

# KNOBLONAUTEN: NEUE MISSION !!

„Lift Off“ in Traun am Mittwoch, den 5. Juni 2024 (S. 1)



380. Ausg. 30. Mai '24  
Auflage 100 Stück (!!!)  
34. Jg., Abo 15 Euro



Liebe Trekkies,

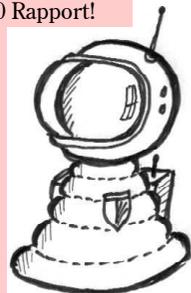
während sich die Discovery ans Ende ihrer fünften und finalen Staffel questet, brodeln die Gerüchteküche bezüglich neuer Serien und Filme aus dem Star Trek Universum weiter fröhlich vor sich hin. In die illustre Reihe der „**Starship Captains**“ werden sich wohl noch ein paar neue Gesichter eingliedern.

Einem fulminanten 60ten Jubiläum in zwei Jahren steht also nichts im Wege. Die Geschichten der United „**Federation**“ of Planets sind noch lang nicht fertig erzählt und einige Völker hätten sich durchaus eine eigene Serie verdient.

Ich würde mir wünschen, mehr über die Caitianer

zu erfahren. Allein die Idee einer Gesellschaft aus lauter menschengroßen grumpy Cats trifft voll in mein Komikzentrum. Dass wir jemals miterleben dürfen wie „**MLEM die Astrokatz**en“ in die Sternflotte führt, wage ich allerdings schon aus lizenzrechtlichen Gründen zu bezweifeln.

Also zukünftige Kadetten, am 5. Juni ist im Rekrutierungszentrum Traunerhof der Sternflottenakademie um 1800 Rapport!



## HAGAR DER SCHRECKLICHE



### Neues vom Trauner Spielekreis

#### Spiel des Jahres 2024

Eigentlich habe ich immer in der Mai-Ausgabe der Game News (zum ersten Spieleabend im Juni) die Empfehlungslisten und vor allem die Nominierungslisten zum „Spiel des Jahres“ veröffentlicht. Heuer ist die Jury allerdings ein bisschen später dran. Erst am 11. Juni gibt sie für alle drei Preise - das „Spiel des Jahres“, das „Kinderspiel des Jahres“ und das „Kennerspiel des Jahres“ - die jeweils drei Nominierten und die von ihnen empfohlenen Spiele bekannt. Die Preisverleihung findet dann am Sonntag, den 21. Juli 2024 ab 18:00 Uhr in Berlin statt. Wir müssen uns also noch etwas gedulden...

#### Zwischenwertung

Nach fünf (Wertungs-) Spieleabenden - im Mai habe ich während der TraunCON wenige Wertungszettel erhalten - ergibt sich folgender Zwischenstand:

- |                    |      |
|--------------------|------|
| 1. Sir Roland      | 74   |
| 2. Earl René       | 62   |
| 3. Earl Jakob      | 59   |
| 4. Prinz Reinhold  | 46   |
| 5. König Franky    | 42   |
| 6. Graf Oliver K.  | 28,5 |
| 7. Graf Thomas L.  | 27,5 |
| 8. Königin Nicole  | 26   |
| 9. Sir Johannes    | 22   |
| 10. Graf Ernest    | 18   |
| 11. Prinzessin Ute | 12   |
| 12. Ritter Günther | 4    |
| 13. Ritter Uwe     | 3    |

#### Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter [traunerhof@traunerhof.at](mailto:traunerhof@traunerhof.at) ist Sonntag, der 9. Juni 2024 um 12:00 Uhr. Es ist neuerdings auch möglich, über die **Whats App-Gruppe** der Knobelritter abzustimmen! Wer nicht zum Spieleabend kommen kann, bitte diese Möglichkeiten zum Voting nutzen!

#### Spiel-Termine im Juni

Hier eine kurze Aufstellung der Spieleveranstaltungen in diesem Monat:

- |           |                          |
|-----------|--------------------------|
| 1.6.      | Würfelschänke Ried       |
| 5.6.      | KnobelritterTraun (W)    |
| 8.6.      | Franckviertel            |
| 11.6.     | Spieleabend Marchtr.     |
| 12.6.     | Knobelritter Traun       |
| 14.6.     | Keferfeld Ödt            |
| 15.6.     | Brettsp. Grieskirchen    |
| 15.+16.6. | <b>Wiener Spielefest</b> |
| 19.6.     | Knobelritter Traun       |
| 20.6.     | Stammtisch Oftring       |
| 22.6.     | Otelo Vöcklabruck        |
| 22.6.     | Pichling                 |
| 26.6.     | Knobelritter Traun       |
| 26.6.     | Stammtisch Thening       |
| 28.6.     | Auwiesen                 |

#### Klubmeisterschaft

Das mit einem Extra-Termin nur für die Durchführung der Klubmeisterschaft hat ja in letzter Zeit nie geklappt. Und auch im Rahmen der TraunCON konnten die Knobelritter nicht dazu bewegt werden. Dies liegt nicht am Spiel **DISTILLED** (von Dave Beck/ Paverson Games bzw. Giant Roc), sondern an einer chronischen Turnier-Phobie der Knobelritter.

# Game News - Spielekritik

Science Fiction - da danken die einen an „Star Wars“, die anderen an „Star Trek“. Folgendes Spiel wendet sich eher an die Trekkies...



**Titel:** Starship Captains  
**Art:** Arbeitereinsatzspiel  
**Autor:** Peter B. Hoffgaard  
**Von:** Czech Games Edition  
**Jahrgang:** 2022  
**Spielerzahl:** 1 bis 4 Spieler  
**Alter:** ab 12 Jahren  
**Dauer:** 45 bis 90 Minuten  
**Preis:** Euro 58,90

## Einleitung

James Tiberius Kirk, Jean-Luc Picard, Kathryn Janeway, Jonathan Archer, usw. - alles bekannte Sternenflottenkapitäne aus dem "Star Trek"-Universum. In deren Fußstapfen treten wir im Spiel "Starship Captains", und sind "unterwegs, um neue Welten zu erforschen, neues Leben und neue Zivilisationen". Na ja, eigentlich mehr, um Missionen zu erfüllen, die uns Ruhm und Ansehen bringen sollen, auf dass wir einmal im selben Atemzug wie die oben angeführten Legenden genannt werden.



## Spielbeschreibung

Ganz ungewohnt für Trekkies: der **Spielplan** zeigt keine unendlichen Weiten, und schon gar nicht "Galaxien, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat". Stattdessen sind ein gutes Dutzend Planeten fix vorgegeben, samt einem Liniennetz, welches die Planeten miteinander verbindet. Zu Beginn werden **Dreiecksmarker** zufällig verteilt, um zu bestimmen, wo sich 2 bestimmte Raumstationen befinden, und auf welche Planeten bereits Missionen offen ausgelegt werden. Auf die verbliebenen Planeten kommen Zahlendreiecke. Zusätzlich werden noch **drei Fraktionsplafde**, sowie ein **Technologiebleau** ausgelegt. Auf Letzteres decken wir anfangs ein paar Technologiekarten auf.

Unser **Raumschiff** startet auf der Heimatstation. Es ist schon ein wenig rampونيert, zwar notdürftig überholt, aber dennoch mit zahlreichen Macken, sprich: Schäden in den Laderäumen und im Maschinenraum. Die **Besatzung** ist wie gewohnt adjustiert mit unterschiedlichen Uniformen, deren Farben ihre Befähigungen zeigen: die roten Fähnriche sind für die Steuerung des Schiffs zuständig, die gelben Fähnriche für die Bedienung der Waffen und die blauen

Fähnriche kümmern sich um die Forschung. Grau bekleidete Kadetten können hingegen nur einfache Reparaturarbeiten durchführen. Anfangs wartet je 1 Fähnrich jeder Farbe sowie der Kadett im Bereitschaftsraum auf seine Einsatzbefehle, während sich die restliche Besatzung (je 1 Fähnrich jeder Farbe) im Pausenbereich ausruht.

In unserem Spielzug können wir aus **drei Möglichkeiten** auswählen: Entweder wir aktivieren einen Raum, wir schließen eine Mission ab oder wir passen. Die am häufigsten gewählte Aktion ist die **Aktivierung eines Raumes**. Dafür entsenden wir einen Fähnrich (später kann dies auch ein Commander sein) aus unserem Bereitschaftsraum in einen Raum derselben Farbe, also etwa einen roten Fähnrich in den roten Raum "Steuerung".

Hier die Funktionen der einzelnen Räume:

In der **Steuerung** (rot) können wir unser Raumschiff zwei "Schritte" - also Strecken zwischen zwei Planeten - bewegen. Treffen wir unterwegs auf einen Piraten, erleidet unser Raumschiff 1 Schaden. Durch die Bewegung versuchen wir hauptsächlich Planeten anzusteuern, um die dort liegende Mission zu reservie-

**Fortsetzung von „Starship Captains“**  
ren und in einem späteren Zug zu erfüllen.

Mit **Waffen** (gelb) können wir einen Piraten auf einer angrenzenden Strecke angreifen. Dies verursacht zwar wieder einen Schaden, bringt uns aber Beute (das Piratenschiff selbst und eventuelle Boni, wie Androiden, Artefakte und Medaillen), sofern wir diese in unserem Lager unterbringen können.

**Forschung** (blau) wiederum verschafft uns eine Technologiekarte, welche wir in unserer Technologie-Auslage platzieren. Das Legen selbst kann uns den einen oder anderen Bonus liefern (Schadensreparatur, Medaille oder Zusatzbewegung). Eine Technologiekarte kann uns dann einen neuen Raum, eine besondere Fähigkeit oder - im Falle von Omega-Technologie - zusätzliche Punkte am Spielende bringen.

Durch **Wartung** können wir einen beliebigen Schadensmarker von unserem Raumschiff entfernen. Diese Aktion kann von jedem Fähnrich, ja sogar von einem einfachen Kadetten durchgeführt werden.

Für **Missionen** müssen wir auf dem entsprechenden Planeten zumindest die angegebene Anzahl an Besatzungsmitgliedern entsenden, um die Missionskarte zu erhalten,

welche uns Punkte einbringt. Für jedes **farblich passende** Besatzungsmitglied dürfen wir zusätzlich den angegebenen Effekt nutzen, etwa auf einer der 3 Fraktionsleisten vorrücken. Anschließend wird - nach einem ausgefinkelten Schema - eine neue Missionskarte auf einen anderen Planeten ausgelegt.



Nach getaner Arbeit werden unsere dafür eingesetzten Crewmitglieder in die Pause geschickt. Sie werden im Pausenraum der Reihe nach aufgestellt, sodass nach einer Art "**Rotationsprinzip**" jene in der nächsten Runde früher zum Einsatz kommen, welche schon länger pausieren. In der neuen Runde werden nämlich alle Figuren im Pausenraum bis auf die letzten drei Figuren in den Bereitschaftsraum verlegt.

Nach vier Runden wird mit einer **Punktwertung** ermittelt, welcher Sternenflottenkapitän am erfolgreichsten war. Zu den Punkten aus den absolvierten Missionen kommen noch Punkte für die Fortschritte auf den Fraktionsleisten und Punkte für unsere Omega-Technologien. Einige Elemente (Commander, Androiden, Piratenmarker, verblie-

bene Medaillenmarker und Artefakte) bringen noch vereinzelte Punkte, während nicht reparierter Schaden mit je 1 Minuspunkt zu Buche schlägt. Konnten wir die **meisten Siegpunkte** sammeln, gehen wir als leuchtendes Vorbild in die Geschichte der Sternenflotte ein und gesellen uns zu den eingangs erwähnten Legendenden.

## Fazit

Oje, die Spielbeschreibung ist schon länger ausgefallen, als ich es eigentlich geplant hätte. Dabei habe ich mich auf das Wesentliche konzentriert, um die Quintessenz von "Starship Captains" hervorstreichend. Im Prinzip handelt es sich um ein **Arbeitereinsatzspiel**, welches sich aber durch zwei besondere Aspekte von anderen Vertretern dieses Spielgenres abhebt.

Der eine Aspekt ist das schon erwähnte "**Rotationsprinzip**", wodurch die Figuren in der Reihenfolge ihres Einsatzes im Pausenbereich gereiht werden. Das andere Element sind die **Farben der Figuren**, welche einerseits bestimmte Aktionen ermöglichen, andererseits für Missionen von Vorteil sein können. Beides bewirkt, dass man seine Aktionen gut planen und geschickt timen muss, um in der nächsten Runde die gewünschten Figuren zur Verfügung zu haben.

Durch einige Aktionen (als Missionseffekt, am

## Fortsetzung von „Starship Captains“

Rundenbeginn, durch die Platzierung einer Technologiekarte, durch Fortschritt auf einer Fraktionsleiste, im Kampf gegen Piraten) kann man **Medaillen** erhalten. Diese können auf unterschiedliche Weise genutzt werden. Durch die Abgabe von 1 Medaille kann ein Kadett in einen Fähnrich beliebiger Farbe umgewandelt werden (**„spezialisieren“**), auch das Umfärben eines Fähnrichs kostet 1 Medaille.



Für 3 Medaillen kann man einen Fähnrich zum **Commander** befördern, indem man an seinem Sockel einen Beförderungsring ansteckt. Wird ein Commander eingesetzt, kann er entweder eine Doppelschicht machen (doppelter Effekt in einem Raum, doppelte Belohnung bei einer Mission) oder einen gleichfarbigen Untergebenen befehligen und aus dem Pausenbereich zum Dienst im Bereitschaftsraum melden. Auf jeden Fall ein erstrebenswertes Karrieresprung.

An manchen Stellen erhält man einen **Androiden**. Dieser kann zwar nicht im Raumschiff selbst eingesetzt werden (die primitive Technologie der Humanoiden ver-

wirrt ihn bloß), dafür übernimmt er bei Missionen die Rolle eines Jokers und kann für eine beliebige Farbe eingesetzt werden und den entsprechenden Effekt erhalten.

Diese doch recht originelle Variante von "worker placement" ist der interessanteste Aspekt von "Starship Captains". Die anderen Elemente wirken hingegen recht gewöhnlich, reichen aber aus, das Spielgeschehen um den Hauptmechanismus abzurunden. So sorgen die **Technologien** schon nach wenigen Zügen dafür, dass sich die Interessen der Spieler in verschiedene Richtungen entwickeln. Bei den Technologien gibt es welche mit Dauereffekten, zusätzliche Räume mit besseren Fähigkeiten und schließlich die Omega-Technologien, welche am Ende Bonuspunkte für bestimmte Elemente bringen können.

Die **Fraktionen** bieten eine weitere Möglichkeit für ein paar Punkte bei der Endwertung, außerdem gibt es immer wieder kleine Belohnungen für den Fortschritt auf einer der 3 Fraktionsleisten. Jeder Fraktion wird zudem bei der Spielvorbereitung eine zufällige Fraktionskarte zugeteilt, welche dann für alle Spieler gültig wird, sobald ein bestimmtes Feld überschritten wird. Allerdings werden nur die beiden Fraktionskarten abgehandelt, welche zuerst erreicht werden, die verbliebene Karte hat dann keine Auswirkung mehr.

Interessant finde ich auch die **Piraten**. Man kann lauern oder die Piraten auf einer Strecke auch einfach ignorieren, einen Schaden bekommt man trotzdem. Kämpfe gegen Piraten (gelbe Aktion) werden zwar stets gewonnen, allerdings erhält man auch dadurch einen Schadensmarker. Dies kann mitunter zu einem argen Platzmangel führen, denn jeder Schadensmarker blockiert einen der wenigen Lagerräume. Und wenn dann Piratenmarker und eventuell noch Artefaktmarker untergebracht werden sollten, kann's schon sehr eng werden, sodass man ab und zu auch mal ein paar Sachen zurücklassen muss.

Ein raffiniertes Countdown-System - hier **"Piraten-Aufbruch"** genannt - sorgt dafür, dass immer wieder mal neue Piraten auf den Spielplan eingesetzt werden, sobald eine bestimmte Anzahl an Missionen erfüllt wurde. So machen die Weltraum-Freibeuter auch bereits freigeräumte Routen wieder unsicher und bleiben bis zum Schluss lästig.

Die Bedeutung der Artefakte muss ich noch erklären. **Artefakt-Plättchen** weisen jeweils zwei von den drei Farben gelb, rot und blau auf. Zwei Artefaktplättchen kann man abgeben, um eine Aktion in einem Raum durchzuführen, welche die Farbe beider eingesetzter Plättchen aufweist. Man könnte also jedes Artefaktplättchen als eine halbe Raumaktion betrachten.

Die **Interaktion** ist zu-

## Fortsetzung von „Starship Captains“

gegebenermaßen doch recht dürftig. Die einzigen Berührungspunkte zwischen den Spielern sind das Wegschnappen von Missionen und Technologien, und selbst dies geschieht nicht in böswilliger Absicht, sondern aus Eigeninteresse. Aus diesem Grund ist es auch ziemlich egal, ob man zu zweit spielt oder in Vollbesetzung, weshalb ich persönlich Runden zu zweit oder zu dritt bevorzuge, bei denen die Spieldauer dann doch etwas kürzer ausfällt.

Und weil die Spieler doch hauptsächlich mit ihren Aktionen beschäftigt sind, ist "Starship Captains" auch gut als **Solo-Spiel** geeignet. In der Solo-Variante tritt man gegen

Captain Shadow an, dessen Aktionen durch spezielle Solo-Aktionskarten gesteuert werden. Der einzige Nachteil besteht darin, dass Captain Shadow selbst keine Punkte erzielt, und der erreichte Punktestand mit der Epilog-Liste der Spielanleitung verglichen werden muss. Das ist etwas unbefriedigend, so muss man halt versuchen, den eigenen Highscore zu knacken.

Insgesamt ist "Starship Captains" ein interessantes Spiel mit originellen Arbeitereinsatz-Mechanismen, welches ich aber mit Sicherheit nicht zu den Top-Spielen des Spielejahrgangs rechnen kann.



*Weekly*

Game News - Wertung



## HALL OF GAME

Drei Spiele haben es in den ersten Monaten dieses Jahres bereits in unsere „Hall of Games“ geschafft. Damit dürfte das Pulver aber verschossen sein, denn es ist fraglich, ob es bis Jahresende noch einem weiteren Spiel gelingen könnte, in unsere Ruhmeshalle zu gelangen. Von den gesammelten Punkten am nächsten wäre DJINN, aber dessen Absturz auf den 4. Platz in der aktuellen Wertung verheißt nichts Gutes. Die nächstbesten Spiele SEA SALT & PAPER und FAMILY INC. sind gar aus den punkteträchtigen „Top Five“ gefallen. Somit ruhen die Hoffnungen eher auf IKI, welches sich plötzlich an die 1. Position schob, sowie auf MISCHWALD und PATH OF CIVILIZATION (ex aequo 2.).

Alle anderen Spiele tümpeln eher schlecht als recht dahin. Aber vielleicht überrascht uns ja noch GELEHRTE DES SÜDTIGRIS, welche letztes Mal neuvorgeschlagen wurde und welches doch recht viele Fans zu haben scheint.

Wertung:

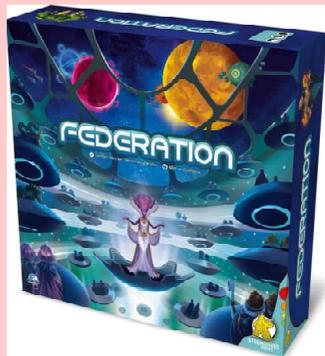
1. <b>IKI</b>	2/+10/0/12/+
2. <b>Mischwald</b>	3/+ 5/0/ 8/ +
<b>Path of Civilization</b>	*2/+ 6/0/ 8/ +
4. <b>Djinn</b>	4/+ 3/0/ 7/ -
<b>The Same Game</b>	3/+ 4/0/ 7/ -
<b>Karvi</b>	2/+ 5/0/ 7/ +
7. <b>Sea Salt &amp; Paper</b>	3/+ 3/0/ 6/ -
8. <b>Fyfe</b>	2/+ 4/-1/ 5/ -
<b>Die wandelnden Türme</b>	1/+ 4/0/ 5/ +
<b>Family Inc.</b>	1/+ 4/0/ 5/ +
11. <b>Kuhfstein</b>	4/+ 0/0/ 4/ -
12. <b>Rainforest</b>	2/+ 1/0/ 3/ -

13. **MLEM - Die Astrokatzen** \*2/+ 0/0/ 2/ -

Vorschläge: Gelehrte des Südtigris (4 x)

# Game News - Spielkritik

Die meisten Sci-Fi-Spiele gehen davon aus, dass es außer der Menschheit noch anderes intelligentes Leben im All gibt. Wie diese miteinander umgehen könnten, damit beschäftigt sich nachfolgendes Spiel...



**Titel: Federation**  
**Art: Arbeiter-einsatzspiel**  
**Autoren: Dimitri Perrier & Mathieu Verdier**  
**Verlag: Strohmann Spiele**  
**Jahrgang: 2022**  
**Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler**  
**Alter: ab 14 Jahren**  
**Dauer: 30 Min./ Spieler**  
**Preis: ca. Euro 69,-**

## Einleitung

"It has been said that democracy is the worst form of government except all the others that have been tried." So lautet das berühmteste Zitat Winston Churchills. Aber wie schaut es in ein paar Jahrhunderten, Jahrtausenden aus? Wohin entwickelt sich die Menschheit, und wie sind außerirdische Lebensformen politisch organisiert?

Das Spiel "Federation" versetzt uns ins Jahr 2442, in



der das Universum in viele Föderationen unterteilt ist, die Handel treiben, spionieren und sich weiterentwickeln. Wir versenden unsere Gesandten in eine dieser Föderationen, um möglichst viele Prestigepunkte zu sammeln, damit wir schlussendlich dort aufgenommen werden.

## Spielbeschreibung

Der **Senat** der Föderation steht dabei im Mittelpunkt, nicht nur bildlich gesprochen im Zentrum des Spielplans. Seine **18 Aktionsfelder** - drei Stockwerke zu je 6 Aktionsfelder, eingeteilt in eine linke und eine rechte Seite - spielen auch eine zentrale Rolle im Spiel. Weiters finden wir auf dem Spielplan noch **5 Planeten**: den blauen Mondplaneten 6Moon, den orangen Bergbauplaneten Neo, den purpurnen Nebelplaneten Atalum, den gelben Wüstenplaneten Arratooine und den grünen Roboterplaneten E81216.

Auf unserem **Spieler-tabelleau** finden wir die 12 unterschiedlichen Missionen, jeweils mit dem selben Symbol wie die dazugehörigen Aktionsfelder des Senats. Links verläuft die Akkreditierungsleiste, auf deren Startfeld ganz

unten unser Akkreditierungsmarker beginnt. Außerdem sind auf dem Tableau Ablagefelder für Medaillen, Kristalle, Raumschiffe und ähnliche Sachen, welche wir im Laufe des Spiels sammeln. Wichtig sind aber vor allem die Plätze für unsere **4 Gesandten**, mit denen wir unser Geschick zu steuern versuchen.

Eine Partie "Federation" geht über **5 Runden**, welche in **2 Phasen** unterteilt sind. In der Aktionsphase sind wir jeweils 4 Mal am Zug, danach folgt eine Einkommensphase. In unserem Zug setzen wir einen unseren **Gesandten** auf ein **freies Aktionsfeld** des Senats und führen die damit verbundene Aktion durch.

10 der Felder erlauben eine **Planetenaktion** (jeder Planet ist zwei Mal im Senat vertreten), welche unseren Einfluss auf dem entsprechenden Planeten erhöht und gleichzeitig einen Effekt auslöst. So erhalten wir etwa auf dem Bergbauplaneten **Ressourcen** (Lavandium, Kupper-



**Fortsetzung von „Federation“**  
nium oder Ozeanium), können auf dem Handelsplaneten **Handelsposten** errichten, um Ressourcen gegen wertvollere Ressourcen oder andere Dinge zu tauschen, bekommen auf dem Mondplaneten vorteilhafte **Manipulatoren** für unsere Gesandten, sichern uns auf dem Nebelplanet die Unterstützung von **Gelehrten** oder bauen auf dem Roboterplaneten **Produktionsstätten**, die uns in der Einkommensphase Einkommen bescheren, oder punktetragtige **Megastrukturen**.

Weitere sechs Felder gestatten uns - oft gegen Bezahlung bestimmter Kosten - sogenannte **Senatsraumaktionen**, um beispielsweise Raumschiffe zu kaufen (Raum der Einkäufer) oder unseren Akkreditierungsmarker (dazu später mehr) 2 Felder nach oben zu bewegen (Raum der Beamten). Diese Felder erhöhen jedoch nicht unseren Einfluss auf den Planeten. Und schließlich gibt es noch zwei Felder für eine **Spionageaktion**, die uns ermöglicht, eine Aktion eines bereits besetzten Feldes zu kopieren.

Nachdem wir alle unsere Gesandten eingesetzt haben, folgt am Rundenende die **Einkommensphase**, in der wir hauptsächlich Einkommen von unseren gebauten Produktionsstätten erhalten und die Kosten für unsere Akkredi-

tierung (1 Kristall) entrichten müssen. Anschließend wird noch für jede Spalte des Senats ermittelt, wer dort die Mehrheit an Stimmen hält und folglich einige Prestigepunkte bekommt. Schlussendlich verabschieden wir noch eines der beiden ausliegenden Gesetze, je nachdem auf welcher Seite des Senats - links oder rechts - sich die meisten Stimmen befinden. Auch dies kann uns



noch ein paar Prestigepunkte einbringen.

Nach der fünften Runde endet das Spiel. In einer **Endwertung** erhalten wir noch wertvolle Punkte für unsere gesammelten Medaillen, übrige Ressourcen und vor allem für Mehrheiten an finanzierten Projekten. Konnte unsere Delegation insgesamt die **meisten Prestigepunkte** sammeln, haben wir gewonnen und treten der Föderation bei.

## Fazit

Bei einem derart **komplexen Expertenspiel**, wie es "Federation" nun mal ist (die Altersangabe "ab 14 Jahren" ist ein eindeutiges Indiz dafür), kann die oben ange-

führte Beschreibung nur eine rudimentäre Kurzübersicht darstellen. Ich habe einige Begriffe noch gar nicht erklärt, ein paar Mechanismen absichtlich vorerst beiseitegelassen.

Auf den Punkt gebracht, ist "Federation" ist **Arbeiter-einsatzspiel**, schließlich setzen wir bei jedem unserer insgesamt 20 Spielzüge einen unserer Gesandten ein. Die

Einsatzfelder im Senat geben vor, **welche** Aktion wir damit ausführen können. Das Außergewöhnliche daran: Die Gesandten sind ganz bewusst keine dreidimensionalen Figuren, sondern flache Plättchen. Auf diese Weise verfügen sie über **zwei verschiedene Seiten**. Jede Seite hat eine andere Auswirkung auf das Spiel.

Die **Investorensseite** dient einerseits dazu, die gewählte Mission freizuschalten. Haben wir außerdem die erforderliche Akkreditierungsstufe erreicht, sowie ein Raumschiff in unserem Hangar, können wir dann - einmal pro Zug und insgesamt 8 Mal - eine **Mission erfüllen**. Dies entspricht einer Zusatzaktion. Bei nur 20 Hauptaktionen in einer Partie versteht sich von selbst, dass jede Zusatzaktion einen wertvollen Vorteil darstellt.

Der zweite Zweck der Investorensseite liegt darin, die dazugehörigen **Projekte** zu finanzieren. In der Einkommensphase werden die Projekt-

## Fortsetzung von „Federation“

markern auf den Projekten über den 6 Spalten im Senat um so viele Felder vorge-rückt, wie sich Gesandte mit ihrer Investorenseite darin be-finden. Nur fertig finanzierte Projekte bringen uns in der Endwertung Prestigepunkte je nach unserem diesbezüglichen Einfluss (Mehrheit).

Die **Abstimmungsseite** hinge-gen soll uns vor allem in der Einkommensphase zusätzliche Prestigepunkte bringen. Zum einen werden in den drei Stockwerken des Senats die Mehrheiten an Stimmen ermittelt, was mit Punkten gemäß der Akkrediti-tierungsstufe belohnt wird. Zum anderen wird dann in jeder Runde eines von zwei Ge-setzen verabschiedet, je nach-dem auf welcher Seite des Senats sich mehr Stimmen ange-sammelt haben. Das so verabschiedete Gesetz beschert uns Prestigepunkte für unser Engagement auf dem entspre-chenden Planeten.

Haben wir bereits viel Einfluss auf einem Planeten, wollen wir möglichst viel davon profitieren, sodass wir einer-seits versuchen werden, die entsprechenden **Gesetze** zu verabschieden, welche uns dafür mit vielen Prestige-punkten belohnen, und andererseits auch die dazugehörigen **Projekte** zu unterstützen. Diese feine Abstimmung, wann wir wo welche Gesandten auf welcher Seite ausspie-len, zusammen mit der für Arbeitereinsatzspiele typi-

Die **fünf unterschiedlichen Planeten** und ihre Vor-teile habe ich ja schon in der Spielbeschreibung kurz ange-rissen. Je nachdem, auf welche Planeten wir uns konzentrieren, ergeben sich **andere Vorgehensweisen, andere Strategien**. So können wir versuchen, mehr Ressourcen zu sammeln (durch den Berg-planeten, den Handels-

planeten oder durch Produk-tionsstätten), uns Vorteile durch Gelehrte schaffen (Ne-belplanet) oder unsere Ge-sandten "upgraden" (höhere Stimmen und/oder Sofort-boni).

Aber auch andere Aspekte spielen eine wichtige Rolle. Etwa die **Medaillen**, die wir auf den Planeten erhalten können. Hierbei entwickelt sich



uns Prestigepunkte einbringen. Die **Megastrukturplättchen** stellen uns dabei vor ein kniffliges Dilemma, denn einerseits wollen wir diese mög-lichst früh errichten, um einen höheren Multiplika-tor (bis zu 3 x) zu erzielen, wollen aber auch lange zuwar-ten, um die geforderte Bedin-gung möglichst oft zu erfüllen.

Das **Spielmaterial** ist reichhaltig, mit extragroßem Spielplan, jeder Menge Plätt-chen, Kärtchen und sogar di-versen Holzmarkern und -figuren. Praktischerweise wurden ein paar Plastikboxen zu-gefügt, sodass man das Mate-rial schön sortieren kann. Trotzdem dauert es ein Weil-chen, bis das Spiel fertig auf-gebaut ist und man endlich los

schen indirekten Interaktion um die begehrten Einsatz-felder, macht "Federation" zu einer **herausfordernden Angelegenheit**.

Es lohnt sich daher, früh-zeitig einen Blick auf die Schlusswertung zu werfen, und die dabei möglichen **Prestigepunkte** rechtzeitig in Angriff zu nehmen. Die meis-ten Punkte gibt es da für ge-sammelte Medaillen (maximal 30, wenn wir alle bekommen konn-ten), sowie finanzierte Projekte (abhängig von der Spielerzahl bis zu 16 Punkte pro Projekt). Während des Spiels sind es vor allem die Mehrheits-wertungen im Senat und das Bauen von Megastrukturen, die

uns Prestigepunkte einbringen. Die **Megastrukturplättchen** stellen uns dabei vor ein kniffliges Dilemma, denn einerseits wollen wir diese mög-lichst früh errichten, um einen höheren Multiplika-tor (bis zu 3 x) zu erzielen, wollen aber auch lange zuwar-ten, um die geforderte Bedin-gung möglichst oft zu erfüllen.

Das **Spielmaterial** ist reichhaltig, mit extragroßem Spielplan, jeder Menge Plätt-chen, Kärtchen und sogar di-versen Holzmarkern und -figuren. Praktischerweise wurden ein paar Plastikboxen zu-gefügt, sodass man das Mate-rial schön sortieren kann. Trotzdem dauert es ein Weil-chen, bis das Spiel fertig auf-gebaut ist und man endlich los

## Fortsetzung von „Federation“

spielen kann. Die **Spielanleitung** ist vorbildlich, mit einer guten Gliederung, aus-reichend bebildert, sowie mit einem detaillierten Glossar, in dem alle Plättchen genau be-schrieben werden. Auf der Rückseite der Spielregel fin-det sich noch eine Symbol-übersicht, sodass keine Fragen offen bleiben.

"Federation" ist aufgrund der Fülle an Details und der vielen Möglichkeiten eindeu-tig den **Expertenspielen** zu-zuordnen. Als Erklärbar habe ich mich aber immer recht leicht getan, denn das Spiel-prinzip - Arbeitereinsatz mit zwei unterschiedlichen Seiten - ist schnell verstanden. Die unterschiedlichen Planeten

sorgen für viel Ab-wechslung. Auch der **Wiederspielreiz** ist recht hoch, da die un-terschiedlichen Plan-eten mehrere Vor-gehensweisen erlau-ben. Allerdings muss man für die allererste Partie unbedingt et-was mehr Zeit veranschlagen. Sobald man das "Federation" aber mal kennt, geht es dann doch recht flott, sodass die angegebene **Spieldauer** von etwa 30 Minuten pro Spieler - außer mit notorischen Grü-bern - fast eingehalten werden kann.

Ich kann "Federation" also allen Liebhabern von in-teraktiven, schön verzahnten Expertenspielen ruhigen Ge-wissens ans Herz legen.



Wengy

Game News - Wertung



**GAMES, TOYS & MORE  
Dein Experte in Sachen  
Gesellschaftsspiel**

Daniel Wenger's Laden ist übersiedelt. Seit 1. Dezem-ber 2022 findet sich sein Ge-schäft „Games, Toys & More“ nicht mehr in Ebelsberg, son-dern ist in der Wiener Straße einige Hausnummern näher

nach Linz gerückt, genauer gesagt in die Wiener Straße Nr. 95. An seinem **Online-Spieleversand**, den er schon lange zuvor betrieben hat, hat sich hingegen nichts geändert, weder an der Riesenauswahl noch unter der bekannten Internetadresse (unter [www.dreamland-games.at](http://www.dreamland-games.at)).

Im neuen Geschäft in der Nähe vom Bulgariplatz sind nach wie vor fast alle Artikel des Online-Handels auch in den Regalen zu finden. Und auch auf das Ausprobieren müssen die Kunden nicht verzichten, denn auch hier laden **viele Spieltische** laden zum Testen von Spielen ein, denn von sehr vielen Spielen gibt es Demoexemplare.

Die sehr großzügigen Öffnungszeiten (Montag bis Samstag von 11:00 Uhr bis abends, je nach Wochentag bis 19:00 oder 21:00 Uhr) er-lauben es, auch nach der Ar-beit ein paar schöne Stunden beim **Spielen im Geschäft** (übrigens in Österreich eine Novität) zu verbringen. Sollte irgendwas gerade nicht lagernd sein, kann es gerne be-stellt werden. Daniel bemüht sich, auch ausgefallene Exo-ten und seltene Neuerschei-nungen zu bekommen.

Wengy

# Game News - Spielkritik

Tiere waren die ersten terrestrischen Lebewesen im Weltall, deshalb finde ich es nur fair, wenn sie diesen nun auch wirklich erobern. Wie im folgenden Spiel...



## MLEM - Die Astrokatzen

Art: **Würfelzockerspiel**

Autor: **Reiner Knizia**

Verlag: **Rebel Studio**

Jahrgang: **2023**

Spielerzahl: **2 bis 5 Spieler**

Alter: **ab 8 Jahren**

Dauer: **30 bis 60 Minuten**

Preis: **Euro 31,90**

### Einleitung

MLEM - was könnte dies wohl bedeuten? Im Brettspiel mit dem besagten Titel geht es um Raumfahrt, weshalb eine Abkürzung (wie etwa die N.A.S.A.) naheliegt. Mir fällt aber bei bestem Willen keine vernünftige Bezeichnung ein, höchstens so wirres Zeug, wie "Mission für Lebensformen in extraterrestrem Milieu".

Die Antwort dafür finden wir übrigens nicht in der Spielregel, sondern im Internet. "Mlem" beschreibt den Ton, den ein Tier macht, wenn es seine Zunge herausstreckt, um etwas abzulecken. Und so er-



klärt sich alles doch irgendwie, denn der Untertitel - "Die Astrokatzen" - verrät uns, dass die Gattung der *felidae* nach der Kontrolle über die Erde (laut Spielgeschichte wird dies kurz vor dem Jahr 2075 sein) nun bestrebt ist, die gesamte Galaxie für sich zu beanspruchen und zu diesem Zweck mit Raketen ins Weltall fliegt.

### Spielbeschreibung

Als Leitkatzen einer von fünf CASA-Zentren (Cat Aeronautics and Space Agency) schicken wir unsere Astrokatzen auf Expeditionen, um Monde und Planeten zu erreichen und zu besetzen und auf diese Weise Schätze zu sammeln. Jeder von uns verfügt über ein Team aus **8 Astrokatzen**, die auf unserer **Leitkatzentafel** auf ihren Einsatz warten.

In der **Startphase** setzen wir als aktueller Startspieler eine unserer Astrokatzen als "Captain" auf die **Raketentafel**. Reihum legen anschließend auch alle anderen Spieler eine ihrer Katzen in die Rakete. Den Raketenmarker stellen wir daraufhin auf das Startfeld, und mit "3... 2... 1... Liftoff!" beginnt die Expedition.

In der **Reisephase** kommen die **Spezialwürfel** - der

Motor der Rakete - zum Einsatz. Als Captain würfeln wir anfangs alle sechs Würfel. Das Feld, auf dem sich die Rakete befindet, bestimmt, welche Würfelzahlen gelten. Dann entscheiden wir, welche Würfelwerte für die Bewegung herangezogen werden, wobei wir stets **alle** Würfel eines gewählten Wertes verwenden müssen. Zeigt kein einziger Würfel einen gültigen Wert, ist die Rakete **abgestürzt**, und alle noch in der Rakete befindlichen Katzen kommen zurück auf ihre jeweilige Leitkatzentafel.

Nachdem wir die Rakete um die so ermittelte Anzahl an Feldern vorgerückt haben, kommt die **Landephase**. Nun dürfen wir und alle verbliebenen Crewmitglieder der Reihe nach wählen, ob wir die Rakete verlassen und auf dem Mond bzw. dem Planeten landen wollen, oder ob wir riskieren wollen, die Reise fortzusetzen. Landen wir auf einem **Mond**, erhalten wir die darauf abgebildeten Punkte sofort in Form von **Punkteplättchen**. Katzen auf **Planeten** hingegen müssen bis zum Spielende dort warten, da die Planetenpunkte erst am Schluss aufgrund von **Mehrheiten** vergeben werden. Verlassen wir als Captain die Ra-

### Fortsetzung von „MLEM“

kete, kommt es übrigens zu einem Kommandowechsel, bei der die nächste Position auf der Raketentafel entscheidet.

Bleibt noch mindestens 1 Astrokatze an Bord, müssen nun alle verwendeten Würfel abgegeben werden, mit Ausnahme der Würfel mit "Nachbrenner"-Symbol, welche stets wiederverwendet werden dürfen. Für den **Weiterflug** steht uns aber auf jeden Fall mindestens 1 Würfel zur Verfügung. Eine **Expedition endet**, wenn alle Astrokatzen ausgestiegen sind, oder die Rakete abgestürzt ist.

Das Spiel endet, sobald die Rakete zum elften mal abgestürzt ist, oder einer von uns alle seine Astrokatzen platzieren konnte, und eine Leitkatzentafel folglich leer ist. In einer **Schlusswertung** erhalten wir nun Punkte für unsere Astrokatzen auf den Planeten, je nachdem ob wir dort die Mehrheit, die zweitmeisten oder zumindest 1 Katze haben. Wenn wir zwischendurch zu erst die Bedingung eines der vier **Zielplättchen** (z.B. 4 Astrokatzen auf 4 verschiedenen Monden) erfüllen konnten, bringt uns dies 5 Punkte pro Zielplättchen ein. Weisen wir schlussendlich die **meisten Punkte** auf, haben wir gewonnen.

### Fazit

Ein **Würfelspiel** von Reiner Knizia, bei dem nach

jedem Wurf weniger Würfel zur Verfügung stehen, und wir deshalb abwägen müssen, wann es zu riskant ist weiterzumachen? Bei den meisten Spielern klingelt es sofort: Das kann nur "Heck Meck am Bratwurmeck" sein, ein geniales "Push Your Luck"-Würfelspiel des Großmeisters aus dem

Jahre 2006, das sich nach wie vor großer Beliebtheit erfreut, und welches auch jedes Jahr Mittelpunkt zahlreicher Meisterschaften ist.

Nein, es

handelt sich hier nicht um das Würfelzockerspiel aus dem Zoch Verlag, sondern um eine Spieleneuheit, welche im polnischen Verlag "Rebel Studio" erschienen ist. Aber Reiner Knizia ist sich - wie ich in einem Interview lesen konnte - der möglichen Ähnlichkeiten von "MLEM - Die Astrokatzen" mit "Heck Meck am Bratwurmeck" bewusst, und hat doch ein paar komplett andere Elemente inkludiert. Trotzdem gilt immer noch das "**Can't Stop**"-Prinzip, dass die Spieler sich stets entscheiden müssen, ob sie eine mögliche bessere Belohnung durch Weiterwürfeln mit dem damit verbundenem höheren Risiko, zu scheitern und damit gar nichts zu erreichen, in Kauf nehmen.

Die von Knizia vorgenommenen Änderungen wirken sich aber stark auf den Charakter des Spiels aus. Dadurch, dass den Mitspielern

nicht mehr direkt Steine weggenommen werden können, ist die **Interaktion deutlich geringer**. Die Spieler kommen sich durch Mehrheitswertungen auf den Planeten und durch einen Wettlauf um die Erfüllung von Zielplättchen dennoch nach wie vor ein wenig in die Quere.



Das **Spielgefühl** ist insgesamt mehr von Taktik, von mittelfristiger Planung als von situationsbedingtem Handeln geprägt. Natürlich spielt das **Glück** durch das Würfeln eine große Rolle, aber dies erwartet man sich ja naturgemäß von einem Würfelspiel.

Für die Feinheiten im Spiel sorgen die **Fähigkeiten der einzelnen Astrokatzen**, die bis jetzt noch nicht erwähnt wurden. Jeder Spieler hat einen identischen Satz aus acht Astrokatzen. Einige verdoppeln die zu erwartenden Punkte auf Planeten, Monden oder in den Tiefen des Weltalls. Andere dienen als Rückversicherung bei einem Absturz ("Fallschirm"), als zusätzlicher Würfel mit dem Wert "1", für einen etwas vorverlegten Start ("Satellit"), u. v. m. Es kann durchaus relevant sein, welche Astrokatze man zu welchem Zeitpunkt einsetzt.

## Fortsetzung von „MLEM“

Trotzdem hat man relativ bald alles gesehen. Die eher **einfache Grundversion** ist somit auch mehr als lockeres Familienspiel geeignet. Die Schachtel beinhaltet jedoch gleich **drei unterschiedliche Module**, die - ohne das Grundprinzip zu verändern - etwas mehr Abwechslung und Varianz ins Spielgeschehen bringen.

Beim Modul **"Erkundung"** werden zu Beginn fünf zufällige Erkundungsplättchen aufgedeckt und auf die Raketenfelder der Weltallmatte gelegt, welche der aufgedruckten Nummer entsprechen. Landet die Rakete am Ende der Reisephase auf einem Feld mit Erkundungsplättchen, darf der Captain dieses aktivieren, was ihm entweder zusätzliche Punkte, Extrafelder oder Würfel bringt. Dies kann ein Anreiz für den Captain sein, diese Felder bewusst anzusteuern.

Das Modul **"Geheimmissionen"** bringt Missionsplättchen ins Spiel. Jeder erhält geheim 4 Stück und wählt davon verdeckt drei Plättchen aus. Am Ende erhält jeder Punkte für Plättchen, deren Bedingungen er erfüllen konnte (beispielsweise eine Astrokatze auf einem bestimmten Planeten haben). Je mehr Missionen man schafft, umso höher ist die Punkteausbeute: 1 Mission = 2 Punkte, 2 Missionen schon 5 Punkte, alle drei Missionen sogar 10 Punkte. Dieses Modul fügt sich sehr

gut in das Grundspiel ein und stellt eine echte Bereicherung dar.

Das Modul **"Ufo"** variiert ein wenig den Ablauf des Grundspiels. Am Start jeder Expedition entscheidet ein zufällig aufgedecktes "Ufo"-Plättchen, um wie viele Felder sich der Ufo-Marker aus den Tiefen des Alls in Richtung Erde bewegt. Aber wichtiger noch: Das Plättchen legt auch fest, wie viele Würfel (4 bis 6) für die Expedition zur Verfügung stehen, sowie welche Zusatzfähigkeiten gelten. Dies können zusätzliche Würfel sein, die Möglichkeit, alle Würfel 1 x neu zu würfeln oder am Ende der Reisephase gar keine Würfel abgeben zu müssen. Damit sind die Regeln für jede Expedition ein wenig anders, und die Spieler müssen sich bestmöglich darauf einstellen.

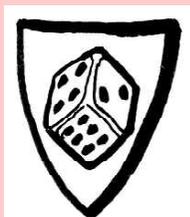
Das **Spielmaterial** ist auf jeden Fall Top. Viele Plättchen, große Würfel, stabile Tafeln, eine Holzrakete, etc. Besonders sticht allerdings der Spielplan hervor. Dieser ist nämlich kein aufklappbarer Kartonplan wie in den meisten Spielen, sondern eine Matte, welche auseinandergerollt fast einen Meter lang ist. Dies animiert die Spieler sofort zum Loslegen.

Die **grafische Gestaltung** finde ich persönlich ebenfalls gelungen. Die Verwendung von Katzen als Astronauten mag zwar weniger



problematisch in Sachen "political correctness" sein, könnte jedoch falsche Erwartungen wecken. "MLEM - Die Astrokatzen" ist sicher kein Kinderspiel. Ich würde es mit den verschiedenen Modulen eher als **gehobenes Familienspiel** betrachten, bei dem die Spieler beim Zocken mehrere Aspekte, wie Mehrheitenwertungen, Wahrscheinlichkeiten, etc. zu berücksichtigen haben. In unseren Spielrunden kommt es jedenfalls gut an, vor allem als lockeres, unkompliziertes Spielchen für Zwischendurch.

Game News -  
Wertung



**Sci Fi-Film  
Deutschland 2022  
Regie: Ryan Lambert  
& Adam Rehberg  
Strohmann Filme  
Dauer: ca. 70 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.  
© 2024 by Game News  
Alle Rechte vorbehalten.

## Film-Tipp des Monats

Science Fiction geht immer. Die Menschheit ist so fasziniert von Technologien, von Aliens und den unendlichen Weiten des Weltalls, dass jedes Jahr gleich mehrere Filme zu diesem Thema in unsere Kinos kommen. Neuerdings scheint die Sorge um die Zukunft der Menschheit Überhand zu nehmen, denn vermehrt beschäftigen sich die Regisseure darum, wie wir auf anderen Planeten überleben könnten. So auch in diesem Streifen aus dem Jahr 2022, in der auf einem weit entfernten „unbekannten“ Planeten Roh-



stoffe zu sammeln und passende Lebensbedingungen zu schaffen. Die beiden Regisseure Ryan Lambert und Adam Rehberg zeigen sich da optimistisch, dass der Homo sapiens dort durch die Bemühungen mehrerer konkurrierender Teams eine neue Heimat finden könnte. Prädikat: wertvoll!



## 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 Spielereffen 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](http://www.knobelritter.at)  
\* Spielebestellservice für die Mitglieder  
\* auch in **facebook** vertreten