

KNOBELRITTER: ZU DEN STERNEN!

Knoblonauten am 7. Juli erneut auf Weltraum-Mission !!!



345. Ausg. 01. Juli '21
Auflage 100 Stück (!!!)
31. Jg., Abo 15 Euro



Traun - Eigenreportage

„We're going straight to mother earth,

To make a party!

There'll be no problem,

We're on time tonight!

(Mopsgeschwindigkeit!)

Hei, hei, hei ti tei,
Space taxi to the sky.“

Jaja, ich gebe zu, es ist schon ein Weilchen her, seit Kork, Spuck und Schrotty zu Rock Fertig Aus ins „Space Taxi“ gestiegen sind. Die Hoffnung auf eine Fortsetzung hat sich schon längst verflüchtigt, aber der Song zum Abspann wird wohl noch lange durch die unendlichen Weiten unserer Gehirnwindungen reisen.

So bleiben der Crew wenigstens weitere haarsträubende Abenteuer erspart. Die arme Vulkanette würde doch bei einem Besuch auf dem eiskal-

ten Jupitermond „Ganymede“ sofort in den Winterschlaf verfallen. Und ob Captain Kork über einen ausreichenden Orientierungssinn verfügt, um sich aus dem „Magic Maze on Mars“ zu befreien, darf bezweifelt werden.

Bleibt zu hoffen, dass unser first „Contact“ weniger Drama und Zeitreise nach sich zieht, als im Film. Space port authority Franky steht jedenfalls im Weltraumhafen Traunerhof für euren Abflug bereit.

Also lebt's lang und gebt's an Frieden!

Lt. Oliver



HÄGAR DER SCHRECKLICHE



ritter der knobelrunde

Neues vom Trauner
Spielekreis

„DRAGOMINO“ von Bruno Cathala, Marie & Wilfried Fort (Pegasus Spiele)

Die Begründung der Jury: „Dragomino“ zeigt auf eine eindrucksvolle Weise, wie man aus einem Familien- ein Kinderspiel macht. Als Geschwisterspiel von „Kingdomino“ bringt es eine interessante und fantastische Atmosphäre auf den Tisch, in der Kinder sich nach bereits einer Partie komplett selber zurecht finden. Nominiert waren „Dragomino“ (Pegasus), „Fabelwelten“ (Lifestyle Boardgames) und „Mia London“ (Le scorpion masqué). And the blue Pöppel goes to ... (Trommelwirbel, Spannung)...

„Dragomino“ ist das Kinderspiel des Jahres

Die Jury hat am Montag, den 14. Juni 2021 das „Kinderspiel des Jahres 2021“ gekürt.

Klubmeisterschaft

Die Klubmeisterschaft von 2020 wird ersatzlos gestrichen. Dies liegt nicht nur an der Corona-Pandemie, sondern auch daran, dass der Knobelpreis heuer an ein kooperatives Spiel ging.

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter btraunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 11. Juli 2021 bis spätestens 12:00 Uhr.

Zwischenwertung

Nach dem ersten punkte-relevanten Spieleabend im Jahre 2021 gibt es folgenden Zwischenstand:

1. Herzog Jakob	23
König Franky	23
Prinz Roland	23
4. Prinzessin Nicole	9
5. Lady Luise	7
6. Königin Ute	5
7. Graf Oliver K.	5
8. Baron Thomas L.	4

Game News - Spielekritik

Thema des nächsten Spieleabends ist ja „Science Fiction“. Warum sollte es in Zukunft nicht auch professionelle Unternehmungen zum interstellaren Individualtransport von Personen geben?



Titel: **Space Taxi**
Art: **Würfelspiel**
Autor: **Christoph Behre**
Verlag: **Platnik Spiele**
Jahrgang: **2020**
Spielerzahl: **3 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 25 Minuten**
Preis: **Euro 10,90**

Einleitung

"high, high, high to tigh,
space taxi to the sky..."

Jedes Mal, wenn ich den Spielertitel "Space Taxi" lese, muss ich an Michael "Bully" Herbig's "(T)Raumschiff Surprise - Periode 1" denken. Aber anders als in der deutschen Sci Fi-Komödie muss ich hier nicht mit meinem Weltraum-Taxi die drei Protagonisten Käpt'n Kork, Mr. Spuck und Chefingenieur Schrotty herumkutschieren, sondern ver-



suchen, durch den Transport von außerirdischen Fahrgästen möglichst hohe Einnahmen zu lukrieren.

Spielbeschreibung

Mein Space Taxi - typisch gelb mit schwarz-weiß-karierter Front - verfügt über **sechs Passagiersitze**. Ich fliege natürlich erst los, wenn auch der

letzte Platz besetzt ist, schließlich soll sich eine Fuhr ja auch richtig lohnen. Tatsächlich steigt der Fahrpreis, wenn ich möglichst viele Aliens der gleichen Spezies transportieren kann, die Außerirdischen wissen anscheinend Gesellschaft mit Gleichartigen mehr zu schätzen. Jedenfalls beträgt der Grundwert für 2 gleiche Aliens ("Pärchen") bloß 1 Punkt, bei einem "Drilling" schon 2 Punkte, bis hin zu einem "Sechsling", der stolze 8 Punkte bringt.

Natürlich spielt auch die Fahrdistanz eine Rolle, wie viele Lichtjahre entfernt sich das Ziel meiner Passagiere befindet. Und dafür brauche ich natürlich ausreichend **Treibstoff**. Ein voller Tank (Tankanzeige 10) bringt mich gleich einige Galaxien weiter, was einer Vervierfachung des Grundwerts entspricht. Ist der

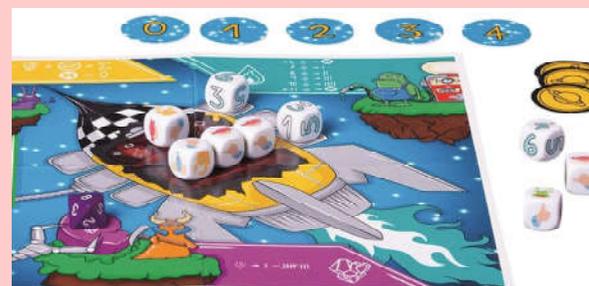
Tank bloß zu dreiviertel gefüllt (Tankanzeige 7) kann ich gerade noch den Grundwert kassieren. Weniger Sprit bringt mir hingegen gar nichts, denn da komme ich nicht weit genug, und meine Passagiere streiken. Ebenso wenn der Tank überfüllt wird, denn dann steigen sie enttäuscht aus, während ich die von mir verursachte Sauerei beseitigen muss.

Neben dem Transport von Fahrgästen verdiene ich mir - pssst! - ein paar Mäuse mit dem **Schmuggeln wertvoller Kristalle** dazu, was mir bis zu 8 Extrapunkte bringt. Allerdings ist mein Dealer da etwas eigenwillig. Lehne ich nämlich einen mickrigen Kristall ab und bekomme dann blöderweise einen mit noch niedrigerem Wert angeboten, platzt der Deal.

Spieltechnisch sieht dies so aus, dass mir **10 Spezialwürfel** zur Verfügung stehen: 6 Passagierwürfel mit 5 verschiedenen Aliens und 1 Joker, 3 Treibstoffwürfel (Werte von 1 bis 6) und 1 achtseitiger Schmuggel-Würfel (von 1 bis 8). Ich darf **insgesamt 5 Mal würfeln**, wobei ich nach jedem einzelnen Wurf ein paar Würfel beiseitelegen muss, deren Ergebnis schließlich zählt.

Fortsetzung von „Space Taxi“

Ich darf meine erreichte Punktezahl aber nur dann notieren, wenn ich in dieser Runde nicht das schlechteste Ergebnis erzielt habe. Die Taxi-gesellschaft scheint halt etwas gegen zu niedrige Fahrpreise zu haben. Nach 4 Runden (zu dritt sind es 5 Runden) endet der Tag, und wenn ich schlussendlich die **höchste Gesamtsumme** an Fahrtgeld eingenommen habe, gewinne ich den intergalaktischen Taxis-Wettbewerb.



Fazit

Würfel, mehrere Würfel, Bildung von Pärchen, Drillingen usw.: Wir haben es bei "Space Taxi" folglich mit einem **Würfelspiel** zu tun. Man kann ja nicht unbedingt behaupten, in unserer Galaxie bestünde ein eklatanter Mangel an Spielen dieses Genres. Um sich also von der Konkurrenz abzuheben, muss es da schon etwas mehr bieten als "Kniffel" & Co.

Es stecken tatsächlich ein paar interessante Mechanismen, originelle Ideen im neuen Spiel aus dem Hause "Platnik". Da ist einmal die Sache mit den

Punkten, die sich aus 3 Faktoren berechnen. Die Formel dafür lautet: **Punkte aus Passagieren x Punkte aus Treibstoff + Schmuggelware**.

Bei den **Passagieren** gibt es umso mehr Punkte, je mehr Aliens der gleichen Spezies man in sein Taxi bekommt. Die sechste Jokerseite kann dabei behilflich sein. Allerdings muss man, um den Würfel dann auch wirklich auf die gewünschte Seite drehen zu dürfen, 1 Space Coin abge-

ben, und davon hat man zu Beginn gerade mal 3 Stück. Schafft man es aber, alle 6 Plätze im Taxi in gültigen Kombinationen zu besetzen, erhält man wieder 2 Space Coins als Belohnung. **Space Coins** können übrigens auch abgegeben werden, um das Gesamtergebnis noch zu verbessern, und zwar um 2 Punkte pro Münze.

Das Um und Auf ist jedoch der **Treibstoff**. Hierbei muss man unbedingt mit den 3 Würfeln eine Summe von mindestens 7 und höchstens 10 erreichen. Mit jedem anderen Wert ist der Faktor 0, und da das Produkt jeder Multiplikation mit 0 - laut Adam

Riese - ebenfalls 0 beträgt, macht man damit überhaupt keine Einnahmen, nicht einmal mit Schmuggelware. Erfahrene Raumtaxifahrer kümmern sich deshalb schon von Beginn an um die möglichst optimale Befüllung.

Schmuggelware stellt hingegen einen nicht unbedingt notwendigen, aber willkommenen Bonus dar. Wobei hier Zocken, um einen höheren Wert zu erzielen, durchaus mit etwas Risiko verbunden ist, denn wenn man der Schmuggel-Würfel nach dem Nachwürfen einen niedrigeren Wert zeigt, ist der Schmuggelversuch misslungen.

Allein die Berechnung der Punkte lässt schon viel Raum für Spekulation, bietet Möglichkeiten für Glückssritter und Wahrscheinlichkeitsmathematiker. Die innovativste Idee steckt aber in der Art und Weise, wie die Würfel, die man beiseitelegen darf, bestimmt werden. Dazu dienen nämlich die **fünf Zahlenplättchen** mit den Zahlen von 0 bis 4. Nach jedem Wurf wählt man ein Zahlenplättchen, legt die entsprechende Anzahl an Würfeln beiseite und dreht das Plättchen anschließend um. Nach 5 Würfeln sind so schließlich alle 10 Würfel fixiert.

Dies ergibt **interessante Konsequenzen und Konstellationen**. Oft hat man einen richtigen Superwurf, darf aber nur maximal 4 Würfel nehmen. Oder man muss sich

Fortsetzung von „Space Taxi“

zwischen ein paar möglichen Optionen entscheiden. Schön aber auch, dass man einen Fehlwurf durch die Wahl der "0" leicht wegstecken kann. Dieser Kniff mit der Wahl eines Zahlenplättchens gefällt mir wirklich ausgesprochen gut.

Das **Streichresultat**, dass also der Spieler mit dem niedrigsten Score einer Runde gar keine Punkte anschreiben darf, sorgt für ausreichend **Interaktion**. Manchmal muss da schon mehr riskiert werden, um die Mitspieler unter Druck zu setzen oder selbst überhaupt noch punkten zu können. Allerdings bewirkt dies auch, dass es **mindestens 3 Spieler** für eine Partie "Space Taxi" braucht. Grundsätzlich ist es aber auch zu

zweit möglich, wenn man auf die Streichresultate völlig verzichtet.

Insgesamt betrachte ich "Space Taxi" als ein durchaus gelungenes Zockerspiel. Grafisch bietet es zwar nichts Überragendes, aber das **Material ist solide und von guter Qualität**. Einziger Kritikpunkt: Die Würfelsymbole der Passagierwürfel hätten ein bisschen besser unterscheidbar sein können, vor allem die Farben der Daumensymbole (= der Joker) sind jenen eines bestimmten Aliens doch zu ähnlich.

Da es zudem recht flott geht - die **Spieldauer** liegt unter einer halben Stunde -, reise ich gerne wieder mal - ob Zwischendurch oder als Absacker - per Anhalter durch die Galaxie.



Willy

Game News - Wertung



Ich war auch etwas gnädig, was die Rausfälle betrifft. Lediglich TINY TOWNS musste sich daher aus der Wertung verabschieden. Dafür gibt es zwei Neuvorschläge: DIE VERLORENEN RUINEN VON ARNAK (2 x) und NOCH MAL! (1 x). Und - wenn man sich die Nominierungsliste ansieht - sollten da bald noch mehr interessante Neuvorschläge kommen...

Wertung:

1. Azul - Sommerpavillon	6/+11/-1/16/ =
Hilo	6/+11/-1/16/ =
3. FLÜGELSCHLAG	5/+ 6/-0/11/ +=
4. Kuhle Kühe	2/+ 9/-1/10/ +
5. Maracaibo	3/+ 4/-0/ 7/ +
6. Letter Jam	1/+ 5/-0/ 6/ +
7. Teotihuacan	2/+ 1/-0/ 3/ =
Underwater Cities	1/+ 2/-0/ 3/ +
9. Wasserkraft	2/+ 0/-0/ 2/ -
10. Last Bastion	*1/+ 0/-0/ 1/ +
Tapestry	*1/+ 0/-0/ 1/ +

Vorschläge: Die verlorenen Ruinen von Arnak (2 x), Noch mal! (1 x)

Game News - Spielekritik

Viele Sci-Fi-Stories beschäftigen sich mit Szenarien, was passiert, wenn unsere gute, alte Erde mal nicht mehr bewohnbar ist. So auch das nächste Spiel, das uns in andere Galaxien aufbrechen lässt...



Titel: **Ganymede**
 Art: **Logistikspiel**
 Autor: **Hope S. Hwang**
 von: **Sorry we're French!**
 Jahrgang: **2019**
 Spielerzahl: **2 bis 4 Spieler**
 Alter: **ab 14 Jahren (?)**
 Dauer: **20 bis 40 Minuten**
 Preis: **Euro 34,90**

Einleitung

Angenommen, also rein hypothetisch, wir müssten in hoffentlich noch ferner Zukunft mal unseren schönen blauen Planeten evakuieren, sei es wegen atomarer Verstrahlung, Nahrungsarmut oder anderen unwirtlichen Bedingungen, die einen terranen Weiterverbleib unmöglich machen, dann wäre dies mit Sicherheit eine logistische Herausforderung, ein administratives Abenteuer! Natürlich würden sich private Gesellschaften und Konzerne das zu erwartende Megageschäft

wegen der Aussicht auf satte Riesengewinne nicht entgehen lassen, eine Entwicklung, die man jetzt schon an einigen privaten Raumfahrtsprogrammen (z. B. "X-Space") erkennen kann.

Genau darum geht es in "Ganymede", bei dem wir als für Raumfahrt spezialisierte Corporation die lange Reise zu entfernten Planeten zu organisieren haben. Nur wer diese Aufgabe - das Rekrutieren von Siedlern, deren Transport in Shuttles zum Mars und weiter zu Ganymed, und schließlich der Take-off von Siedlerschiffen zu geeigneten Planeten der Galaxie - am besten zu meistern imstande ist, wird schlussendlich den Zuschlag bekommen.

Spielbeschreibung

Wie viel Arbeit vor uns liegt, sieht man allein schon an der mehr als **dürftigen Ausgangssituation**. Wir fangen nämlich fast bei "null" an: Noch kein einziger Siedler rekrutiert, auch noch niemanden auf den Mars, geschweige denn auf Ganymed gebracht. Zwar warten auf dem Jupitermond, immerhin der größte Mond unseres Sonnensystems, bereits 2 unserer Siedlerschiffe, aber die

se müssen erst ausreichend bemannt werden, bevor sie losfliegen können. Na, dann lasst uns mal fleißig in die Hände spucken und die Sache angehen!

Wenn wir an der Reihe sind, führen wir genau eine Aktion aus. Dabei stehen uns **drei verschiedene Aktionsmöglichkeiten** zur Auswahl:

A. Wir können neue Siedler rekrutieren.

Dazu wählen wir eines von vier Siedlerplättchen aus der offenen Auslage und legen es oberhalb unseres Spielertableaus auf einer der drei dafür vorgesehenen Felder ab. Dann dürfen wir so viele Siedler der angegebenen Farbe auf unsere Erde stellen, wie wir momentan Plättchen des gewählten Symbols an unserem Tableau anliegen haben.

B. Wir benutzen ein Shuttle, um Siedler zu transportieren.

Es gibt zwei Arten von Shuttles, die jeweils vier Mal in der Auslage vorkommen.



Fortsetzung von „Ganymede“

Mit **Erdenshuttles** (Karten mit blauer Rückseite) können wir Siedler von der Erde auf den Mars bringen, während **Marsshuttles** (rote Rückseite) für den Transport vom Mars zur Startrampe der Siedlerschiffe auf Ganymed verwendet werden. In beiden Fällen gilt jedoch die Voraussetzung, dass sich die auf der gewählten Shuttle-Karte angegebene Siedlerfiguren tatsächlich auf dem jeweiligen Startort befinden. Die Karte legen wir dann unterhalb unserer Spielertafel an die Spalte mit dem übereinstimmenden Symbol an. Danach dürfen wir den auf der Karte angeführten Effekt so oft nutzen, wie sich insgesamt Karten in der betroffenen Spalte befinden.

C. Wir werfen Siedlerplättchen ab, um **Basisaktionen** zu nutzen.

Je nachdem, wie viele Plättchen wir von unserem Tableau ablegen, dürfen wir entsprechend viele Bonusaktionen nutzen. Folgende Aktionen stehen uns dabei zur Verfügung: Einen beliebigen Siedler rekrutieren und auf die Erde platzieren, eine Siedlerfigur gegen eine andersfarbige Figur austauschen, einen beliebigen Siedler von der Erde zum Mars oder von dort nach Ganymed bewegen, ein neues Siedlerschiff ziehen, oder unseren Marker auf der Reputationsleiste um ein Feld weiterschieben.

Unsere **Siedlerschiffe** auf den beiden Startrampen benötigen übrigens **unterschiedliche Besatzungen**. Während das eine mit drei Siedlern derselben Qualifikation bemannt werden muss, benötigt das andere unbedingt einen Siedler jeder Farbe, um abfliegen zu können. Ein Take-Off bringt uns dann neben den angegebenen Punkten meist auch noch einen zusätzlichen



Effekt. Auf jeden Fall dürfen wir anschließend ein neues Siedlerschiff auf die Hand nehmen und eines aus der Hand auf den frei gewordenen Platz im Hangar legen.

Sobald eine Korporation ihr **viertes Schiff** losgeschickt hat, endet das Spiel. Um zu ermitteln, wer von uns schlussendlich den milliardenschweren Zuschlag für die Evakuierung der gesamten Erdbevölkerung erhält, berechnen wir Punkte. Jedes entsandte Schiff bringt die angegebenen Punkte, nicht komplettierte Schiffe noch 1 Punkt je darauf platzierten Siedler. Dazu kommen noch die erreichten Punkte auf der Reputationsleiste. Erzielen wir derart die meisten Gesamt-

punkte, konnten wir den lukrativen Auftrag für unsere Korporation an Land ziehen.

Fazit

Wenn ich in der Einleitung von "logistischer Herausforderung" schreibe, dann trifft dies den Kern des Spiels eigentlich ganz gut. "Ganymede" ist im Prinzip ein **Wettrennen**, bei dem man seine Aktionen so effektiv wie möglich plant und durchführt, um als erster vier Schiffe mit passenden Figuren zu bestücken. Man könnte das Spiel daher am ehesten mit dem ebenfalls sehr Logistikaffinen "Splendor" (Space Cowboys, immerhin nominiert zum "Spiel des Jahres 2014") vergleichen.

Nachdem jeder Spieler über sein eigenes Spielertableau verfügt und dort relativ ungestört seine Figuren lagert und bewegt, gibt es **wenig Interaktion**. Sie beschränkt sich auf das gelegentliche Wegschnappen passender Shuttles aus der offenen Auslage, manchmal kann auch die bewusste Knappheit der Figuren geringe Auswirkungen auf die Mitspieler haben. Ansonsten werkt jeder Spieler für sich und versucht, seine Aktionen bestmöglich zu koordinieren.

Dazu gehört vor allem das Ausnutzen der Effekte der Karten. Es ist überaus vorteil-

Fortsetzung von „Ganymede“

haft, **mehrere Shuttle-Karten mit demselben Symbol** zu sammeln, da dann der Effekt der zuletzt gespielten Karte öfters zum Tragen kommt. Geschickt eingesetzt kann man sich auf diese Weise ein paar Aktionen sparen und somit schneller ans Ziel kommen. Allerdings müssen bei alldem



auch die **limitierten Aufnahmekapazitäten** an Figuren auf den Spielertableaus - maximal 6 Figuren auf der Erde, höchstens 5 Figuren auf dem Mars - berücksichtigt werden, notfalls müssen überzählige Siedler einfach abgeworfen werden ("lost in space!").

Die Farben der Siedler entsprechen übrigens - laut Anleitung - bestimmten **Spezialisierungen**. So "arbeiten" blaue Siedler in Marketing und Kommunikation, weshalb sie die Rekrutierung neuer Siedler erleichtern. Rote Siedler sind erfahrene Manager, welche Siedler besser an die Bedürfnisse der Korporation anpassen (= Farbe umändern) können. Gelbe Siedler wiederum stellen Ingenieure dar, welche schnelleres Reisen (= Bewegung) ermöglichen. Violette Siedler schließlich sind im sozialen und medizinischen

Sektor tätig und daher nützlich, die Reputation einer Korporation zu steigern. Zwar kommen bei jeder Siedlerfarbe alle verschiedenen Effekte vor, aber in der genannten Spezialisierung doch **noch etwas häufiger**, was man in seine taktischen Überlegungen unbedingt berücksichtigen sollte.

Aber auch die **Siedlerschiffe weisen unterschiedliche Fähigkeiten auf**. Einige bringen neben fixen Punkte einen Effekt, der einmalig bei Fertigstellung wirksam wird (z. B. zwei Bewegungsaktionen). Andere haben einen variablen Punktwert, der von der Auslage des eigenen Spielertableaus am Ende des Spiels abhängt. So können beispielsweise Schiffe 2 Punkte je Siedlerplättchen, 2 Punkte pro Shuttle einer bestimmten Farbe bringen, oder 6 Siegpunkte, wenn man von jeder der fünf verschiedenen Shuttle-Farben mindestens eine Karte besitzt.

Letzteres wirkt genauso gut der konzentrierten (und gleichermaßen effektiven) Farbenspezialisierung entgegen wie folgende **Sonderregel**: Man darf sofort ein Schiff selbst wenn es noch nicht ausreichend Siedler aufgenommen hat, vielleicht sogar noch komplett leer sein sollte - los schicken, sobald man von jeder Farbe eine Shuttle-Karte ausspielen konnte. Dasselbe passiert übrigens ebenfalls, wenn man das letzte Feld der Reputationsleiste erreicht.

Diese beiden Regelpassagen bewirken, dass ein Spieler **überraschend schnell sein viertes Schiff entsenden** und seine Mitspieler damit überrumpeln kann. Erfahrene Spieler hingegen kalkulieren diese Option - sowohl für sich selbst als auch für ihre Konkurrenten - in ihre Taktik mit ein.

Alles in allem bietet "Ganymede" für die relativ **kurze Spieldauer** (auch in Maximalbesetzung höchstens 40 Minuten) **ausreichend taktische Möglichkeiten und Entscheidungsfreiheit**. Ein raffiniertes Spiel, das man gerne immer wieder auspackt und sich einmal mehr als Shuttle-Koordinator und Evakuierungsexperte versucht. Und mit den Beraterplättchen aus der Erweiterung "Ganymede: Moon", welche H@ll-Kollege Roland Winner bereits rezensiert hat, bleibt das Spiel auch auf längere Zeit interessant.

Wally

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Auch beim nächsten Spiel geht es um eine eher düstere Zukunftsvision...



Titel: CloudAge
Autoren: Alexander Pfister & Arno Steinwender
Verlag: dlp Games
Gang: 2020
Spielerzahl: 1 bis 4 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: 60 -100 Minuten
Preis: Euro 49,90

Ist dir schon mal aufgefallen, dass die meisten Prognosen, sowohl in Sci Fi-Filmen, als auch in der einschlägigen Literatur, von einer pessimistischen, düsteren Zukunft ausgehen? Maschinen übernehmen die Herrschaft, die Menschheit wird versklavt, Konzerne erhalten die absolute Kontrolle, Aliens attackieren die Erde, diverse Naturkatastrophen (Anstieg des Meeresspiegel, lange Dürreperioden, Rückkehr der Eiszzeit, etc.) bedrohen uns.

"CloudAge" bildet diesbezüglich keine Ausnahme, denn in diesem Spiel sorgt eine von der Geheimorganisation "CLOUD" verursachte Umweltkatastrophe für verheerende Auswirkungen auf den ganzen Planeten. Und so fliegst du, fünfzehn Jahre nach die-



sem Inferno, in deinem Luftschiff über ausgetrocknete Landstriche auf der Suche nach einem besseren Leben, indem du deine Drohnen ausschickst, Ressourcen sammelst, gegen die "Cloud"-Milizen kämpfst und vielleicht wieder ein paar Jungpflanzen anbaust.

Dein **Luftschiff** ist ein technologisches Wunderwerk. Es verfügt über eine Solaranlage, welche entweder Energie speichert oder diese für die Fortbewegung nutzbar gemacht werden kann. Energie - eine eigene Leiste zeigt den Ladezustand deines Luftschiffs an - kann zudem in jeder Runde in Wasser umgewandelt werden. Trotzdem verträgt das Luftschiff noch gut und gerne ein paar Verbesserungen, die du im Rahmen von "**Upgrades**" vornehmen kannst. So kannst du etwa durch zusätzliche Propeller die Bewegungsweite, durch Kanonen die Kampfkraft erhöhen.

Weitere Fortschritte kannst du durch **Projektkarten** erlangen. Wenn du die geplanten Projekte (Solarpaneele, Blaster, Arbeitseinheiten, etc.) entwickelst, verschaffen diese dir den entsprechenden Vorteil, meist sogar einhergehend mit einer Verbesserung der Produktion. Allerdings benötigst du für all dies **Rohstoffe**: Für Upgrades Metall, für Projekte hauptsächlich Wasser. Daher machst du dich mit deinem Zeppelin auf die Suche nach ausreichend passenden Ressourcen.

Unter deinem Luftschiff präsentiert sich dir eine recht aride **Landschaft**, die praktischerweise in Sechseckfelder unterteilt ist. Einige dieser Felder verheißen Rohstoffe, die du unterwegs auflesen kannst, wodurch du aber meist etwas Zeit, sprich: Bewegungsweite verlierst. Unter den Wolken kannst du Städte erkennen, die du unbedingt am Ende jedes Tages aufsuchen musst.

Jetzt ist es wohl an der Zeit, auf den genauen **Tagesablauf** einzugehen, der dich erwartet. Zuerst findet eine **Produktionsphase** statt, in der du - wie bereits erwähnt - Energie in Wasser umwandeln kannst. Ein Produktionsplan zeigt dir an, wie viel Wasser du auf diese Weise erzeugen kannst. Danach ziehst du zwei Navigationskarten von deinem Stapel. Den Wert der niedrigeren Karte kannst du entweder in Energie oder neue Projektkarten investieren, der Wert der höheren Karte hingegen legt die Grundzugweite für die nächste Phase fest.

In der **Bewegungsphase** ziehst du mit deinem Luftschiff, wobei die maximale Reichweite von der vorher bestimmten Navigationskarte und von den Fähigkeiten deines Luftschiffs (Bewegungs-upgrades und/oder passende Projektkarten) abhängt. Du musst deine Fahrt aber auf jeden Fall in einer Stadt be-

Fortsetzung von „CloudAge“

den. Wenn du willst, kannst du versuchen, die dort ansässige Miliz zu besiegen. Reichen dazu deine Kampfupgrades und Projektkarten nicht aus, kannst du - gegen Abgabe von Energie - weitere Navigationskarten aufdecken, deren Werte zu deiner Kampfstärke addiert werden. Im Falle eines Sieges darfst du die entsprechende Belohnung - meist Wasser - kassieren.

Schließlich folgt die **Aktionsphase**, in der du deine Drohnen ausschickst. Dabei hast du prinzipiell zwei Optionen: Entweder du entscheidest dich, **zwei Bauaktionen** (Upgrade und/oder Projektkarte) durchzuführen, indem du die dafür notwendigen Rohstoffe abgibst. Oder du suchst in einer der drei zur Auswahl stehenden Städten nach Ressourcen, indem du deine Drohne auf ein beliebiges Ressourcenfeld dieser **Stadtkarte** stellst. Die dicken Wolken behindern jedoch die Sicht ein wenig, so dass du erst beim Landen erkennst, wie viele der gewünschten Rohstoffe du tatsächlich erhältst. Zur Belohnung gibt's auf jeden Fall noch die gewählte Stadtkarte, welche sich in Folge noch als recht nützlich für deine weitere Navigation erweist.

Nach sieben oder acht Tagen - je nach gewähltem Szenario - endet deine Tour. Bevor deine Gesamtleistung bewertet wird, darfst du noch ein letztes Mal Wasser produzieren und zwei Bauaktionen

ausführen. Dein Ziel ist es, möglichst viele **Siegpunkte** zu erzielen. Zwar sammelst du im Laufe der Tage schon einige Siegpunkte ein, vor allem durch Effekte bestimmter Projektkarten und durch erfolgreiche Kämpfe. Den Großteil erhältst du jedoch durch die **Schlusswertung**, bei der du für abgeschlossene Missionen, deine Luftschiff-Upgrades und verwirklichte Projekte belohnt wirst.



Und? Konntest du ausreichend zur Rettung des Planeten beitragen?

Dies alles - und dabei habe ich aus Gründen der Verständlichkeit noch nicht alles erklärt - klingt nach typisch Pfister'scher Verzahnung komplexer Spielmechanismen. Es ist aber erheblich einfacher als die meisten seiner Spiele, also etwa "Maracaibo" oder "Great Western Trail". Ich würde es als **gehobenes Familienspiel** katalogisieren, da es deutlich weniger anspruchsvoll als richtige Kennerspiele ist und auch eine kürzere Spieldauer aufweist.

Im Wesentlichen reduziert sich "CloudAge" auf das Sammeln von Ressourcen, um sich Upgrades und Projektkarten leisten zu können, welche wiederum die Fähigkeiten

des eigenen Luftschiffs verbessern. Daher zuerst einmal zu diesen **Ressourcen**, von denen es vier verschiedene gibt. **Energie** wird zum einen durch die niedrigere, aufgedeckte Karte in der Produktionsphase generiert, zum anderen kann man in der Bewegungsphase das Solarpanel zur Energiegewinnung nutzen. Die gespeicherte Energie wird hauptsächlich zur Herstellung von Wasser in der Produktionsphase, aber auch zur Verbesserung der Kampfstärke in Scharmützeln benötigt.

Wasser, welches vor allem für das Ausspielen von Projektkarten gebraucht wird, kann neben der Umwandlung aus Energie auch durch erfolgreiches Bekämpfen von Cloud-Milizen in Städten lukriert werden. **Metal** - wichtigster Rohstoff für die Herstellung von Upgrades - kann beim Überqueren bestimmter Felder des Spielplans aufgeklaut werden. Und **Projektkarten** sind alternativ zu Energie für die niedrigere, aufgedeckte Karte in der Produktionsphase erhältlich. Projektkarten sind stets willkommen, muss doch für jedes realisierte Projekt zusätzlich zu den angegebenen Wasserkosten 1 Karte aus der Hand "bezahlt" werden.

Alle vier Rohstoffe können aber auch noch durch eine andere Methode gesammelt werden, nämlich durch das **Entsenden von Drohnen**. Dabei wählt der Spieler eine der drei ausliegenden Stadtkarten und entscheidet sich für

Fortsetzung von „CloudAge“

eine der vier Ressourcen, indem er seine Drohne auf das entsprechende Feld stellt. Die Stadtkarten befinden sich in einer wolkenbedeckten Hülle, sodass zwar Teile der Stadt erkennbar sind, ihr tatsächlicher Ertrag offenbart sich aber erst, wenn die Karte aus der Hülle gezogen wird. Dieser Kniff - mit Sicherheit von seinem Co-Autor Arno Steinwender erdacht, der solche Gimmicks liebt - sorgt doch für einen **gewissen Glücksfaktor**, ein weiteres Indiz dafür, dass sich "CloudAge" weniger an Experten und Hardcore-Strategen richtet.

In der Aktionsphase sind übrigens immer **alle Spieler involviert**. Nachdem der aktive Spieler sich für eine Aktionsmöglichkeit entschieden hat, dürfen sich die anderen Spieler reihum daran beteiligen. Bei der Aktion "Bauen" bedeutet dies, 1 Upgrade oder 1 Projektkarte bauen zu dürfen, bei der Aktion "Ressourcen sammeln" dürfen sie auf der vom aktiven Spieler gewählten Stadtkarte ein freies Einsetzfeld für einen anderen Rohstoff wählen. Somit findet doch eine - wenn auch bescheidene - **Interaktion** statt.

Der aktive Spieler erhält zusätzlich noch die Stadtkarte, die meist einen höheren Wert aufweist als seine Startkarten. Somit erhöhen sich in Folge auch automatisch die Chancen auf eine höhere Reichweite,

mehr Energie bzw. Projektkarten beim Aufdecken der Karten, sowie zusätzliche Stärkekpunkte bei Kämpfen. Wir haben es daher mit einem **dezenten Deckbaumechanismus** zu tun, der durch die Möglichkeit, schlechte Karten zu entsorgen noch verstärkt wird.



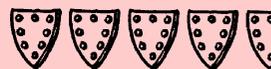
Wie bei den meisten seiner Spiele hat Alexander Pfister auch bei "CloudAge" **mehrere Spielvarianten** vorgesehen. Für das "normale" Spiel gibt es 3 verschiedene Szenario-Karten. Ab Szenario 2 kommen zusätzlich zu den oben beschriebenen Regeln noch **Jungpflanzen** hinzu, die mittels spezieller Setzvorrichtungen der Luftschiffe durch eine dritte Aktionsmöglichkeit der Drohne auf leeren Feldern des Spielplans eingepflanzt werden können. Je nach Art bringen diese Jungpflanzen entweder einen Soforteffekt oder Siegpunkte.

Pfister's liebste Idee ist aber die **Kampagne**, womit er auch schon "Maracaibo", "Aufbruch nach Newsdale" oder "Blackout: Hongkong" bereichert hat. Damit versucht er, eine ganze Geschichte zu erzählen, wofür die Storykarten für insgesamt 7 Kapitel dienen. Durch besondere Legacy-Plättchen und erst allmählich

ins Spiel kommende Projektkarten (vor allem bestimmte Personen) verändert sich die Geschichte stets ein wenig, und somit auch ein paar Rahmenbedingungen. Ich muss zugeben, dass ich kein Freund von Kampagnen bin, da dies eigentlich eher eine fixe Spielgruppe erfordert, ich aber lieber mit wechselnden Spielpartnern spiele.

Der **Langzeitpielreiz** ist dadurch aber auf jeden Fall gegeben. Und die beinhalten, gut funktionierenden Regeln für das **Solo-Spiel** begrüße ich ebenfalls sehr. So kann man sich - besonders in diesen schwierigen Zeiten der Pandemie, die keine größeren Spielrunden erlauben - auch alleine etwas die Zeit vertreiben. "CloudAge" mag zwar kein strategischer Hammer sein wie so manches von Pfisters Werken, aber für die anvisierte Zielgruppe kann ich es auf jeden Fall empfehlen.

Game News -
Wertung



Game News - Spielekritik

Kommunikation ist enorm wichtig, heißt es. Aber wie gelingt es, Signale aus den Tiefen des Weltalls zu senden, und dann auch richtig zu deuten? Dieser Problematik nimmt sich das folgende Spiel an...



reichen Spielautor: Steffen Benndorf.

Das rein abstrakte Geschehen von "The Mind" wird bei "Contact" in den Weltall verlegt: Die Spieler empfangen Signale aus dem All und versuchen, diese richtig zu deuten.

Spielbeschreibung

Titel: **Contact**
Art: **Kooperatives Spiel**
Autor: **Steffen Benndorf**
Verlag: **NSV Spiele**
Jahrgang: **2020**
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 8 Jahren**
Dauer: **ca. 20 Minuten**
Preis: **ca. Euro 14,-**

Einleitung

2018 konnte der Autoren-Neuling Wolfgang Warsch mit "The Mind" die Spieler begeistern und erhielt sogar eine Nominierung zum „Spiel des Jahres“. Aufgrund des Erfolgs lag es natürlich nah, dass der Verlag ein ähnliches Spiel nachlegen wollte – und so landet nun als Weiterentwicklung "Contact" auf dem Spieltisch. Interessanterweise stammt diese von einem anderen, durchaus ebenfalls sehr erfolg-

Auf dem Tisch werden **18 Planetenplättchen** verteilt. Ausgehend von einem festgelegten Startplaneten teilt ein Spieler (die „Quelle“) seinen Mitspielern nonverbal eine **Flugroute** mit, die er sich im Kopf zurechtgelegt hat, um den Planeten zu erreichen, der auf seiner gezogenen Planetenkarte abgebildet ist. Dazu hebt er die Hand, um anzuzeigen, dass er von einem Planeten abfliegt, und senkt die Hand nach einer bestimmten Zeit wieder, um mitzuteilen, dass er gedanklich in gerader Linie zu einem anderen Planeten geflogen ist; von diesem startet er wieder, die Hand hebend, und so weiter. Wie lange er jeweils seine Hand in der Luft hält, liefert den Mitspielern **Anhaltspunkte**, wie weit die beiden Planeten voneinander entfernt liegen.

Der linke Nachbar der Quelle hat nun den ersten Rateversuch und darf die Quelle auffordern, die Flugroute zu wiederholen, falls er sich unsicher ist, auf welchem Planetenplättchen schlussendlich die Landung erfolgt ist. Rät er richtig, erhält das Team die für diese Runde aufgedeckte **Signalkarte**, die zwischen einem und sechs Punkten wert ist. War der Tipp falsch, verliert das Team eins seiner sechs **Treibstofffässer** sowie die Signalkarte, und der nächste Spieler versucht, den richtigen Landungsplaneten zu erraten.

Sind alle Treibstofffässer weg, hat das Team verloren. Andernfalls endet die Partie nach zwölf Runden mit einem Sieg des ganzen Teams. Die Punkte der Signalkarten werden addiert, und je näher das Ergebnis an 42 herankommt, desto besser ist es.

Fazit

Den **Schwierigkeitsgrad** von "Contact" kann man auf unterschiedliche Weise beeinflussen, aber die Grundregeln bleiben immer gleich. Außerdem liegt ein „geheimnisvoller Umschlag“ für das Profispiel bei, der die eine

Fortsetzung von „Contact“

oder andere Überraschung für "Contact"-Fans bereithält.

Es geht also darum, ein gemeinsames **Gefühl für Entfernungen bzw. die Dauer** von „Flugabschnitten“ zu entwickeln. Während "The Mind" sich auf das Wesentliche konzentriert, nämlich sich als Gruppe aufeinander „einzuschwingen“ und ein gemeinsames Zeitgefühl zu entwickeln, kommen hier außer den Bewegungen noch dadurch Schwierigkeiten hinzu, dass es meist eine Vielzahl unterschiedlicher möglicher Flugrouten gibt. Spätestens wenn in einer höheren Schwierigkeitsstufe die Flugroute der Quelle aus fünf oder mehr Etappen besteht, wird es **ziemlich knifflig**, und es fällt den Spielern schwer, sich alles zu merken und einer sinnvollen Route zuzuordnen.

Obwohl "Contact" **koooperativ** ist, sitzen (je nach Gruppengröße) mehrere Spieler tatenlos daneben und müssen warten, bis sie selbst mit einem Rateversuch oder als Quelle an die Reihe kommen. Viel mehr Spaß macht es, wenn man die Regeln insofern abändert, dass alle Mitspieler zusammen versuchen, das Ziel der Quelle zu erraten.

Die **Grundidee ist reizvoll**, die Umsetzung allerdings nicht überzeugend. Auch beim Testen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen haben uns Spielspaß und Motivation



gefehlt. Während "The Mind" auf das Wesentliche reduziert ist und mit seiner Schlichtheit überzeugt, wirkt "Contact" aufgesetzt und etwas mühsam. Es fügt dem erfolgreichen Vorgänger eine weitere Dimension hinzu, ist aber **leider keine gelungene, ausgereifte Weiterentwicklung**.

Gäbe es "The Mind" nicht, wäre "Contact" innovativer, und man könnte über die Schwächen eher hinwegsehen. So aber ...

Birgit Jrgang
Game News - 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



Funspieler, Partyspieler, größere Gruppen



Zwei Personen, Partner, Paare



Kinder, jüngere Spieler



Familien, Gelegenheitsspieler, Glücksspieler, Anfänger



Zirkadianer
Sci Fi-Film
Deutschland 2019
Regie: S. J. MacDonald
Schwerkraft Productions
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.
© 2021 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

Das Genre „Science Fiction“ erlebt gerade wieder eine (Alien-) Wiedergeburt. So viele Weltraum-Filme wie noch nie kommen momentan in unsere Kinos. Auch Regisseur S J MacDonald steuert einen interessanten Streifen dazu bei: Die Menschen treffen auf einen viele Galaxien entfernten, uralten Planeten voller faszinierender, intelligenter Lebensformen und machen sich solgleich daran, die Ressourcen einzusammeln und friedliche Verhandlungen mit den drei dort ansässigen Clans aufzunehmen. Es entwickelt sich



ein regelrechter Wettbewerb um die Rohstoffe und die seltenen Kristalle.

Ein anspruchsvoller, aufwändig produzierter und sehenswerter Sci Fi-Film.



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 Spielezeitschrift (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

