

KNOBLONAUTEN: AUFBRUCH INS ALL

Große Feier in Traun zum Jahrestag der Mondlandung!! (S.1)



323. Ausg. 27. Juni '19
Auflage 100 Stück (!!!)
29. Jg., Abo 15 Euro



„One Giant Leap for the Knighthood!“

Die Knobelritter feiern 50 Jahre Mondlandung!

Bald ist es 50 Jahre her seit der erste Mensch den Mond betreten hat und die Pläne der mittlerweile 4 Welt-raumagenturen die ihre Mondlandefähigkeit schon unter Beweis stellen konnten, könnten kaum futuristischer sein. Wesentlich naheliegender als die im Mittel 384402 km zum Mond ist es also, dass wir Knobelritter uns mit dem beschäftigen, was nach der langen Mondfahrerpause wohl als nächstes kommen wird.

Ich teile ja nicht die dystopische Zukunftsvision, die es als Notwendigkeit ansieht, so schnell wie möglich eine Mondbasis als Sprungbrett ins All zu etablieren to leave this somb^{re} world behind, sondern hege eine hoffnungs-

vollere Zuversicht in die Vorteile der technischen Entwicklung.

Fast unglaublich erscheint es aus heutiger Sicht, dass besagte Mondlandung mit einer Rechenleistung realisiert wurde, die heutzutage von so mancher Smartwatch in den Schatten gestellt wird. Umgekehrt müssten die heutigen „Gizmos“ wie reine Science Fiction gewirkt haben, hätte man damals schon gewusst, was da so alles auf uns zu kam.

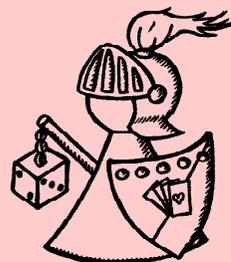
Am 16. Juli 1969 hieß es für Apollo 11 „**liftoff**“, wir setzen allerdings unseren „**Jump drive**“ ein und starten unsere Feierlichkeiten im Traunerweltraumbahnhof aka. JFB Space Center schon am 3. Juli ab 18:30 Uhr.

Mit den Worten des anderen Buzz:
To infinity and beyond!

HABA
DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde



Neues vom Trauner Spielekreis

Spiel der Spiele 2019

Die Wiener Spieleakademie hat am 25. Juni die diesjährigen Preisträger des Österreichischen Spielepreises bekannt gegeben. Der Hauptpreis geht an „**FORBIDDEN SKY**“ von Matt Leacock (Schmidt Spiele), welches sich nun „Spiel der Spiele 2019“ nennen darf.

Zudem wurden noch in folgenden Kategorien weitere Spiele mit dem Prädikat „Spiele Hit“ ausgezeichnet:

SpieleHit für Kinder

Das Farbenmuster
Hempels Sofa
Monsieur Carrousel
Purzelbaum

SpieleHit für Familien

Hakenschlagen
Memofant
Silver & Gold

SpieleHit mit Freunden

Hexenhaus
Men at Work
SpringMeadow

SpieleHit für Experten

Carpe Diem
Liftoff
Spirit Island

Sonderpreis

Der Unterhändler

Betriebsurlaub

Der Traunerhofist heuer vom 29. Juli bis einschließlich 16. August 2019 wegen Betriebsurlaubsgeschlossen. Das (punkterelevante) August-Treffen findet deshalb bereits am **24. Juli 2019** statt. Wir hoffen, dass die Knobelritter nach dem Urlaub wieder ausgeruht und möglichst zahlreich erscheinen werden.

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 7. Juli 2019.

Zwischenwertung

Nur noch 2 mickrige Pünktchen trennen Jakob noch von Franky. die zweite Jahreshälfte dürfte demnach sehr spannend werden...

1. Prinz Franky	134,5
2. König Jakob	132,5
3. Earl Roland	112
4. Marquis Reinhold	68,5
5. Graf Oliver K.	46,5
6. Lady Michaela	44,5
7. Baron Thomas	43
8. Graf Johannes	42
9. Prinzessin Ute	41,5
10. Sir Udo	39
11. Prinzessin Nicole	35,5
12. Marquis Oliver T.	24
13. Prinzessin Luise	23
14. Sir David	20
15. Graf Gerhard D.	9
16. Lady Angie	7,5

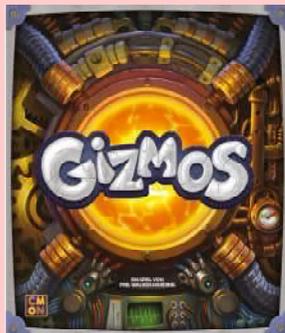


„Tal der Wikinger“ ist das Kinderspiel des Jahres 2019

Die Jury hat am 24. Mai 2019 in Hamburg das Spiel „**Tal der Wikinger**“ von Marie & Wilfried Fort (HABA Spiele) zum „Kinderspiel des Jahres gekürt. Es setzte sich somit gegen die beiden anderen Nominierten „Fabulantica“ und „Go Gecko Go!“ durch.

Game News - Spielkritik

Na, das fängt ja schon gut an. Bereits das erste Spiel, das hier vorgestellt wird, hat eigentlich nur periphär was mit Science Fiction zu tun. Maschinen, die irgendwas verrichten, gibt es immerhin schon seit langem...



Titel: **Gizmos**
Art des Spiels: **Sammel- und Aufbauspiel**
von: **Phil Walker-Harding**
Verlag: **Cool Mini Or Not**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **ca. 45 Minuten**
Preis: **ca. Euro 34,-**

"Gizmo" ist ein englisches Platzhalterwort, was so viel wie „Ding“, „Dingens“ oder „Dingsbums“ bedeutet, und vor allem als Bezeichnung für einen x-beliebigen „mechanischen oder elektronischen Apparat“ verwendet wird. Im Spiel "Gizmos" bauen wir mit Hilfe von farbigen Energiekugeln solche Erfindungen, um mit den cleversten Kombinationen auf der Großen Wissenschaftsmesse den 1. Platz zu erringen.

Diese "Gizmos" gibt es im gleichnamigen Spiel in **drei**

verschiedenen Stufen, welche auf **Gizmo-Karten** vorkommen. Für die einfacheren Apparate der Stufe I wird bloß eine passende Energie benötigt, Maschinen der Stufe II brauchen bereits 2 oder 3 Energie. Für Gizmos der höchsten Stufe muss man schon bis zu sieben Energie der entsprechenden Farbe aufwenden. Von den drei separat gemischten Stapeln werden 4 Karten der Stufe I, 3 Karten der Stufe II und 2 Karten der Stufe III aufgedeckt, welche zusammen eine offene Auslage bilden.

Die erwähnte Energie wird durch **Energiekugeln** in **vier Farben** dargestellt: rot für Magma, gelb für Elektro, blau für Atomius und schwarz für Dunkle Materie. Alle Kugeln werden zu Beginn in einen großen **Energiespender** geworfen, welcher derart beschaffen ist, dass ein paar Kugeln durch ein Loch vorne heraus rollen und so eine Energiereihe bilden.

In seinem Spielzug kann ein Spieler genau 1 Aktion durchführen, wobei ihm **vier verschiedene Aktionen** zur Auswahl stehen:

1. Speichern

Er nimmt eine beliebige Gizmo-Karte aus der Auslage und legt sie in sein Archiv. Das



Kartenlimit im Archiv beträgt anfangs aber gerade mal 1 Karte.

2. Sammeln

Er nimmt eine Energiekugel aus der Energiereihe und legt sie in seinen persönlichen Energiering. Auch hier gibt es ein Energielimit. Zu Beginn darf er nicht mehr als 5 Energiekugeln in seinem Energiering haben.

3. Bauen

Er baut gegen Abgabe der entsprechenden Energiekugel(n) 1 Gizmo aus der offenen Auslage oder aus seinem Archiv und legt die Karte an passender Stelle - je nach Art des Gizmos - an sein Tableau an.

4. Forschen

Er zieht - je nach seinem Forschungswert (er beträgt bei Spielbeginn 3) - Karten von einem beliebigen Stapel, wählt eine Karte davon aus und darf diese dann entweder in sein Archiv legen oder - natürlich gegen die übliche "Bezahlung" - gleich direkt bauen.

Das **Spiel endet** am Ende jener Runde, in der mindestens ein Spieler entweder 4 Gizmos der Stufe III oder insgesamt 16 Gizmos bauen konnte. Nun zählt jeder Spie-

Fortsetzung von „Gizmos“

ler die aufgedruckten Siegpunkte seiner Gizmos (auf jeder Karte rechts oben angegeben) zusammen. Der Spieler mit den **meisten Siegpunkten** erweist sich als würdiger Nachfolger eines Da Vinci oder Thomas Edison.



Fassen wir kurz zusammen: Wir sammeln Energie, um damit Karten auszuspielen, welche uns schlussendlich Siegpunkte bringen. Hmmm. Das war schon alles? Hört sich ziemlich simpel an, um nicht zu sagen: primitiv.

Dies liegt aber nur daran, dass ich zu erwähnen "vergessen" habe, dass die Karten neben einem Siegpunktwert auch einen **Effekt** haben. Ein Symbol in der linken oberen Ecke gibt an, um welchen Kartentyp es sich handelt, und in welchen Bereich unterhalb des Spielertableaus dieses Gizmo gelegt wird. Insgesamt treffen wir auf **fünf verschiedene Typen**: Upgrades, Umwandler, sowie 3 sogenannte "Auslöser", das sind Kartentypen, welche ihren Effekt dann auslösen, wenn eine bestimmte Aktion durchgeführt wird.

Bei den **Upgrades** unterscheiden wir zwischen "Po-

sitoren" (Gizmos, welche die Startwerte erhöhen, etwa für das Energielimit), "Negatoren" (Gizmos, welche -als Ausgleich für eine hohe Punktausbeute - eine bestimmte Aktion verbieten), "Rabattoren" (Gizmos, welche Reduktionen beim Bau bestimmter Gizmos gewähren) und "Punktoren" (Gizmos, welche die am Ende der Partie zusätzliche Siegpunkte einbringen).

Umwandler

können sowohl Art als auch Menge der verwendeten Energie ändern, wo-

durch das Bauen neuer Gizmos erleichtert wird und sogar das Energielimit umgangen werden kann. Allerdings darf jedes Gizmo nur einmal pro Zug eingesetzt werden.

Am häufigsten kommen die **Auslöser** vor. Je nachdem, um welchen Auslöser es sich dabei dreht, wird das Gizmo entweder in die Spalte für "Speichern", "Sammeln" oder "Bauen" eingeordnet. Sobald ein Spieler eine dieser 3 Aktionen ausführt, werden die Effekte aller in der entsprechenden Spalte seines Spielertableaus liegenden Gizmos aktiviert.

Die einfacheren **Effekte** erlauben es, zufällige Energiekugeln oben aus dem Energiespender zu ziehen, oder Siegpunkt-Chips zu sammeln. Als besonders interessant erweisen sich jedoch jene Effekte,

welche eine weitere Aktion auslösen. Dies kann wiederum andere Gizmos aktivieren, was zu regelrechten Kettenreaktionen führen kann.

Es macht einen Großteil des Spielreizes bei "Gizmos" aus, solche **Kettenreaktionen** herbeizuführen, passende Kombinationen herzustellen. So spart man sich Aktionen, braucht weniger Spielzüge und kommt schneller ans Ziel. Wenn es am besten gelingt, auf diese Weise reibungslos funktionierende Maschinen zu konstruieren, deren Effekte sich ergänzen bzw. verstärken, wird schlussendlich als Sieger hervorgehen.

Natürlich braucht man auch ein wenig **Glück**, um passende Gizmos für eine geniale Kombo zu finden, sowie taktisches Gespür, damit sie nicht von den Mitspielern vor der Nase weggeschnappt werden. Forschen kann in diesem



Zusammenhang recht hilfreich sein, um an gewünschte Karten aus den verdeckten Nachziehstapeln heranzukommen, eine Garantie bietet aber auch dies nicht.

"Gizmos" spielt sich generell **recht flott**, da jeder

Fortsetzung von „Gizmos“

Spieler in seinem Zug bloß eine (kurze) Aktion durchführt. Nur wenn jemand eine längere Kettenreaktion auslöst, kann ein Spielzug ein wenig länger dauern. Trotz der interessanten Idee und des gelungenen Spielmaterials kommt das Spiel aber **eher trocken** rüber, die Begeisterung hielt sich in unseren Spielrunden in Grenzen. "Ganz nett!", war hier der Grundtenor, und so beurteile auch ich das Spiel.

Apropos **Spielmaterial**: Eigentlich hätte es das ganze Brimborium um Murmeln als Energiekugeln und den aufwändigen Energiespender überhaupt nicht gebraucht. Im

Grunde hätte es ein separater Kartenstapel für die vier Energien genauso getan, und alles hätte in einer viel kleineren, kompakteren Schachtel Platz gefunden. In der vorliegenden Form ist "Gizmos" aber zugegebenermaßen wesentlich attraktiver, das Hantieren mit den Murmeln und der geniale Energiespender - ein richtiger Hingucker - sorgen für haptisches Vergnügen, sowie für ein gewisses Alleinstellungsmerkmal, weshalb ich noch einen Extrapunkt vergebende.



Wally



Game News - Wertung



Die anderen Spiele dürften es da deutlich schwerer haben, sich durchzusetzen. Zumal ja langsam die interessanten Frühjahrsneuheiten vorgeschlagen werden. Den Anfang macht einmal WERWÖRTER (2 x), zusammen mit dem „Oldie“ WÜRFELLAND. Man darf gespannt sein, wie es wohl weitergeht...

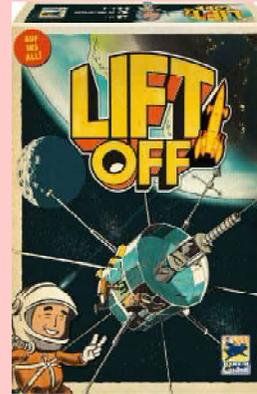
Wertung:

1. Coimbra	7/+	8/-0/15/ +
2. Just One	8/+	6/-0/14/ -
3. Texas Showdown	4/+	9/-0/13/ +
4. Azul - Buntglasfenster	6/+	5/-0/11/ -
L.A.M.A.	*2/+11/-2/11/+	
6. Altiplano	4/+	5/-0/ 9/ -
7. Lorenzo der Prächtige	4/+	4/-0/ 8/ -
8. Newton	3/+	3/-0/ 6/ +
9. Terraforming Mars	2/+	3/-0/ 5/ +
Liftoff	*4/+	1/-0/ 5/ +
11. Sagrada	3/+	1/-0/ 4/ -
Hanamikoji	1/+	3/-0/ 4/ -
13. Agent Undercover	3/+	0/-0/ 3/ -
14. Decrypto	1/+	2/-1/ 2/ -

Vorschläge: Werwörter (2 x), Würfelland (1 x)

Game News - Spielekritik

Auch das folgende Spiel passt nicht wirklich zu „Sci Fi“. Science - ja, Fiction jedoch nicht, denn es spielt in einer realen Vergangenheit, als der Mensch sich aufmachte, den Weltraum zu „erobern“...



Titel: **Liftoff**
 Art: **Card-Drafting-Spiel**
 Autor: **Jeroen Vandersteen**
 Verlag: **Hans im Glück**
 Jahrgang: **2018**
 Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
 Alter: **ab 12 Jahren**
 Dauer: **30 Min./ Spieler**
 Preis: **ca. Euro 49,-**

Mit dem Begriff "Liftoff" kann Otto Normalverbraucher hierzulande nicht viel anfangen, darum hier die Aufklärung: Es bezeichnet das vertikale Abheben eines Raumschiffs, einer Rakete oder eines Helikopters, und ist die logische Fortsetzung der Zahlenreihe "five-four-three-two-one". All dies führt uns direkt in die 50er- und 60er-Jahre, als sich die Amerikaner und die Russen einen erbitterten Wettstreit um die Vormachtstellung im All lieferten.



Jede Spezialistenkarte hat eine **Schärpe**, welche entweder einen Sofortbonus (Geld bzw. Siegpunkte) oder einen Vorteil in der 2. Phase bringt, sowie einen **Aktionskasten**, den er nutzen kann. In den meisten Fällen kann man damit - gegen Bezahlung der angegebenen Kosten - die Fähigkeiten seines Unternehmens verbessern, also Upgrades für seine Raketen (zusätzlicher Laderaum oder Antrieb), Technikkarten (Treibstoff, Power, Sauerstoff-Versorgung, Bio-Versorgung) oder eine Aufwertung des eigenen Labors erwerben. Alternativ kann man auf alle Aktionen verzichten, um 2 Geld zu kassieren.

Die **2. Phase** jeder Runde widmet sich den **Missionen**. Zuerst darf sich jeder 3 Karten von einem verfügbaren Missions-Stapel ziehen und eine davon behalten, die er unterhalb seiner Rakete als "geplante Mission" auslegt. Danach darf er Missionen starten, indem er sie mit Hilfe seiner Rakete von der Erde ins All befördert, also oberhalb seiner Rakete schiebt. Dafür bekommt er sofort Siegpunkte, und zwar für den Start selbst (abhängig vom Level seines Labors), sowie fürs Aktivieren der Mission (wie auf der Karte angegeben). Die meisten Missionen bringen außerdem noch bestimmte Effekte, wie Technikkarten, Upgrades, u. ä.

Im gleichnamigen Spiel übernehmen die Spieler die Rolle einer privaten Raumfahrtagentur, welche durch Anheuern von Spezialisten, Verbesserung ihrer Raketen und der Entwicklung ihrer Fähigkeiten versucht, möglichst viele Missionen ins All zu bringen, um am Ende als Sieger des Rennens zu den Sternen hervorzugehen.

Die **Ausgangssituation** ist allerdings nicht sehr vielversprechend. Jeder Spieler verfügt über ein bescheidenes Labor mit einer Abschussrampe, eine Standardrakete und ein Startkapital von 10 Geld (in 100.000ern). Das Entwicklungstableau weist 3 Leisten auf, welche anfangs folgende Werte offenbaren: Das reguläres Einkommen pro Runde beträgt 5 Geld, die Kosten pro Raketenstart ebenfalls 5 Geld, und jede Rakete kann höchstens 1 Tonne an Gewicht transportieren.

Eines ist klar: Das alles ist viel zu wenig, um erfolgreiche Missionen ins All starten zu können. Ohne die Hilfe von Spezialisten lässt sich da nichts machen. In der **ersten Phase** jeder Runde bekommen die Spieler **Spezialistenkarten** auf die Hand, draften diese in 2 Durchgängen und spielen anschließend 2 von diesen nacheinander aus.



HALL OF GAME

So knapp vor dem Ziel - dem Aufstieg in unsere „Hall of Games“ scheint zwei Spielen die Puste auszugehen. ALTIPLANO und LORENZO DER PRÄCHTIGE fehlen gerade mal 3 bzw. 5 Punkte, doch sie konnten sich diesmal nur auf die Plätze 6 und 7 setzen, für die es keine Punkte mehr gibt. Es schaut so aus, als stieße damit überraschend COIMBRA mit dem tollen 1. Platz in der Wertung als nächstes Spiel in unsere Ruhmeshalle, denn ihm fehlen aktuell auch nur mehr 3 Punkte. Platz 2 geht an JUST ONE, für das es wohl nur eine Frage der Zeit ist, bis es ebenfalls aufsteigt. Und wenn wir schon bei aussichtsreichen Kandidaten sind, darf AZUL - DIE BUNTGLASFENSTER VON SINTRA nicht fehlen, welches sich auch kontinuierlich (diesmal 4. Platz) nähert.

Fortsetzung von „Liftoff“

Allerdings sind für jeden Start ein paar **Voraussetzungen** zu überprüfen. So muss man über genug Geld verfügen, um die Kosten bezahlen zu können, über ausreichend Kapazität, um das Gewicht der beabsichtigten Mission(en) unterzubringen. Das Level des eigenen Labors muss mindestens jenem der fortschrittlichsten Mission entsprechen, und schließlich muss man seine Technik so weit verbessert haben, um eine geplante Mission auch tatsächlich starten zu dürfen.

Nachdem der Stapel mit den Spezialistenkarten das erste Mal durchgespielt wurde, kommen neue, bessere Missionskarten ins Spiel. Nach dem zweiten Durchlauf endet dann das Spiel. Nun

erhalten die Spieler noch Siegpunkte für bestimmte (mit einer Sanduhr gekennzeichnete) Missionen, für jene Spielendekarten, welche zu Spielbeginn gedraftet wurden, sowie für übriges Geld und grüne Technikkarten. Der Spieler mit den **meisten Siegpunkten** hat seine Raumfahrtagentur am erfolgreichsten geführt.

Spielerautor Jeroen Van der Steen arbeitet - laut Schachtelinformation - bei der ESA (European Space Agency). Meiner Erfahrung nach ist zu viel Fachwissen und Fanatismus nicht gerade förderlich

und bringt in den meisten Fällen zwar realistische Simulationen hervor, deren spielerischer Gehalt aber weit hinten nachhinkt. Ich erinnere mich in diesem Zusammenhang an ein anderes Spiel mit demselben Titel ("Liftoff" von Task Force Games 1989), bei dem äußerst detailliert jede einzelne Phase eines Mondflugs nachgespielt (bzw. nachgewürfelt) wurde, was zwar fachlich sehr lehrreich war, sich jedoch spielerisch aber ziemlich öde herausgestellt hat.



Im vorliegenden Fall sind diese Bedenken hingegen unbegründet. Wir haben es mit einem Spiel zu tun, welches interessante, gut miteinander verbundene Spielmechanismen verwendet und das **Thema Raumfahrt im richtigen Maße abstrahiert**. Man merkt, dass der Autor in erster Linie um ein gutes Spiel bemüht ist, und nicht um möglichst getreue Realitätsnähe.

Den Hauptmechanismus stellt das sogenannte **"Card Drafting"** dar, bei dem sich die Spieler von den ausgeteilten Karten eine Karte behalten dürfen und den Rest weiter-

geben. Im Falle von "Liftoff" wurde dies aber dahingehend abgeändert und vereinfacht, dass es erstens stets bloß 3 Karten sind, die gedraftet werden, womit es lediglich zu 2 Weitergaben kommt. Zweitens darf immer aus allen 3 Handkarten gewählt werden, womit es sogar erlaubt ist, beim 2. Draft eine Karte weiterzugeben, die man sich zuvor behalten hat.

Suboptimal für Spielneulinge ist jedoch, dass noch vor dem eigentlichen Spielbeginn **Spielendekarten** gedraftet werden. Diese Karten bringen erst am Ende des Spiels Punkte, abhängig davon, wie gut ihre Bedingungen erfüllt werden konnten. Wer das Spiel noch nicht kennt, steht anfangs etwas ratlos da, weil er noch nicht richtig abschätzen kann, wie sich das Spiel entwickeln könnte, wie schwer die einzelnen Bedingungen zu erfüllen sind, etc. Aber schon nach der ersten Partie stellt diese anfängliche Draft-Phase kein Problem mehr dar.

Das Herzstück des Spiels sind jedoch eindeutig die **Spezialisten**. Dies sind alles Personen, die den Spielern bei ihrer Aufgabe helfen können: Politiker, Forschungsleiterin, Triebwerks-Ingenieurin, Verrückter Professor, Externer Berater, Missionsspezialist, etc. Während eine blaue Schärpe auf einer Spezialistenkarte einen sofortigen Bonus (Geld

Fortsetzung von „Liftoff“

oder Siegpunkte) bringt, wirken sich die Effekte auf gelben Schärpen erst später in der Missionsphase aus. So kann man einen zusätzlichen, sogar verbilligten Raketenstart erhalten, seine Nutzlast kurzfristig um 1 oder 2 Tonnen erhöhen, oder eine zusätzliche Missionskarte sowohl ziehen als auch behalten.



Besonders knifflig aufgrund des **permanenten Geldmangels** ist die Entscheidung, ob man anschließend eine oder - sofern vorhanden - zwei Aktionen der Spezialisten nutzt, wofür man jedoch meistens Geld ausgeben muss, oder lieber beide Aktionen ungenutzt lässt, um eine kleine Finanzspritze von 2 Geld zu erhalten. Hier kommt es darauf an, von Anfang an einen Plan zu verfolgen und die richtigen Spezialisten dafür zu sammeln. Unpassende Spezialisten kann man entweder für die nächste Runde aufheben, um sie beim Draften weiterzureichen, oder aber auf die unnützen Aktionen für 2 Geld verzichten.

Natürlich ist beim Draften ein **nicht zu verleugnen-**

der Glücksanteil vorhanden. Wenn man unbedingt eine bestimmte Aktion benötigt, diese aber partout nicht auftaucht (wegen Kartenpechs und/oder missgünstiger Mitspieler), kann dies schon ärgerlich sein. Ich finde diesen Zufallsfaktor - auch als oftmals Betroffener - aber gerade noch akzeptabel, da man sich ja auch frühzeitig darauf einstellen kann, indem man auf die Optionen der Mitspieler achtet, vorausschauend plant, nicht alles am letzten Drücker machen will, und ansonsten flexibel reagiert.

Die **Missionen sind der wichtigste Punkte-lieferant**. Neben Punkten bringen die meisten Missionen aber noch eine weitere Belohnung: Gratis-Upgrades, Technikkarten, Fortschritt auf der Einkommensleiste, und ähnliches. Bei schwierigeren Missionen benötigt man zwar ein besseres Labor, einen größeren Laderaum sowie deutlich mehr Technikkarten, dafür können diese aber bei Spielende noch vermehrt Siegpunkte bringen. Bei einigen Missionen fällt dabei nicht nur die Beschränkung auf 1 Karte pro Spieler weg, sie sorgen sogar für eine größere Punkteausbeute, wenn man sie mehrfach ins All befördern kann.

Trotz der großen Bedeutung von erfolgreichen Missionen ist es auch möglich, mit weniger Missionen zu gewinnen. Vor allem mit dem **Ausbau der gemeinsamen Raumstation**, eine kostenintensive Alternative, welche ei-



nige Spezialisten anbieten, lassen sich viele Siegpunkte lukrieren. Wie immer man seine Strategie aber anlegt, sollte man unbedingt die anfangs gedrafteten Spielendekarten mit einbeziehen.

Noch ein paar Worte zum **Spielmaterial**: Spielplan, alle Kartenteile, Karten und die zur Markierung verwendeten Holzraketen sind in von "Hans im Glück" gewohnter Qualität. Grafisch ist alles im Retro-Look der späten Sechziger-Jahre gehalten und wirkt deshalb ein wenig altmodisch. Mir gefällt's aber recht gut, und auch die Symbolik ist meiner Meinung nach gelungen.

Alles in allem bin ich gerne wieder mit von der Partie, wenn es heißt: "Auf ins All!!"

Maely

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Na endlich, doch noch ein Spiel, das in einer möglichen Zukunft spielt. Wobei das dargestellte Szenario nicht unbedingt erstrebenswert ist, setzt es doch voraus, dass die Erde mal unbewohnbar sein würde...



Titel: Reworld
Art: Aufbau-Kartenspiel in 2 Kapiteln
Autoren: Wolfgang Kramer & Michael Kiesling
Verlag: Eggert Spiele
Vertrieb: Pegasus Spiele
Jahrgang: 2017
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: 50 bis 90 Minuten
Preis: ca. Euro 39,-

Einleitung

K & K, das renommierte Autorenteam Kramer & Kiesling, hat schon manchen Spiele-Hit produziert und tummelt sich normalerweise in irdischen Gefilden. Mit "Reworld" unternehmen sie den für sie ungewöhnlichen Schritt ins All, der zu einem ungewöhnlichen Spiel führt.

Spielbeschreibung

"Reworld" wird in 2 Kapiteln gespielt, die sich grundlegend voneinander unterscheiden. Im ersten Kapitel werden sogenannte **Module an eine zentrale Raumstation angedockt**, was einfach bedeutet, dass an jede der beiden Seiten zufällig 10 kleine Karten ausgelegt werden; das sind Satelliten, Shuttles, Terrabots und Bautrupps. In fünf Runden werden so 100 Module verarbeitet: Die Spieler nehmen diese Karten mithilfe ihrer **Offizierskarten**, um sie an ihren eigenen Frachter auf der linken Seite anzudocken. Diese Offizierskarten sind praktisch nur Punktekarten und wie diese gespielt werden müssen bzw. können, um Module zu erhalten, ist einfach, aber sehr trickreich geregelt, wie nicht anders zu erwarten.

Nach und nach bilden sich auf der linken Seite jeder Spielertafel, sprich **Frachter**, normalerweise fünf unterschiedlich lange Reihen mit Modulen, wobei die zum Erwerb jedes Moduls gespielte(n) Karte(n) bestimmt (bestimmen), in welche Reihe das Modul gelegt werden muss.

Schon hier ist **penible Planung gefragt**, wenn man über das zweite Kapitel informiert ist, was natürlich durch die vorhergehende, relativ einfache und schnelle Spielerklärung der Fall ist. Schon im ersten Kapitel lassen sich Siegpunkte gewinnen und die **Interaktion ist hoch**, denn natürlich sind bestimmte Module begehrt als andere, sodass oft mancher Seufzer (mindestens) zu hören ist, wenn mal wieder jemand ein Modul wegschnappt, das man gerne selber gehabt hätte.

Alle Frachter sind bestückt, Kapitel 2 beginnt, die **Besiedlung**. Die Frachter sind auf einem unbewohnten Planeten gelandet, der nun besiedelt wird. Dafür müssen die links am Frachter angekoppelten Module auf die rechte Seite bewegt werden, aber immer nur von links aus. Ein Plättchen, das z. B. von links aus an dritter Stelle liegt, kann nicht einfach herausgepickt und bewegt werden, sondern die **Plättchen werden in umgekehrter Reihenfolge wieder „abgebaut“** und bewegt, in der sie angelegt wurden. Man ahnt es schon – auch das ist äußerst **trickreich geregelt** und geht nicht „einfach so“. So können Bautrupps nur mit

Fortsetzung von „Reworld“

Shuttles bewegt werden, um Städte zu bauen und ihren Zweck zu erfüllen. Satelliten bringen Siegpunkte für bestimmte Bedingungen, z. B. pro Schild in eigener Verteidigungsreihe oder pro Bautrupps in den eigenen Städten. Shuttles können als Verteidigung dienen, wenn sie bewegt werden, ohne Bautrupps zu transportieren. Dies sind nur einige Beispiele für die vielen, aber nicht zu vielen Möglichkeiten, seine Module links abzukoppeln und rechts wieder anzusiedeln. Eine tolle Idee!

Also bastelt jeder vor sich hin, um abzukoppeln und anzubauen ... falsch! Einerseits richtig, aber auch hier spielt Interaktion eine große Rolle. Das zentrale Spielbrett hält nämlich außer der nun verwaisten Raumstation auch noch viele **Bevölkerungsschiffe** bereit, die nichts anderes sind als **Punktlieferanten für bestimmte erreichte Ziele**. Allerdings immer nur für den, der das jeweilige Ziel als Erster erfüllt – beispielsweise eine bestimmte Modulreihe komplett abgekoppelt zu haben, oder eine bestimmte Länge der Verteidigungsreihe erreicht zu haben, und abermals oder, oder, oder. Schließlich gibt es noch fette Punkte für die größten (längsten) Städte in jeder der fünf dafür möglichen Reihen. Natürlich ist auch der Städtebau mit einigen Feinheiten genau geregelt.

Fazit

"Reworld" ist erstaunlich schnell erklärt und verstanden, für erfahrene Vielspieler. Dazu trägt die gute und auch erstaunlich (relativ) kurze Regel bei, sehr übersichtlich und keine Fragen offen lassend. Die Symbolik ist auf Anhieb



nicht so ganz eingängig, die insgesamt etwas düstere Grafik nicht jedermanns Sache, aber wann kann man es schon allen recht machen? Auch besteht bei den Modulen anfänglich aufgrund von Ähnlichkeiten eine **gewisse Verwechslungsgefahr**, sodass nicht nur deshalb hohe Aufmerksamkeit erforderlich ist.

Aber schon bald kann man sich auf das Spiel und seine irreversiblen, **folgeträchtigen Entscheidungen** konzentrieren. Wer nicht aufpasst, kann seine linke Frachterseite so mit Modulen zubauen, dass er damit später nicht viel anfangen kann oder zumindest

keine Chance mehr auf den Spielsieg hat. Wer gar nichts mehr bewegen kann, kann ein Modul wirkungslos abwerfen, um vielleicht und beispielsweise ein Shuttle freizulegen – verschenkte Liebesmühe!

Einmal mehr ein Knaller von K & K, der irgendwie durch den reziproken Auf- und Abbau der Module ein „Von hinten durch die Brust ins Auge geschossen“-Gefühl aufkommen lässt. Keine Angst, niemand wird verletzt, im Gegenteil bietet "Reworld" **anspruchsvollen Spielspaß auf hohem Niveau**. Niemand sollte sich durch die wenig attraktive Schachtel davon abhalten lassen, diesen Trip ins Universum zu unternehmen - er ist zwar ganz und gar nicht schwerelos, dafür jede Spielminute mehr als wert und der erste Schritt von K & K ins All (wenn ich nicht irre), aber ein großer Schritt für die Spielergemeinde!

Ferdinand Köther
Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Und auch das letzte Spiel passt wieder ausgezeichnet zum Thema „Science Fiction“, womit die Quote nach anfänglichen Schwierigkeiten schlussendlich doch nicht so schlecht ist...



Titel: **Jump Drive**
Art des Spiels: **Kartenspiel**
Autor: **Tom Lehmann**
Verlag: **Pegasus Spiele**
Jahrgang: **2018**
Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
Alter: **ab 10 Jahren**
Dauer: **15 bis 30 Minuten**
Preis: **Euro 28,90**

Hätten Spiele einen Stammbaum, sähe er im Falle von "Jump Drive" folgendermaßen aus: Sein Urgroßvater wäre "Puerto Rico" (alea Spiele), ein geniales Aktionswahlspiel, welches 2002 mit dem Deutschen SpielePreis ausgezeichnet wurde. Als Großvater könnte man dessen Kartenspiel-Variante "San Juan" (alea Spiele, 2004) bezeichnen. Aus den dort verwendeten Ideen entwickelte Tom Lehmann das Spiel "Race for the Galaxy" (Abacus Spiele, 2007), bei dem er das Geschehen von den karibischen

Kolonien in den Weltraum verlagerte. Tom Lehmann brachte etwas später ebenfalls das Spiel "The City" (Amigo Spiele, 2011) heraus, mit deutlich vereinfachten Mechanismen. Der jüngste Spross aus der Familie entstammt dann aus der Vereinigung von Vater "Race for the Galaxy" und Mutter "The City".

"Jump Drive" ist also ein **Kartenspiel**, das in einem Science Fiction-Universum spielt. Rund die Hälfte der fast 120 Karten sind **Entwicklungskarten**, welche Technologien, technische Fortschritte oder militärische Einheiten repräsentieren. Die andere Hälfte des Stapels sind **Welten**, welche wir besiedeln oder erobern können.

Jede Karte weist neben ihrer Bezeichnung und einer Illustration noch ein paar Werte auf. Links oben stehen die **Kosten** für das Ausspielen dieser Karte. Um eine Entwicklung oder eine Welt offen vor uns auslegen zu dürfen, müssen wir so viele andere Karten aus der Hand abwerfen, wie dieser Wert angibt. Eine Ausnahme bilden die **militärischen Welten**, welche man an ihrem rot umrandeten Kreis erkennt. Um so eine Welt "erobern" zu können, müssen wir mit bereits ausliegenden



Karten über ausreichend hohe militärische Stärke verfügen.

Am unteren Rand stehen noch Werte für die **Siegpunkte**, welche uns die Karte am Ende jeder Runde einbringt, sowie die Anzahl der **Karten**, welche wir am Ende jeder Runde nachziehen dürfen. Zusätzlich besitzen die meisten Karten noch **Fähigkeiten** und/oder **Symbole** (Erkunden, Militärische Stärke, Chromosom), die in bestimmten Phasen relevant sein können.

Der **Spielablauf gliedert sich in vier Phasen:**

1. Wir wählen eine oder zwei Karten (1 Entwicklung und/oder 1 Welt) und legen sie verdeckt aus.
2. Wir decken sie auf und bezahlen die entsprechenden Kosten. Haben wir bloß eine Karte gespielt, erhalten wir einen Bonus. Bei einer Entwicklung bedeutet dies geringere Kosten (- 1 Karte), bei einer Welt dürfen wir anschließend 1 Karte nachziehen.
3. Wir werten alle unsere ausliegenden Karten und erhalten die entsprechenden Siegpunkt-Chips.
4. Wir ziehen so viele Karten nach, wie uns unsere auslie-

Fortsetzung von „Jump Drive“

genden Karten erlauben. Haben wir daraufhin mehr als 10 Karten auf der Hand, werfen wir überzählige ab.

Das Spiel endet, sobald mindestens ein Spieler 50 oder mehr Siegpunkte erzielt hat. Wer die **meisten Siegpunkt-Chips** sammeln konnte, gewinnt die Partie.

Bei dieser edlen Abstammung stellt sich die Frage: Wie viel hat "Jump Drive" von seinen "Eltern" abbekommen? Der Mechanismus stammt mehr von der "Mutter", denn wie bei "The City" wird gänzlich auf das **Brimborium der Phasenwahl verzichtet**. Der Spielablauf ist rein auf das Ausspielen von Karten, das Bezahlen der Kosten, die darauffolgende Wertung und den abschließenden Kartennachschub reduziert.

Dies wirkt sich insofern aus, dass "Jump Drive" **relativ schnell erlernt** werden kann. Für Anfänger, welche mit der Symbolik und der Spielmechanik noch nicht vertraut sind, werden sogar vier vorgefertigte **Start-Sets** zu je 5 Karten empfohlen, die jeweils schon eine gewisse Richtung vorgeben, aber trotzdem auf unterschiedliche Weise gespielt werden können. Fortgeschrittene erhalten zu Spielbeginn zufällig sieben Karten, von denen sie 2 Karten abwerfen müssen.

Vom "Vater" stammt das **Weltraumthema**. Dafür wurden sogar zum Großteil dieselben Grafiken übernommen, und viele Karten weisen ähnliche Effekte auf. Wir finden weitgehend dieselben Symbole vor, viele Kartenkombinationen wirken ähnlich. Auch die Rebellenwelten wurden recht gut ins neue Spiel implementiert. Wer also "Race for the Galaxy" bereits kennt, fühlt sich rasch heimisch.



Es bieten sich **mehrere Wege** an, an die begehrten Siegpunkte zu kommen. Man kann dabei fast schon von Strategien sprechen. Bei einer davon legt man den **Fokus auf Welten einer bestimmter Farbe**, bei der also bestimmte Güter produziert werden. Sowohl für die "Seltenen Elemente" (braun), als auch für "Luxusgüter" (blau), "Gene" (grün) und "Alien-Technologie" (gelb) gibt es dazu passende Entwicklungen und Welten, welche sich positiv auf die weitere Entwicklung, Siegpunkte und/oder Kartennachschub auswirken.

Eine weitere Möglichkeit besteht darin, sich auf **militärische Stärke** zu konzentrieren.

Dies hat den Vorteil, dass man für die Eroberung militärischer Welten keine Karten benötigt und deshalb auch mit geringem Nachschub vorwärts kommen kann. Eine spezielle Strategie stellen die **"Galaktischen Trendsetter"** dar. Bei dieser besonderen Welt (sie entsprechen etwa den Villen bei "The City") steigen die Siegpunkte progressiv an, je mehr man von ihnen ausliegen hat, was sich als sehr lukrativ herausstellt, wenn man den Nachteil des eher schleppenden Kartennachschubs in den Griff bekommt.

Für (fast) jede der genannten "Strategien" gibt es noch die eine oder andere passende **"teure" Entwicklungskarte**. Deren Kosten belaufen sich auf 7 bis 9, sodass es einer sorgfältigen Planung und Vorbereitung bedarf, um sie mal auszuspielen zu können. Mit bloß 5 Startkarten und einem anfangs mageren Einkommen dauert es meist ein paar Runden, bis man sich so die hohen Kosten leisten kann. Dafür bringt so eine Karte dann auch mächtig viele Siegpunkte ein.

Wenn hier von verschiedenen Vorgehensweisen die Rede ist, muss aber eines bedacht werden: Der zufällige Kartennachschub bringt einen **großen Glücksanteil** mit sich. Der genialste Plan, das beste Vorhaben helfen nichts, wenn die dafür nötigen oder passenden Karten einfach nicht auftauchen wollen. Um den

Fortsetzung von „Jump Drive“

Glücksfaktor zu minimieren, sollte daher auf einen stetigen, guten Kartennachschub geachtet werden. Wer hingegen frühzeitig auf Siegpunkte losgeht, dem wird in Folge die Luft ausgehen. Wie bei "Catan" sollte die **Steigerung der "Produktion" primäres Ziel** sein, um sich besser entwickeln zu können.

Es gibt noch eine alternative Aktionsmöglichkeit, um die Chancen auf bestimmte, wichtige Karten zu erhöhen: Das **Erkunden**. Man verzichtet auf das Ausspielen von Karten, um viele Karten vom Nachziehstapel ziehen zu dürfen (je mehr "Erkunden"-Symbole man vorweisen kann, umso mehr), von denen man dann 2 Karten behalten darf. Dies stellt aber nur eine Notlösung dar, bedeutet es doch praktisch einen Zugverlust. Außerdem gibt es keine Garantie, die gewünschte(n) Karte(n) auch tatsächlich zu finden.



Es spielen ja alle Spieler gleichzeitig, was einen flotten Spielablauf gewährleistet. Dafür findet **so gut wie keine Interaktion** unter den Spielern statt. Nur bei Handelsabkommen oder bei einigen kostspieligen Entwicklungen kann die Auslage der Mitspieler von

Belang sein, ohne diesen im Gegenzug zu beeinflussen. Vielmehr ist jeder Spieler mit dem Aufbau seines eigenen Imperiums beschäftigt, um das Optimum aus seinen Karten herauszuholen. Etwas gewöhnungsbedürftig ist der **Verwaltungsaufwand**, der in den ersten Runden noch recht einfach vonstatten geht. Liegen aber mit der Zeit recht viele Karten aus, muss man konzentriert zu Werke gehen, um alles richtig zu berechnen.

"Jump Drive" dauert in den meisten Fällen zwischen 6 und 7 Runden. Nur wenn alle Spieler Pech haben oder suboptimal spielen, kann es sich in Ausnahmefällen um eine Runde verlängern. Somit trägt die **Spieldauer** auch in Vollbesetzung selten mehr als eine halbe Stunde, bei erfahrenen Spielern deutlich weniger. Theoretisch könnte man - einen perfekten Spielablauf inklusive idealem Kartennachschub vorausgesetzt - sogar in 5 Runden das Limit von 50 Punkten erreichen, was bei "The City" auf keine Weise möglich war.

"Jump Drive" braucht sich summa summarum vor seinen Vorfahren nicht zu verstecken. Es ist ein lockeres, kurzes Kartenspiel mit akzeptablem Glücksfaktor, welches man

auch gerne öfters hintereinander spielen kann. Nur der Verkaufspreis von ca. Euro 20,- erscheint mir für ein Karten-



spiel, welches kaum anderes Material vorweisen kann, eine Spur zu hoch.



Game News - Wertung



Notenskala

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



Film-Tipp des Monats



Terraforming Mars
Science-Fiction Film
Deutschland 2016
von Jacob Fryxelius
Schwerkraft Studio
Dauer: ca. 90 Minuten

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 Knoblerunde".
Erscheinungsweise: Zwölfmal jährlich, am Donnerstag vor dem Spieleabend.
© 2019 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.



Die meisten Zukunftsprognosen sind ja nicht gerade rosig, daher verwundert es auch nicht, dass auch die meisten Science-Fiction Filme eher pessimistisch sind. Die Handlung dieses Streifens von Regisseur Jacob Fryxelius spielt in den ersten Dekaden des 24. Jahrhunderts. Unser schöner blauer Planet reicht für die Menschheit nicht mehr aus, weshalb eine Besiedlung des Mars ins Auge gefasst wird. Mehrere Konzerne versuchen mittels Terraforming die notwendigen Voraussetzungen dafür - Anhebung der Durch-

schnitttemperatur auf +8 Grad Celsius, Erhöhung des Sauerstoffgehalts auf 14 %, Schaffung von Ozeanen - zu erzeugen. Dabei arbeiten die Konzerne zwar grundsätzlich zusammen, versuchen aber jeweils den größten Teil des Kuchens zu ergattern. Topfilm mit bereits mehreren Fortsetzungen.



Ritter der Knoblerunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1991, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:
* Wöchentliche Spieletreffen im Hotel Traunerhof (jeden Mittwoch!)
* Veranstaltung der oberösterreichischen 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 Spielefest, ...)
* Entwicklung neuer Spielideen
* Eigene Homepage im Internet: www.knobelritter.at
* Spielebestellservice für die Mitglieder
* auch in **facebook** vertreten

