch jede Menge Symbole, die es anfangs richtig zu deuten gilt, regelrecht erschlagen. Es empfiehlt sich, in den ersten Partien auf die Headquarters zu verzichten, und den Vorgaben der Zieltafeln zu folgen.

Hat man aber die

## Fortsetzung von „Pulsar 2849“

Kennernpartie hinter sich, offenbart sich "Pulsar 2849" als äußerst abwechslungsreiches Spiel, welches ausnahmslos begeistert. Sowohl **Langzeit- als auch Wiederspielreiz sind sehr hoch**, da es so viele verschiedene Strategien, so viele Sachen zum Ausprobieren gibt, und jede Partie durch die vielen Parameter immer anders verläuft. Für mich ist "Pulsar 2849" das **taktischste, anspruchsvollste aller Würfelauswahlspiele** und kann von mir daher bedenkenlos empfohlen werden.



## HALL OF GAME

Jetzt gibt es nur mehr einen einzigen Spieleabend mit Wertung, und damit steht fest, dass heuer höchstens 4 Spiele in unsere „Hall of Games“ aufsteigen. Nach ISLE OF SKYE und AZUL hat es diesmal KRAZY WORDZ - standesgemäß mit einem deutlichen Sieg! - geschafft. YOKOHAMA - diesmal wieder einmal Zweiter! - wird es aller Voraussicht nach ebenfalls noch gelingen, denn dafür reicht ein 4. Platz (es konnte zwar keinen Sieg verbuchen, musste dafür aber auch mehr Punkte sammeln). LORENZO DER PRÄCHTIGE wäre durchaus auch in der Lage gewesen, durch den Rückfall auf Platz 10 blieb es diesmal jedoch ohne Punkte und muss sich - wenn überhaupt - auf das Jahr 2019 verträsten.

Die weiteren Spiele in den Top Five sind ALTIPLANO und DECRYPTO (ex aequo 3.), sowie AGENT UNDERCOVER und TEXAS SHOWDOWN (gleichauf auf Rang 5).

Ich möchte aber auch nicht unerwähnt lassen, dass die Spieldauer in voller Besetzung und/oder mit Grüblern doch relativ lange sein kann.

Wenn sich die Zukunft tatsächlich so spannend und positiv entwickeln sollte, muss ich mich wohl um eine Möglichkeit umsehen, mich bis ins Jahr 2849 einfrieren zu lassen...

*Mealy*



## Game News - Wertung



Dahinter DAS TIEFE LAND und SAGRADA (beide 7). Die großen Verlierer der Runde waren die Science Fiction-Spiele, denn GAIA PROJECT und PULSAR 2849 fielen - genauso wie LUXOR - aus der Wertung, und nur TERRAFORMING MARS konnte sich gerade noch als 9. halten.

Die Neuvorschläge sind: COIMBRA (2 x) und CROWN OF EMARA (1 x). Bleibt abzuwarten, was Essen an interessanten Neuheiten bringt...

### Wertung:

|                                  |                 |
|----------------------------------|-----------------|
| 1. <b>KRAZY WORDZ</b>            | 5/+12/-0/17/ ++ |
| 2. <b>Yokohama</b>               | 4/+ 7/-0/11/ =  |
| 3. <b>Altiplano</b>              | 3/+ 6/-0/ 9/ =  |
| <b>Decrypto</b>                  | 2/+ 8/-1/ 9/ +  |
| 5. <b>Agent Undercover</b>       | 2/+ 6/-0/ 8/ -  |
| <b>Texas Showdown</b>            | *3/+ 6/-1/ 8/ + |
| 7. <b>Das tiefe Land</b>         | 2/+ 4/-0/ 6/ -  |
| <b>Sagrada</b>                   | 1/+ 6/-1/ 6/ +  |
| 9. <b>Terraforming Mars</b>      | 2/+ 3/-0/ 5/ -  |
| 10. <b>Lorenzo der Prachtige</b> | 2/+ 2/-0/ 4/ -  |
| <b>Hanamikoji</b>                | *1/+ 3/-0/ 4/ + |
| 12. <b>Gaia Project</b>          | 1/+ 0/-0/ 1/ -  |
| <b>Pulsar 2849</b>               | 1/+ 0/-0/ 1/ -  |
| <b>Luxor</b>                     | 1/+ 0/-0/ 1/ -  |

Vorschläge: Coimbra (2 x), Crown of Emara (1 x)

# Game News - Spielekritik

~~Schlechtes Timing, weil das folgende Spiel gerade aus unserer „Hall of Games“-Wertung fiel. Trotzdem ein gutes Spiel, welches uns hier nun Neo-„H@ll 9000“-Rezensent Andreas Faul näher vorstellt...~~



**Titel: Gaia Project**  
Art des Spiels: **Aufbau- und Entwicklungsspiel**  
Autoren: **Jens Drögemüller & Helge Ostertag**  
Verlag: **Feuerland Spiele**  
Jahrgang: **2017**  
Spielerzahl: **1 bis 4 Spieler**  
Alter: **ab 12 Jahren**  
Dauer: **60 - 150 Minuten**  
Preis: **Euro 72,90**

Es geht um Siegpunkte! Und es gibt viele Gelegenheiten und Möglichkeiten, an die sie zu kommen.

Euer Grundrezept: viele Planeten mit möglichst wertvollen Gebäuden zu kolonisieren. Und euch in mehreren Technologien möglichst gut zu entwickeln.

Die Gewürze: eure Ressourcen optimal einzusetzen, die richtigen, also Siegpunktträchtigen, Zeitpunkte für eure Aktionen zu finden und bei der Endwertung möglichst gut abzusahnen.



Der Weltraum. Endliche Weiten.

Nämlich 10 Raumsektoren groß - oder nur sechs beim Ein- oder Zweipersonenspiel. Jeder Raumsektor besteht aus 19 Hexfeldern, davon fünf bis sieben Planeten in neun verschiedenen Farben und ansonsten - der Weltraum.

Diese Raumsektoren arrangiert ihr als Spielfeld auf dem Tisch, entweder nach vorgegebenem oder nach individuellem Muster. Daneben legt ihr das Forschungstableau und bestückt es mit Technologieplättchen. Außerdem braucht ihr noch Platz für das Wertungstableau mit Rundenwertungsplättchen - eines für jede der sechs Runden, das ihr zufällig aus zehn vorhandenen auswählt, sowie zwei Schlusswertungen, verdeckt aus sechs gezogen.

Rundenbooster bringen dem jeweiligen Besitzer zusätzliches Einkommen, Aktionen oder Siegpunkte. Ihr wählt Euch eines der 14 Völker aus und bestückt das Völkertableau mit euren Gebäuden, von denen ihr zwei der kleinsten als Startaufstellung auf eure Heimatplaneten, also die Planeten eurer Spielerfarbe, stellt. Dann wählt ihr einen

Rundenbooster, und das Spiel möge beginnen!

Ihr bekommt zu Beginn jeder Runde Einkommen in Form von Ressourcen - Credits, Erz, Wissen, Macht und/oder „Quantum Intelligence Cubes“ (Q.I.C.) -, die ihr an den sichtbaren offenen Hand-Symbolen erkennt. Damit führt ihr in euren Zügen jeweils eine von acht Aktionen durch, die euch zusätzliche Ressourcen einbringen können. Sieben der Aktionen könnt ihr beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge ausführen, solange eure Ressourcen es zulassen.

Auf euren Heimatplaneten könnt ihr kostengünstig kolonisieren, auf fremden müsst ihr zuerst terraformen. Die neutralen, grünen Gaia-Planeten könnt ihr mit Q.I.C.s bewohnbar machen und kolonisieren, ihr könnt eure Gebäude aufwerten oder ihr könnt die Ressource Wissen einsetzen, um eure Technologien, z. B. eure Reichweite, zu entwickeln.

Oder ihr startet das namensgebende "Gaia Project", um die ebenfalls neutralen, violetten Transdim-Planeten in der nächsten Runde als Gaia-Planeten zur Kolonisierung zur Verfügung zu haben. Das Füllhorn der Möglichkeiten hält

## Fortsetzung von „Gaia Project“

noch Macht-, Q.I.C.- und Sonderaktionen sowie die Gründung von Allianzen bereitet.

Wann macht ihr was? Vornehmlich dann, wenn genau diese Aktion Siegpunkte einbringt. Oder wenn ihr durch die Aktion Ressourcen bekommt, die ihr gleich oder zu Anfang der nächsten Runde braucht. Aktionsmöglichkeit 8 ist Passen und Austausch eures Rundenboosters.

Wertet ihr zu einem Wissenschaftsgebäude - Forschungslabor oder Akademie - auf, so gibt es als Belohnung ein Technologieplättchen, das euch Ressourcen, Siegpunkte oder Sonderaktionen bringt.

Und einen Schritt auf dem Forschungstableau mit zusätzlichem Effekt und näher an weiteren Siegpunkten. Oder ihr entscheidet euch für den Regierungssitz, der euch Macht und zusätzliche Fähigkeiten oder Aktionen verschafft.

Habt ihr nach sechs Runden alle gepasst, kommt eine kurze Endwertung in vier Disziplinen - die beiden Schlusswertungsplättchen, die Schritte auf dem Forschungstableau, sowie übrig gebliebene Ressourcen. Nach einem solch vielfältigen Spiel die Rückkehr zu angenehmer, wohlthuender Einfachheit.

Sobald ihr im Mehrpersonenspiel den Aufbau vollendet habt, wisst ihr, was euch wann an Runden- und Endwertung erwartet und welche Plättchen an welcher Stelle im Spiel sind. Mit diesen Informationen wählt ihr dasjenige der 14 Völker aus, das euch die meisten Siegpunkte verspricht.



Denn alle locken mit unterschiedlichen Fähigkeiten oder Eigenschaften. Und bei der jeweiligen Konstellation das richtige Volk zu wählen, ist eure **erste Herausforderung**. Die bleibt es auch über viele Partien, denn für Wertungsplättchen, Ausbautechnologien und Rundenbooster gibt es im Vierpersonenspiel knapp 1,9 Millionen Kombinationsmöglichkeiten, ohne dabei ihre Reihenfolge bzw. Platzierung und den variablen Spielplan berücksichtigt zu haben. Das Gute daran: Kaum jemand dürfte in der Lage sein, alle Faktoren in die Auswahl einzubeziehen. In "Gaia Project" unerfahrenere Mitspieler werden dies begrüßen.

Ihr solltet allerdings schon ein **Faible für komplexe Aufbauspiele** haben, denn die Fülle des Materials und die eben beschriebene Aus-

wahl stellen für Gelegenheitsspieler eine deutliche Einstiegshürde da. Wenn ihr die genommen habt, erwartet euch ein gut zwei Stunden langes, klasse Spielerlebnis! "Gaia Project" funktioniert in jeder Besetzung gut - je mehr, desto interaktiver.

Durch eure Kolonisierung des Weltalls und die Aufwertung eurer Gebäude leert sich euer Völkertableau langsam. Fast jede dieser Aktionen schaltet weiteres Rundeneinkommen frei. Doch Vorsicht: Wenn ihr aufwertet, stellt ihr gleichzeitig das ursprüngliche Gebäude wieder auf euer Völkertableau zurück und reduziert damit dessen Einkommen für die nächste Runde. Ein **Engpass** - entweder an Credits oder an Erz - **ist eher die Regel als die Ausnahme**.

**Macht ist für mich die faszinierendste Ressource**, wobei sie eher ein Symbol für Kultur und Handel anstatt für Stärke darstellt. Die Machtchips befindet sich drei Schalen I bis III, in denen ihr sie nach oben entwickeln müsst, was durch Rundeneinkommen, bestimmte Aktionen und durch Bautätigkeit der Mitspieler geschieht, sofern Letztere in der Nähe eigener Gebäude stattfinden.

Die Macht könnt ihr für eine **Reihe von Aktionen** einsetzen, die im fortschreitenden Spielverlauf immer heißer umkämpft werden, da sie nur von einem Spieler und einmal pro

## Fortsetzung von „Gaia Project“

Runde genutzt werden können. Eure Machtchips fallen dabei von Schale III in Schale I zurück. Diesen **Kreislauf** gut zu betreiben, ist der Schlüssel zum erfolgreichen Spiel!



Die namensgebenden "Gaia-Projekte" bringen dabei **weitere taktische Elemente** ins Spiel. Ihr müsst (oder dürft) Macht in einem separaten Bereich eures Völker-tableaus parken. Damit haben die in den drei Schalen verbliebenen Machtchips die Möglichkeit, schneller zu rotieren. Vor allem für die Völker, bei denen die Macht in Schale III stärker als in den anderen Schalen ist, ein nicht zu unterschätzender Vorteil.

Durch zunehmende Ressourcen steigen auch eure Aktionsmöglichkeiten in jeder Runde. Nach deren sechs solltet ihr auf der Siegpunkteleiste ein gutes Stück vorangekommen sein. Zwar schüttet die Endwertung die meisten Siegpunkte aus, aber ohne ausreichenden Grundstock sollte euch der Sieg schwer werden.

Kommen wir zur Frage, auf die ihr schon die ganze Zeit gewartet habt: Braucht man "Terra Mystica" UND "Gaia Project"? Ein eindeutiges Jein!

Für diejenigen unter euch, die tief einsteigen wollen (oder es bereits sind), haben Helge Ostertag und Jens Drögemöller zwei Spiele geschaffen, die mit ähnlichem Konzept und Spielverlauf genügend verschieden sind, um als eigenständig zu gelten. Für die eher gelegentlichen Nutzer mag sicher eines davon genügen. Bei "Gaia Project" gut gelöst sind die Varianten für einen oder zwei Spieler.

Was mir im Vergleich zu "Terra Mystica" am besten gefällt, sind die Aufwertung des Technologietableaus in einen nahezu gleichwertigen Spielbereich, die total unterschiedlichen Schlusswertungen und das variable Machtssystem, das bei der "Feuer & Eis"-Erweiterung von "Terra Mystica" schon im Ansatz probiert wurde. Im Gegensatz zum Grundspiel, bei dem ihr mit 12 Machtchips startet und keine hinzugewinnen könnt, beginnt ihr bei "Gaia Project" mit deutlich weniger - je nach Volk mit vier bis acht Machtchips. Über Rundeneinkommen und Aktionen könnt ihr aber euren Vorrat aufstocken.

Passend zum Weltraumthema ist es unmöglich, einen Spieler an seiner Ausbreitung zu hindern (wohl aber empfindlich zu behindern). Als häufiger Spieler von "Terra Mystica" traure ich allerdings dem Wegfall dieses Damoklesschwertes durchaus nach. Im Gegensatz zu den Städten bei

"Terra Mystica" können sich **Allianzen über weite Entfernungen** erstrecken, was dann aber viele Satelliten benötigt. Diese versucht ihr normalerweise zu vermeiden oder nur in geringem Umfang einzusetzen - außer ihr bekommt in der Schlusswertung Punkte für Satelliten. Dann wiederum können es nicht viele genug sein.

Die zwei Bedingungen für die Schlusswertung entfalten ihren **besonderen Reiz**, wenn sie eine unterschiedliche Strategie erfordern. Zum Beispiel dürftet Ihr die Aufgabe „die meisten gebauten Gebäude in Allianzen“ nur schwer mit „die meisten Arten von Planeten kolonisiert“ oder „in den meisten Raumsektoren präsent“ unter einen Hut bringen.

Neben der oben schon erwähnten Unmöglichkeit, die Ausbreitung eurer Mitspieler zu verhindern, hat "Gaia Project" noch einige Veränderungen erfahren, die es noch friedlicher als "Terra Mystica" machen. Statt bisher nur drei Gunstplättchen jeder Sorte stehen jetzt je vier Exemplare jeder Basistechnologie zur Verfügung, also eine für jeden Spieler. Allianzmarker gibt es je dreimal anstatt je zwei Stadtmarken bei "Terra Mystica". Ob ihr dies als Vorteil oder Nachteil empfindet, mögt ihr selbst entscheiden. Schon "Terra Mystica" erforderte keine allzu hohe Frustrationstoleranz, bei "Gaia Project" liegt sie noch etwas niedriger.

Wegen der ohnehin **üppigen Materialfülle** verständ

## Fortsetzung von „Gaia Project“

lich ist das Umstellen der meisten Ressourcen von Klötzchen, Münzen und Figuren auf Skalenmarker, obwohl ich das Handtieren mit einzelnen Teilen als angenehmer und weniger anfällig für Fehler empfinde.

Bei mir werden weiterhin beide Spiele auf den Tisch kommen. Ob längerfristig nur eines von beiden überleben wird? Ich glaube nicht.

Wenn ihr die erste "richtige" Partie "Gaia Project" mit allem Drum und Dran gespielt

habt, räumt bitte das Spiel nicht gleich weg, sondern schaut euch in Ruhe den Schachteldeckel an. Ist es nicht geil, wie toll die Spielelemente darauf dargestellt sind? Chaupeau, Dennis Lohausen!



## Game News - Wertung



Andreas  
Faul



## Game News - Spielekritik

~~In Science Fiction kommt es immer wieder mal zu „unheimlichen Begegnungen der 3. Art“.~~ Doch nicht alle außerirdischen Lebensformen sind uns freundlich gesinnt...



Titel: **Legendary Encounters - Alien**  
Art: **Deckbauspiel**  
Autoren: **Ben Cichoski & Daniel Mandel**  
Verlag: **Upper Deck Entertainment**  
Jahrgang: **2014**  
Spielerzahl: **1 bis 5 Spieler**  
Alter: **ab 17 Jahren**  
Dauer: **30 bis 60 Minuten**  
Preis: **Euro 62,90**

Im Jahre 1979 erschien in unseren Kinos der erste "Alien"-Film mit dem zwar zutreffenden, aber dennoch etwas lächerlichen Untertitel "Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt". Es sollte ein Meilenstein des Science-Fiction-Kinos werden, ein düsterer Horrorfilm unter der perfekten Regie von Ridley Scott, mit Sigourney Weaver als erstem weiblicher Action-Held der Filmgeschichte und mit einem Oscar-prämierten, vom Schweizer Künstler HR Giger entworfenen Wesen. Es war auch der Beginn der gleichnamigen Filmreihe, welche - die beiden Cross-Over



mit "Predator" und die jüngsten "Prequels" nicht mit eingerechnet - aus vier Filmen besteht.

Im Spiel "Legendary Encounters - An Alien Deck-Building Game" können wir die bedrohliche Atmosphäre der Filme auf den Spieltisch bringen. Als Team treffen wir auf die außerirdischen Monster und müssen versuchen, unsere Ziele zu erreichen, bevor alle Teammitglieder den Aliens zum Opfer gefallen sind.

Als Deckbauspiel besteht das Spielmaterial logischerweise **hauptsächlich**

## Fortsetzung von „Legendary Encounters - Alien“

### aus Spielkarten.

Lediglich die Spielregeln und eine **Spielmatte**, auf der die verschiedenen Kartenstapel, sowie einzelne offene und verdeckte Karten sinnvoll und ordentlich untergebracht werden können, befinden sich außer den ungefähr 600 Karten in der Schachtel. Das Spiel gibt es nur auf Englisch, deshalb werde ich für diese Rezension die Originalbegriffe beibehalten, in Klammer allerdings - wenn notwendig - die jeweilige Übersetzung mitliefern.

Jeder Spieler sucht sich einen **Rollencharakter** aus, wobei er zwischen mehreren Charakteren wählen kann, zum Beispiel Gunner (Soldat), Researcher (Forscher), Medic (Sanitäter) und Scout (Kundschafter). Zusätzlich zur entsprechenden Rollenkarte bekommt er noch 7 Specialists und 5 Grunts (Infanteristen), welche - gut gemischt - sein **persönliches Startdeck** bilden, von dem er 6 Karten auf die Hand nimmt.

Nachdem sich die Spieler vorab auf ein **Szenario** geeinigt haben (für die erste Partie wird der Originalfilm empfohlen), werden die entsprechende **Location** (Ort) und die drei passenden **Objectives** (Ziele) auf die dafür vorgesehenen Felder der Spielmatte gelegt. Das **Hive-Deck** (Schwarm) wird aus den pas-

senden Objective-Karten und ein paar zufällig gezogener Drone-Karten (Drohnen) gebildet. Das Hive-Deck kommt ebenso auf das passende Feld der Matte wie die **Strikes** (Angriffe), die **Sergeants** und die **Hatchery**-Karten (Brutstätte).



Schließlich werden noch aus den 56 gemischten Karten von vier ausgewählten **Charakteren** (auch hier werden für Anfänger bestimmte Personen empfohlen) die **Barracks** (Barracken) gebildet. Von diesem Stapel werden die obersten fünf Karten offen in das **Head-quarter** (Hauptquartier) ausgelegt. Und dann heißt's schon: Film ab!

Der Spielzug eines Spielers besteht aus vier Phasen. Zuerst wird in der **Hive Phase (1.)** die oberste Karte des Hive-Stapels gezogen und verdeckt auf das erste Feld des **"Complex"** gelegt. Befindet sich dort schon eine Karte, wird diese auf das nächste Feld geschoben, etc. Insgesamt haben im Complex bis zu 5 Karten Platz, bei jeder weiteren landet eine Karte in der **Combat Zone** (Kampfzone), wo sie - sofern nicht schon vorher geschehen - auf jeden Fall aufgedeckt und damit wirk-

sam wird. Die Hive-Karten sorgen somit für den Fortschritt im Spiel, die Geschichte wird sozusagen weitergesponnen, was in den meisten Fällen mit dem Auftauchen immer mehr Aliens oder anderer Kalamitäten verbunden ist.

**Action Phase (2.)** kann der Spieler dann seine Handkarten ausspielen, um bessere Karten zu rekrutieren (vom Sergeant-Deck und/oder von den offenen Karte des Headquarters), wofür die **Recruit Points** ausschlaggebend sind. Zudem kann er seine Attack-Werte (Angriff) nutzen, um zu "scannen", d. h. verdeckte Karten im Complex aufzudecken, oder offen ausliegende Aliens (im Complex oder in der Combat Zone) zu bekämpfen.

Befinden sich danach noch Aliens in der Combat Zone, greifen diese in der anschließenden **Strike Phase (3.)** an, und verursachen dem Spieler Schaden. Für jeden angreifenden Gegner muss der Spieler eine Strike-Karte ziehen, was in den meisten Fällen seine **Health** (Lebenspunkte) reduziert. In der **Clean Up Phase (4.)** räumt der Spieler schließlich auf, indem er alle ausgespielten und auf der Hand verbliebenen Karten abwirft und sechs neue Karten zieht.

Das Spiel kann logischerweise **auf 2 Arten** enden. Entweder konnte die

## Fortsetzung von „Legendary Encounters - Alien“

Mission erfüllt werden, indem alle drei Ziele erledigt werden konnten. In diesem Fall haben alle gemeinsam gewonnen, wobei es keine Rolle spielt, ob dabei ein oder mehrere Spieler im Kampf gegen die Aliens draufgegangen sind. Stirbt aber auch der letzte Spieler, sind alle im Team gescheitert und haben verloren.

"Legendary Encounter - Aliens" ist also ein **Deckbauspiel**, und folgt deshalb auch den für dieses Genre üblichen Gesetzmäßigkeiten. So gilt es hier ebenfalls, die anfangs recht bescheidenen Fähigkeiten seines Decks durch den Erwerb "Rekrutieren" stärkerer Karten zu verbessern. Hier kommt es vor allem auf höhere "Attack"-Werte an, um gegen die immer stärker werdenden Aliens ankämpfen zu können. Die bei vielen Deck Building Games auf die eine oder andere Weise vorkommende Möglichkeit, unliebsame Karten zu entsorgen, um die Effektivität seines Decks zu steigern, findet man in diesem Spiel aber nur am Rande.

Trotzdem weist "Legendary Encounter - Aliens" einige Besonderheiten auf, welche es von anderen Spielen dieses Genres deutlich abhebt. Am gelungensten finde ich persönlich die **beklemmende Atmosphäre**, die Spannung, welche aufkommt, wenn immer mehr Aliens im Complex auftauchen und bedroh-

lich näher und näher kommen. Auf diese Weise taucht man emotional viel mehr ins Geschehen ein als bei anderen Deckbauspielen, bei denen sich bloß alles eher mechanisch um Optimierung und Siegpunkte dreht.



Die Filme, ihre Protagonisten und viele Teile der Handlung sind - durch die individuellen Objective-Karten - auch **sehr gut ins Spiel integriert**, inklusive der gefürchteten "Facehugger" und "Chestburster" (dies übersetze ich jetzt nicht, das klingt auf Deutsch sicher lächerlich). So kann man tatsächlich alle Teile nachspielen - von "Alien" bis "Alien: Die Wiedergeburt".

Eine weitere Besonderheit stellt die Tatsache dar, dass man **kooperativ** zu Werke geht. Es ist auch notwendig, zu kommunizieren und die Aktionen zu koordinieren, um alles erfolgreich überstehen zu können. Speziell die **Class Abilities** (Fähigkeiten der Charakterklasse) wollen klug genutzt werden. Viele Karten weisen neben den üblichen Attack- oder Recruit-Werten

noch eine zusätzliche Fähigkeit auf, die aber nur dann zu Einsatz kommt, wenn bereits vorher eine Karte mit dem entsprechenden Class-Symbol ausgespielt wurde. Dies erfordert bereits beim Erwerb neuer Karten aus dem Headquarter sorgfältige Planung und Absprache unter den Spielern.

Zum Thema Zusammenarbeit passt auch eine weitere Fähigkeit mancher Karten: **Coordinate** (Koordination). Karten mit dieser Fähigkeit dürfen während des Zugs eines Mitspielers ausgespielt werden, um ihn zu unterstützen. Dieser darf alle Fähigkeiten dieser Karte nutzen, was enorme Vorteile bringen kann. Sie kann nicht nur den entscheidenden Angriffswert gegen ein Alien oder den fehlenden Recruitpunkt für eine neue Karte bedeuten, sondern bringt auch die entsprechenden Class Ability mit, um verbesserte Fähigkeiten der eigenen Karten einsetzen zu können. Coordinate kommt relativ häufig vor, so besitzen beispielsweise alle Sergeants diese Fähigkeit.



Fortsetzung von „**Legendary Encounters - Alien**“

Und schiefesicht hat das Spiel einen **hohen Langzeit-spielreiz**, weil es gleich **mehrere Varianten** anbietet. Nicht nur, dass man die vier ersten Kinofilme inhaltlich durchspielen kann, man kann die Ziele und Charakteren auch beliebig mischen und frei zusammenstellen. Für Fortgeschrittene gibt es sogar noch zwei besondere Spielarten. Bei der einen mutieren Spieler, die durch einen Horror-Überlebenskampf (\"Brustknacker?\") sterben, selbst zu Aliens und spielen fortan an der Seite der Monster gegen die verbliebenen Spieler.



Bei der Variante "**Hidden Agenda**" wird unter die "Good Agenda"-Charakterkarten, die unter allen Spielern verteilt werden, eine "Evil Agenda"-Karte (eine Art Verräter) gemischt. Wird diese tatsächlich einem Spieler zugewiesen, arbeitet er geheim für die "Company" und versucht-möglichst unentdeckt und im Verborgenen - die Aliens zu unterstützen, das Team auszuschalten. Und letztlich ist es noch möglich, das Spiel mit anderen "Legendary"-Spielen (die meisten handeln in ver-

schiedenen Superhelden-Universen) zu verbinden.

Meiner Meinung nach stellt das Nachspielen der Filme jedoch noch immer die **attraktivste Spielform** dar, wobei ich allerdings zugeben muss, dass ich bis jetzt noch in keiner meiner Spielgruppen andere Varianten ausprobieren konnte. Das Grundspiel (besser gesagt: die vier Szenarien) bietet aber ohnehin genug Abwechslung und stundenlangen Spaß. Sofern man bei einem Horror-Überlebenskampf überhaupt von Spaß sprechen kann...

Ein paar Bemerkungen noch zum **Spielmaterial**. Die Karten sind zwar von guter Qualität, mussten aber zu Beginn erst vorsortiert werden. Dies artete aufgrund der Menge an Karten und eines nicht erkennbaren Verpackungssystems in 2 Stunden Arbeit aus. Glücklicherweise helfen nun größere Sortierhilfen aus Karton, die Ordnung in der Schachtel aufrecht zu erhalten. Die Schaumstoffquader, welche ein Herumrutschen der Karten verhindern sollen, sind ein Hinweis darauf, dass wohl in Zukunft die eine oder andere Erweiterung erscheinen wird, für die dann noch ausreichend Platz vorhanden ist. Die Spielmatte betrachte ich als eine schöne Alternative zu den üblichen Spielplänen aus Karton. Lediglich die grafische Gestaltung finde ich ein wenig hausbacken, da hätte man sich mehr von der morbiden, künstlerischen Atmosphäre eines HR Giger gewünscht.



Game News - Wertung

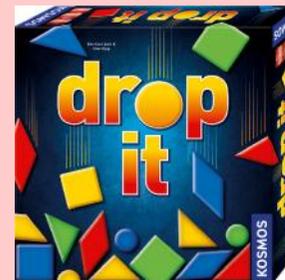


Notenskala

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

Game News - Spielekritik

~~Nein, nein, nein~~ Ich kann es drehen und wenden, wie ich will, mir fällt einfach keine wirklich passende Assoziation des folgenden Spiels zum Thema „Science Fiction“ ein...



Titel: **Drop it**  
 Autoren: **Bernhard Lach & Uwe Rapp**  
 Verlag: **Kosmos Spiele**  
 Jahrgang: **2018**  
 Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**  
 Alter: **ab 8 Jahren**  
 Dauer: **ca. 30 Minuten**  
 Preis: **ca. Euro 29,-**

"Drop it" - zu deutsch: "Lass es fallen"

Dies klingt - selbst ohne Ausrufzeichen - nach einem unmissverständlichen Befehl, dem sofort und ohne Widerrede Folge zu leisten ist. Nachdem wir aber nicht beim Militär sind, seien uns doch drei Fragen hierzu gestattet: Was? Wie? Und vor allem: Warum?

Beantworten wir nun diese drei Fragen schön der Reihe nach. **WAS** sollen wir also fallenlassen? Es handelt sich dabei um **flache Spielsteine** aus Holz, in bestimmten geometrischen Formen. Jeder Spieler besitzt einen ei-

genen Satz aus 3 x Kreis, 2 x Quadrat, 2 x Raute und 2 x Dreieck in seiner Spielerfarbe.

Und diese Spielsteine lassen wir jetzt einfach zu Boden fallen, oder? Nein, dies passiert schon etwas geregelter. Das bringt uns zum **WIE**. Zentrales Spielelement ist ein **Spielbrett**, bestehend aus einem Sockel, in den ein vertikaler Schacht gesteckt wird. Der Schacht ist oben geöffnet, und genau dahinein werden die Spielsteine - einer nach dem anderen schön reihum im Uhrzeigersinn - los gelassen, woraufhin sie sich aufgrund der Erdanziehung mit einer Beschleunigung von 9,83 m/s, dem Boden des Schachtes zubewegen.

Bleibt nur mehr eine Frage - die wichtigste - unbeantwortet: **WARUM** das Ganze? Meine spielerprobten Leserkennen mit Sicherheit die Antwort: Es geht wieder einmal um **Siegpunkte**. Jeder Spielstein könnte dem entsprechenden Spieler so viele Punkte einbringen wie die **Ebene**, in der sich sein oberster Teil befindet.

In der untersten Ebene ist es gerade mal 1 Punkt, im Laufe des Spiels stapeln sich die Steine aber immer höher auf, sodass in den letzten Runden auf diese Weise 7 oder



sogar 8 Punkte möglich sind. Zusätzliche Punkte könnten erzielt werden, wenn ein **Bonuskreis** auf dem Schacht einen Teil des soeben fallengelassenen Spielsteins abdeckt. Je nach Größe des Bonuskreises könnte man somit 1 bis 3 Zusatzpunkte machen.

Die explizite Verwendung des Konjunktivs in den beiden vorgangenen Absätzen ist übrigens voll beabsichtigt. Punkte werden nämlich nicht automatisch verteilt, sondern sind an eine spezielle Bedingung geknüpft. Nur wenn man mit seiner Aktion kein einziges **Tabu** verletzt, kann man die erreichten Punkte auch tatsächlich mit seinem Zählstein auf der Punktetafel vorrücken.

Es gibt vier verschiedene Tabus, die es zu beachten gilt: So darf der Spielstein keine Spielsteine der gleichen **Farbe** oder der gleichen **Form** berühren. Auch der **Rand**, sowohl an der Seite als auch am Boden, ist tabu, wenn in diesem Bereich dieselbe Form oder Farbe abgebildet ist. Und schließlich ist - gegen Ende hin - auch die **Höhe** wichtig, denn der Spielstein darf auf keinen Fall über den Schacht hinausragen.

## Fortsetzung von „Drop it“

Nachdem der letzte Spielstein eingeworfen und (eventuell) gewertet wurde, endet das Spiel. Klarerweise gewinnt der Spieler, dessen Zählstein am weitesten vorne liegt.

"Drop it" präsentiert sich uns als **klassisches Familienspiel**: Attraktives Spielmaterial, das sofort zum Losspielen einlädt. Eingängige, leichte Grundregeln, die von Klein und Groß auf Anhieb verstanden werden. Dazu eine sehr überschaubare Spieldauer, da eine Partie - mit Ausnahme von 2 Spielern - gerade mal 9 kurze Runden dauert.

"Drop it" mag vielleicht simpel sein, es ist aber beileibe **nicht banal**. Es gilt sehr wohl zu überlegen, welchen Teil man an welcher Stelle und auf welche Weise einwirft, um ja kein Tabu zu brechen. Dabei muss man aber auch mit **ein paar Unabwägbarkeiten** rechnen. Man kann zwar planen, wie ein bestimmtes Teil fallen soll, aber leider hält sich so ein Teil manchmal nicht an unsere Vorstellung, sondern gehorcht nur den - uns teilweise unergründlichen - Regeln der Physik.

So kann sich das Teil beim Fallen dummerweise drehen oder beim Aufprall unvorhergesehen wegspringen. Auch die Position der anderen Teile ist keineswegs ein-

zementiert, sie können sich ebenfalls bewegen, kippen oder wegrutschen. Mit zunehmender Erfahrung lernt man, was so alles passieren kann, hundertprozentige Sicherheit erlangt man jedoch nie.



Das muss es aber auch gar nicht. Gerade **im Familienspiel-Bereich darf der Zufall eine Rolle spielen**, und dafür sorgen, dass nicht nur immer der Beste, Geschickteste, Gewiefteste gewinnt. Und wenn jemand mal wirklich ausgesprochen viel Pech hatte, erlaubt die kurze Spieldauer von weniger als 30 Minuten eine willkommene Revanche-Partie.

Die Spielregel sieht noch ein paar **Varianten** vor, um mehr Abwechslung zu bieten bzw. den Schwierigkeitsgrad an die Spielgruppe anzupassen. So wird für Einsteiger empfohlen, ohne die Ränder zu spielen. Bei mehr als 2 Spielern besteht die Möglichkeit, sich in 2 Teams aufzuteilen, die durchaus auch aus unterschiedlich vielen Spielern bestehen können.

Besonders interessant finde ich die Variante, bei der **alternative Rahmenteile** für die Ränder und den Boden

verwendet werden, welche statt der üblichen Formen nun mit Farben bedruckt sind. Es kommt hierbei darauf an zu vermeiden, dass der eingeworfene Teil einen gleichfarbigen Rand berührt.

Und schließlich können die Spieler vorab noch sogenannte **"Joker"** erhalten. Die Abgabe eines "Joker"-Plättchens ermöglicht es, die erzielten Punkte zu erhalten, auch wenn man ein oder mehrere Tabus bricht. Nicht verwendete Joker bringen am Spielende je 3 Siegpunkte ein, weshalb sorgsamer Einsatz damit gefragt ist. Besonders zu dritt, wenn nicht alle Farben mitspielen, ist die Verwendung der Joker nicht nur empfehlenswert, sondern sogar eine Notwendigkeit.

Alles in allem ist "Drop it" ein schönes, lockeres Spielchen, welches zwar sicher kein abendfüllendes Programm, aber für eine halbe Stunde gute Unterhaltung bietet.

Game News -  
Wertung



**Jump Drive**  
**Science Fiction Film**  
**Deutschland 2018**  
**Regie: Tom Lehmann**  
**Pegasus Movies**  
**Dauer: ca. 15**

### Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schlossstraße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@traunerhof.at

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure und der Gastautoren. Diese Meinung muß aber mit der Meinung des Chefredakteurs nicht übereinstimmen. Die Game News bringen Informationen über Spiele und über die Aktivitäten der "Ritter der Knobelrunde".  
Erscheinungsweise:  
Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.

© 2019 by Game News  
Alle Rechte vorbehalten.

## Der Film-Tipp des Monats

Der Regisseur Tom Lehmann ist ein Wiederholungstäter. Nachdem seine beiden Streifen „Race for the Galaxy“ und „The City“ sowohl bei der Kritik als auch beim Publikum sehr gut angekommen sind, verbindet er mit einem Remake das Weltraumthema des einen mit der beeindruckenden Kurzfilm-Technik des anderen. Das Resultat ist ein kurzweiliger, äußerst spannender Science Fiction-Film.

Wir begleiten mehrere Zivilisationen, welche neue Technologien entwickeln und Welten besiedeln, um ein die



Galaxie umspannendes Weltraum-Imperium zu errichten. Ein gelungener Cross-over-Sequel, der ebenfalls das Prädikat „Sehenswert“ verdient.



## 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 Spielzeitschrift (Game News) für Mitglieder
- \* Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren (z.B.: "Intergame")
- \* Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen ("Spiel" in Es-

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