

Im Jahr 2008 musste die von Krankheits-Epidemien bedrohte Menschheit gerettet werden (Pandemie). Danach retteten wir archäologische Funde zuerst vor der Flut (Verbotene Insel) und

später vor dem Sandsturm (Vergessene Stadt). Zuletzt reisten wir in die Zukunft und retteten uns nur knapp als weiter-entwickelte Nacktmulle von der mit Weltraumschlangen verseuchten

Raumstation (Space Escape). Am Weg durch die Zeit zurück hat uns nun ein Notruf erreicht – ein Weltraum-Sturm bedroht die Antigrav-Plattform! Was hat Matt Leacock diesmal mit uns vor?

SCHMIDT: FORBIDDEN SKY von Matt Leacock für 1 Evakuierungsteam (aus 2 - 5 Spezialisten)

EIN TEAM, EIN STURM, EIN ABENTEUER!

Die Forschungsstation Kopernikus-07 musste evakuiert werden: Status: Alle gerettet, nur das Rettungs-Team fehlt noch! Zawumm! „Ein Mega-Blitz hat den letzten Gleiter zerfetzt – jetzt bleibt nur noch die Versorgungsrakete! Aber der Strom-Generator ist zerstört!“ „Wir müssen einen Stromkreis aufbauen und mit Blitz-Energie starten – das ist unsere einzige Chance!“

Dazu müssen wir die Raketen-Plattform, Kondensatoren und Blitzableiter finden, diese aufbauen und mit Kabeln verbinden. Von der Start-Plattform aus gilt es nun, Kopernikus-07 zu entdecken und die Plättchen auszulegen. Dabei stoßen wir auch auf die Bewegung erleichternde Teleporter, Faradaysche Käfige, die vor Blitzschlag schützen, auf Windschutz bietende Barrieren und hilfreiche Ausrüstungskarten wie Erste-Hilfe-Set, Leitungs-Roboter oder sogar eine Zeitbremse. Doch allein auf's Entdecken konzentrieren ist zu wenig. Der Stromkreis muss bereits parallel aufgebaut werden, die Zeit wird sonst zu knapp.

Und das ist kniffliger als erwartet, denn die Kondensatoren dürfen nicht zu weit voneinander entfernt gesetzt werden – die Kabel-Bauteile sind nicht variabel in der Länge – und dass ein funktionierender Stromkreis überhaupt aufgebaut werden kann, muss beim Plättchen-Legen genau bedacht werden.

DER STURM NIMMT ZU!

Zudem müssen – alles erschwerend – nach jedem Zug Wetterkarten gezogen werden und die haben es in sich, nimmt man zu viel Risiko! Ein „Windstoß“ beispielsweise weht alle Abenteurer ein Feld weiter. Wehe, wenn man am Abgrund steht, die

Windrichtung die falsche ist und das dadurch immer ramponierter werdende Seil einen nicht mehr halten kann.

Keineswegs besser verursacht ein „Blitzschlag“ Schaden bis hin zum Tod. Und „Der Sturm wird stärker“ treibt schließlich den allgemeinen Windstärke-Anzeiger hoch, was die Lage zunehmend verschärft, müssen doch nun noch mehr Windkarten gezogen werden. Ist gar das Skalenende erreicht, werden alle von der Plattform geweht und es hilft weder Gravitationshaken noch Raketenrucksack – das war's dann!

Doch dazu muss es nicht kommen, setzen wir unsere Sonderfähigkeiten effektiv ein: Schließlich kann der Elektriker beispielsweise eine zusätzliche Leitung legen, der Arzt heilen, der Bergsteiger einen Kumpen mitnehmen und der Seilmacher Seile reparieren. Dem Navigator kommt eine besondere Rolle zu, kann er doch die anderen durch den Sturm navigieren und so den Widrigkeiten entgegensteuern.



FAZIT

10 / 6*

THOMAS BAREDER

Forbidden Sky ist ein spannend-atmosphärisches, durchaus anspruchsvolles kooperatives Aufbauspiel für Familie und Freunde, das gute Zusammenarbeit erfordert. Ein jedes Spiel neuer Variations-reicher Aufbau, sehr gut abgestimmte Spielmechanismen und Glücksfaktoren und dazu noch eine 3D Rakete, die tatsächlich erst bei (real) aufgebautem Stromkreis „abhebt“ - Spielerherz, was willst du mehr?

* wenn kein Teamgeist vorhanden ist

Und gelingt es am Ende wirklich, den Stromkreis zu legen und alle an Bord zu holen, steigt die Spannung auch real nochmal an: Denn der Stromkreis ist ein echter und die Rakete leuchtet und blinkt und gibt Startgeräusche von sich – jedoch nur, wenn, wie gesagt, der Stromkreis korrekt gelegt ist! Genial, und ein Fest, wenn's geklappt hat!