

WIE SCHAUT DIE ZUKUNFT AUS ???

Tagung der Sci-Fi-ologen auf unbestimmte Zeit vertagt !! (S. 1)



332. Ausg. 26. März '20
 Auflage 100 Stück (!!!)
 30. Jg., Abo 15 Euro



Howdy Space Mates!

Als am 19. Februar in Adelaide das Hauptquartier der Australien Space Agency feierlich eröffnet wurde, war die angestrebte Vervielfachung des Budgets noch ein frommer Wunsch. Mittlerweile zieht das Projekt, eine „Space Base“ am Mond als Sprungbrett zum Mars zu nutzen, viele interessierte Sponsoren an.

„Die Crew - Reist gemeinsam zum 9. Planeten“ wird sich zwar bis 2030 nicht ausgehen, aber 20.000 Arbeitsplätze zu sichern, erscheint nun nicht mehr utopisch. Wie viele Beschäftigte in der langsam untergehenden U-Boot Industrie den Umstieg ins irgendwie ähnliche, aber doch völlig gegensätzliche Metier schaffen werden, muss sich erst weisen. Wir

wünschen es aber möglichst vielen, erfolgreich von diving zu „Flying Kiwis“ zu mutieren.

Aufgrund der aktuellen, höchst irdischen Probleme kann ich kein Datum nennen, wann wir uns das nächste Mal im Hauptquartier der Trauner Space Agency treffen werden, um eine Zusammenarbeit mit dem anderen Ende der Welt zu prüfen. Aber zumindest technische Unterstützung zum homegaming... nö telespiel... - nein, das braucht noch einen besseren Namen - kann ich anbieten. Und vielleicht können wir ja sogar einen „First Contact“ zur noch jungen Agentur in Adelaide herstellen.

Bis dahin gesund bleiben und nur die Flügelchen nicht hängen lassen,

Euer Oliver

HÄGAR DER SCHRECKLICHE



Ritter der Knobelrunde

Programm

Die Spieletage beginnen mit dem regulären Spieleabend am Mittwoch, den 20. Mai um ca. 18:00 Uhr. Von Donnerstag, den 21. Mai bis Samstag, den 23. Mai wird ganztägig - vom frühen Vormittag bis in die späten Nachtstunden gespielt, was das Zeug hält. Am Feiertag wird dabei wie gewohnt für das leibliche Wohl der Gäste gesorgt, am Freitag müssen sich die Spieler wegen des Ruhetags selbst versorgen. Am Samstag soll dann auch die Klubmeisterschaft - im mit dem Knobelpreis ausgezeichneten Spiel „AZUL - Die Buntglasfenster von Sintra“ durchgeführt werden. Am Sonntag, den 24. Mai klingt das Treffen dann allmählich aus (Ende ca. 17:00 Uhr). Wir freuen uns schon auf das hoffentlich stattfindende Zusammentreffen mit Gleichgesinnten aus dem OÖ. Zentralraum, aus anderen Bundesländern und dem benachbarten Ausland.

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 12. April 2020.

Zwischenwertung

Für Jakob wird es verdammt schwer, seinen Titel zu verteidigen. Die ersten 3 Spieleabende hat er versäumt, der nächste fällt voraussichtlich COVID-19 zum Opfer. Der Favorit scheint nun der Hausherr zu sein. Und so schaut's momentan aus:

| | |
|---------------------|------|
| 1. Herzog Franky | 70 |
| 2. Prinz Roland | 53,5 |
| 3. Marquis Reinhold | 48 |
| 4. Baron Thomas L. | 33 |
| 5. Graf Oliver K. | 27 |
| 6. Königin Ute | 24 |
| Prinzessin Nicole | 24 |
| 8. Sir Udo | 23 |
| 9. Baron Johannes | 19,5 |
| 10. Lady Michaela | 15 |
| 11. Lady Luise | 7 |
| 12. Knappe Alex | 2 |



Neues vom Trauner Spielekreis



TraunCON 2020
 20. bis 24. Mai 2020

COVID-19 wirft alle Pläne über den Haufen. Spieleabende und -feste müssen abgesetzt werden. Ob die oberösterreichischen Spieletage - geplant vom 20. bis 24. Mai 2020 - stattfinden können, steht zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fest. Wir denken aber mal positiv und gehen davon aus, dass bis dahin das Ärgste schon überwunden sein wird, und die TraunCON normal stattfinden können.

Game News - Spielekritik

Die bemannte Raumfahrt ist zwar schon seit den späten 50er-Jahren Teil unseres Lebens, trotzdem können wir sie noch getrost der Science Fiction zuordnen, wenn es darum geht, an die Grenzen unseres Sonnensystems vorzudringen...



Titel: Die Crew - Reist gemeinsam zum 9. Planeten
Art des Spiels: kooperatives Stichspiel
Spielerautor: Thomas Sing
Verlag: Kosmos Spiele
Jahrgang: 2019
Spielerzahl: 3 bis 5 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Preis: ca. Euro 14,-

Einleitung

"Die Crew" - Der Titel hätte genauso gut "Die Besatzung", "Das Team", "Die Mannschaft", "Die Equipe" oder so ähnlich lauten können. Essentiell ist jedenfalls, dass die Spieler kooperativ zu Werke gehen. Im vorliegenden Fall machen sie sich gemeinsam auf die Suche nach dem 9. Planeten unseres Sonnensystems,



der bekanntlich seit ein paar Jahren nicht mehr Pluto ist. Um in die äußersten Bereiche unseres Sonnensystems zu gelangen, müssen sie kooperativ unterschiedliche Missionen bestehen, deren Schwierigkeitsgrad kontinuierlich ansteigt.

Spielbeschreibung

Das Spiel besteht hauptsächlich aus Karten. Die 40 größeren Karten werden "Spielkarten" genannt. Sie beinhalten 36 Farbkarten (4 Farben mit den Werten von 1 bis 9) und 4 Raketenkarten (mit den Werten 1 bis 4). Diese werden für jede Mission gemischt und gleichmäßig unter den Spielern verteilt (zu dritt erhält ein Spieler 1 Karte mehr).

Die 36 kleineren Karten - die "Auftragskarten" - sind mit den Farbkarten ident und werden für die meisten Missionen benötigt. Der Spieler, der die höchste Raketenkarte - die "4" - in der Hand hält, wird zum Kommandanten, der je nach gewählter Mission eine bestimmte Anzahl an Auftragskarten zieht und offen auslegt, und diesen eventuell Auftrags-

plättchen zuordnet. Der Reihe nach nimmt sich dann jeder Spieler eine Auftragskarte, welche er nun erfüllen muss. Die Aufgabe für jeden Spieler besteht darin, die seinem zugeordneten Auftrag entsprechende Spielkarte im anschließenden Stichspiel zu "stechen".

Beim **Stichspiel** gelten folgende Regeln, die versierten Kartenspielern geläufig sind, aber auch anderen Spielern keine Probleme bereiten dürften: Es herrscht **Farbzwang**, das heißt, dass eine angespielte Farbe auch nach Möglichkeit "bedient" werden muss. Ansonsten besteht aber **weder Stichzwang** (man darf eine niedrigere Karte spielen, auch wenn man mit einer höheren Karte stechen könnte), **noch Trumpfzwang**. Letzteres bedeutet, dass man keine Rakete, welche in "Die Crew" die Funktion von Trümpfen innehaben, ausspielen muss, wenn man eine Farbe nicht bedienen kann.



Fortsetzung von „Die Crew“

Sobald alle Aufträge ordnungsgemäß erfüllt wurden, sich die verlangten Spielkarten also unter den Stichen der richtigen Spieler befinden, konnte eine Mission erfolgreich abgeschlossen werden. Wenn aber auch nur ein Auftrag von einem anderen Spieler gestochen wurde, ist die Mission gescheitert und muss vom Team wiederholt werden.

Fazit

Ein **kooperatives Stichspiel**? Hä? Da stimmt was nicht, denn die beiden Begriffe stehen normalerweise in krassem Widerspruch. Üblicherweise versucht man in Stichspielen, je nachdem um welche Art von Stichspiel es sich handelt, entweder möglichst viele, möglichst wertvolle, möglichst wenige oder eine bestimmte Anzahl an Stichen zu machen. Aber immer, stets, always und siempre: Jeder Spieler für sich, und meist gegen die anderen!

Wie soll das dann kooperativ funktionieren? Erstaunlich gut! Die Spieler sehen ja, welche Aufgaben die Mitspieler haben und versuchen deshalb, diese bei ihren Vorhaben bestmöglich zu unterstützen. Dabei ist aber **jede Form von Absprache strengstens untersagt**. Also keine Information über die eigene Kartenhand, keine Andeutungen, keine Empfehlungen.

Die einzige Ausnahme bilden die **Funkplättchen**, von denen jeder Spieler für jede Mission eines bekommt. Will man auf diese Weise kommunizieren, legt man eine seiner Handkarten offen vor sich aus und platziert das Funk-



plättchen darauf. Die **Position** des Plättchen teilt den Mitspielern mit, ob dies seine höchste Karte (Plättchen am oberen Rand der Karte), seine niedrigste Karte (Plättchen am unteren Rand) oder seine einzige Karte (Plättchen in der Mitte) dieser Farbe ist. Diese Kommunikation kann vor jedem Stich erfolgen, aber auf keinen Fall währenddessen. Solchermaßen offenbarte Karten gelten übrigens weiterhin als Karten auf der Hand, weshalb dafür eine Erinnerungskarte zu den Handkarten gesteckt wird.

Das große Plus des Spiels ist der **Varianteinreichum der Missionen**. Die ersten Missionen mögen ja noch ziemlich einfach sein, manchmal können sie bereits nach den ersten ausgespielten Karten erfolgreich abgehakt werden. Doch mit der Zeit steigt die Herausforderung. Dabei

kann sich nicht nur die Anzahl der Aufträge erhöhen, was die Aufgabe schon schwieriger gestaltet. Auch kann - mit Hilfe der Auftragsplättchen - eine bestimmte Reihenfolge der Aufträge gefordert werden. Bei einigen Missionen herrschen erschwerte Kommunikationsbedingungen (Funkloch, Störung), bei anderen muss unbedingt mit bestimmten Karten ein Stich gemacht werden (meist mit 1ern), oder umgekehrt dürfen bestimmte Karten (z. B. 9er) gar keinen Stich machen, u. v. m.

Diese hohe Varianz sorgt für viel Abwechslung und einen **hohen Wiederspielreiz**. Aufgrund der Kürze der Missionen werden auch gut und gerne gleich mehrere Partien hintereinander gespielt. Natürlich ist bei allen Aufgaben eine Erfahrung bei Kartentstichspielen hilfreich, um etwa Farben freizuspielen, um Mitspielern unbeschwerte Kartenabwürfe oder sichere Stiche zu ermöglichen. Aber auch Spieler, die mit Stichspielen wenig am Hut haben, finden sich bald zurecht bei diesem kooperativen Spiel, einem richtigen gemeinschaftlichen Erlebnis.

Man kann übrigens auch **Aufzeichnungen über Erfolg und Misserfolg** der einzelnen Missionen führen, indem in das beinhaltete Logbuch die Zusammenstellung der Crew sowie die Anzahl der benötigten Versuche eingetra-

Fortsetzung von „Die Crew“

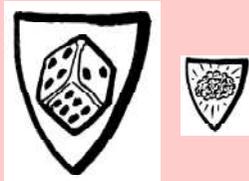
gen werden. Es ist aber ebenso möglich, auf die vorgegebene Reihenfolge der Missionen zu verzichten und die Missionen nach Belieben wählen. Auch das Schaffen eigener Missionen erlaubt das Spielsystem.

Eigentlich ist der Spielmechanismus, der dem Spiel zugrunde liegt, rein abstrakt. Ich finde es trotzdem schön, dass dem Spiel auf gelungene Weise ein **geeignetes Thema** übergestülpt, ja sogar alles in eine spannende, zusammenhängende Geschichte eingebaut wurde, welche die Spieler durch die Missionen führt. Alles in allem gefällt mir "Die Crew" wirklich gut. Bis jetzt

haben mir alle Missionen Spaß gemacht, und ich freue mich schon darauf, endlich den 9. Planeten zu entdecken, oder was sonst so in den Tiefen unseres Sonnensystems auf uns wartet...



Wally



Game News - Wertung



Wenn's nach mir ginge, stünde mit diesem originellen kooperativen Stichspiel der Gewinner des „Spiel des Jahres 2020“ schon fest. Vielleicht denkt die Jury genauso...



HALL OF GAME

Gott sei Dank geht es im März nicht mehr so weiter, wie das Jahr 2020 angefangen hat, nämlich mit monatlich einem Aufstieg in unsere „Hall of Games“. Dies würde nämlich die Qualität senken. 4 bis 6 neue Spiele in unserer Ruhmeshalle, das reicht und stellt einen guten Wert dar. Selbst ohne Wegfall von Spieleabenden zu Zeiten von COVID19 könnte es frühestens im Juni das nächste Spiel schaffen: TEXAS SHOWDOWN, welches sich - ex aequo mit AZUL - DER SOMMERPAVILLON - an die Spitze setzte. DIE CREW könnte dann ab Juli folgen, auch wenn es in der aktuellen Wertung auf den dritten Platz zurückgefallen ist, den es sich mit gleich drei anderen Spielen - FLÜGELSCHLAG, TEOTIHUACAN und KUHLE KÜHE teilen muss.

Apropos AZUL: Die Knobelritter scheinen auf diesen schon vielfach prämierten Mechanismus zu stehen, denn mit dem SOMMERPAVILLON schickt sich vielleicht auch der 3. Teil an, in unsere „Hall of Games“ zu kommen. Der andere Neuvorschlag - MARACAIBO - konnte immerhin den 7. Platz belegen. Ansonsten schaut es mit Neuheiten eher mager aus. Die Knobelritter halten sich mit Vorschlägen zurück, sodass wir diesma nur einen einzigen Neuvorschlag haben: JUBAKO (1 x).

Wertung:

| | | |
|-----------------------|------|-----------|
| 1. Texas Showdown | 3/+ | 7/0/10/ + |
| Azul - Sommerpavillon | *1/+ | 9/0/10/ + |
| 3. Die Crew | 7/+ | 2/0/ 9/ - |
| Flügelschlag | 5/+ | 4/0/ 9/ - |
| Teotihuacan | 4/+ | 5/0/ 9/ + |
| Kühle Kühe | 3/+ | 6/0/ 9/ + |
| 7. Maracaibo | *2/+ | 5/0/ 7/ + |
| 8. Hadara | 1/+ | 1/0/ 2/ = |
| Panda | 1/+ | 2/-/ 2/ = |
| 10. Krass kariert | 1/+ | 0/0/ 1/ - |
| Space Base | 0/+ | 1/0/ 1/ = |

Vorschlag: Jubako (1 x)

Game News - Spielkritik

Das nächste Spiel ist hingegen eindeutig der „Science Fiction“ zuzuordnen, denn so richtige Raumschiffe und weiter entfernte Raumstationen (so der überetzte Titel) sind nicht in nächster Zukunft zu erwarten...



Spielbeschreibung

Das Universum jedes Spielers ist das **eigene Tableau**, und auf den Feldern 1 - 12 liegt jeweils ein Raumschiff. Jedes Raumschiff schützt etwas aus, sollte es aktiviert werden, z. B. Geld oder Siegpunkte. Welches Raumschiff ausschüttet, bestimmen **zwei Würfel**. Man kann jeden Würfel einzeln benutzen und die entsprechenden Raumschiffe aktivieren oder man zählt beide Zahlen zusammen und aktiviert dann dieses Schiff.

man nicht am Zug ist. Vor allem in größerer Besetzung kommt man öfter in den Genuss.

Kauft man sich eine Schiffskarte, verliert man all sein Geld. Selbst wenn man 30 Credits gespart hat und das Schiff nur fünf Credits kostet. Das Einkommen sinkt immer auf **null**. Es sei denn, man bekommt durch passende Würfelergebnisse durch seine Schiffe **Wirtschaftspunkte**. Dann sinkt das Einkommen bis zur Position der Wirtschaftspunkte - und nicht direkt auf null.

Geld, Sieg- und Wirtschaftspunkte oder besondere Fähigkeiten werfen die aktivierten Schiffe ab. Danach darf man sich ein Raumschiff aus der Auslage kaufen. Macht man das, tauscht man es mit der passenden Karte auf seinem Tableau aus. Die ausgetauschte Karte ist aber nicht

Neben Raumschiffen kann man sich auch noch **Kolonien** kaufen ... für viel Geld. Die bringen sofort viele Siegpunkte, werfen aber im eigenen Zug nichts mehr ab, sollte man deren Zahlen würfeln. Schiffe, die man in Zügen



Titel: **Space Base**
 Art des Spiels: **Würfelspiel**
 Spieleautor: **John D. Clair**
 Verlag: **Alderac Entertainment Group**

Jahrgang: **2018**
 Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
 Alter: **ab 14 (?) Jahren**
 Dauer: **30 bis 75 Minuten**
 Preis: **ca. Euro 37,-**

Einleitung

12 Sektoren ist das Universum in Space Base groß, und in jeden Sektor haben wir Spieler ein Raumschiff entsandt, um uns zu bereichern. Es zählen keine Entdeckungen, kein Kontakt zu fremden Völkern. Nur der schnöde Weltraum-Mammon ist wichtig, denn damit bekommen wir neue Raumschiffe und wenn die Würfel gut fallen (nicht nur in unserem Zug), bekommen wir dafür vielleicht Siegpunkte.

weg, sondern wird um 180 Grad gedreht und jetzt unter das Tableau an seine alte Stelle geschoben. Jetzt schaut eine **rote** Fähigkeit über den Rand hinaus und die wird aktiviert, wenn **Mitspieler** die Würfel werfen. Man hat also im Laufe einer Partie immer häufiger die Möglichkeit, etwas einzustreichen, auch wenn



Fortsetzung von „Space Base“

davor unter das Brett geschoben hat, bringen im Zug der Mitspieler weiterhin etwas ein.

Die **Fähigkeiten auf den Raumschiffen** drehen sich natürlich um die Manipulation der Würfel, das Tauschen von Kartenplätzen, aber auch umsonst Schiffe bekommen... bis hin zu einer Karte, die den sofortigen Sieg bringt. Diese (und viele andere Karten) muss man aber erst oft

genug **"aufladen"**, man legt einen Marker auf das Schiff, sollte man dessen Zahl würfeln. Liegen genug Marker drauf, kann man die Fähigkeit ausführen. Das Weltall ist erkundet, wenn jemand 40 oder mehr Siegpunkte erzielt hat - oder eben diese spezielle Karte oft genug aufladen konnte (wenn sie ins Spiel kommt).

Fazit

Wie man „Space Base“ findet, hängt nicht unwesentlich von der ersten Partie ab. **Im Idealfall läuft alles flüssig** und „Space Base“ zeigt sich von seiner besten Seite. Ein spannendes Wettrennen um Siegpunkte, bei dem jeder Würfelwurf nervös herbeigesehnt wird. Es ist eine große Freude zu beobachten, wie sich das eigene Tableau immer weiter füllt, wie viel die einzelnen Felder auch im Zug der Gegner abwerfen. Man erwischt Raumschiffe, die einem viel ausschütten oder coole Fähigkeiten geben, und alles

läuft irgendwie zusammen. Dann haben bis jetzt alle Mitspieler sofort Bock auf eine zweite Runde gehabt, weil „Space Base“ auf eingängliche Weise ein schönes Weltraumabenteuer erzählt.



Leider kommt es nicht immer zum Idealfall. Wenn „Space Base“ nicht fluppt, zeigt es seine Schwächen sehr deutlich: **Es kann sich ziehen.** Ganz, ganz schlimm ziehen. Nichts von dem, was man braucht, wird gewürfelt. Weder von einem selbst, noch von den Gegnern. Mühselig kratzt man sich Geld zusammen, um auch mal ein richtig cooles Schiff kaufen zu können, aber es dauert und dauert. "Hey, ist halt ein Würfelspiel. Ist doch klar, dass das so laufen kann!" könnten da jetzt Menschen sagen. Richtig, stimmt. Aber: „Space Base“ hat ja **2 Glücksfaktoren:** Würfel und Karten nachziehen. Oft genug schauen Mitspieler in die Auslage und das, was sie sich leisten konnten, brachte sie nicht weiter. Oft genug hat man für den nächsten Spieler eine Karte aufgedeckt, die besser war, als die Hälfte von dem, was man selbst zur Auswahl hätte ... und das noch zu einem erschwinglichen Preis. Ärgern findet also auch auf zwei Ebenen statt: Die passenden Zahlen wollen

nicht kommen und Schiffskarten, mit denen man sich breit aufstellen kann, ebenso nicht.

Es gibt den Moment bei „Space Base“, da fängt die Aus-

lage eines Spielers an, richtig zu brummen und es gibt mit fast jedem Wurf etwas. Wenn man da nicht in der Lage ist mitzuhalten, wird man **gnadenlos abgehängt.** Bis zu dem Punkt, an dem man bereits lange vor Spielende weiß, dass man im Grunde nichts mehr zu melden hat.

„Machi Koro“ war sicherlich eines der Vorbilder für „Space Base“. Vergleicht man beide, sieht man, dass es auch anders geht. Eine für alle Spieler gleiche Auslage zum Beispiel, um das Glück beim Nachziehen zu eliminieren. Sicher gibt es auch hier die kleinen Glücksschweine, die mit einem Wurf unfassbar viele Münzen machen. Aber darauf haben sie dann gezielt gespielt - und sollten die Zahlen nicht kommen, haben sie sich gezielt verzockt. „Space Base“ hingegen bietet diese Option nur sehr bedingt, **alles ist abhängig von der Kartenauslage** - entweder passt es oder nicht. Ein bisschen "friss oder stirb!".

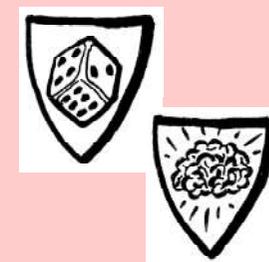
Fortsetzung von „Space Base“

Übersichtlichkeit wird bei „Space Base“ auch nicht gerade groß geschrieben. Die Bilder der Raumschiffe nehmen zu viel Platz ein. Dadurch werden die Karten mit Sonderfähigkeiten manchmal sehr schwer lesbar. Manche Aktionen der Karten sind sehr cool und machen Spaß, manche sind aber so speziell, dass zu viele Dinge auf einmal passieren müssen, damit sie sinnvoll sind. Dazu noch ein unfassbar schlimm **aufgeblähtes Regelbuch**, das einem zu diesem eigentlich recht zugänglichen Spiel den Zugang erschwert... „Space Base“ macht es den Spielern auf vielen Ebenen nicht leicht. Aber: **Wenn es läuft, macht es Spaß**, ist spannend, oft auch knapp und

steckt voller netter Ideen. Die Möglichkeit, viele Siegpunkte zu machen, indem man bewusst eigene Zahlen blockiert zum Beispiel. Oder das Aufladen von Karten, um deren Effekt nutzen zu können.

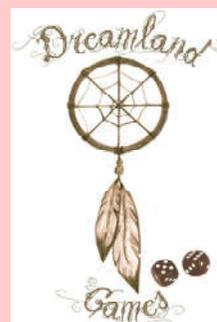


Game News - Wertung



Also bleibt unterm Strich: „Space Base“ macht genauso viel richtig wie es falsch macht. Ein bisschen schade ist das schon, denn es steckt wesentlich mehr drin. Vielleicht bringen die bereits geplanten Erweiterungen (inklusive Legacy-Feeling) da Abhilfe.

Christoph Schlewinski



GAMES, TOYS & MORE
Dein Experte in Sachen
Gesellschaftsspiel

Am 1. Mai 2016 hat Daniel - nachdem er schon länger einen **Online-Spieleverband** mit Riesenauswahl unter www.dreamland-games.at betrieben hat, auch einen **richtigen Spielere** eröffnet.

In **Linz-Ebelsberg** (Wiener Straße 499) gibt es nun das Geschäft „**Games, Toys & More**“, wo fast alle Artikel des Online-Handels auch in den Regalen zu finden sind. Und nicht nur das: **Viele Spieltische** laden zum Ausprobieren ein, denn von sehr vielen Spielen gibt es Demoexemplare. Die sehr großzügigen Öffnungszeiten (Montag bis Samstag von 10:00 Uhr bis 21:00 Uhr) erlauben es, auch abends nach der Arbeit ein paar schöne Stunden beim **Spiele** im Geschäft (übrigens in Österreich eine Novität) zu verbringen. Sollte irgendwas gerade nicht lagernd sein, kann es gerne bestellt werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exoten und

seltene Neuerscheinungen zu bekommen.

Die Szene in Oberösterreich ist stark am Wachsen, wie auch die zahlreichen Spielefeste in Linz und der näheren Umgebung beweisen, an denen sich auch Daniel engagiert beteiligt.

Mit dem neuen Laden hat das spielerische Angebot im Zentralraum auf jeden Fall eine absolute Bereicherung empfangen.

Wesely

Game News - Spielekritik

Dass sich „Science Fiction“ nicht immer alles um die Zukunft drehen muss, beweist das folgende Spiel, welches uns rund 4.000 Jahre zurück in die Vergangenheit versetzt...



Titel: **First Contact**
Art: **Kommunikationsspiel**
Spielerautor: **Damir Khoussatdinov**
Verlag: **Huch! & friends**
Jahrgang: **2019**
Spielerzahl: **2 bis 7 Spieler**
Alter: **ab 12 Jahren**
Dauer: **40 bis 60 Minuten**
Preis: **Euro 31,90**

Einleitung

Wenn zwei einander völlig fremde Kulturen aufeinandertreffen, stellt sich die Kommunikation als äußerst schwierig heraus. Erst nach und nach und in kleinen Schritten lernen sie die Sprache des jeweils Anderen, finden sie die (ungefähre) Bedeutung von Wörtern heraus, und gelingt es ihnen, sich irgendwie zu verständigen. Wenn dies schon unter Wesen derselben Spezies so ist, kann man sich vorstellen, wie kompliziert dies erst mit außerirdischen Wesen sein muss. Ein eigener Wissenschaftszweig - die



Exolinguistik - bereitet sich auf der Erde auf ein eventuelles Zusammentreffen mit Aliens vor.

Dieser Thematik bedient sich das Spiel "First Contact", welches uns in die Zeit der alten Ägypter versetzt. Klingt passend, immerhin gibt es nicht wenige Personen, die glauben, dass die ägyptischen Götter nichts anderes sind als außerirdische Besucher, welche dem antiken Volk ungeahnte Kenntnisse in Mathematik und Astronomie vermitteln und somit erst ihren kulturellen Aufschwung ermöglichen. Wir Spieler übernehmen die Rollen von Ägyptern und Aliens, welche allmählich mit Hilfe von Hieroglyphen ihre Wünsche und Vorstellungen zu kommunizieren versuchen.

Spielbeschreibung

Passend zur Hintergrundgeschichte werden die Spieler möglichst gleichmäßig **in zwei Gruppen aufgeteilt**, die an gegenüberliegenden Seiten des Spieltisches Platz nehmen. Die **Aliens** erhalten einen gemeinsamen Sichtschirm, eine zufällig gezogene Auftragskarte mit den Wünschen der einzelnen Aliens, einen abwischbaren Stift, eine geheime Sprachtafel, welche die Schreibweise von 25 Wör-

tern aus ihrem Basiswortschatz zeigt, sowie jeder Alien ein paar Gunstzeichen in ihrer Farbe als Belohnung für erfüllte Wünsche.

Die **Ägypter** erhalten ihrerseits je einen Sichtschirm, hinter dem sie ihr Material verstecken: je eine Notiztafel (auf dem sie ihre Interpretationen zu den Alien-Symbolen notieren), einen abwischbaren Stift und eine Wahltafel (zum Markieren, welche Gaben sie den Aliens anbieten). Zum Abschluss der Vorbereitungen werden noch zufällig 25 Objektkarten (in einem Raster von 5 x 5 Karten) in die Tischmitte ausgelegt.

Jede Spielrunde wird mit der **Ägypter-Phase** begonnen. In dieser Phase versuchen die Ägypter, die Sprache der Aliens zu erlernen. Wer an der Reihe ist, dreht 1 bis 5 Objektkarten auf dem Spielfeld um 90 Grad, die seiner Meinung nach eine der auf der Notiztafel angegebenen Eigenschaften gemeinsam haben. Daraufhin überlegen die Aliens zusammen, welche der Eigenschaften gemeint sein könnte. Sobald sie sich geeinigt haben, schreiben sie das entsprechende Symbol auf ihre Schreibtäfel und präsentieren es den Ägyptern.

Fortsetzung von „First Contact“

In der **Alien-Phase** geben die Aliens nacheinander ihre Wünsche bekannt. Dazu schreibt jeder Alien ein oder mehrere Zeichen auf die Schreibtäfel und gibt damit den Ägyptern zu verstehen, welche Eigenschaften das Objekt besitzt, das er gerne hätte. Dabei können auch Symbole verwendet werden, welche die Ägypter noch nicht kennen, die aber im weiteren Spielverlauf noch nützlich sein können. Jeder Ägypter kreuzt nun geheim auf seiner Wahltafel jenes Feld an, von dem er meint, dies könnte der gefragte Gegenstand sein. Richtig erratene Gegenstände werden dann mit einem Gunstzeichen belohnt, und auch im Raster markiert.

Das **Spiel endet**, sobald ein Alien sein drittes (bei einer längeren Variante sein fünftes) Wunschobjekt von den Ägyptern erhält. Dieser Alien ist der Gewinner im Alien-Team. Unter den Ägyptern gewinnt derjenige, der im Laufe des Spiels mehr Gunstzeichen sammeln konnte, also öfter das richtige Wunschobjekt markiert hat.

Fazit

Ein Raster von 5 x 5 Objektkarten, in denen solche mit gemeinsamen Eigenschaften

gefunden werden sollen, ohne dass diese direkt kommuniziert werden? Ja, das gab es schon mal. Tatsächlich ähnelt das Vorgehen der Ägypter, um einen bestimmten Begriff herauszufinden, jenem der Agenten des Spiels "Codenames", dem "Spiel des Jahres 2016".



Und doch sind rein spielerisch **zwei große Unterschiede** festzustellen. Natürlich gibt es bei beiden Spielen viel Ungewissheit, die zu Fehlinterpretationen, zu falschen Deutungen führen kann. Doch bei "First Contact" muss man mit den gesammelten Informationen, mit den vermuteten Eigenschaften weiterspielen. Wenn dann ein Begriff nicht ganz zutrifft oder falsch gedeutet wird, wirkt sich dies **auch auf folgende Runden negativ** aus.

Diese **Unsicherheit ist aber Teil des Spiels**. Sie erzeugt gerade deshalb - finde ich - eine wunderbar knisternde Spannung. In den ersten Partien können sich die Spieler jedoch zur Erleichterung darauf einigen, dass nach jeder zweiten Runde die Noti-

zen auf den Tafeln der Ägypter geprüft werden, sodass sich nicht zu viele Fehler einschleichen, welche die Kommunikation erschweren.

Der zweite Unterschied ist, dass die 2 Teams nicht gegeneinander antreten, sondern dass die beiden Seiten eher zusammenarbeiten, um punkten zu können. Dafür stehen aber die einzelnen Mitglieder innerhalb eines Teams in Wettstreit zueinander. Es kann schließlich **von jeder Seite nur einen einzigen Gewinner** geben: Den Alien mit den meisten erhaltenen Wunschobjekten, sowie den Ägypter mit den meisten gesammelten Gunstzeichen.

In diesem Zusammenhang muss aber erwähnt werden, dass die **Rollenverteilung etwas unbefriedigend** ist. Die Ägypter nehmen nur eine relativ **passive Rolle** ein, da sie nur ins Blaue hinein Begriffe herausfinden können, ohne zu wissen, ob diese den Aliens helfen. Die erhaltenen Informationen sind dann auch öffentlich allen anderen Spielern zugänglich. Und gezieltes Bluffen, um seinen Partner etwa wenig Anhaltspunkte zu geben, bringt hingegen wenig Vorteile, birgt im Gegenteil sogar die Gefahr, die Aliens zu verwirren und somit keine brauchbaren Hinweise zu liefern.

Fortsetzung von „First Contact“

Den **attraktiveren Part** haben sicher die Aliens. Mit dem vorhandenen Wortschatz bestimmte Objekte zu beschreiben, ist eine interessante Herausforderung, die zum Teil auch Phantasie und intuitives Denken erfordert. Hilfreich kann dabei auch die alternative Verneinungsregel sein, die es erlaubt, das Gegenteil einer Eigenschaft zu nennen, indem man eine waagrechte Linie über ein Symbol zeichnet. Mit etwas Glück gelingt es auch, Hinweise zu geben, die auf zwei oder mehr gefragte Objektkarten zutreffen, um mehrere Wünsche auf einmal erfüllt zu bekommen. Trotzdem kann es für die Aliens ebenfalls ziemlich ungerecht ablaufen, wenn beispielsweise für den einen dringend notwendige Eigenschaften einfach nicht abgefragt werden, während der Partner stets auf simple Weise punkten kann.

Insgesamt präsentiert sich "First Contact" als **originelles Kommunikations- und Ratespiel**, welches vor allem wegen der thematische Umsetzung mit Ägypter, Aliens, Hieroglyphen überzeugt. Auch beim **Spiel-**

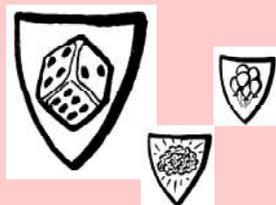
material passt einfach alles, von den stabilen Kartons, den abwischbaren Stiften, den Sichtschirmen bis hin zu den schönen Karten mit zum alten Ägypten passenden Objekten und Begriffen. Spielerisch kommt es in der Mehrpersonen-Variante (ab 4 Personen) aufgrund der erwähnten Schwächen aber nicht an seine Vorreiter, wie etwa "Codenames" heran.

Was mich aber total "geflasht" hat, ist die **tolle Zweipersonen-Variante**. Hier versuchen die Spieler gemeinsam, möglichst viele von 8 gewünschten Objekten für die Aliens zu schaffen. Die Anzahl der Runden ist begrenzt, denn in jeder Runde muss der Alien-Spieler als "Zeitmesser" eines der anfangs 9 roten Gunstzeichen abgeben. Außerdem geht ein zusätzliches rotes Plättchen verloren, wenn der Ägypter beim Ankreuzen auf seiner Wahltafel ein schwarzes Feld auf der Auftragskarte erwischt (ähnlich dem Attentäter bei "Codenames"). Eine Tabelle am Ende der Regel zeigt dann, wie erfolgreich das Team war. Dies gefällt mir deutlich besser. Ich persönlich spiele "First Contact" daher am liebsten zu zweit, und ich habe auch ange-

fangen, es als **kooperatives Spiel** in größerer Besetzung zu spielen. So macht Exolinguistik richtig Spaß, und kann ich dann auf jeden Fall wärmstens empfehlen.

Willy

Game News - Wertung



Notenskala

Wir Knobelfritter werten die Spiele passenderweise mit Schilden. Die Anzahl bestimmt, wie gut die Redaktion - natürlich rein subjektiv - ein Spiel beurteilt.

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



Game News - Kinderspiel

Science Fiction, das hat nicht recht viel mit Realität zu tun, sondern eher mit phantasievollen Stories, die sich um Raumfahrt und andere möglichen technische Fortschritte drehen. Warum dann nicht auch so eine Geschichte...



Titel: Flying Kiwis
Art: Geschicklichkeitsspiel
Autoren: Marco Teubner & Frank Bebenroth
Verlag: Huch! & friends
Jahrgang: 2019
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 5 Jahren
Dauer: ca. 10 Minuten
Preis: ca. Euro 20,-

Einleitung

Was hat die Frucht "Kiwi" gemeinsam mit dem Vogel "Kiwi" gemeinam? Na, beide sind grün, kommen aus Neuseeland und können nicht fliegen. Letzteres stimmt die neuseeländischen Schnepfenstraße - laut den Spieleautoren Marco Teubner und Frank Bebenroth - besonders traurig, weshalb sie beschließen, sich in einen Fruchtetransport ins Weltall einzuschmuggeln. Schließlich kann man ja nirgends besser fliegen als in der Schwerelosigkeit.



Okay, über die Realitätsnähe dieser Einleitungsgeschichte ließe sich womöglich streiten. Aber zumindest bildet sie eine ideale Erklärung, aus welchem Grund wir Spieler mit Hilfe von Rampen unsere Kiwis in den Kiwicontainer katapultieren, mit dem Ziel als Erster eine quadratische Formation zu bilden.

Spielbeschreibung

Der **Obstcontainer** - das Ziel unserer Bemühungen - ist im Prinzip die Unterseite der Spieleschachtel, in die ein Pappgestell, darüber der Spielplan und darauf ein Gitter aus Pappstreifen gesteckt wird. Wir verfügen über 10 **Kiwis**, große, kreisrunde Scheiben in unserer Spielerfarbe, welche wir in die 16 Fächer des Containers bugsieren wollen.

Doch auf welche Weise gelangen die Kiwis nun in den Container? Dazu benötigen wir noch ein **"Katapult"**. Das Katapult wird aus Karton montiert, indem dieser zu einer schiefen Ebene gefaltet und zusammengesteckt wird. Ein Gummiband dient uns schließlich zum Schleudern der Kiwis.

Und **das geht so**: Wir legen eine Kiwi-Scheibe auf

das Katapult, spannen damit das Gummiband und lassen es dann los! Mit der richtigen Entfernung sowie der passenden Spannung gelingt es uns, dass der Kiwi in der Schachtel landet.

Wir spielen alle **gleichzeitig**, wobei wir uns alle um den Obstcontainer platzieren. Kiwis, die im Container landen, bleiben dort liegen. Solche, die davor landen, über das Ziel hinauschießen oder sonstwie vorbeifliegen, dürfen erneut geschnippt werden. Landen mehrere im selben Fach, zählt nur die zuoberst liegende Scheibe.

Wer es zuerst schafft, vier seiner Kiwis an beliebiger Stelle als **Quadrat** aus vier Fächern zu landen, gewinnt das Spiel. Schafft es bis zum letzten Kiwi niemand, ein Quadrat zu bilden, gewinnt, wer mit seinen obenliegenden Kiwis die meisten Kiwis "gefangen nehmen" konnte.



Fortsetzung von „Flying Kiwis“

Fazit

"Flying Kiwis" greift die doppelte bedeutung des Wortes auf und verwendet sie für ein **originelles, flottes Geschicklichkeitsspiel**. Dass dabei weder Taktik, noch Strategie eine Rolle spielen, sondern eher Spaß und Action, dürfte schnell jedem klar sein.



Wobei: Trotz aller Hektik, die automatisch entsteht, weil jeder ja so schnell wie möglich ein Quadrat bilden will, sollte doch darauf geachtet werden, was die Mitspieler so machen. Das alternative Ende belohnt schließlich jene Spieler, die mehr Kiwis überdecken konnten.

Die **taktisch sinnvollste Spielweise** bestünde daher darin, die Kiwis der anderen zu überdecken, was nicht nur deren Pläne vereitelt, sondern auch die Chancen für die Schlusswertung erhöht. Die logische Konsequenz: abwartende, reaktive, verzögernde Spielweise die im krassen Gegensatz zur eigentlich beabsichtigten, hektischen Spielweise steht.

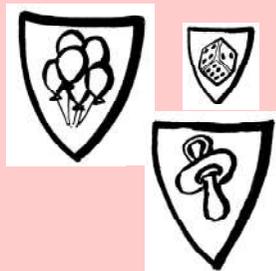
"Flying Kiwis" ist aus diesem Grund eines jener Spiele, die **nur Kinder richtig zu spielen wissen**, ohne Hintergedanken, ohne taktische Überlegungen, sondern einfach nur loslegen! Es verwundert daher auch nicht, dass es das Fernsehen als eines der Spiele für die Kinder-TV-Show "Super Toys Club" auserwählt hat. Es macht Spaß, ist spannend und unterhaltsam, und dauert auch nicht lange, sodass man meist mehrere Partien hintereinander austragen kann. Genau so sollte ein gutes Kinderspiel sein.

Und somit zum Abschluss ein Rat an die Erwachsenen:

Nehmt euch ein Beispiel an den Kleinen und **spielt einfach drauf los!** Ihr müsst nicht alles zu Tode analysieren und stets taktieren. Ihr werdet so viel mehr Spaß haben!



Wertung:



Zielgruppen-Wegweiser

Folgende Symbole geben an, für welche Zielgruppe ein Spiel **bestens** (großes Symbol) oder **gut** (kleines Symbol) geeignet ist:

Spielexperten, erfahrene Spieler, Strategen, Taktiker



Zwei Personen, Partner, Paare



Familien, Gelegenheitspieler, Glücksspieler, Anfänger



Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Kinder, jüngere Spieler



Liftoff
Science Fiction Film
Deutschland 2018
Regie: Jeroen Vandersteen
John Lucky Movies
Dauer: ca. 90 Minuten

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.
© 2020 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Zählt man diesen Streifen eigentlich zu den Science Fiction-Filmen oder zu den historischen Thrillern? Es geht in „Liftoff“ schließlich um die Eroberung des Weltraums, aber eben in seinen Anfangszeiten, als die ersten Raketen in die Umlaufbahn geschickt wurden. Regisseur Jeroen Vandersteen kennt sich in der Materie aus, hat er doch jahrelang in der ESA gearbeitet. Es kann ihm daher nicht hoch genug angerechnet werden, dass er auf allzu realistische Darstellung verzichtet hat, und in seinem Werk eher den span-



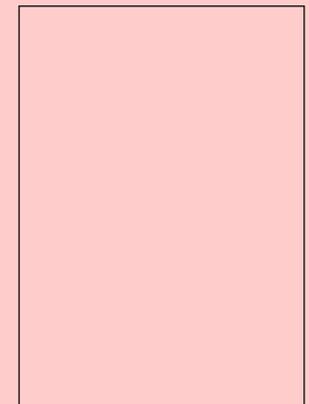
nenden Wettlauf in den All von ein paar Supermächten, inklusive der organisatorischen Herausforderungen (Finanzierung, Forschung, Logistik) dieser Zeit in den Vordergrund stellt. Ein überaus reifes Werk, das sich das Prädikat „senswert“ verdient hat.



Ritter der Knobelrunde

Gründung dieser Vereinigung von Spielern und Spielbegeisterten im September 1991, nachdem bereits vorher in unregelmäßigen Abständen Spieleabende stattfanden. Unsere Tätigkeiten sind:
* Wöchentliche Spielertreffen 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 Essen, 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 4050