

KNOBELRITTER ALLGEGENWÄRTIG

Erneut Science-Fiction-Abend am 7. Oktober (S. 1)



405. Ausg. 1. Okt. '26
Auflage 100 Stück (!)
36. Jg., Abo 15 Euro



„Take Time“ ist das Spiel der Spiele '26

Die Österreichische Spiele-Akademie präsentierte im UniCredit-Center Am Kaiserwasser das „Spiel der Spiele“ 2026 und sechs ausgezeichnete Spiele-Hits. Der Hauptpreis ging an „Take Time“ von Alexi Piovesan & Julien Prothière (Libellud).

Alle Spiele-Hits lesen Sie auf Seite 2.



Liebe Astrophysiker,

Mit 66 Jahren, da fängt das Leben an...

Unglaublich aber wahr: die Suche nach extraterrestrischer Intelligenz begann bereits 1960. Ob die diversen "SETI" Projekte dieses Jahr einen Beweis entdecken, dass einer der zig Milliarden Planeten der Milchstraße in der Hoffnung, andere Zivilisationen mögen ihr Signal zu empfangen, es geschafft hat, die Strahlung seiner Sonne zu übertönen, steht noch in den Sternen.

Zu Zeiten in denen verrückte Aufrüstungspläne im Orbit unseres Planeten tatsächlich umgesetzt werden und ein neuer Wettlauf um die Vormachtstellung eines Sprungbretts ins

All entbrennt, kann man eigentlich nur auf einen Erstkontakt mit einer wohlwollenden Zivilisation hoffen, die uns beibringt ein "Moon Colony Bloodbath" zu verhindern.

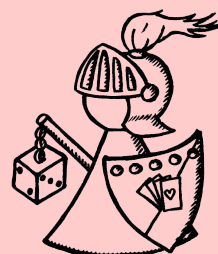
Andernfalls kann es leicht sein, dass die Erde den Virus Mensch übersteht und die nächste raumfahrende Zivilisation aus "Astrobienen" besteht.

Dem Forschungszentrum Traunerhof ist es gelungen die Arbeiten führender Exobiologen in einer interaktiven Ausstellung erlebbar zu machen. Diese wird am Mittwoch den 7. Oktober um 18:00 Uhr feierlich eröffnet.

Wir freuen uns auf euer zahlreiches Erscheinen,

lg, Oliver

HAGAR
DER SCHRECKLICHE



Neues vom Trauner Spielekreis



Die Auszeichnungen der Wiener Spieleakademie

Spiele-Hit Karten:

„Duell um Cardia“ von Faouzi Boughida & Mathieu Rivero (Hans im Glück)

Spiele-Hit Experten:

Saltfjord von Kristian Amundsen Ostby & Eilif Svensson (Huch! Spiele)

ritter der knobelrunde

Spiele-Hit Kinder:

Beast Selfie von Emanuele Briano (Huch Spiele)

Spiele-Hit Familien:

Morty Sorty Magic Shop von Markus Slawitschek (Schmidt Spiele)

Spiele-Hit Freunde:

Hot Streak von John Perry (Strohmann Spiele)

Spiele-Hit Trend:

Boss Fighters QR von Michael Palm & Lukas Zach (Pegasus Spiele)

Nominierungen Deutscher Spielepreis 2026

Hier die drei Nominierungen für den Deutschen Spielepreis:

Artengarten (von Mathias Wigge, Feuerland Spiele)

Boss Fighters QR (von Lukas Zach und Michael Palm, Pegasus Spiele)

Galactic Cruise (von T. K. King, PD Verlag)

Hall of Games

Stichtag für das Online-Voting der „Hall of Games“ unter traunerhof@traunerhof.at ist Sonntag, 18. Okt. 2025 um 12:00 Uhr. Nutzt bitte auch das Voting über Whats App!!!

Termine im Oktober

3.10. Würfelschänke Ried
3.10. Spieleversum Linz
7.10. Knobelritter Traun
9.10. Keferfeld-Oed
10.10. Franckviertel
13.10. Stammt. Marchtrenk
14.10. Knobelritter Traun
15.10. Stammt. Oftering
15.10. Würfelschänke Ried
17.10. Brettsp. Hausruck
17.+18.10. Linz spielt!

Neues Rathaus Linz

21.10. Knobelritter Traun

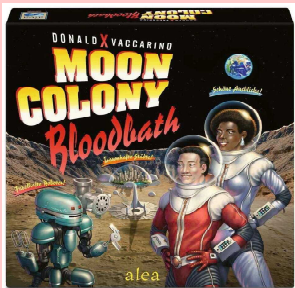
22.- 25.10. Spiel 2026

Messe Essen (D)

23.10. Auwiesen
24.10. Otelo, Vöcklabruck
24.10. Solar City Pichling
28.10. Knobelritter Traun
28.10. Stammt. Thening

Game News - Spielkritik

Wir proben in entlegenen, ariden Orten auf unserer Erde zwar bereits dafür, aber echte Mondkolonien sind nach wie vor „Science Fiction“...



Titel: **Moon Colony Bloodbath**
Art: **Kartenspiel**
Spieleautor: **Donald X. Vaccarino**
Verlag: **alea Spiele**
Jahrgang: **2025**
Spielerzahl: **1 - 5 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren**
Dauer: **45 - 90 Minuten**
Preis: **Euro 43,90**

Einleitung

Wir stehen am Rande eines Kraters und schauen zufrieden hinab ins Tal. Da ist sie, unsere Mondkolonie. Die Kuppeln der einzelnen Segmente spiegeln die Strahlen der Sonne wider, wir sehen Menschen wie kleine Ameisen die Verbindungsröhren benutzen ... und da sehen wir ein Leck in einer Kuppel und wie Menschen mit stummen Schreien hinaus ins Weltall gerissen werden. Und der Küchenroboter hat auch wieder einen Salatkopf mit

einem menschlichen Kopf verwechselt. Da kommt jede Hilfe zu spät. Leider.

Ein ganz normaler Tag bei „Moon Colony Bloodbath“, ein Spiel, bei dem die Kolonisten unserer Mondkolonie Runde um Runde durch diverse Unfälle dezimiert werden, ohne dass wir etwas dagegen tun können. Unsere einzige Chance auf den Sieg ist, so lange wie möglich durchzuhalten und zu hoffen, dass jemand anderem die Kolonisten zuerst ausgehen. Dann ist das Spiel vorbei und wer die meisten Kolonisten hat, gewinnt.

Spielbeschreibung

Ähnlich wie beim Spiel „Für die Krone“ gibt es hier ein **einzelnes Kartendeck**, das für alle Spieler den Takt vorgibt. Karte für Karte wird umgedeckt und getan, was die Karte von uns will. Ist der Stapel aufgebraucht, wird er gemischt und es geht von vorne los. Leider kommen aber pro Durchgang immer mehr Karten dazu, der Stapel wird also größer. Und gefährlicher.

Pro Durchgang kommen zwei **Ereignisse** in



einer bestimmten Reihenfolge dazu. Das erste ist immer „**Hunger**“, was uns beim Aufdecken zwingt, unsere Kolonie zu ernähren. Pro ausgespieltes Gebäude kostet das einen Apfelchip. Konnten wir alle satt bekommen, gibt es sogar zwei Kolonistenchips dazu. Wer satt ist, macht halt gerne ... Dinge.

Durch die Ereignisse kommen aber auch **Unfälle, Roboter** und die sogenannten „**Twist**“-Karten rein, die uns entweder etwas kosten oder uns eine kleine Aktionsmöglichkeit geben. Und dann sind da die vier „**Work**“-Karten und jede dieser Karten ist eine **Aktion für alle**. Man kann Geld aus der Mine holen, man kann Äpfel ernten, Gebäudekarten ziehen, eine Gebäudekarte ausspielen oder Warenkisten auf ausgespielte Gebäudekarten legen. Natürlich haben **Gebäude** Fähigkeiten, verbessern vielleicht Aktionen, machen etwas mit Warenkisten, geben uns andere Vorteile, wie z. B. einen „Perk“, eine spezielle Karte, die nur für diesen Spieler zählt, wenn sie aufgedeckt wird und einen kleinen Bonus abwirft.

Fortsetzung von „Moon Colony Bloodbath“

Man merkt schon, der Kartenstapel wird immer voller und voller, aber es kommen keine neuen „**Work**“-Karten hinzu. **Es bleibt pro Durchgang bei vier Aktionen**, die wir machen können. Am Anfang fällt das nicht so ins Gewicht, da können wir fröhlich was machen. Aber Runde um Runde wird das Bibbern nach einer „**Work**“-Karte größer.

Was dafür mit einer erschreckenden Regelmäßigkeit ins Deck wandert sind Karten, die uns **Kolonistenchips** kosten. Roboter spielen verrückt, Sauerstofflecks tauchen auf, die Kolonisten gehen aufeinander los, alles kostet uns wertvolle Menschenleben. Haben wir keine Chips mehr, mit denen wir so eine schlimme Karte bezahlen können, müssen wir eine Gebäudekarte auflösen, die oben rechts zeigt, wie viele Kolonisten wir dafür bekommen. So dezimiert sich auch nach und nach unsere Kolonie, **bis bei einem Spieler gar nichts mehr übrig ist** und das Spiel endet. Übrige Kolonistenchips und die Kolonistenanzahl auf den Karten werden dann zusammenaddiert.

Fazit

Allein beim Thema von „Moon Colony Bloodbath“

scheiden sich schon die Geister. Manche empfanden es zu **makaber**, dass einem irgendwann die Kolonisten ausgehen. Andere fanden das Thema und die ganze Retro-Aufmachung erfrischend. Auch beim Spielgefühl **polarisiert** es, manche finden es langweilig und nervig, dass immer mehr und mehr Kolonisten sterben, ohne, dass man etwas dagegen machen kann. Manche finden diesen Wettlauf um den längsten Atem sehr gut und spannend.

Die Frage bei „Moon Colony Bloodbath“ ist, ob man in der Lage ist, loszulassen. **Hier wird alles nur noch schlimmer und nie besser**. Selbst wenn man glaubt, es wird besser ... nein. Das wird es nicht. In dieses Gefühl muss man eintauchen und sich davon treiben lassen, sonst wird man mit dem Spiel nicht warm.

Der Mechanismus an sich ist interessant. Wie schon bei „Für die Krone“ hat das Kartendeck für alle Spieler eine **besondere Spannung**. Aber anders als bei „Für die Krone“ spielt hier jeder nur für sich. Es gibt **keine Interaktion**. Das hat aber bei „Für die Krone“ für den besonderen Kick gesorgt. Das ständige



Belauern und Nachzählen, wie viele Rubine die anderen noch in ihren Schatztruhen haben. Nur, um am Ende überrascht zu werden, wenn sich herausstellt, dass jemand ganz anderes vorne lag. Wer bei „Moon Colony Bloodbath“ vorne liegt, ist kein Geheimnis, das kann man jederzeit nachvollziehen – wenn man gute Augen hat und die Kolonistenanzahl auf den Gebäudekarten der Mitspieler entziffern kann.

Mein persönlicher Kritikpunkt: Die Grafik ist mir **nicht „Bloodbath“ genug**. Wenn der Roboterbutler einen abgetrennten Kopf statt einer Box auf dem Tablett hätte ... oder wenigstens 'nen Arm oder 'ne Hand. Das „**Blutbad**“ in der Kolonie sieht man meistens nur im Namen der Karte und liest es aus dem Stimmungstext heraus. Ansonsten ist das Spiel fast völlig unblutig. Das müsste meiner Meinung nach anders sein. Damit die Spieler sehen, wieso was passiert. Da würden die Katastrophen für einige wesentlich mehr Sinn machen, wenn man das

Fortsetzung von „Moon Colony Bloodbath“

Resultat auf der Karte sieht. Man kann ja alles im schicken 60er Jahre Retro-Style lassen. Außerdem: Wenn man ein Spiel schon „Bloodbath“ nennt, dann muss man auch liefern. Finde ich.

Eine gemischte Box, die

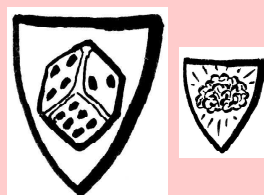
einen interessanten Mechanismus hat, aber komplett vom Geschmack der Spieler abhängt. Irgendwie macht dieser Punkt das Spiel schon besonders. Aber halt nicht für jeden. Ich find's toll und ich allein würde dem mindestens 5 Schilde geben. Aber hier geht's ja nicht nur um mich. Probiert es aus, wenn ihr die Möglichkeit habt. Die englischen Kar-

tentexte schafft man sich schnell drauf, ebenso wie die englische Regel (Anm. d. Red.: „Moon Colony Bloodbath“ ist bereits auf Deutsch erhältlich).

Christoph

Schlewinski

Game News - Wertung



HALL OF GAME

Wir warten bereits seit einem halben Jahr - genauer gesagt seit April - auf ein neues Spiel in unserer „Hall of Games“. Und wir werden noch zumindest ein Monat länger warten müssen, denn kein einziges kann bei der nächsten Abstimmung die erforderlichen Punkte erreichen. Am nächsten dran ist THE DRUIDS OF EDORA, welches mit dem 2. Platz wertvolle Punkte sammeln konnte. Der Sieger der letzten Wertung - TAKE TIME - wird da sicher noch länger brauchen. WUNDERSAME WESEN an 3. Stelle hat ebenfalls noch Arbeit vor sich. Bei allen anderen Spielen in den „Top Five“ - LIFE OF THE AMAZONIA (4.), FOSSILIUM und DAS UNBEWUSSTE (ex aequo 5.) lässt sich noch gar nichts prognostizieren.

Viele Spiele befinden sich im „Niemandland“, also zu weit hinten, um für die Ruhmeshalle von Relevanz zu sein, aber nicht akut abstiegsgefährdet. Auch der Vorschlag MOON COLONY BLOODBATH hat sich eher hinten eingereiht. Rausgefallen ist hingegen HARMONIES. Wie es wohl dem Neuvorschlag KREATUREN KARAWANE ergehen wird?

Die Wertung:

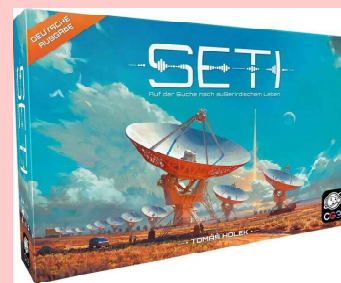
1. Take Time	4/+17/-0/21/ +
2. The Druids of Edora	5/+15/-0/20/ -
3. Wundersame Wesen	4/+10/-0/14/ -
4. Life of the Amazonia	2/+11/-0/13/ +
5. Fossilium	3/+ 9/-1/11/ =
Das Unbewusste	2/+ 9/-0/11/ +
7. Forestry	1/+ 7/-1/ 7/ +
8. Formidabel!	3/+ 3/-0/ 6/ -
Pergola	1/+ 5/-0/ 6/ +
10. Endeavor - Tiefsee	2/+ 5/-2/ 5/ -
Trio	2/+ 3/-0/ 5/ -
Moon Colony Bloodbath	*2/+ 4/-1/ 5/ +

13. Harmonies 0/+ 1/-0/ 1/--

Vorschlag: Kreaturen Karawane (2x)

Game News - Spielkritik

Das Programm selbst ist keine Science Fiction. Aber dass wir damit tatsächlich auf Außerirdische treffen, hat sehr wohl damit zu tun...



Titel: SETI
Art: Expertenspiel
Autor: Tomas Holec
Czech Games Edition
Jahrgang: 2024
Spielerzahl: 2 bis 4 Spieler
Alter: ab 14 Jahren
Dauer: 90 bis 180 Minuten
Preis: Euro 66,90
Deutscher Spielepreis 2025

Einleitung

Glaubst du an Außerirdische? Also ich nicht wirklich. Zumindest nicht an grüne Männchen vom Mars, irgendwie humanoid aussehende Aliens auf Earth Seeing Trip oder sonstigen Blödsinn. Aber dass sich intelligentes Leben (oder das, was wir kümmerliche Erdenbewohner uns darunter vorstellen) einzig und allein auf dem dritten Planeten eines unbedeutenden Sonnensystems am Rande der Milchstraße als eine von Zig Milliarden Galaxien entwickelt hat, kann ich mir genauso wenig vorstellen.

Und da ich mit dieser Denkweise anscheinend nicht der einzige bin, haben kluge Köpfe ein Programm zur Erforschung außerirdischen Lebens entwickelt: S.E.T.I - sprich: Search for Extra-Terrestrial Intelligence. Da

werden mit riesigen Schüsseln Signale im Weltraum abgehört, Nachrichten von der Menschheit in den Äther gesendet, und nach Spuren außerirdischen Lebens in unserem ganzen Sonnensystem gesucht.

Hey, damit bist du ja schon mitten im Spiel „SETI“, bei dem du genau dies machst, um auf die eine oder andere Weise Beweise für Aliens zu erhalten. Und vielleicht auch wirklich die eine oder andere Spezies zu entdecken...

Spielbeschreibung

Du leitest also eine Raumfahrtorganisation, die sich - im Bereich der Exobiologie - aufmacht, einige der größten Geheimnisse der Menschheit zu lüften. Dazu musst du allerdings zuallererst den riesigen Spielplan zusammenbauen. Er besteht aus mehreren Platten, die zusam-

mengesteckt werden. Die inneren Teile sind dabei drehbar und stellen unser Solarsystem dar, bei dem die Planeten um die zentrale Sonne kreisen. Die Planeten sind am Rand des Plans für nähere Erkundungen noch einmal extra abgebildet.

In die Ecken des Spielplans und rundherum kommt noch viel weiteres Spielmaterial hinzu, wie Technologie-Plättchen, Wertungsplättchen, Drehplättchen, eine Auslage an Spielkarten und ein Vorrat an Datensätzen, Geld- („Credits“) und Energie-Plättchen. Vor allem aber werden von 5 verschiedenen außerirdischen Spezies zufällig und vorerst noch verdeckt 2 Alien-Tableaus an den Plan angelegt. Du weißt also noch lange nicht, auf wen du im Laufe der Zeit triffst.

Schließlich fehlt nur noch deine persönliche Vorbereitung. Du erhältst ein Spieltableau, das Material in deiner Farbe (Sonden, Marker, Bekanntheitsmarker und Wertungsmarker), sowie deine Startressourcen laut deiner Starteinkommenskarte.

Der Spielablauf ist genau geregelt. In deinem Zug

Fortsetzung von „SETI“

führst du **1 Hauptaktion** aus. Zusätzlich darfst du noch weitere Dinge tun, nämlich beliebig viele **freie Aktionen**, und dies sogar jederzeit, also vor, nach oder während deiner Hauptaktion.



Und dies sind deine möglichen Aktionen:

A) Starten einer Sonde

Für 2 Credits (die hier gebräuchliche Währung) stellst du eine deiner Sonden auf die Erde im Solarsystem, solange du nicht mehr als 1 Sonde "im All" hast. Du kannst deine Sonde auch gleich **bewegen** (= freie Aktion), indem du entweder Energie benutzt oder entsprechende Karten abwirfst.

B) Umkreisen eines Planeten

Mit der Bezahlung von 1 Credit und 1 Energie kannst du 1 deiner Sonden auf einem Planetenfeld in einen "Orbiter" umwandeln, was dir die angegebenen Belohnungen (häufig eine Steigerung deines Einkommens) bringt.

C) Landen auf einem Planeten oder Mond

Um eine deiner Sonden in einen "Lander" umzuwandeln, benötigst du 3 Energie. Dafür erhältst du neben direkten Siegpunkten auch Spuren einer außerirdischen Spezies.

D) Scannen naher Sterne

Für 1 Credit und 2 Energie kannst du nach Sternen scannen, indem du sie von der Erde aus mit Teleskopen beobachtest. Du platzierst Signale in verschiedenen Sektoren (beispielsweise im selben Sektor wie die Erde), und sammelst die erhaltenen Daten. Wird dadurch ein Sektor abgeschlossen, erhältst du - sofern du die Mehrheit in diesem Sektor besitzt - die angegebene Belohnung, meist Spuren extraterrester Lebens.

E) Datenanalyse

Die zuvor gesammelten Daten platzierst du - als freie Aktion - auf deinem Computer. Falls dadurch alle oberen Felder deines Computers mit Daten besetzt sind, kannst du für 1 Energie eine Datenanalyse durchführen. Hierbei wirfst du alle Daten ab und erhältst dafür Spuren einer außerirdischen Spezies.

F) Karten ausspielen

Du darfst eine deiner

Handkarten für ihren Effekt ausspielen, nachdem du die angegebenen Kosten in Credits bezahlt hast. Oft kannst du dadurch andere Aktionen kostenlos durchführen. Anschließend wirfst du die Karte auf den Ablagestapel, es sei denn sie beinhaltet noch eine Mission (dazu später) oder gibt dir am Spielende Extrapunkte (Wertungskarte).

G) Erforschen einer Technologie

Indem du deinen Marker auf der Bekanntheitsleiste um 6 Felder nach unten rückst (also 6 "Bekanntheit" bezahlst), kannst du eine neue Technologie erforschen, was dir nicht nur den aufgedruckten Bonus bringt, sondern vor allem in Folge die entsprechende Aktion (Sonden, Scannen oder Datenanalyse) verbessert.

H) Passen

Kannst du oder willst du keine weitere Hauptaktion mehr durchführen, musst du passen. Du wählst dafür eine Karte aus dem aktuellen Abschlussstapel und wartest, bis alle anderen ebenfalls gepasst haben.

Durch die Spuren außerirdischen Lebens, welche du durch die Aktionen Landen (C), Scannen (D) und Datenanalyse (E) entdeckst, kann es passieren, dass eine **Spezies entdeckt** wird. In diesem Fall wird das entsprechende verdeckte Spezies-Tableau aufgedeckt.

Fortsetzung von „SETI“

Jede der 5 Alienrassen bringt neue Regeln. Deren Tableaus bieten weitere Forschungsmöglichkeiten, meist zusätzliche Gelegenheiten, an wertvolle Siegpunkte zu gelangen.

Haben alle gepasst, erhältst du dein **Einkommen** laut deiner Einkommensauslage, dann beginnt die nächste Runde mit einem neuen Startspieler. Nach 5 Runden erfolgt eine **Schlusswertung**, bei der du noch Punkte für deine ausgespielten Wertungskarten, für deine Marker auf Gold-Wertungsplättchen und - falls in ihren Regeln angegeben - auch für die aufgetauchten Spezies. Erzielst du insgesamt die **meisten Siegpunkte**, gewinnst du die Partie.



Fazit

Auch wenn bei "SETI" ein Sammelsurium an unterschiedlichen Spielme-

chanismen anzutreffen ist, stellt meiner Meinung nach das **Ressourcenmanagement** den Hauptmechanismus dar. Schließlich benötigst du für (fast) jede Aktion eine oder mehrere der drei wichtigen Rohstoffe in "SETI": Münzen, Energie und Karten.

Zu Beginn des Spiels, sowie in jeder Einkommensphase erhältst du Münzen, Energie und Münzen laut deiner Einkommensauslage. In der anschließenden Runde musst du mit diesen Ressourcen **gut haushalten**, deine Aktionen optimieren, um ein Maximum herauszuholen. In diesem Zusammenhang ist die **Multifunktionalität der Karten** zu erwähnen, welche du nicht nur zum Ausspielen ihres Effekts (Aktion F) verwenden, sondern auch für ihre freie Aktion in der linken oberen Ecke, zur Steigerung deines Einkommens (rechts unten) oder sogar mit dem Symbol in der rechten oberen Ecke beim Scannen einsetzen kannst.

Daneben macht das **Entdecken einer neuen Spezies** einen großen Reiz des Spiels aus. Fünf verschiedene Spezies findest du in der Schachtel vor, so ist vor allem in den ersten Partien die Neugier groß, was dich wohl erwarten wird. Dieses Interesse lässt sicher mit der Zeit nach, wenn du dann schon weißt, was die einzelnen Spezies für neue



Regeln bringen. Aber keine Angst, eine bereits erschienene **Erweiterung** (mit dem Untertitel "Raumfahrtorganisationen") lässt dich auf 3 nigelneue außerirdische Spezies treffen, sodass auch in Zukunft für ausreichend **Abwechslung** gesorgt ist.

Ich werde mich jedoch hüten, mehr über die einzelnen Spezies zu erzählen, ich will dich ja nicht vorab spoilern und dir die Spannung rauben. Grob zusammengefasst bieten die neuen Aliens Möglichkeiten, an Karten mit starken und lukrativen Effekten zu gelangen oder aber weitere **Siegpunkte** durch das Platzieren von entdeckten Spuren zu erhalten.

Eine zusätzliche, sehr einträgliche Siegpunktquelle bieten die **Meilensteine**. Jedes Mal, wenn du mit deinem Punktemarker einen gewissen Punktwert (25, 50 und 70) erreichst oder überschreitest, darfst du einen deiner Marker auf ein Gold-Wertungsplättchen legen, wodurch du einen "Multiplikator" für die angegebene Errungenschaft erhältst, zum Beispiel für Technologie-Sets oder erlebte Missionen. Je früher

Fortsetzung von „SETI“

du den Marker platzierst, umso höher fällt der Multiplikator aus. **Wertungskarten** schließlich bringen dir ebenfalls am Spielende wertvolle Extrapunkte für die vermerkten Dinge.



Grundsätzlich bieten sich dir **zwei unterschiedliche Vorgehensweisen**. Du kannst dich aufs Entsenden von Sonden konzentrieren und sie Planeten umkreisen oder darauf landen lassen. Oder du kannst vornehmlich das Weltall nach Signalen scannen und die erhaltenen Daten analysieren. Beides bringt dich dem Entdecken neuer Spezies näher.

Um deine Fähigkeiten bei den Sonden, beim Scannen und bei der Datenanalyse zu verbessern, stehen dir neue **Technologien** zur Verfügung, die du mit einer Spezialaktion erforschen kannst. Je nach gewählter Strategie kannst du deine

Sonden verbessern, um beispielsweise auch auf den (sehr lohnenden) Monden eines Planeten landen zu können. Oder Teleskoptechnologien entwickeln, um in mehreren Sektoren gleichzeitig scannen zu können. Computertechnologien wiederum verschaffen dir weitere Vorteile bei der Analyse von Daten.

Eine weitere Besonderheit stellt das **rotierende Sonnensystem** dar. Immer wieder - etwa durch das Entwickeln einer neuen Technologie - werden Teile des Spielplans gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Dies hat stets Auswirkungen auf die Aktionen aller. So ändern sich dadurch die Sektoren für das Scannen naher Sterne, und auch für die Sonden verändern sich die Distanzen zu den Planeten. Du kannst dies auch geschickt ausnutzen, um auf diese Energie bei der Bewegung deiner Sonde(n) zu sparen.

Du merkst schon: Alle Elemente sind **stark miteinander verzahnt**. In fast allen Belangen kannst du Belohnungen erhalten, die dir woanders weiterhelfen können. Alles zusammen ergibt ein recht anspruchsvolles, komplexes Spielge-

fühl, was „SETI“ eindeutig zu einem richtigen **Expertenspiel** macht. Nicht umsonst wurde es letztes Jahr mit dem **Deutschen Spielepreis** (1. Platz in Gold für das komplexe Autorinnen- und Autorenspiel) ausgezeichnet.

Auch ich stimme in die Lobeshymnen auf „SETI“ mit ein. Auch wenn die **Spieldauer** in Vollbesetzung gerne mal 3 Stunden erreicht, ist es äußerst interessant, interaktiv, herausfordernd und mit **reichlich Spielmaterial** ausgestattet. Ich habe mir auch schon die **Erweiterung** mit dem Untertitel „Raumfahrtorganisationen“ besorgt, welche nicht nur ebensolche mit individuellen Fähigkeiten und asymmetrischen Startbedingungen ins Spiel bringt, sondern auch drei neue außerirdische Spezies. Ich bin schon ganz neugierig...

Wacky

Game News -
Wertung



Game News - Spielkritik

Das nächste Spiel ist ebenfalls im „Science Fiction“-Genre einzuordnen. Aber nicht wegen der Raumfahrt, sondern wegen der Wesen, welche diese dort praktizieren...



Titel: Astrobienen
Art: Arbeitereinsatz-, Aufbau- und Ressourcenmanagementspiel
von: **Connie Vogelmann**
Verlag: **Feuerland Spiele**
Jahrgang: **2024**
Spielerzahl: **1 bis 5 Spieler**
Alter: **ab 14 Jahren**
Dauer: **60 bis 90 Minuten**
Preis: **Euro 65,90**

Einleitung

Wenn man schon ein Tier sucht, welches für ein Arbeitereinsatzspiel bestens geeignet ist, sollte man sich unbedingt im Insektenreich umschauen. Besonders die völkerbildenden Insekten, wie Ameisen und Bienen, sind wie geschaffen dafür, übernehmen bei diesen doch die Arbeiterinnen unterschiedliche Aufgaben.

Während die Wahl von Bienen beim nachfolgend beschriebenen Spiel aus oben genanntem Grund nicht überrascht, so versetzt

uns doch das thematische Setting in ungläubiges Erstaunen. Unsere kleine Biene Maja soll nämlich in hoffentlich ferner Zukunft - nach dem selbstverschuldeten Verschwinden der Menschheit - die Herrschaft über den blauen Planeten übernommen haben und nun - dank eines Evolutionsboosts - als die hochentwickelte Spezies „Mellifera“ nach den Sternen greifen. „Astrobienen“, sozusagen...

Spielbeschreibung

Wir kontrollieren in „Astrobienen“ eine von 20 einzigartigen Fraktionen (die Bezeichnung „Völker“ wäre meiner Meinung treffender). Unsere **Fraktion** ist anfangs nur mit mageren Vorräten ausgestattet: einem Bienenstock mit einer Andockstation, bloß ein paar Rohstoffen im Lager und ein paar Arbeitsbienen. Dies ist insgesamt viel zu wenig, um die Königin von unseren Fähigkeiten zu überzeugen, geschweige denn im Wettbewerb gegen andere raumfahrende Bienenvölker bestehen zu können.

Wir schicken deshalb unsere Arbeitsbienen aus, um den Fortschritt unserer Fraktion zu gewährleisten.

Der große **Spielplan** zeigt zu diesem Zwecke mehrere Einsetzbereiche, die uns alle unterschiedliche Aktionen bieten. Die Aktionen im Überblick:

A) Ausbauen

Wir fügen unserem Bienenstock eine Agrar-, Anwerbungs- oder Entwicklungswabe aus einer offenen Auslage zu, indem wir die aufgedruckten Kosten in Rohstoffen bezahlen. **Agarrarwaben** bringen zusätzliche Lagerfelder für Rohstoffe, sowie ein Einkommen, welches wir bei einem Rückruf-Zug (dazu später) erhalten. **Anwerbungswaben** verleihen uns dauerhafte Fähigkeiten, die entweder bei einer bestimmten Aktion oder in einer besonderen Situation ausgelöst werden. Durch **Entwicklungswaben** erhalten wir wiederum einen einmaligen Vorteil.

B) Erkunden

Damit bewegen wir das Raumschiff der Königin auf dem Erkundungsplan. Ist auf dem Zielfeld eine Erkundungsscheibe, erhalten wir diese zusammen mit dem angegebenen Vorteil und platzieren ein **Planetenplättchen** auf das Feld. Danach legen wir einen beliebigen Grundrohstoff (Polen, Fasern oder Wasser) auf ein leeres Quadrat des Plätt-

Fortsetzung von „Astrobienen“

chens (falls vorhanden) und erhalten alle nun dort verzeichneten **Rohstoffe**.

C) Wachsen

Gegen Abgabe von Rohstoffen können wir neue **Arbeiterbienen** und/oder neue **Rahmen** erhalten. Letzteres benötigen wir, um unseren Bienenstock zu vergrößern, damit er Platz für mehr Waben bietet.

D) Forschen

Durch diese Aktion kommen wir an eine **Saatkarte** ran, die wir auf zwei Arten nutzen können: Entweder wir werfen die Karte ab, um einen Grundrohstoff zu erhalten, oder wir spielen sie aus, um ihren Einmal-Effekt zu nutzen.

E) Umwandeln

Der Umwandeln-Bereich des Spielplans bietet uns die Gelegenheit, Rohstoffe in andere Rohstoffe umzuwandeln. Dies ist auch eine der wenigen Möglichkeiten, an die wertvolleren Rohstoffe Wachs und Honig zu gelangen.

F) Rühmen

Hier erhalten wir - wenn wir die angegebenen Kosten (ausschließlich teurer Honig!) bezahlen - **Ruhmeswaben**, welche uns am Spielende recht viele Siegpunkte bescherten können. Allerdings dürfen wir den Bereich „Rühmen“ lediglich mit einer Arbeiterbiene der Stärke „4“ ansteuern.

Die **Stärke von Arbeiterbienen** - sie kann zwischen 1 und 4 sein - wird durch die Lage ihres quaderförmigen Körpers dargestellt und wirkt sich bei allen Aktionen aus. Die meisten Aktionen bieten zudem einen speziellen **„Stärke-4-Bonus“** für unsere stärksten Arbeiterinnen. An die begehrten Ruhmeswaben kommen wir überhaupt nur - wie bereits erwähnt - durch Arbeiterbienen der Stärke „4“.



Wie verändert sich nun eigentlich die Stärke unserer Bienen? Jedes Mal, wenn eine unserer Biene von ihrem Einsatzort durch eine andere Arbeiterin **„weggeschubst“** wird, oder wenn wir sie in einem **„Rückrutzug“** wieder zurückholen (eine Art „Passen“, vor allem wenn wir keine verfügbaren Arbeiterbienen mehr haben), wird sie stärker und mit dem nun um +1 höheren Wert in unsere Andock-Station gelegt.

Unsere „4er“-Bienen kommen nach getaner Arbeit allerdings nicht mehr zurück, sondern werden stattdessen in **Tiefeschlaf** versetzt. Dies bringt uns einen einmaligen Bonus, und

steuert gleichzeitig das Spielende. Sind nämlich alle Bonusfelder im Tiefeschlafabteil des Spielplans belegt, oder hat jemand sein 7. und letztes Tiefeschlafplättchen eingesetzt, wird nur mehr eine letzte Runde gespielt.

Danach **endet die Partie**. In einer **Schlusswertung** erhalten wir noch Punkte für diverse Sachen (ausgesäte Saatkarten, Ruhmeswaben, für unseren vollständig bebauten Bienenstock, für Mehrheiten im Tiefeschlafabteil, und noch einiges mehr). Erzielen wir insgesamt die **höchste Punktezahl**, gewinnen wir die Partie.

Fazit

„Astrobienen“ lässt sich in Kurzform als **„Arbeitereinsatz-, Ressourcenmanagement- und Aufbauspiel“** charakterisieren. Aus diesem Grund möchte ich auf diese drei Elemente mal getrennt voneinander eingehen.

Das **„worker placement“** passt - wie schon eingangs erwähnt - perfekt zu Bienen. Bei diesem staatenbildenden Insekt übernehmen schließlich auch Arbeiterinnen die wichtigen Aufgaben, um das Überleben des Volkes zu sichern. Spielerisch weist der Arbeitereinsatz hier ein paar Besonderheiten auf. So werden Bienen nach ihrem Einsatz besser, sodass sie bei ihrem nächsten Einsatz eine hö-

Fortsetzung von „Astrobienen“

here **„Stärke“** besitzen. Stärkere Bienen können **bessere und/oder mehr Aktionen** durchführen als schwächere. So bestimmt etwa die Stärke unserer Biene im Bereich „Umwandeln“, wie viele Tauschaktionen wir tätigen dürfen. während sie im Bereich „Ausbauen“ festlegt, auf welche Waben wir überhaupt Zugriff haben.

Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen dieses Genres halten besetzte Felder unsere Bienen nicht davon ab, dort tätig werden zu können. Eine dort bereits stationierte Biene wird einfach **„geschubst“**, das heißt sie kommt zu ihrem Besitzer zurück, der dann entscheidet, sie entweder mit einer um 1 höheren Stärke in den aktiven Bereich oder sie mit gleicher Stärke in den Landebereich zu legen. Dies blockiert nicht nur keine Felder, sondern macht das Geschehen insgesamt **viel interaktiver**. Gutes **Timing** ist erforderlich, um diesen Vorgang zusammen mit möglichen Rückrufaktionen bestmöglich zu unseren Gunsten zu nutzen.

Wir können unsere Arbeiterbienen allerdings nicht unbegrenzt verbessern. Unsere „4er“-Bienen fallen nach getaner Arbeit (soll heißen durch Schubsen oder bei einer Rückrufaktion) in einen **Tiefeschlaf**.

Dabei legen wir eines unserer Tiefeschlaf-Plättchen in den Tiefeschlaf-Abteil des Spielplans, wo es uns noch einen Bonus beschert. Dies erinnert ein wenig an das Spiel „Village“ (Eggert Spiele 2012), bei dem Verstorbene in eine Chronik kamen. Wie bei diesem schreitet eine Partie durch das „Altern“ unserer Spielfiguren unaufhaltsam ihrem Ende entgegen. Dass wir auf diese Weise aktive Bienen verlieren, sorgt nebenbei auch für die Notwendigkeit, immer wieder neue Arbeiterbienen zu erschaffen (Aktion „Wachsen“).



So viel zum Arbeitereinsatz. Beim **Ressourcenmanagement** treffen wir hier bei „Astrobienen“ auf alles, was mit diesem Spielmechanismus zusammenhängt: Die Erzeugung, die sinnvolle Verwendung, die Lagerung und sogar den Tausch verschiedener Rohstoffe. Die Ressourcen weisen dabei unterschiedliche Wertigkeiten auf. Für die meisten Aktionen benötigen wir die sogenannten **Grundrohstoffe** Farn, Pollen und Wasser. An die **wertvolleren Rohstoffe** Wachs und Honig

kommen wir hingegen fast nur durch Umwandeln. Sie sind aber unbedingt notwendig, um an die punkte-trächtigen Ruhmeswaben zu gelangen.

Als **Aufbauspiel** bietet uns „Astrobienen“ unterschiedliche Wege, Siegpunkte zu sammeln. Wir können versuchen, auf der Leiste „Gunst der Königin“ voranzuschreiten, unseren Bienenstock möglichst schnell vollzukriegen und mit weiteren (punkte-trächtigen) Rahmen zu erweitern, uns auf das Aus-säen wertvoller Saatkarten zu verlegen, durch Tausch von Rohstoffen (eventuell mit Hilfe eines „Bienen-tanzes“) Siegpunkte zu lukrieren, passende Ruhmeswaben zu erwerben, und vieles mehr.

Dass es nicht DEN einzig möglichen Weg zum Sieg gibt, liegt einerseits an der **asymmetrischen Ausgangsposition**, bei der jede Fraktion mit ihrem individuell gestalteten Bienenstock beginnt und gleichzeitig für jeweils andere Elemente Extrapunkte am Spielende erhält, andererseits auch an den unterschiedlich auftauchenden Waben und an den zufällig gezogenen Saatkarten. Besonders jedoch die für diese Partie zur Verfügung stehenden Ruhmeswaben sollten wir geschickt in unsere Planung einbeziehen.

Ohnehin präsentiert

Fortsetzung von „Astrobienen“

sich uns „Astrobienen“ uns vor allem als **Optimierungsspiel**, bei dem wir unsere Aktionen so ausrichten, dass wir damit möglichst viele Siegpunkte erzielen. Dabei tritt das Spielende oft dann doch recht überraschend ein, weil schneller als erwartet der Tiefschlaf-Abteil des Spielplans gefüllt wurde. Es gilt also, die Aktionen der Mitspieler aufmerksam zu beobachten, den eigenwilligen, **ungewohnten Rhythmus** beim Einsetzen, Wegschubsen und Rückrufen der Arbeiterbienen zu unserem Vorteil zu nutzen.

Der Weg zum Ziel ist sehr **abwechslungsreich**, schließlich finden wir 20 unterschiedliche Start-Plättchen (= Fraktionen), 5 jeweils anders gestaltete Bienenstöcke und insgesamt fast 130 unterschiedliche Waben vor, dazu noch 45 Saatkarten und 15 Planeten-Plättchen. Den **Wiederspielreiz** empfinde ich deswegen als recht hoch, verläuft schließlich jede Partie anders. Es soll auch schon eine **Erweiterung** erschienen sein, mit einer weiteren Fraktion, zusätzlichen Bienenstöcken und noch viel mehr Waben.

Das **Spielmaterial** ist reichhaltig, die Schachtel voll gestopft mit soliden, zum Teil hochwertigen Komponenten. Kritik finde ich nur bei den wertvolleren Rohstoffen angebracht, deren Farben sich zu wenig von

einander unterscheiden. Die **Spielanleitung** ist gut gegliedert, bebildert und mit zahlreichen Beispielen versehen. Sehr praktisch erweisen sich die Kurzregel, bei der die wichtigsten Regeln auf zwei DIN A5-Seiten zusammengefasst sind, sowie die Spielhilfen. Die verwendete Ikonographie ist zudem leicht verständlich. In einem separaten Anhang werden alle Plättchen und Karten nochmals genauer erläutert.

Für die beinhaltete **Solo-Variante** findet sich sogar eine eigene Spielanleitung. Im Solo-Spiel treten wir gegen einen „Automa“ an. Automa-Karten geben dabei vor, welche Aktionen unser neutraler Gegner durchführt. Auch wenn ich eigentlich kein Fan solcher kartengesteuerten „Dummies“ bin, ist hier der Automa recht hilfreich, um die Vorzüge und Besonderheiten der verschiedenen Fraktionen kennenzulernen.

Wie eingangs erwähnt, ist das **Thema** „Bienen“ ideal geeignet für ein Arbeitereinsatzspiel. Dementsprechend finden wir in „Astrobienen“ viele Begriffe aus der Bienenwelt: Waben, Königin, Arbeiterinnen, Pollen, Honig, Wachs, ja sogar der berühmte Bientanz kommen vor. Die Verlagerung ins Weltall und die damit verbundene Story waren vielleicht notwendig, um



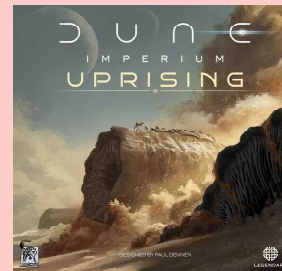
möglichst viele verschiedene Fraktionen mit unterschiedlichen Fähigkeiten zu gerechtfertigen, die wir in der Natur so nicht vorfinden. Die thematische Einbindung wird mit Sicherheit nicht jedem gefallen. Vom Standpunkt des Spielers betrachtet weiß „Astrobienen“ hingegen 100 %-ig zu gefallen, weshalb es von mir für Liebhaber von **Kennerspielen** eine **klare Empfehlung** bekommt.

Wally

Game News -
Wertung



p.S.: Es ist bereits eine Erweiterung „Ausbau des Bienenstockes“ erschienen, mit neuen Bienenstöcken, Rahmen und mehr...



**Dune Imperium -
Uprising**
Science Fiction-Film
von: Paul Dennen
Dire Wolf Movies '23
Dauer: 120 Minuten

Impressum

GameNews: Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger, Layout, Chefredakteur und Hersteller: Franz Bayer. Adresse: 4050 Traun, Schloss-Straße 28, Tel. 07229/ 73323, Fax 07229/ 733235; e-mail: traunerhof@trauner-hof.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, donnerstags am Monatsende.

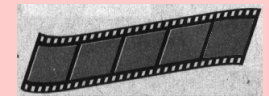
© 2026 by Game News
Alle Rechte vorbehalten.

Der Film-Tipp des Monats

Als im Jahr 2001 der Science Fiction-Streifen „Dune Imperium“ in unsere Kinos kam, überschlugen sich sowohl die Kritiker als auch das Saalpublikum vor Begeisterung. Mehrere Auszeichnungen waren die Folge. Es folgten ein paar Sequels, die den Konflikt mehrerer Parteien um den Wüstenplaneten noch genauer beleuchteten. Nur 2 Jahre danach drehte Regisseur Paul Dennen eine neue Version des Films - „Dune Imperium - Uprising“, in dem die riesigen Sandwürmer nun



eine wichtigere Rolle spielen. Und was soll man sagen: Es ist wieder ein Meisterwerk geworden. Der an und für sich schon tolle Film wurde noch um einiges besser. Es bleibt daher nur eines übrig: ihm das Prädikat „Unbedingt Sehenswert“ zu verleihen.

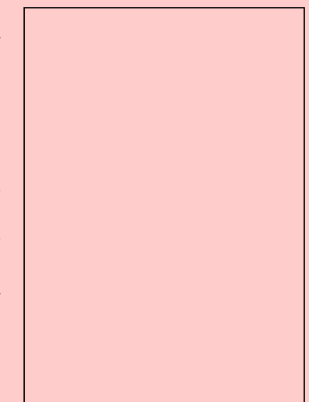


Ritter der Knobelrunde

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

- * Wöchentliche Spieltreffen im Hotel Traunerhof (jeden Mittwoch)
- * Veranstaltung der österreichischen Spieletag ("TraunCon") und anderen Spielturnieren
- * Herausgabe einer monatlich erscheinenden Spielzeitschrift (Game News) für Mitglieder
- * Teilnahme an österreichischen und internationalen Turnieren
- * Organisation von Fahrten zu diversen Spielveranstaltungen

* Entwicklung neuer Spieleideen
* Eigene Homepage im Internet: **www.knobelritter.at**
* auch in **facebook** vertreten



P.b.b. - Erscheinungsort Traun - Verlagspostamt 4050