

DAS ENDE DER WELT IST NAH !!!

Thema am 6.12.: Ist Apokalypse noch aufzuhalten? (S. 1)



374. Ausg. 30. Nov. '23
Auflage 100 Stück (!!!)
33. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Österreicher und Rinnen,

mit großer Sorge habe ich festgestellt, dass aufgrund der apokalyptischen Verschlechterung unseres Klimas die große Diaspora der Menschheit bereits begonnen hat.

Ich persönlich habe mich schweren Herzens entschieden die Wiege der Menschheit in Richtung „Planet B“ zu verlassen. Leider kann die Arche nicht ganz Österreich aufnehmen, daher möchte ich Sie bitten, sich am besten noch heute bei einem der 6 neuen Aussiedlungsprojekte zu bewerben, auch wenn in jedem Fall die Reise zu einem „**Planet Unknown**“ gehen wird.

Es gibt noch eine wachsende Gruppe von Idealisten, bekannt als „**Tribes of the Wind**“, die eine Rettung der Erde für möglich halten. Soll-

ten Sie sich dieser Gruppe anschließen, wünsche ich Ihnen Alles Glück dieser Welt, sie werden es brauchen.

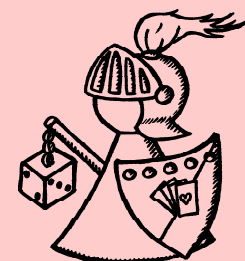
Ein glücklicher Umstand für unsere Alpenrepublik sei noch erwähnt: In Kürze können wird unsere Republik im wahrsten Sinne des Wortes zur Insel der Seligen, ich möchte fast sagen zu einem „**New Eden**“, wenn wir nach 115 Jahren endlich wieder zur Seefahrernation werden.

Ich habe den Umweltminister Franky beauftragt, Informationsveranstaltungen zu organisieren, die erste findet am 6.12. ab 18:00 Uhr im Trauner Hauptquartier für offene Fragen (kurz Trauner-HoF) statt.

Mit den besten Wünschen für Ihre persönliche Zukunft,

Ihr ehemaliger Bundespräsident,

HAGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis



Knobelpreis 2023

Hier nun eine Auswahl der besten taktischen Spiele des Jahrgangs 2022/23, in alphabetischer Reihenfolge, aber ganz ohne Anspruch auf Vollständigkeit:

80 Days, After Us, Café del Gatto, Caral, Challengers!, Council of Shadows, Darwin's Journey, Die Gilde der fahrenden Händler, Discordia, Dis-

Ritter der knobelrunde

titled, Djinn, Dorfromantik, East India Companies, Encyclopedias, Erde, Federation, First Empires, Heat, Helsinki, IKI, Imperial Steam, Jurassic Park: Danger!, Marrakesh, Maui, Mosteiro, New Frontiers, New Eden, Oltrée, Orichalkum, Oros, Pan's Island, Planet B, Planet Unknown, Planta Nubo, Revive, Sattgrün, Sea Salt & Paper, Settlement, Starship Captains, Terra Nova, Tiletum, Tindaya, Tipperary, Total Regal, Tribes of the Wind, Triqueta, Turing Machine, Viticulture World, Wanderlust.

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist diesmal Sonntag, der 17. Dezember 2023 um 12:00 Uhr. Es ist auch neuerdings auch möglich, über die WhatsApp-Gruppe der Knobelfritter abzustimmen! Wer nicht zum Spieleabend kommen kann, bitte diese Möglichkeiten nutzen.

It's Sauna-Time!

Wenn's draußen kalt ist, kommt die heiße Saunazelle im Traunerhof gerade recht. Jeden Donnerstag trifft sich die Saunarunde „Schweißperle“ zum gemeinsamen Schwitzen, Fußballschauen und -zwischen den Aufgüssen- auch für das eine oder andere Spielchen. Gäste willkommen!

Zwischenwertung

Hier der Zwischenstand vor dem letzten Spieleabend:

1. Prinz Franky	171,5
2. Herzog Reinhold	147,5
3. Baron René	130
4. König Jakob	113
5. Knappe Ernest	98,5
6. Baron Oliver K.	95,5
7. Baron Thomas L.	91
8. Ritter Luca	81
9. Königin Nicole	77
10. Sir Udo	63,5
11. Prinzessin Ute	62
12. Sir Christoph	53,5
13. Herzog Roland	47
14. Sir Johannes	35
15. Lady Luise	23

Game News - Spielekritik

Es gibt ja mehrere Weltuntergangsszenarien, und mehrere Optionen, was danach passiert. Im folgenden, gut zum Thema passenden Spiel wird versucht, alles ökologisch neuaufzubauen...



Titel: **Tribes of the Wind**
Art des Spiels: **Kartenspiel**
Autor: **Joachim Thôme**
Verlag: **La Boîte de Jeu**
Vertrieb: **Huch! & friends**
Jahrgang: **2023**
Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren**
Dauer: **60 bis 90 Minuten**
Preis: **ca. Euro 42,-**

Einleitung

Jetzt ist es also tatsächlich passiert! Wir haben - nach jahrhundertelanger Ausbeutung - unsere Umwelt zerstört, fast alle Lebensformen auf unserem ehemals schönen blauen Planeten vernichtet und einen ökologischen Scherbenhaufen hinterlassen. Nur ein paar von uns Menschen sind in wenigen unversehrten kleinen Wäldern übriggeblieben. Mit etwas Elementarmagie versuchen wir, Wälder wachsen zu lassen, neue Dörfer in deren Baumkronen zu bauen und damit die Zukunft der Menschheit zu sichern.



grün. Wir erhalten vorab fünf zufällige Karten, die wir auf unseren persönlichen Kartenhalter stecken. Der originale Clou dabei: Die Farbe der Elementkarte ist auch auf der **Rückseite** für alle Mitspieler sichtbar.

In unserem Spielzug haben wir die Wahl aus **drei Aktionsmöglichkeiten**. Die am häufigsten genutzte Aktion ist das **Ausspielen einer Elementkarte (A)**. Auf jeder Karte ist links eine **Voraussetzung** angegeben, welche erfüllt sein muss, um die Karte spielen zu dürfen. Manchmal bezieht sich die Voraussetzung auf Karten, die wir auf unserem eigenen Kartenhalter haben, beispielsweise wenn wir mindestens eine bestimmte Anzahl an entsprechenden Elementkarten haben müssen, oder ganz im Gegenteil keine entsprechende Elementkarte auf unserem Kartenhalter sein darf.

In den meisten Fällen jedoch werden auch die **Kartenhalter der direkt benachbarten Spieler berücksichtigt**, etwa wenn wir mehr (oder weniger) Karten eines Elements haben müssen als einer oder beide Nachbarn. Eine erfolgreich ausgespielte Elementkarte bringt uns dann die angegebenen **Ressourcen**, oft umso mehr, je besser wir die Voraussetzung erfüllen.

Spielbeschreibung

Die **Ausgangssituation** ist überaus trist: Nur ein einziges Feld links oben auf unserem Spielertableau ist bewohnbar. Alles andere ist ödes Land, mit Karkassen abgestürzter Flugzeuge, explodierten Kernkraftwerken, eingestürzten Brücken und zusammengebrochenen Stadien übersät. Zudem ist alles verseucht, was durch rote Verschmutzungsmarker angezeigt wird. Zumindest verfügen wir schon zu Beginn über ein paar Startressourcen, beispielsweise ein paar Einheiten kostbares Nass, sprich: Wasser.

Wie können wir die missliche Lage ändern? Um neue Dörfer bauen zu können, müssen wir vorrangig vier Dinge machen, wofür **unterschiedliche Elementarzauber** vonnöten sind: Wir müssen - durch blaue Wasserzauber - Wasser erzeugen, die Grundlage für unser Vorhaben. Wir müssen - mit Hilfe roter Feuerzauber - Verschmutzungen entfernen. Wir müssen Wälder pflanzen (grüner Erdzauber), wofür wir ausreichend Wasser brauchen. Wir müssen unsere Windreiter in diese Wälder bringen (gelber Windzauber).

Für diese Zauber gibt es **Elementkarten in den vier Farben** gelb, rot, blau und

Fortsetzung von „Tribes of the Wind“

Für die zweite Aktionsmöglichkeit - das **Platzieren eines Tempels (B)** - brauchen wir hingegen keine Bedingungen erfüllen. Wir werfen einfach drei beliebige Karten aus unserem Kartenhalter ab und stellen einen unserer vier Tempel auf ein beliebiges, bereits gelegtes Plättchen. Dies kann auch das Startplättchen sein. Zusätzlich lösen wir noch den zu diesem Tempel zugehörigen Effekt aus, was uns ein paar Rohstoffe bringt.

Um die dritte Aktionsmöglichkeit - das **Bauen eines Dorfes (C)** - durchführen zu können, müssen wir die eingangs erwähnten **Voraussetzungen** erfüllt haben: Wir müssen ein Waldplättchen gelegt haben, wofür wir natürlich zuerst die darauf vorhandene Verschmutzung beseitigt und ausreichend Wasser gesammelt haben müssen, außerdem müssen sich auf dem Plättchen mindestens so viele Windreiter befinden wie entsprechende Symbole.

Bei der Aktion selbst schicken wir die Windreiter in unseren Hauptstadtbereich zurück, drehen das Waldplättchen auf die Rückseite und stellen eines unserer **Baumhäuser** drauf. Danach dürfen wir uns eine der **Dorfkarten** von der offenen Auslage nehmen und sie entweder an die linke Seite unseres Tableaus anlegen, wo sie am Ende Siegpunkte bringen kann, oder an die rechte Seite, um ihren Soforteffekt zu nutzen.

Egal für welche der drei Aktionsmöglichkeiten wir uns entschieden haben, füllen wir unseren Kartenhalter am Ende unseres Zuges wieder - entweder aus der Auslage (hier sind nur die Rückseiten der Karten erkennbar) oder vom Nachziehstapel - wieder auf 5 Karten auf.

Die Baumhäuser regeln auch das **Spieldende**. Sobald einer von uns das 5. Baumhaus gebaut hat, werden nur mehr die aktuelle Runde, sowie eine allerletzte Runde gespielt. In einer **Schlusswertung** erhalten wir schließlich Punkte für unsere Baumhäuser (je 3 Punkte), für unsere Tempel, gelegte Waldplättchen und verbliebene Verschmutzungen (jeweils nach einer Tabelle), sowie die erfüllten Ziele aller Dorfkarten am linken Rand unseres Spielertableaus. Erzielen wir insgesamt die **meisten Siegpunkte**, haben wir uns am meisten für die Sicherung der Zukunft der Menschheit eingesetzt.

Fazit

Hauptsächlich ist "Tribes of the Wind" - trotz des ganzen Firlefanz und des doch recht reichhaltigen Spielmaterials - im Kern ein **Kartenspiel**, bei dem wir durch das Ausspielen von Karten Ressourcen generieren, um damit über Umwege Siegpunkte zu erhalten. Es verfügt aber doch über ausreichend **eigenständige Aspekte**, um es aus der Masse her-

kömmlicher Kartenspiele herauszuheben.

Da sind zum einen mal die Farben der Karten. Sie stehen für vier verschiedene Elemente - Wasser, Feuer, Erde und Wind -, welche auf unterschiedliche Weise gehandhabt werden.



werden. Während wir **Wasser** auf recht gewöhnliche Weise mit entsprechenden Plättchen (in 1er- und 5er-Werten) sammeln, steht **Erde** für das Pflanzen von Bäumen, wofür wir die geforderte Menge an Wasser abgeben müssen. Mit Feuer entfernen wir Verschmutzungen von den Feldern. Und **Wind** dient wiederum dazu, unsere Windreiter von Waldplättchen zu Waldplättchen dorthin zu bewegen, wo wir sie schließlich brauchen.

Für die Elemente werden auf den Karten die recht **plakativen Farben** blau, grün, rot und gelb verwendet, wodurch eine bessere Übersichtlichkeit gewährleistet ist. Außerdem finden sich die Farben auch auf der **Rückseite** der Karten, was mit der nächsten Besonderheit des Spiel zusammenhängt. In den meisten Fällen beziehen sich die Voraussetzungen der Karten auch auf die Kartenhalter der direkt

Fortsetzung von „Tribes of the Wind“

benachbarten Spieler. So können wir beispielsweise eine Karte überhaupt nur dann ausspielen, wenn wir mehr Elementkarten einer bestimmten Farbe haben als zumindest einer unserer Nachbarn. Haben wir mehr als beide Nachbarn, ist der Effekt der Karte umso stärker.

Die Voraussetzungen können recht unterschiedlich sein. Mal dürfen wir keine Karte einer bestimmten Farbe haben, mal mindestens eine Karte von jeder Farbe, dann wieder hängt die Anzahl der produzierten Ressourcen direkt mit der entsprechenden Anzahl unserer und jener der Karten der beiden Nachbarn zusammen. Die Kartenrückseiten lassen zudem Rückschlüsse auf die geplanten Aktionen der Mitspieler ziehen. Auf jeden Fall ist diese **subtile Art der Interaktion** ungewohnt und pfiffig.

Eine Konsequenz dieser Abhängigkeit der Aktionen von der Kartenhand der Mitspieler ist, dass wir - unter Berücksichtigung der Auslage der Mitspieler - **oft den richtigen Moment abwarten** wollen, um den optimalen Effekt zu erzielen. Die Interaktion geht zwar nicht so weit, dass sich unsere eigenen Aktionen direkt auf jene der Mitspieler auswirken, sie lockert aber das ansonsten recht solitäre Optimieren unseres Tableaus auf clevere Weise auf.

Sicher: Wo Karten als Motor eines Spiels fungieren, ist ein **gewisser Glücksanteil** vorhanden. Spieleautor Joachim Thöme hat aber auch für den Fall von zu wenig passenden Karten eine gefinkelte Lösung parat. So kann man statt eine Karte auszuspielen und ihren Effekt zu nutzen - auch einfach drei (unpassende) Karten abwerfen, um ei-



nen **Tempel zu errichten**, und anschließend den Kartenhalter mit hoffentlich besser geeigneten Karten wieder auffüllen. Dies ist nicht einmal eine Notlösung, sondern bringt nebenbei Ressourcen, am Spielende vielleicht ein paar Siegpunkte und kann sogar für Extrapunkte bei bestimmten Dorfkarten sorgen.

Die **Baumhäuser unterstreichen den Wettlauf Charakter** des Spiels, denn mit dem Bau des fünften Dorfes lösen wir das Spielende aus. Gerade mit den Dorfkarten sind viele Entscheidungen zu treffen. Welche Dorfkarten wir vom aktuellen Angebot nehmen sollen, und ebenso für welchen Zweck wir sie benutzen sollen. Für Siegpunkte? Wäre praktisch, dafür müssen wir jedoch die geforderten Bedingungen erfüllen,

außerdem können uns höchstens 4 Karten auf diese Weise Punkte beschern. Für Soforteffekte? Leider nur ein einmaliger Nutzen, manchmal aber notwendig. Es ist halt alles **eine Frage des richtigen Timings!**

Einen weiteren Aspekt des Spiels haben wir in dieser Beschreibung noch gar nicht erwähnt: Die **Anführer**. Wir haben zu Beginn die Auswahl zwischen fünf verschiedenen Rollen, denen jeweils 4 Anführer-Karten zugeteilt sind. Maximal zwei dieser Karten, welche uns für den Rest der Partie dauerhafte Vorteile (Verünstigungen, Boni, etc.) liefern, können freigeschaltet werden. Einmal, indem wir eine zusammenhängende Kette an bestimmten Waldplättchen bilden, für das zweite Mal müssen wir eine **individuelle Bedingung** erfüllen, beispielsweise jede Verschmutzung aus mindestens 8 Geländefeldern entfernen.

Durch die Anführer erfährt "Tribes of the Wind" eine **fast schon strategische Ausrichtung**, denn jeder Anführer spielt sich etwas anders, jeder hat seine eigenen Vorzüge. Dies bewirkt zudem, dass sich der Wiederspielreiz erhöht, weil wir doch jede Rolle mal ausprobieren wollen. Aber selbst ohne diese Abwechslung durch unterschiedliche Rollen spielt sich "Tribes of the Wind" meines Erachtens sehr **reizvoll**.

Fortsetzung von „Tribes of the Wind“

Das **Spielgefühl** ist ein überwiegend positives, und es macht Spaß, sich auf den ungewöhnlichen Spielmechanismus einzustellen und - im Wettstreit mit den Mitspielern - möglichst schnell und erfolgreich seine Baumhäuser zu errichten. In Vollbesetzung kann es sich mitunter ein bisschen in die Länge ziehen. Dafür funktioniert das Spiel - dank einer gut durchdachten Lösung mit den Karten der Kartenauslage - aber auch zu zweit ausgezeichnet.

Zum **Spielmaterial**: Die Karten wirken etwas sehr bunt, dies dient aber der Übersichtlichkeit, um schnell zu erken-

nen, wofür Karten eingesetzt werden können. Die Symbolik für die einzelnen Voraussetzungen und Aktionen muss man sich erst erarbeiten, es funktioniert aber dann reibungslos. Auch dank der Spielanleitung, welche im Glossar alle möglichen Effekte der Dorf-, Anführer- und Elementkarten beschreibt. Die **grafische Gestaltung** stammt übrigens aus der Feder von Vincent Dutrait, der wieder hervorragende Arbeit geleistet hat. Das restliche Material - stabile Tableaus und Plättchen, praktische Kartenhalter und viele Holzteile - ist ebenfalls solide und gelungen.

Und so kann ich "Tribes of the Wind" ruhigen Gewis-

sens allen Freunden origineller, gehobener Familien- und Kennerspiele empfehlen. Es kommt in meinem Spieleklub immer wieder mal auf den Spieltisch, ein untrügliches Qualitätsmerkmal.

Freely

Game News -
Wertung



HALL OF GAME

Man kann den Knobelritten gewiss nicht Wankelmütigkeit vorwerfen. Die aktuelle Wertung hätte ich vom letzten Mal eigentlich fast abkopieren können, denn es gab nur geringe Positionsveränderungen. Die besten sechs Plätze sind überhaupt komplett geblieben. Somit führt nach wie vor DISTILLED vor den beiden ex aequo Zweitplatzierten WOODCRAFT und DUNE IMPERIUM, dahinter FAMILY INC und ERDE.

Das bedeutet aber auch, dass sich diese fünf Spiele unaufhaltsam unserer „Hall of Games“ nähern. Für DISTILLED wird zu 99,9 % schon nächsten Monat so weit sein. WODDCRAFT und DUNE IMPERIUM werden gleich Anfang 2024 folgen. Und vielleicht schafft es ja auch CASCADIA wieder mal unter die TOP FIVE, um die fehlenden Pünktchen für die Ruhmeshalle einsammeln zu können.

Und dann ist vielleicht auch wieder Platz für neue Spiele, von denen sich allerdings bis jetzt keines so wirklich aufdrängt. Die letzten Vorschläge haben sich allesamt nicht lange in der Wertung gehalten. Diesmal hat es DIE GILDE DER FAHRENDEN HÄNDLER erwischt. Schaut fast wie schlechtes Karma aus. Ob die beiden Neuvorschläge DJINN (2 x) und AFTER US (1 x) daran etwas ändern können?

Wertung:

1. Distilled	8/+13/-0/21/ =
2. Woodcraft	7/+ 6/-0/13/ =
3. Dune Imperium	7/+ 6/-0/13/ =
4. Family Inc.	6/+ 6/-0/12/ =
5. Erde	5/+ 6/-1/10/ =
6. Cascadia	4/+ 5/-0/ 9/ =
Discordia	4/+ 5/-0/ 9/ +
8. Sea Salt & Paper	4/+ 4/-0/ 8/ -
Everdell	2/+ 6/-0/ 8/ +
10. Fyfe	2/+ 6/-2/ 6/ =
11. Die wandelnden Türme	3/+ 2/-0/ 5/ -
12. Next Station London	2/+ 1/-0/ 3/ =
13. Gilde der fahr. Händler	*1/+ 0/-0/ 1/ -

Vorschläge: Djinn (2 x),
After Us (1 x)

Game News - Spielekritik

Wenn die Erde mal - Gott bewahre! - nicht mehr bewohnbar ist, bleibt der Menschheit bei einer Apokalypse wohl nur mehr die Flucht in die Tiefen des Alls...



Titel: Planet Unknown
Art: Sci Fi-Puzzlespiel
Autoren: Ryan Lambert & Adam Rehbert
Verlag: Strohmann Games
Jahrgang: 2022
Spielerzahl: 1 bis 6 Spieler
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 70 Minuten
Preis: Euro 62,90

Einleitung

Ich muss euch jetzt ein Geständnis machen: Ich bin ein Anhänger der "Flat Earth"-Theorie. Oh, ich spüre förmlich eure ungläubigen Blicke! Euer geschätzter Rezensent glaubt allen Ernstes daran, dass die Erde eine flache Scheibe sei? Lasst mich euch erklären: Seit meiner Kindheit wird die Erdoberfläche in Brettspielen stets zweidimensional dargestellt, angefangen mit "Weltreise", "Öl für uns alle" oder "Abenteuer Tierreich". Dies lässt sich einzig und allein mit der eingangs

erwähnten Theorie erklären. Quod erat demonstrandum!

Jetzt ist noch ein weiterer Beweis aufgetaucht! Auch andere Planeten sind weder kugelförmig, noch haben sie eine geoidale Form, sondern sind ebenfalls flach. Im Spiel "Planet Unknown" müssen wir in einer fernen Zukunft als Planetenforscher die Oberfläche des selbstverständlich "brettelbenen" - Planeten KSB-4156 erkunden und mit Landschaftsplättchen bedecken, um wertvolle Ressourcen zu sammeln.

Spielbeschreibung

Planet KSB-4156 sieht ziemlich arid aus, fast wie ein Wüstenplanet. Nur einige (wasserreiche?) Flüsse durchqueren seine staubtrockene Oberfläche. Höchste Zeit also, etwas Terraforming vorzunehmen, um unsere zukünftige Heimat für uns Menschen bewohnbar zu gestalten.

Dies geschieht mit Hilfe von **Plättchen**, sogenannte Polyminos, wie sie mittlerweile in ach so vielen Puzzle-Legespielen vorzufinden sind. Die Plättchen sind unterschiedlich groß. Die kleinsten bedecken gerade mal 2 Fel-



der, andere bestehen aus bis zu 5 Feldern. Ungeachtet ihrer Größe befinden sich auf jedem Plättchen zwei unterschiedliche Gebietsarten.

Die Plättchen haben ihren ganz bestimmten Platz in der **Raumstation**, einem Drehteller, der in sechs Sektionen zu je 2 Fächern unterteilt ist. Der jeweils aktive Spieler dreht die Raumstation so, dass ein Sektor seiner Wahl zum Sektormarker seiner Farbe zeigt, wählt eines der beiden zuoberst liegenden Plättchen und legt es - ein paar einfachen, logischen Regeln folgend - auf seiner eigenen Planetentafel an. Anschließend erhält er je eine **Ressource** für jede der beiden Gebietsarten, indem er die entsprechenden Ressourcenmarker auf seiner Konzerntafel eine Position nach oben schiebt.

Die Mitspieler verfahren genauso, mit dem Unterschied, dass sie keinen Sektor wählen können, sondern nur eines der beiden obersten Plättchen aus dem ihnen zugewandten Sektor nehmen können.

Die Ressourcenmarker schalten durch ihr Vorrücken auf den Leisten nicht nur immer mehr Punkte ("Medaillen") für die Endwertung frei,

Fortsetzung von „Planet Unknown“

sondern gewähren auch den einen oder anderen **Bonus**, wie etwa einen Synergieschub, mit dem man sofort einen beliebigen Ressourcenmarker weiterschieben darf.

Andere Vorteile auf den Ressourcenleisten sind von Gebiet zu Gebiet verschieden. Auf der **Bevölkerungsleiste** können Bevölkerungsmeilensteine erreicht werden, wodurch man 1 Bevölkerungskarte vom passenden Stapel wählt und - je nach Art - entweder einen Soforteffekt oder Zusatzpunkte bei Spielende erhält. Auf der **Biomasseleiste** sind auf manchen Feldern Bonusplättchen erhältlich, welche jeweils 1 Feld abdecken, ideal um Lücken zu füllen. Auf der **Roverleiste** erlauben bestimmte Felder das Einsetzen eines Rovers, die meisten jedoch, beliebige seiner bereits auf dem Planeten befindlichen Rover zu bewegen, hauptsächlich, um lästige Meteoriten aus dem Weg zu räumen oder wertvolle Rettungskapseln einzusammeln.

Die **Technologieleiste** wiederum schaltet mit der Zeit hilfreiche Technologien frei, um beispielsweise die Legerregeln vorteilhaft zu lockern oder die Reichweite der Rover zu erhöhen. Die **Wasserleiste** weist deutlich mehr Medaillen auf als die anderen Leisten, dafür gelten aber recht restriktive Legerregeln: Nur wenn das Plättchen mindestens ein

Wasserfeld abdeckt, darf tatsächlich der Ressourcenmarker für Wasser bewegt werden. **Energie** ist eine spezielle Gebietsart, denn für diese gibt es keine eigene Leiste. Stattdessen darf der Marker für ein beliebiges, an das neu geschaffene Energiegebiet grenzendes Gebiet vorgerückt werden.



Die Partie endet, sobald entweder ein Spieler keine Plättchen mehr vorfindet (beide Fächer des ihm zugeteilten Sektors sind leer) oder er keines der Plättchen mehr regelkonform auf seinem Planeten unterbringen kann. In einer **Schlusswertung** erhält jeder Spieler nun Medaillen für vollständig gefüllte Reihen und Spalten (ohne Meteoriten!) auf seinem Planeten, für seinen Fortschritt auf jeder Ressourcenleiste, für eingesammelte Rettungskapseln (je 1) und Meteoriten (1 Punkt je 3), sowie für bestimmte Bevölkerungskarten. Außerdem erhält er Medaillen für jene Zielkarten zwischen ihm und seinen beiden direkten Nachbarn, deren Bedingungen er entweder gleich gut (Belohnung: 2 Medaillen) oder besser (5 Medaillen) erfüllt. Wer schlussendlich die **meisten**

Medaillen erzielt, hat mit seinem Planeten am besten für eine sichere Zukunft der Menschheit gesorgt.

Fazit

"Planet Unknown" ist eines der vielen **Puzzle-Legespiele**, welche in letzter Zeit herausgekommen sind. Erneut ist möglichst lückenloses Zusammenpuzzeln der Legeteile gefordert, um Punkte für komplette Reihen und Spalten zu erhalten. Immerhin machen diese Punkte rund die Hälfte aller zu erzielenden Siegpunkte aus.

Wie die Spieler an die Teile gelangen, ist jedoch sehr originell gelöst. Alle Puzzleteile befinden sich fein säuberlich eingeräumt in einem **Drehteller**. Der aktuelle Startspieler sucht sich einen Sektor aus und wählt eines der beiden sichtbaren, unterschiedlich großen Plättchen. Mit seiner Wahl legt er gleichzeitig die Sektoren fest, aus denen sich seine Mitspieler bedienen dürfen. Allein dies sorgt schon für eine gewisse Interaktion, denn der Startspieler kann damit bestimmen, was die anderen erhalten könnten.

Mit dem Legen der Teile erhalten die Spieler zudem **Ressourcen**, indem sie auf den entsprechenden Leisten vorrücken. Da die Vorteile sowie die Siegpunkte immer mehr zunehmen, ist es vorteilhaft, sich auf wenige Leisten zu konzentrieren. Jede Res-

Fortsetzung von „Planet Unknown“

sourceensteile bietet ihre eigenen Vorteile, von Bonusplättchen über Bevölkerungskarten und Roverbewegungen bis hin zu Technologien. Dies verleiht "Planet Unknown" dann schon eine gewisse **strategische Ausrichtung**.

Die Spieler sind allerdings nicht nur mit ihrer eigenen Auslage beschäftigt, sondern sollten unbedingt auch die **Aktionen ihrer Mitspieler beachten**. So ist es etwa günstig, vor seinen Mitspielern Bevölkerungsmeilensteine zu erreichen, um eine größere Auswahl an Bevölkerungskarten vorzufinden, von denen einige deutlich bessere Effekte oder Punkte bringen als andere.

Eine weitere **Interaktion** entsteht zwangsläufig durch die Ziele. Vor Beginn jeder Partie wird jeweils zwischen zwei Spielern eine **Zielkarte** offen ausgelegt. Wer von den beiden Spielern die Vorgabe am besten erfüllt, also etwa mehr Rover-Ressourcen am Rand seiner Spielfläche aufweisen kann oder das größere Energie-Gebiet hat, erhält 5 Punkte, bei Gleichstand erhalten beide je 2 Punkte. Auf diese Weise sind für jeden Spieler bis zu 10 Extrapunkte möglich.

Das **Spielende** kann auf zwei Arten eintreten. Entweder, wenn jemand in seinem zugewiesenen Sektor kein

Plättchen mehr vorfindet, was aber eher bloß in größeren Runden (5 oder 6 Spieler) passiert. Oder wenn ein Spieler keines der aktuellen Plättchen mehr auf seinem Planeten unterbringen kann. Dies führt dazu, dass eine Partie **oft schneller zu Ende sein kann**, als einem recht ist. Wer öfter größere Teile einbaut und/oder durch andere Effekte (beispielsweise entsprechende Bevölkerungskarten)



mehr Plättchen legen kann, ist üblicherweise früher voll, was die Mitspieler mitunter stark unter Druck setzt. Ärgerlich und unbefriedigend ist nur, wenn ein Spieler das Spielende durch schlechtes Legen eher versehentlich auslöst und somit die Pläne seiner Mitspieler unabsichtlich durchkreuzt.

Für die erste Partie werden die Standardseite des Planetenplans (Planet KSB-4156) und die Standardseite des Konzernplans ("Universal Coalition") empfohlen. In späteren Partien können dann auch die Rückseiten der Pläne herangezogen werden, welche **Spezialplaneten** ("Gaia", "Persephone", "Tartarus", etc.) und **Spezialkonzerne**

("Wormhole Corp.", "Oasis Ultd.", etc.) mit zum Teil stark variierenden Regeln zeigen. Dies sorgt für reichlich **Abwechslung**, weil sich jede Kombination anders spielt und eine differenzierte Vorgehensweise erfordert.

Noch mehr Varianz bringt das **Ereignis-Modul**, bei dem Ereigniskarten ins Spiel kommen. Jede Runde wird dann eine Ereigniskarte aufgedeckt, die von allen Spielern ausgeführt werden muss. Die Zusammenstellung des Ereignis-Decks können die Spieler selbst gestalten. Je nachdem, wie viele grüne (meist positive Effekte), orangefarbene und rote (mehr oder weniger negative Effekte) sie wählen, wird eine Partie so leichter oder anspruchsvoller.

Das Ereignis-Modul wird übrigens auch für den **Solo-Modus** benötigt. In dieser Variante versucht der Solist, eine bestimmte Anzahl an Medaillen zu erreichen, deren Wert sich nach der Zusammensetzung des Ereignisdecks richtet. Statt der Vorderseite der Zielkarten wird deren Rückseite verwendet, welche zu erfüllende Soloziele vorgeben. Auch wenn das Solospiel recht gut funktioniert, bin ich dennoch der Meinung, dass "Planet Unknown" **viel besser in größeren Runden** (ab 4 Spielern) ankommt. Bereits im Spiel zu zweit bedarf es einer kleinen Regeländerung, um das Spielende nicht bewusst allzu früh auslösen zu können.

Fortsetzung von „Planet Unknown“

Das **Spielmaterial** hinterlässt einen **zweispaltigen Eindruck**. Denn einerseits ist der Drehteller ein großartiges Gimmick, das wunderbar funktioniert und schön ins Spiel integriert ist. Andererseits bringt er aber auch zwei Nachteile mit sich, denn das Mischen der Plättchen gestaltet sich als unpraktisch und zeitaufwändig, da man den Drehteller stets komplett ausräumen und durchmischen sollte. Außerdem ist - zumindest in meiner Erstauflage - keine Abdeckung vorhanden, sodass die Teile wild durcheinander purzeln, wenn die Schachtel

mal gekippt oder gewendet wird, sodass alles wieder lästigerweise einsortiert werden muss. Das restliche Material ist reichhaltig, schön illustriert und von guter Qualität.

"Planet Unknown" ist sicher kein Strategiekraacher, aber ein interessantes Taktikspiel, weshalb die **Zielgruppe zwischen Familien und Kennern** anzusiedeln ist. Dank der vielen Module und der alternativen Planeten- und Konzernpläne hat es auch einen hohen **Wieder- und Langspielreiz**. Deshalb bekommt "Planet Unknown" summa summarum von mir ein "Daumen hoch!"

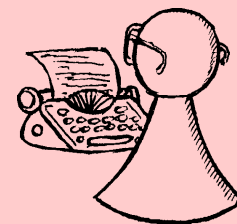


Game News - Wertung



Game News - Spielekritik

Aber vielleicht gibt es, wenn ein Leben auf der Erdoberfläche nicht mehr möglich ist, noch auf dem Meeresboden eine Zukunft für die Menschheit. Und so sähe dieses Szenario in etwa aus...



Einleitung

Wir wissen ja nicht, was die Zukunft für uns bereit hält. Die Prognosen sehen eher düster aus für unsere Spezies. Die Menschheit geht mit sich und ihrem Planeten ja extrem fahrlässig um. Gelingt die Klimawende, gelingt es dem Homo sapiens, mit den Ressourcen der Erde verantwortungsvoller, nachhaltiger umzugehen? Es schaut nicht danach aus, sodass es bloß zwei Möglichkeiten gibt für den Fortbestand des Menschen: Die Flucht in den Weltraum, auf einen erdähnlichen, bewohnbaren Planeten oder ein Neuanfang auf dem Meeresgrund.

"New Eden" versetzt uns ins Jahr 2442, in dem der Meeresspiegel so stark angestiegen sein wird, dass nun die Menschheit Zuflucht in den Tiefen der Ozeane suchen muss und auf dem Meeresboden mit autarken Tiefseestädten ein "neues Paradies" zu schaffen versucht.

Spielbeschreibung

Unsere **Unterwasserstation** besteht anfangs nur aus einer Hauptkuppel. Zwar sind schon Auslässe vorhanden, an die wir im Laufe der Zeit di



Titel: **New Eden**
Art: **Karten-Aufbauspiel**
Autor: **Benjamin Schwer**
Verlag: **Schmidt Spiele**
Jahrgang: **2023**
Spielerzahl: **1 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren**
Dauer: **60 bis 90 Minuten**
Preis: **ca. Euro 35,-**

Fortsetzung von „New Eden“

verse Module anbauen können, im ursprünglichen Zustand ist sie aber deutlich zu klein, um die dort angesiedelte Bevölkerung unabhängig versorgen zu können. Glücklicherweise besitzen wir ein Startkapital, welches uns ermöglicht, bei den letzten Megafabriken an der Küste des Mount Everest und am Schwarzmarkt Module zu erwerben.



Die verschiedenen **Module** finden sich auf Karten, die auf mehrere Stapel verteilt sind. Darunter gibt es **Werften**, mit denen wir gleichzeitig U-Boote, sogenannte "Deeples", erhalten, **Erntekrabben**, welche uns Nachschub an Münzen bringen können, **Muschelhabitate**, die unser Ansehen steigern (sprich: Siegpunkte generieren) können, **Reparaturkraken**, mit denen wir Schäden an der Struktur beheben können, **Sauerstofftanks**, mit denen wir Deeples bewegen können, um die oben beschriebenen Module zu "aktivieren", sowie **Forschungskarten**, welche uns diverse Vorteile (einmalige oder dauerhafte Effekte) bringen können.

Die große Frage nun: Wie kommen wir an all die schönen Modulkarten? "New Eden" spielt sich in drei Jahren (= **3 Runden**). Jede Runde ist wiederum in **4 Phasen** gegliedert. Schauen wir uns mal an, wie die einzelnen Phasen ablaufen.

In **Phase A ("Entwicklung")** werden vom aktuellen A-Stapel (in der ersten Runde 1A) 12 Karten offen und zufällig auf die A-Seite des Kartentableaus ausgelegt.

Anschließend haben wir reihum die Möglichkeit, **eine Karte zu kaufen**, indem wir die Kosten der entsprechenden Reihe bezahlen und eventuell unseren Schadensmarker auf der Schadens-

skala bewegen. So kostet beispielsweise eine Karte der untersten Reihe zwar bloß 1 Münze, dafür müssen wir 1 Schaden in Kauf nehmen, während wir für eine Karte der dritten Reihe von unten zwar 6 Münzen berappen müssen, den Schadensmarker aber 1 Feld zurückziehen dürfen. Das so erworbene Modul bauen wir sofort an der passenden Stelle unserer Station an.

Alternativ können wir aber auch **Deeple bewegen**, indem wir zuerst eine unserer Sauerstoffkarten wählen, um Deeple(s) entsprechend des Wertes der Sauerstoffflasche(n) weit ziehen. Am Zielort können wir das Modul "ak-

tivieren", sobald alle Einsetzfelder mit Deeples belegt sind, wodurch wir - je nach Modul - Münzen einnehmen, Siegpunkte erhalten oder Schäden reparieren. Wollen oder können wir keine Aktion mehr durchführen, **passen** wir, wofür wir je nach Reihenfolge des Passens Punkte erhalten. Die Phase A endet, sobald alle gepasst haben.

In **Phase B ("Schwarzmarkt")** erhalten wir zunächst 3 Karten vom aktuellen B-Stapel (in der ersten Runde 1B) auf die Hand. Wir müssen uns entscheiden, ob und wie viele wir davon kaufen wollen. Je mehr wir behalten und an unsere Station anlegen wollen, umso teurer wird es (1 Karte 1 Münze, 2 Karten 3 Münzen, 3 Karten sogar 6 Münzen), außerdem erhalten wir auch genauso viel Schaden. Alle von uns abgelehnten Karten legen wir anschließend auf die B-Seite des Kartentableaus ab.

Diese Karten werden dann in **Phase C ("Versteigerung")** reihenweise dem Meistbietenden angeboten. Konnten wir eine Reihe ersteigern, kommen die Karten ebenfalls an unsere Unterwasserstadt, außerdem können wir in dieser Phase unter Umständen auch unsere Deeples bewegen und Module aktivieren.

In der letzten **Phase D ("Rundenwertung")** schließlich erhalten wir Extrapunkte und/oder Münzen für die aktuell geltenden Bonuskarten. Bevor die nächste Runde be-

Fortsetzung von „New Eden“

ginnt, stellen wir unsere Deeples in die Werft zurück und drehen unsere Sauerstoffkarten wieder auf die aktive Seite zurück.

Nach dem Ende der dritten Runde erhalten wir bloß noch ein paar Pünktchen für verbliebene Münzen (1 Punkt für je 5 Münzen). Die - weitaus wichtigeren - **Schlusswertungssymbole** auf unseren Modulen erhalten wir allerdings nur, wenn unsere Station dem aktuellen Schaden standhält. Hierfür wird der Zeiger auf unserer Schadensskala für jedes entsprechende grüne Symbol vor-, für jedes entsprechende rote Symbol zurückgerückt. Befindet sich anschließend unser Schadensmarker innerhalb des grünen Bereichs, hat unsere Konstruktion den Stabilitätstest bestanden. Können wir schlussendlich die **meisten Siegpunkte** vorweisen, haben wir die Aufgabe am besten gemeistert und gehen als Retter der Menschheit in die Geschichte ein.

Fazit

Dass der Aufbau einer Struktur-Stadt, Unternehmen, Raumstation, u. ä. - mithilfe von Karten passiert, hört sich nicht gerade spektakulär an. Sehr wohl originell ist jedoch die Art und Weise, wie dies hier geschieht. Wir kommen nämlich auf **drei unterschiedliche Arten** an die begehrten Modul-Karten ran.

Der Erwerb von Karten in Phase A ist **eher herkömmlich**. Man nimmt eine Karte vom Kartentableau und zahlt die Kosten dafür (1 bis 10 Münzen). Gleichzeitig hat dies eine Auswirkung auf die Stabilität der Struktur.

Nachdem man stets knapp bei Kassa ist, wird trotzdem meist eine Karte der untersten Reihe gewählt und der entstandene Schaden in Kauf genommen. Zudem rutschen die oberen Reihe nach unten und werden da-rauffhin billiger, sobald eine Reihe komplett leer ist, sodass nur in Ausnahmefällen und bei besonderem Bedarf freiwillig eine teure Karte genommen wird.

In Phase B kann man beliebig viele der 3 Karten kaufen, die man auf die Hand bekommt. Das kann **ganz schön knifflig** sein, denn will man mehrere davon kaufen, wird's nicht nur kostspielig, sondern auch kritisch für die Station. Abgelehnte Karten kommen danach aber zur allgemeinen Versteigerung und könnten somit dummerweise von den Mitspielern abgestaubt werden. Ein richtiges Dilemma.

Und schließlich kommen in Phase C die verbliebenen Karten unter den Hammer. Dies bringt das in Brett- und Kartenspielen letztlich fast vergessene **Prinzip der Versteigerung** ins Spiel. Vor ein paar Jahrzehnten war dieser

Mechanismus noch sehr beliebt, vor allem Reiner Knizia hat das Thema "Auktion" in vielen seiner Werke ständig variiert und abgeändert (man erinnere sich beispielsweise an "Modern Art").



Heutzutage findet man dies kaum mehr in Spielen, meiner Meinung nach völlig zurecht. Und auch hier zieht es eine Partie mehr als notwendig in die Länge. Schlimmer noch: Wenn die anderen nicht aufpassen und zu viel Geld ausgeben, hat ein Spieler plötzlich leichtes Spiel und sichert sich mit Minimalaufwand Karte für Karte, Punkt für Punkt, was der Spielbalance schadet. Meines Erachtens hätte Autor Benjamin Schwer besser getan, eine andere Regelung zu finden.

Geld ist ein wichtiger Faktor in "New Eden". Man kann eigentlich nie genug davon haben, einerseits um viele Module zu erhalten und andererseits um Schäden zu vermeiden. Neben den Erntekrabben, welche aktiviert werden können, um Münzen zu fördern, gibt es eine weitere Geldquelle. Die zentrale Kuppel wurde ja - laut Story - auf einem weißen Raucher erbaut, einem submarinen Vulkan, der

Fortsetzung von „New Eden“

die **Kraftwerksanlage** betreibt. In jeder Runde darf diese als "freie Aktion" bis zu drei Mal aktiviert werden, um 5 Münzen zu bekommen. Allerdings nimmt die Station dadurch jedes Mal mehr Schaden, beim ersten Mal 1 Schaden, beim zweiten Mal 3, bei dritten Mal sogar 6 Schaden, ein hohes Risiko.



Zu den freien Aktionen gehören auch die fixen **Stationsausbauten**. Für je 6 Münzen können eine bessere Werft, eine eigene Reparaturkrake, ein spezieller Sauerstofftank und eine Forschungskarte errungen werden. Allerdings können diese freien Aktionen nur in bestimmten Phasen durchgeführt werden, sodass es viel Planung und ein gutes Timing braucht, um zum richtigen Zeitpunkt ausreichend finanzielle Mittel zur Verfügung zu haben.

Ein weiterer interessanter Aspekt ist die **Schadensskala**. Viele Aktionen - der Kauf von Karten, Schwarzmarkt, Kraftwerk-verursachen ja Schäden, welche mit einem Marker auf der Schadensskala festgehalten werden. Es sollte ständig dafür gesorgt werden, dass die Schäden repariert

werden. Am Ende des Spiels sollte die Konstruktion gerade noch stabil sein, das heißt der Schadensmarker sollte sich im "grünen Bereich", also vor dem Zeiger befinden.

Erst dann erhält man die wertvollen Extrapunkte vieler Modulkarten, ohne die ein Sieg kaum möglich ist. Dies erfordert gerade zum Spielen die hin viel Kalkulation und geschicktes Schadensmanagement. Theoretisch könnte man zwar versuchen, ganz auf Reparatur zu verzichten und einfach ohne Rücksicht auf Verluste während des Spiels viele Siegpunkte sammeln. Allerdings verliert man jedes Mal ein Modul, wenn der Zeiger das letzte Feld der Skala überschreitet.

Das **Spielmaterial** ist reichhaltig, mit zahlreichen Karten, Plättchen und sogar ein paar Holzteilen, wie die schön gestalteten Deeples, einige Anzeiger und hölzerne Zeiger. Insgesamt weist alles üblichen, stabilen Standard auf, mit etwas düster ausgefallener Grafik.

"New Eden" besitzt spielerisch ein paar **interessante Ansätze**, wie den Aufbau seiner eigenen Station mit verschiedenen Modulen, und vor allem den Schäden, die es stets zu berücksichtigen gilt. Die Versteigerung von Modulkarten (in Phase C) bringt zwar eine gewisse Interaktion ins

Spiel, sorgt aber im Gegenzug dafür, dass die **Spieldauer** mit Grüblern das erträgliche Maß überschreiten kann. Dies verhindert auch, dass "New Eden" öfter als ein paar Mal auf unserem Spieltisch landen wird. Es gibt doch zahlreiche Spiele im Kennerbereich, welche summa summarum ein runderes Spielgefühl bieten.



Game News -
Wertung



Notenskala

Die Anzahl der Schilde bestimmt die - rein subjektive - Beurteilung der Redaktion

★★★★ Spitze!

★★★★ sehr gut

★★★ gutes Spiel

★★ so lala

★ schwach



Planet B
Sci Fi-Satire
Deutschland 2022
Regie: Johannes Natterer
Hans im Glück Filme
Dauer: ca. 120 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.

© 2023 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Film-Tipp des Monats

„Wir haben keinen Planet B!“ skandiert die „Letzte Generation“ und mahnt zu Klimaschutz und nachhaltiger Ökologie. „Aber was, wenn doch?“, fragte sich Regisseur Johannes Natterer. Seine verbüffende Antwort präsentiert er in seinem sehr satirischen Streifen „Planet B“ dem interessierten Publikum. Wir würden es ganz genau so wieder machen! Und so begegnet man in seinem Film Korruption, gewissenlosen Kapitalismus, Wahlmanipulation, und all das, was bereits unserer guten, alten Erde nicht sehr



bekommt. Ein Film voller Anspielungen, Querverweisen und augenzwinkernden Randbemerkungen, was den Cineasten begeistert.

Filmtechnisch bewegt sich „Planet B“ hingegen auf gewohntem Terrain, handwerklich wurde alles richtig gemacht. Insgesamt ein sehenswerter 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 Spieletreffen 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