

FRISCH GESPIELT

www.frisch-gespielt.at

19. Jahrgang

Heft 1/2025



Entdecke das Geheimnis!

empfehlenswerte Brett- und Kartenspielneuheiten für Familien › Strategen › Tüftler › Party › Kinder & mehr

CGE/HEIDELBÄR: SETI von Tomás Holec für 1 bis 4 Space-Agencies

E.T. NACH HAUSE TELEFONIEREN

„Das Universum ist ziemlich groß. Wenn es nur unseretwegen da ist, scheint das eine schreckliche Platzverschwendung zu sein.“ — Carl Sagan. Auf der Suche nach extraterrestrischem Leben sind wir drauf und dran, diese Leere zu füllen.

SETI führt uns nicht aus unserem Sonnensystem, trotzdem zeichnet es ein relativ akkurates Bild, wie wir uns die Suche nach fremdem Leben vorstellen können. In diesem Spiel führt jeder eine Organisation, die nach Spuren von Leben im All sucht. Dies passiert auf drei Arten: Große Weltraumteleskope, Sonden zu den Planeten unseres Sonnensystems und die Auswertung der Datenmengen, die die ersten beiden Methoden liefern. Wenn genügend Informationen gefunden wurden, werden ein bis zwei zufällige außerirdische Zivilisationen aufgedeckt. Diese ändern die Regeln und vor allem die Art, wie man weitere Punkte erlangen kann.

Der Spielplan bildet das Sonnensystem ab. Die Planeten bewegen sich während des Spiels um die Sonne, wobei die weiter innen liegenden schneller sind. Ganz außen liegen acht Sterne, die man im Laufe des Jahres passiert und dementsprechend nur scannen kann, wenn gerade die Erde in ihre Richtung

schaut. Gesteuert werden alle Aktionen durch Ressourcen und Karten. Beides ist rar und schwer zu erhalten, man hat nie das Gefühl, als würde man eine Lawine lostreten. Alle Karten können zudem für Einkommen oder als Sofortaktion eingesetzt werden – in der Situation schlechte Karten können somit dennoch genutzt werden.

Zusätzlich können auch noch Standardaktionen, wie Sonden starten, Scannen oder Forschung zu betreiben, ausgeführt werden. Allerdings zu so hohen Kosten, dass es wichtig ist, die richtigen Synergien zu finden. Zudem muss jede gestartete Sonde auch wieder gelandet werden, damit sie ihren Zweck erfüllt, was nochmals kostet. Jeder sammelt zwar für sich selbst die Daten und Punkte, aber diese gelten für alle gemeinsam, wenn es um die Entdeckung von Alien-Artefakten geht. Wenn genug Information gefunden wurde, werden die zufällig ausgewählten Aliens aufgedeckt. Dabei kommen auch immer neue Karten



FAZIT **10/8***
RENÉ EICHINGER

SETI beeindruckt mit einem erfrischenden Kartenmechanismus, großer Variation und guter Wiederspielbarkeit. Durch die Karten, aber auch die Bewegung des Sonnensystems ist man gezwungen, flexibler zu agieren, wodurch auch durchrechnen von Anfang bis Ende nicht sinnvoll ist – ein Vorteil! Regeln und Piktogramme sind klar und einfach zu verstehen, zudem zeichnet sich das Weltraumforschungsspektakel für Liebhaber komplexer Spiele durch eine beeindruckende Vielfalt der Möglichkeiten aus, die trotzdem organisch eingebettet sind. Zusätzlich kommt noch ein perfekt abgestimmtes Artwork – schlicht exzeptionell! *Falls Spieler dabei sind, die neue Situationen zu lange durchdenken



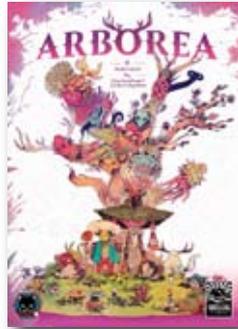
ins Spiel und neue Möglichkeiten, Punkte zu machen. Während die Mascamiten Artefakte auf Jupiter und Saturn zurückgelassen haben, die man zurück zur Erde bringen muss, schicken Centaurianer Nachrichten zur Erde, die entschlüsselt werden müssen. In Ausnahmefällen kann es auch sein, dass nur eine, oder gar keine der Alienarten gefunden werden, da die Spieler zum Beispiel auf das Scannen von Sternensystemen verzichten. Wie dem auch sei, nach fünf Runden endet die Suche und kürt die Person mit den meisten Punkten zum obersten Alien-Entdecker.

SKELLIG GAMES: **ARBOREA** von D. Garcia für 1 bis 5 Naturgeister

MEISTERE DIE VIER JAHRESZEITEN!

Als mächtiger Naturgeist hilfst du den Dörflingen, nach einer verheerenden Naturkatastrophe wieder ein lebendiges Ökosystem zu schaffen. Dazu erweckst du Wiesen, Wälder, Flüsse und Felder zu neuem Leben und lockst die vertriebenen Tierwesen an.

Der wunderschön illustrierte große Spielplan wird mit acht Wanderleistenstücken auf vier Leistenbereichen bestückt. Jeder Spieler erhält ein eigenes Dorf, Spielfiguren und Holzwürfel sowie eine Ökosystemkarte als Startauslage und platziert einen beliebigen Dörfling auf einer der Wanderleisten. Steht die Figur nach dem Einsatz auf einem Jahreszeitsymbol, wird der jeweilige Jahreszeitenstein ein Feld weitergeschoben, was zu Spielende Siegpunkte einbringt. Am Zug, muss ein Dörfling auf eine Wanderleiste eingesetzt oder letztere um ein Feld weitergeschoben werden und wird nach dem vierten Mal Schieben wieder hinten angelegt. Dörflinge werden mitgeschoben und dürfen dabei jederzeit auf ein angrenzendes Feld des Pfades abspringen. Werden sie danach aktiviert, laufen sie bis zum Pfadende weiter und handeln unterwegs alle vorhandenen Symbole ab. Dabei werden etwa Biome wie Blumen, Gras, Korallen etc. erzeugt, Ökosystemkarten genommen, Wesen



ins Hinterland angelockt oder aus diesem auf die eigene Weide gestellt, Geschenke an den Eremiten überreicht und mehr.

DIE WESEN SIND WÄHLERISCH!

Im nächsten Schritt dürfen zuvor genommene Ökosystemkarten mittels Biome erfüllt und umgedreht werden, was zusätzliche Belohnungen sowie Platz für weitere Wesen bedeutet. Das Biomreservoir wird aufgeräumt und bringt, falls nicht alles verbraucht wurde, ebenfalls Regenerationspunkte. Zu guter Letzt werden die erfüllten Karten mit den Habitaten wie Pilze, Felsen, Bäumen etc. ausgelegt und alle Wesen, die zuvor auf der eigenen Weide untergebracht wurden, dort ausgewildert. Dabei wollen etwa Schlaukäuze Pilzhabitat bewohnen, Wandelkäfer mögen es abwechslungsreich, Grauslinge haben gerne Blumen und Gesellschaft von Bismfröschen, während Schweifkatzen im Grashabitat neben ge-

FAZIT 10^{*}/9
KARIN BAREDER

Arborea ist ein wunderschön designedes, (sehr) anspruchsvolles Sammelspiel für Liebhaber komplexer, verzahnter Spiele. Viele verschiedene Zugmöglichkeiten gestalten das Spiel mit fortschreitender Spieldauer tüftelig. Gewinnen kann nur, wer seine Wesen siegpunkteträchtig platziert, dabei aber die Jahreszeitenleiste nicht aus den Augen verliert.

* Design-Fetischisten mit Hang zum Komplexen

weiheten Würmern leben wollen, welche wiederum Korallen bevorzugen. Nicht einfach, alles unter einen Hut zu bringen, da die Wesen nicht direkt neben anderen ausgewildert werden dürfen und einen leeren Standplatz zwischen vier Habitaten beanspruchen!

Wird die Sonnenscheibe auf das letzte Feld der Sonnenleiste gerückt, läuft das Spiel noch zwei komplette Runden weiter und es gewinnt, wer bei der Jahreszeiten- und Tierwesenwertung insgesamt die Nase vorne hat.



PEGASUS: THORGAL von J. Kijanka & J. Maurycy für 1 bis 4 Helden

EIN NORDISCHES HELDENEPOS

Seit den 1980ern erfreut die epochale Fantasy-Abenteuer-Comic-Serie rund um das in einer Raumkapsel (!) gestrandete Waisenkind, das von Wikingern großgezogen wurde, die Comic-Gemeinde. Tauchen wir nun spielerisch in diese raue und kriegerische Welt ein!

Eines von 7 voneinander unabhängigen, und keine Kampagne bildenden Abenteuer wie „Über den Wolken“, „Rettung in Utgard“ oder als Einstiegsempfehlung „Torkans Tempel“ gilt es auszuwählen und die hübschen Charakterfiguren von Thorgal, Frau Aaricia, Sohn Jolan oder Kriegerin Kriss de Valnor entsprechend auf dem jeweiligen Spielbrett im „Atlas der Abenteuer“ zu platzieren sowie die vielen Plättchen und Karten vorzubereiten. Das Buch der Abenteuer hilft uns dabei in vorbildlicher Weise und führt uns auch in die Geschichte ein. Orte gilt es nun für die Charaktere zu besuchen, um dort der Aufgabe näher zu kommen, Waren, Wissen, Magie oder Macht zu erlangen, indem du beispielsweise Feuer entfachst, und die Wachen verjagst zur Freude der Sklaven. Dabei wird es auch zum Kampf kommen, der höchst innovativ vonstattengeht: Kampfscheibe und Wundbereich der jeweiligen Charakterscheibe sind hier gefragt und natürlich die Vorgabe am Spielbrett. Handelt es sich um einen leichten, schweren oder vielleicht sogar mächtigen

Gegner? Vom entsprechenden Kartenstapel wird dessen Kampfkarte gezogen, die einen Rater mit Symbolen und Farbfeldern zeigt, die es mit Puzzleteilen zu überdecken gilt. ??? Ja, denn die Waffen verursachen Wunden, je nach Kampferfahrung werden entsprechende Würfel eingesetzt, die weder Augen noch Zahlen, sondern (Tetris) Puzzleteile zeigen, die es zu platzieren gilt, wenn gewürfelt, und zwar so, dass die schwarzen Herzen, aber auch Waren oder begehrte Erfahrungspunkte, die uns nicht nur zu besseren Kämpfern machen, überdeckt werden. Wird man getroffen, muss ein Teil im eigenen Wundbereich platziert bzw. gepuzzelt werden – gelingt das nicht, war's das mit dem Charakter. Dennoch reizt es mitunter, den Kampf „schmerzhafter“ zu gestalten, winken vielleicht bei einer weiteren Kampfrunde Waren oder Erfahrungspunkte. Ruhm oder Gesundheit lautet hier das Dilemma. Auch beim Reisen wird mit Rastern und Tetris-Puzzleteilen auf Geländekarten gearbeitet und die jeweiligen Reiseaktionen durch Überdecken bestimmt – genial



10/9"/6"+1"

FAZIT

THOMAS BAREDER

Thorgal ist ein anspruchsvolles, kooperativ gespieltes Abenteuerspiel, das von den Spielenden sowohl Planung, strategisches Vorgehen und vor allem Teamwork und Abstimmung der Handlungen erfordert. Ein höchst gelungenes, neuartiges Kampfsystem wird Genre-Fans ebenso begeistern, wie die im Stil der Comics gehaltenen Illustrationen, die aus der Thorgal-Welt „geborgten“ Stories und die spannenden Entwicklungsoptionen der Charaktere. Absolut herausragend! * zu zweit **solo *** Spielregel/Design

und strategisch-taktisches Potential offerierende Mechanik, der, wie vielem in diesem epochalen Wikinger-Adventure, nicht mit Hack & Slash, sondern Herz & Hirn zu begegnen ist – sonst wird's nichts mit einem nordischen Heldenepos.



DEEP PRINT GAMES/PEGASUS: **CIVOLUTION** von Stefan Feld für 1 bis 4 Studenten

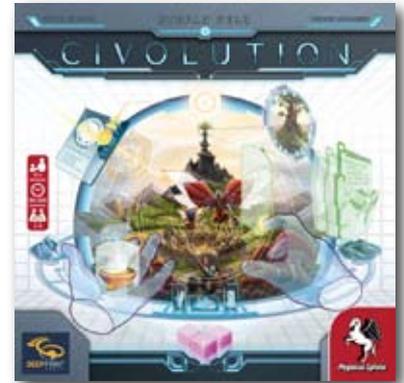
ERSCHAFFE DIE ERFOLGREICHSTE SPEZIES!

Als herangehender Absolvent der Universität zur Weltenbildung bestreitet ihr in *Civolution* eure Abschlussarbeit. Es geht darum, die erfolgreichste humane Spezies mit dem besten technologischen Fortschritt und den hervorragendsten genetischen Voraussetzungen zu kreieren.

Aufbau und Entwicklung einer Spezies werden hier in den Mittelpunkt gestellt, wobei die genetischen Fähigkeiten verändert werden, als auch der technologische Fortschritt. Zudem verbreitet sich die Spezies auf einer Welt und sammelt dort Ressourcen, was klassische Aufbaumechaniken mit einem modernen Twist vereint, bei dem der Fokus mehr auf Anpassungsfähigkeit und Evolution als auf technologischem Fortschritt liegt. Die Aktionen werden durch Würfel bestimmt, die immer in Zweierkombinationen eine bestimmte Handlung erlauben. So können Karten ausgespielt werden, die die Zivilisation insgesamt besser machen, eigene Figuren am Brett gezogen, oder neue Felder aufgedeckt werden. Auch können die eigenen Fähigkeiten wie Gewandtheit oder Intelligenz erhöht werden. Diese Fähigkeiten und die auf dem Spielplan gesammelten Ressourcen entscheiden auch, welche Karten ausgespielt werden können. Die Spielwelt ist modular aufgebaut, mit einem variablen Spielbrett, was die Strategien von Spiel zu Spiel beeinflusst. Zusätzliche Ereignisse und Klimaveränderungen bringen weitere Unsicherheitsfaktoren ins Spiel. Der Spielerbereich wird mit Karten und anderen Plättchen (im Spiel Platinen genannt) immer wei-

ter ausgebaut und bringt am Ende auch noch eine große Menge an Punkten. Treibend ist dabei, dass man seine Würfel ausgibt, um Aktionen zu setzen. Es ist pro Runde nur eine bestimmte Anzahl an erneuten Würfelwürfen erlaubt, es gibt also mehrere Taktiken, die Anzahl der eigenen Züge zu erhöhen. Da Würfelwürfe auch verändert werden können, ist der Zufallsfaktor hier geringer, kann aber schon die eigene Taktik zumindest beeinflussen. Nicht nur das Spielbrett, auch die Siegbedingungen werden zu Beginn des Spiels zufällig bestimmt und verändern auf diese Art und Weise den Stil des Spiels, so geben beinahe alle Aktionen Punkte, aber je nach Spiel gibt es eben mehr oder weniger für Technologien, Bevölkerung oder Mutationen.

Für *Civolution* sollte man vor allem in den ersten Partien einiges an Zeit mitbringen, denn die 90 bis 180 Minuten am Spielbrett erscheinen sehr ambitioniert, dafür braucht es schon sehr disziplinierte und schnelle Spieler. Die Aufmachung ist gut, auch wenn man sich die Spielertableaus vor der ersten Partie selbst zusammenbasteln muss, danach passen sie aber. Insgesamt ist die Schachtel gut gefüllt und eingeteilt, es gibt also keine unnötigen Leerräume.



FAZIT 8/9*
ALEXANDRA LUGERT

Civolution begeistert mit seiner Vielschichtigkeit und thematischen Tiefe. Oftmals erscheint aber eine Komplexität der Komplexität willen im Spiel eingebaut. Wahrscheinlich wären an einigen Stellen schlankere Regeln angebracht. Freunde komplexer Spiele werden jedoch gerade daran ihre Freude haben. Durch die sich stark ändernden Bedingungen während des Spiels kann es aber in solchen Runden auch mal zu längeren Wartezeiten kommen und vor allem in den ersten Partien sollte einiges an Zeit mitgebracht werden - die 90-180 Minuten Angabe erfordert schon sehr disziplinierte und schnelle Spieler.

* Wenn man es sehr komplex liebt



SKELLIG GAMES: CO2 SECOND CHANCE von V. Lacerde für 1 bis 4 CEOs von Energiekonzernen

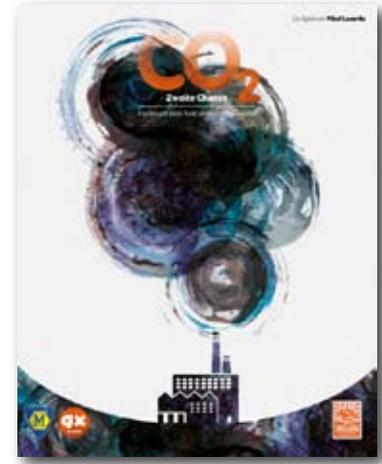
ERNEUERBARE ENERGIE – WAS DENN SONST?

Das Thema des Spiels ist durchaus kritisch: Die Reduktion des CO₂-Ausstoßes durch den Bau grüner Kraftwerke. In den 1970er Jahren stiegen die Energiebedürfnisse weltweit rasant an. Um diese Nachfrage zu decken, wurden umweltschädliche Kraftwerke gebaut, der CO₂-Ausstoß kletterte und man erkannte, dass umweltfreundliche Energiequellen nötig wären ...

Im Spiel schlüpfst du in die Rolle des CEO eines Energieunternehmens. Die Erde ist in 6 Regionen unterteilt, die 4 Runden repräsentieren Dekaden ab 2010. Deine Aufgabe ist es, auf die Wünsche der Regierungen nach sauberen Kraftwerken zu reagieren. Ziel ist es, den Anstieg der Verschmutzung zu verringern, während du gleichzeitig den steigenden Bedarf an nachhaltiger Energie deckst – und dabei natürlich auch Gewinne erzielst. Dafür brauchst du das richtige Fachwissen, Geld und Ressourcen (Technologiemarker und Kohlenstoffdioxid-Emissionszertifikate, abgekürzt KEZ). Energiegipfel im Spiel fördern das globale Bewusstsein, ermöglichen den Austausch von Fachwissen und helfen dir, noch mehr Wissen zu kumulieren. Eine von 3 Hauptaktionen gilt es am Zug auswählen (ein Projekt planen / die Infrastruktur vorbereiten / ein Kraftwerk bauen) und zusätzlich alle von 3 Nebenaktionen je einmal durchführen (Wissenschaftler bewegen / KEZ-Markt aufsuchen / Lobbyistenkarte spielen bzw. UN-Zielkarte beanspruchen). Um in der kooperativen Variante zu gewinnen, sind mehrere Ziele zu erreichen: Die 4. Dekade muss mit Siegpunkten von 0 oder höher beendet werden. Maximal 3 der aufgedeckten UN-Zielkarten, in meinen Partien das Salz in der Suppe, dürfen nicht beansprucht worden sein – hier kann es eng werden: Eine genaue Planung ist von Anfang an nötig – wer baut welche Infrastrukturen - und selbst dann können fehlende Münzen oder Technologiewürfel zum Verhängnis werden.

Das Spiel **CO2** von Vital Lacerde wurde ursprünglich 2012 veröffentlicht. 2018 wurde es als **CO2 Second Chance** mit unter anderem neuer Ikonografie, überarbeiteten Mechanismen und neuem Regelwerk in einer mehrsprachigen Version über Kickstarter neu aufgelegt. Die hier vorgestellte deutsche Version ist von 2025.

Jeder Spieler muss zusätzlich seine persönliche Zielkarte erfüllen. Hier kommt es nach den Aktionen zur Einkommensphase, in der man sich in Abhängigkeit vom Wissenstand in den einzelnen Energiearten entweder für Geld oder Siegpunkte oder eine Mischung aus beiden entscheiden muss - gutes Vorplanen und Abwägen angesagt! In der Umweltzielphase verlieren die Spieler für jedes noch offen liegende Plättchen mit Umweltzielen Siegpunkte – Vorsicht: unter 0 dürfen sie nicht fallen. Diese Ziele müssen nicht zwingend erreicht werden, man kann auch gewinnen, wenn Plättchen offen bleiben. Aber es ist extrem hilfreich, so viele Plättchen wie möglich durch Erfüllen der abgebildeten Ziele zu flippen. Genau das macht mir ganz besondere Freude – es fühlt sich an wie das Abarbeiten und Abhaken einer To do-Liste, die immer kürzer wird. In der Energieversorgungsphase wird überprüft, ob in jeder Region mindestens ein sauberes Kraftwerk gebaut wurde. Wenn nicht, wird ein zufälliges schmutziges Kraftwerk gezogen. Der CO₂-Ausstoß ist dabei variabel, mitunter das Zünglein an der Waage. Das



FAZIT
9/6*+1**

MICHAELA MÜLLER

CO2 Second Chance setzt ein ernstes und vor allem spielbezogen unverbrauchtes Thema sehr spannend um. Das hochwertige Spielmaterial sticht ins Auge. Wunderschöne, hölzerne Kraftwerksfiguren, dicke Pappe, ein wahrer Augenschmaus und auch die Spielanleitung ist trotz der hohen Komplexität als verständlich einzustufen. Ich empfinde den Spannungsbogen als extrem fesselnd. Keine Sekunde war langweilig, obwohl oft nur eine einzige Aktion möglich ist und man gar nicht auswählen kann.

* Wenn ein Alpha-Spieler alles an sich reißt ** Design/Material

Überschreiten eines Schwellenwertes muss nämlich mit Siegpunkten ausgeglichen werden ... erneut ein Dilemma!



SCHWERKRAFT: **ERFINDER DES SÜDTIGRIS** von S. Phillips & S.J. MacDonald für 1 bis 4 Erfinder

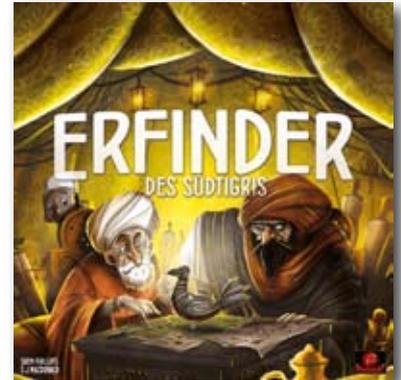
DER GELEHRTE HAT ES SCHWER, DER ERFINDER UMSO MEHR?

Ein Tag wie jeder andere im Jahr 850 n.Chr.: Willst Du heute die einfache Heiz-Linse testen oder lieber den schon erfundenen Kipp-Tisch testen? Andererseits stehst Du knapp vor dem Durchbruch bei Deiner Entwicklung der innovativen Wasserkraft-Sonnenuhr. Egal – Hauptsache es bringt genug Siegpunkte!

Wenn Dir Layout und Symbolik bekannt vorkommen, dann kennst Du wohl die Vorgänger dieser Spieltrilogie, die „Reisende ...“ und „Gelehrte des Südtigris“ heißen. Diesmal bahnst Du Dir nicht den Weg durch das Land oder versuchst Dein Glück mit Übersetzungen bei den Gelehrten, sondern Du erfindest, baust, testest und veröffentlichst Geräte. Aber auch die Ausbildung Deiner Handwerker, der Ausbau von Deinen Werkstätten oder die Beeinflussung der drei wissenschaftlichen Gilden bringen Dich dem Spielziel – nämlich die meisten Siegpunkte zu haben – näher. Weiße und bunte Würfel nehmen einen wichtigen Teil des Spieles ein. Du sollst sie aber nicht effizient vermehren sondern nur verbessern (einfärben). Das geschieht durch diverse Aktionen wie „Erleuchten“ oder „Inspirieren“ der Würfel, was nichts anders bedeutet,

als sie auf Deinem Tableau in einen mächtigeren Bereich zu verschieben. Mit Deinen zwei bis drei Arbeitern kannst Du per Worker-Placement verschiedene Aktionen durchführen, wie das schon erwähnte Erleuchten Deiner Würfel oder das Bewegen Deines Schiffes, wodurch Du neue Forschungsfähigkeiten erwirbst.

Mit den verbesserten Würfeln wiederum kannst Du Aktionen wie Erfinden, Bauen oder Veröffentlichen von Geräten durchführen. Mit dem Erweitern und Nutzen Deiner Werkstätten baust Du Dir letztendlich auch eine kleine Work-Engine auf. All diese Aktionen sind recht verständlich und ohne viel Nachblättern im Regelwerk nach einer – zugegeben hohen – Einschulungshürde durchführbar. Jede Aktion gibt Dir ein starkes Belohnungsgefühl, denn egal was Du machst,



Erfinder des Südtigris ist ein Expertenspiel, das als letzte Veröffentlichung der Südtigris Trilogie das komplexeste Spiel der Serie ist. Trotzdem läuft es leichtfüßiger als die Vorgänger. Bei genügend Sitzfleisch macht die verzahnte Kombination aus Dice- und Worker-Placement sowie Engine-Building – mit wenig Glückseinfluss – großen Spielspaß. Einzig der Siegpunktemechanismus, der erst in der Schlusswertung enthüllt, wie man gegenüber den Mitspielern abgeschnitten hat, trübt die Spielfreude ein wenig. Sicher nichts für Gelegenheitsspieler!

* schwer verständlichen Spielanleitung (wenngleich besser als bei den Vorgängern der Trilogie)



FAZIT 9-1*
R. W. LANGER

ziehst Du mehrere Vorteile daraus. Die Schwierigkeit besteht eher darin, die verzahnten Wechselwirkungen möglichst gut zu erkennen und zum richtigen Zeitpunkt für Dich zu nutzen – selbst wenn dann ein anderer Erfinder am Tisch mit profitiert. Witziger Nebeneffekt sind die teils skurrilen Erfindungen, die durch die Kombination von Apparat-Tableaus und Apparatkarten entstehen. Denn wer hätte schon gedacht, dass jemals im Südtigris auf der von Dir erfundenen „Falt-Flöte“ musiziert oder Parfum mit Hilfe Deiner „Duft-Kreissäge“ hergestellt wird?

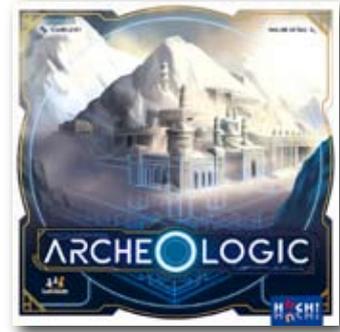
LUDONAUTE/HUCH: **ARCHEOLOGIC** von Y. Levet für 1 bis 4 Logiker

ARCHÄOLOGEN-LOGIKER GESUCHT!

Eine antike Stadt einer vielleicht noch unbekanntes Zivilisation wurde im noch nicht kartierten Gebirge gefunden. Zum Glück haben wir das Archäoscop, das einzige Werkzeug, das uns beim Entschlüsseln helfen kann.

Aufbau und Entwicklung einer Spezies werden hier in den Mittelpunkt gestellt, wobei die genetischen Fähigkeiten verändert werden, als auch der technologische Fortschritt. Zudem verbreitet sich die Spezies auf einer Welt und sammelt dort Ressourcen, was klassische Aufbaumechaniken mit einem modernen Twist vereint, bei dem der Fokus mehr auf Anpassungsfähigkeit und Evolution als auf technologischem Fortschritt liegt. Die Aktionen werden durch Würfel bestimmt, die immer in Zweierkombinationen eine bestimmte Handlung erlauben. So können Karten ausgespielt werden, die die Zivilisation insgesamt besser machen, eigene Figuren am Brett gezogen, oder neue Felder aufgedeckt werden. Auch können die eigenen Fähigkeiten wie Gewandtheit oder Intelligenz erhöht werden. Diese Fähigkeiten und die auf dem Spielplan gesammelten Ressourcen entscheiden auch, welche Karten ausgespielt werden können.

Die Spielwelt ist modular aufgebaut, mit einem variablen Spielbrett, was die Strategien von Spiel zu Spiel beeinflusst. Zusätzliche Ereignisse und Klimaveränderungen bringen weitere Unsicherheitsfaktoren ins Spiel. Der Spielerbereich wird mit Karten und anderen Plättchen (im Spiel Platinen genannt) immer weiter ausgebaut und bringt am Ende auch noch eine große Menge an Punkten. Treibend ist dabei, dass man seine Würfel ausgibt, um Aktionen zu setzen. Es ist pro Runde nur eine bestimmte Anzahl an erneuten Würfelwürfen erlaubt, es gibt also mehrere Taktiken, die Anzahl der eigenen Züge zu erhöhen. Da Würfelwürfe auch verändert werden können, ist der Zufallsfaktor hier geringer, kann aber schon die eigene Taktik zumindest beeinflussen. Nicht nur das Spielbrett, auch die Siegbedingungen werden zu Beginn des Spiels zufällig bestimmt und verändern auf diese Art und Weise den Stil des Spiels, so geben beinahe



FAZIT 8/9*

ALEXANDRA LUGERT

Civolution begeistert mit seiner Vielschichtigkeit und thematischen Tiefe. Oftmals erscheint aber eine Komplexität der Komplexität willen im Spiel eingebaut. Wahrscheinlich wären an einigen Stellen schlankere Regeln angebracht. Freunde komplexer Spiele werden jedoch gerade daran ihre Freude haben. Durch die sich stark ändernden Bedingungen während des Spiels kann es aber in solchen Runden auch mal zu längeren Wartezeiten kommen und vor allem in den ersten Partien sollte einiges an Zeit mitgebracht werden - die 90-180 Minuten Angabe erfordert schon sehr disziplinierte und schnelle Spieler.

* Wenn man es sehr komplex liebt



alle Aktionen Punkte, aber je nach Spiel gibt es eben mehr oder weniger für Technologien, Bevölkerung oder Mutationen.

Für *Civolution* sollte man vor allem in den ersten Partien einiges an Zeit mitbringen, denn die 90-180 Minuten am Spielbrett erscheinen sehr ambitioniert, dafür braucht es schon sehr disziplinierte und schnelle Spieler. Die Aufmachung ist gut, auch wenn man sich die Spielertableaus vor der ersten Partie selbst zusammenbasteln muss, danach passen sie aber. Insgesamt ist die Schachtel gut gefüllt und eingeteilt, es gibt also keine unnötigen Leerräume.

FEUERLAND: **BLACK FOREST** von U. Rosenberg & T. Lorenz für 1 bis 4 Glasmacher

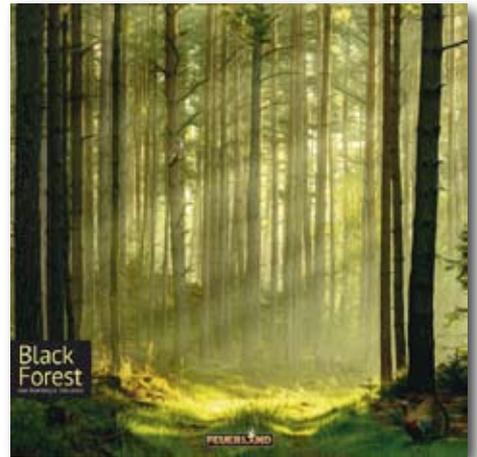
RÄDER, ROHSTOFFE, ROSENBERG

Elf Jahre nach „Die Glasstraße“ kehrt Uwe Rosenberg mit „Black Forest“ zu seinen ikonischen Ressourcenrädern zurück und entführt uns mit Tido Lorenz in die Glashütten des Schwarzwaldes, wo Planung und Produktion Hand in Hand gehen und gelegentlich der Mangel das Sagen hat.

Im Schwarzwald des 13. Jahrhunderts herrscht reger Betrieb. Unsere kleine Glashütte, umgeben von Wäldern, Teichen und Äckern, will ausgebaut und mit Leben gefüllt werden. Dafür ziehen wir mit unserer Spielfigur durch fünf Dörfer, begegnen Handwerkern, tauschen Handelswaren, ernten, bauen, betreiben Viehzucht und erfüllen Aufträge. Klingt nach harter Arbeit – ist es auch. Im Zentrum unseres Spielbereichs: zwei große Rohstoffräder. Darauf zeigen Uhrzeiger – die an eine für den Schwarzwald typische Kuckucksuhr erinnern – an, wie viel Holz, Sand, Kohle, Wasser, Fleisch, Brei, Proviant, Handelsware, oder Glas wir gerade lagern. Wer Ressourcen erhält, muss sie sofort auf dem Rad unterbringen. Aber wehe, es entstehen Lücken – dann wird automatisch produziert. Klingt gut? Ja, aber Achtung: Die Produktion frisst auch Ressourcen. Sand, Wasser, Kohle – alles weg! Nur damit hinten Glas rauskommt. Wer falsch plant, steht plötzlich ohne Proviant da, blockiert sich womöglich selbst durch ein fehlendes Material – und ist gezwungen, zu betteln. Ein Zustand, den man besser vermeidet.

Ein Beispiel aus einer typischen Runde: Man möchte Glas liefern, braucht dafür aber Kohle. Der letzte Handwerker hatte Kohle, aber man ist nun zu weit weg. Zurückgehen? Zu teuer. Lieber in die nächste Siedlung – dort wartet ein Auftrag. Oje, der verlangt 7 Lehm, wo bekommt man die fehlenden 4 her? So entsteht ein Spielgefühl aus ruhiger vorausschauender Planung und Mangelwirtschaft, die einen interessanten Mechanismus hat. Immerhin kann es sein, dass ich drei Rohstoffe bekomme, der entsprechende Stein vorgezogen wird, aber die Rohstoffe gleich wieder weg sind, weil die Zeiger weitergedreht werden. Dann ist das Holz z.B. gleich wieder weg, aber 3 Stück Glas da. Der eigene Betrieb will gut geplant sein, die Grundstücke sinnvoll bebaut werden, auch kleine Entscheidungen – wie welches Gebäude man wohin setzt – können große Wirkung entfalten. Die Strategie, auf viele Tiere zu setzen, ist eine auffällig mächtige.

Interaktion gibt es, aber indirekt: Wer einen Handwerker zuerst nutzt, macht ihn anderen unzu-



FAZIT 8/9*
ALEXANDRA LUGERT

Black Forest ist ein Expertenspiel, das vorausschauende Planung braucht. Die Kombination aus Ressourcenmanagement und Worker Placement ist interessant und bietet auch nach mehreren Partien neue Herausforderungen. Für Fans von Rosenberg Spielen und strategischen Eurogames eine gute Wahl.

* Für erfahrene Strategen und Liebhaber von Ressourcenmanagement

gänglich. Wer das Spielende auslöst, nimmt den anderen ein paar wertvolle Züge. Es ist kein Konfliktspiel, aber man beobachtet sich durchaus – und ärgert sich still, wenn einem das gewünschte Gebäude vor der Nase weggeschnappt wird.



QUEEN GAMES: KATHMANDU von Stefan Feld für 2 bis 4 geduldige Yak-Reiter

DER HASE UND DER IGEL – UND DER YAK!

Wer wird das Wettrennen gewinnen? Dem Yak ist so etwas ganz egal – es wandert ein paar Schritte dahin, dann dorthin, stößt vielleicht mal wo an, schaut sich abseits der „Ideallinie“ diverse Sehenswürdigkeiten an, sodass das Ziel in Kathmandu nicht wirklich näher zu rücken scheint. Ja, während des Wettkampfes bleibt unseren Yaks sogar noch ausreichend Zeit, auf der „Rennstrecke“ diverse Wildtiere zu malen!

Umgesetzt ist dieses gemütlich wirkende Vorankommen mittels eines einfachen Würfelmechanismus: Zunächst werden jeweils sechs verschiedenfarbige gewürfelt und einer für die (erste) Bewegung ausgewählt – damit geht es stur in eine Richtung; außerdem gibt es für jeden Würfel eine farblich passende Ressource als Belohnung. Auf dem gewünschten Zielfeld sollten nach Möglichkeit diverse „Goodis“ auf das eigene Yak warten, welche aber zumeist bezahlt bzw. mit Ressourcen getauscht werden müssen. Nachwürfeln ist zwar erlaubt, doch kostet das stets einen Würfel bzw. schränkt das die eigene Auswahl in den Folgezügen ein, zumal pro Runde drei (dieser sechs) Würfel für die Bewegung(en) gewählt werden wollen (bzw. müssen).

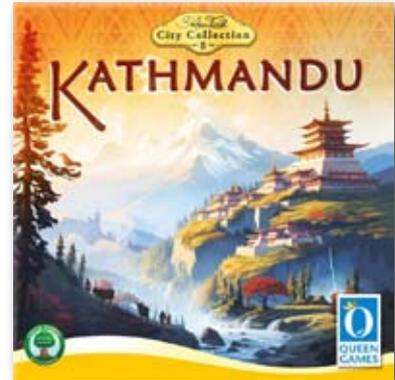
Das Agieren mit diesen uns auferlegten Beschränkungen ist durchaus reizvoll, wobei ein glücklicher Würfelwurf für ein punketrächtigeres Vorankommen entscheidender sein kann als das eigene taktische Geschick. Beim Herumgrübeln kann außerdem leicht auf die „Strafzahlungen“ beim Überschreiten von Grenzen bzw. bei ei-

ner Richtungswahl gemäß der aktuell nachteiligen Kompassanzeige vergessen werden. Frustrationstoleranz ist jedenfalls gefordert, zum einen, weil eine „böse“ Interaktion zwischen den Mitspielenden möglich ist – durch die Möglichkeit zur Wegnahme mancher Plättchen – zum anderen wegen des Aussetzenmüssens (bzw. zur Erholung), sobald sich drei Erschöpfungsmarker angesammelt haben.

IM NU NACH KATHMANDU?

Das Abschweifen von der direkten bzw. effizienten Strecke kann zwar sehr lukrativ sein – quasi nach dem Motto „der Weg ist das Ziel“ – doch wer letztlich zu spät (oder gar nicht) ins Ziel kommt, den bestrafen diverse Minuspunkte. Außerdem folgt unseren Yaks eine Gewitterfront, welche für die zu Langsamem weiteren Unbill zu bescheren droht.

An Varianten werden ein um zwei Runden längeres Spiel, unterschiedliche Charaktereigenschaften und ein weiteres böse-interaktives Spiel-



FAZIT 8
HARALD SCHATZL

Kathmandu ist ein (moderat) strategisch-taktisches „Lauf“- (bzw. eigentlich „Gehmeditations“-) und Sammel-Spiel für spieleerfahrene Freunde, Kenner und Experten mit relevantem Glücksanteil. Der Spielablauf gefällt, sofern niemand den doch etwas gemächlichen Ablauf als störend empfindet – inklusive zweiter Mini-Erweiterungen!

element angeboten. Im Vergleich zu anderen Werken des Autors ist *Kathmandu* weniger regellastig bzw. komplex; außerdem ist es im Rahmen der City Collection keine überarbeitete Neuauflage, sondern ein neues Spiel.



MM-SPIELE: **MOTOR CITY** von A. Hill, M. Riddle & B. Pinchback für 1 bis 5 Automobil-Fabrikleiter

MIT VOLLGAS ZUR MARKTSPITZE

In diesem strategischen Roll-and-Write managen die Spielenden die Abteilungen einer Automobilfabrik mit dem Ziel, zur prestigeträchtigsten Firma der Branche aufzusteigen – ihre Aktionsmöglichkeiten sind jedoch zentral vorgegeben: Wer macht was und nimmt den anderen damit die Aktion weg?

Reihum wählen die Spielenden einen der Aktionswürfel, erhalten etwaige Boni und führen die auf dem Würfel angezeigte Aktion aus. Anschließend wird der Würfel auf ein Aktionsfeld des eigenen Spielplans gelegt – auch dieses bringt eine Folgeaktion. So werden Testfahrzeuge auf Rennstrecken geschickt, Pro-

duktionslinien erweitert, Entwicklungsfortschritte erzielt oder Fahrzeuge verkauft. Jede dieser Aktionen schaltet auf verschiedenen Leisten Boni und Siegpunkte frei. Ein cleveres Element ist die „Tachoanzeige“: Wer sie hochtreibt, erhält ein punkteträchtiges Rundeneinkommen. Alternativ kann man seine Aktionen auch mit genügend Geld aufwerten, um alle weiteren Aktionen stärker zu machen. Insgesamt ergeben sich dadurch eine Vielzahl an Strategie-Optionen, die allesamt darauf abzielen, durch geschicktes Voranschreiten auf den Leisten starke Kombos und Wertungen auszulösen. Doch die Spielzeit ist knapp bemessen: Welche Kombination lohnt sich jetzt am meisten?



Motor City ist ein solides, anspruchsvolles Roll-and-Write mit taktischer Tiefe. Die variablen Startbedingungen sorgen für unterschiedliche Spielverläufe und Strategien – so bleibt es auch nach mehreren Partien reizvoll. Toll, was in der kleinen Schachtel drinnen steckt! * weniger Themen-affine

FAZIT 8/7*
ALEXANDER BÜRGER

STROHMANN: **FLIPTOWN** von Steven Aramini für 1 bis 4 Westernhelden

KUHMREICH, ABER WANTED – POKERN IM WILDEN WESTEN

Was erwartet uns in der sonnenuntergangsrötlichen Prärie-Schachtel? Abwischbare Spielpläne, Charakterkarten und ein Set Pokerkarten, um die sich letztendlich alles dreht – ganz wie im wilden Westen!

Jede Runde werden drei davon aufgedeckt – sie bestimmen unsere Aktionsmöglichkeiten. Eine aufgrund ihrer Farbe, ob wir die Wildnis durchstreifen (Herz), einen Überfall lancieren (Pik), Bergbau in der Mine betreiben (Karo) wollen, oder einem der vielen Orte in der Stadt einen Besuch abstatten wollen (Treff). Dabei ließe sich Werkzeug wie eine Goldwäscherpfanne besorgen, die uns beim Schürfen gute Dienste leisten würde, im Saloon könnten Ruhm-versprechende Whisky-Runden geschmissen und am Friedhof als Grabschänder auf Schatzsuche gegangen werden. Die teils ergaunerten Dollar wollen vielleicht in der Bank veranlagt, ins Hotelgewerbe oder beim Pferdehänd-

ler in einen flotten Hengst investiert werden, denn um die Boni dort zu kassieren, gilt es immer weiter vorzudringen: Wie weit es geht, bestimmt die zweite der drei Poker-Karten – je höher der Wert, umso weiter geht's, wobei „übersprungene“ Boni gecancelt werden. Langsam rantasten oder gleich groß kassieren? Ein ähnliches Dilemma stellt sich bei der Überfallsplanung: Je größer die Beute, desto riskanter wird's – der Sheriff schläft nicht! In der Mine wartet Gold und Silber und am Ende jeden Durchgangs wird geschaut, was die Poker-Hand so bringt, die sich aus den jeweils nicht eingesetzten Karten ergibt – genial! ... und durchaus mit-entscheidend, bringt doch ein Royal Flush, selbst wenn er – Gold-Einsatz-bedingt – ein wenig manipuliert zustande kam, fast Legendenstatus. Welche Karte behält man sich also für's Pokern und wer holt schlussendlich die meisten Ruhmespunkte – und wen kassiert der Sheriff?



FAZIT 10 / 9+1**
THOMAS BAREDER

Fliptown ist ein höchst atmosphärisches im Western-Milieu angesiedeltes Flip & Write Sammel-Spiel für Freundesrunden. Mechanik, Grafik und die vielen kleinen Details passen wunderbar zum Thema – und die vielen Varianten lassen uns einen Hauch der endlosen Prärie spielerisch erahnen. Yippiehh! * Solo-Variante ** alles passt stimmig zueinander



FEUERLAND: ASTROBIENEN von Connie Vogelmann für 1 bis 4 Weltraumbienen

DER WELTRAUM, UNENDLICHE WEITEN!

Wir schreiben das Jahr 2025. Dies sind die Abenteuer der Astrobiener, die mit bis zu 4 Bienen als Besatzung unterwegs sind, um neue Welten zu erforschen und ihr Raumschiff auszubauen. Viele Lichtjahre von der Erde entfernt, dringen die Astrobiener in Galaxien vor, die nie ein Mensch zuvor gesehen hat – und sammeln dabei Ruhmepunkte um Ruhmepunkte.

Zugegeben, das Weltraumthema ist im Spiel weit weniger spürbar, als es dieser Vorspann vermittelt. Das soll dem Spielspaß keinen Abbruch tun. Vor jedem Spieler liegt ein Spielertableau, das mit Waben befüllt und erweitert werden soll. Dass dieses Spielertableau ein Raumschiff darstellt und durch das All fliegt, ist im Spielablauf von untergeordneter Bedeutung. Vielmehr gilt es, seine Bienen Runde für Runde auf die einzelnen Aktionsfelder des Spielplans zu setzen, um sein Raumschiff auszubauen, Rohstoffe zu sammeln, neue Planeten zu erkunden und nebenbei einen Bientanz zu lehren oder Ruhmepunkte einzu-

sammeln. Was nach einem bienen-harten – Verzeihung – beinharten Workerplacement-Spiel klingt, geht überraschend leicht von der Hand. Das liegt vor allem daran, dass man seinen Mitspielern keine Aktionsfelder „sperrt“ kann. Ist eine Aktion bereits durch eine andere Biene besetzt, dann schubst man diese auf das Feld daneben oder – im besten Fall – sogar nach Hause in ihr Raumschiff. Und jede Biene, die nach einer Aktion zum Spielertableau zurückkehrt, wird dabei aufgewertet – sie ist ja nun erfahrener – und kann im nächsten Zug somit mächtigere Aktionen durchführen. Ist eine Biene gar auf Stärke vier angewachsen, kann sie noch eine für sie finale und oft viele Ruhmepunkte bringende Aktion durchführen, bevor sie in Pension – im Spiel „Tiefschlaf“ genannt – geschickt wird. Dieser Tiefschlaf ist ein Trigger für das Spielende, denn ab einer gewissen Anzahl von Bienen in Pension wird das Spielende automatisch eingestimmt. Somit versucht jeder Spieler vorrangig sein eigenes Bienenvolk zu optimieren und die Pläne der



anderen Spieler werden höchstens durch das schnelle Wegschnappen einer besonders effizienten Wabe aus der Auslage durchkreuzt. Baut man nun sein Raumschiff – auch das geht – strategisch aus oder setzt man auf einen höheren Glücksfaktor, indem man mit der „Forschen“ Aktion Saatkarten erwirbt, wo die Zusatzfunktionen von „ganz nett“ bis zu „zuckerhonigsüß“ reichen, oder findet man weitere spannende strategisch-taktische Ansätze in der vorzüglich abgemischten Bienen-Zukunftsvision? Alles ist möglich!

FAZIT 9⁺¹*

R. W. LANGER

Astrobiener ist ein sympathisch grell gestaltetes Workerplacement-Spiel, das trotz hoher Spieltiefe überraschend leichtflügelig auf den Tisch kommt. Jede Aktion wird belohnt und man wird kaum durch Mitspieler in seinem Bientreiben behindert. Gute Planung und ein Gespür für die Durchführung der entsprechenden Aktionen zum besten Zeitpunkt sind Voraussetzung für das Sammeln der meisten Ruhmepunkte – welche durch verschiedenste Spielstrategien zu erreichen sind. Die kurze Spieldauer und die meist niedrige Downtime steuern zusätzlich ihren Beitrag zu hohem Spielspaß bei.

* für die herausragend gut geschriebene Spielanleitung samt Glossar



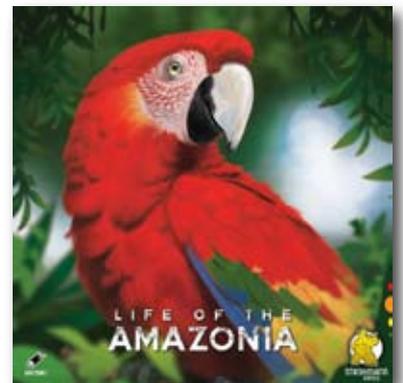
STROHMANN: LIFE OF THE AMAZONIA von Jamie Bloom für 1 bis 4 Regenwald-Erhalter

HARMONIE IM REGENWALD!

Dschungel-Tiere, wie die für den Amazonas typischen Kaimane, Aras oder Tamarine, wollen wir im sukzessive wachsenden Gebiet entsprechend ihrer Vorlieben ansiedeln. Wasserpflanzen, Bäume und ein großes Territorium helfen dabei!

Das bekannte Prinzip, Tiere in Lebensräumen spielerisch zu integrieren, z.B. beim Spiel-des-Jahres '22 (Cascadia) zum Zug gekommen, wird jedoch nicht via Plättchen-Legen umgesetzt. Vielmehr müssen die Tiere, detailverliebt bunt illustrierte Holzfigürchen, angelockt (gekauft) und in Fluss, Wald oder Sumpf platziert werden. Früchte und Wasser oder Blätter braucht es da beispielsweise für Laubfrosch, Kaiman oder Jaguar. Ausgestattet sind wir damit jedoch dürftig – nur für den Wasserpflanzen benötigten Frosch reicht's vielleicht. Immerhin hat unsere Organisation uns Münzen zur Verfügung gestellt, die zur „Aufrüstung“ eingesetzt

werden. Der Lebensraum muss schließlich bereitgestellt und sukzessive artgerechter gestaltet werden - Bäume benötigt es da beispielsweise für Spechte, viele Tiere im selben Lebensraum wiederum machen Tamarine glücklich(er). Die „Aufrüstung“ und was wir jede Runde als Kapital zur Verfügung haben, passiert mittels gelungenem Bag-Building-Mechanismus, der das Kapital für unsere Vorhaben wachsen lässt. Das ist auch nötig, denn der Erwerb von Wasserpflanzen, Gebietsausweitungen und Bäumen verteuert sich mit jedem Mal. Samen, die bei geschickter Tier-Platzierung als Bonus winken, fungieren als Joker und verhindern damit ein (übertriebenes) Ressourcen-Mangelspiel ebenso, wie die entzückenden „StartTiere“, z.B. Flussdelfin, Gürteltier oder Ameisenbär mit Sonderfähigkeiten für ihren Regenwald-Optimierer! Wer entwickelt den harmonischsten Dschungel?

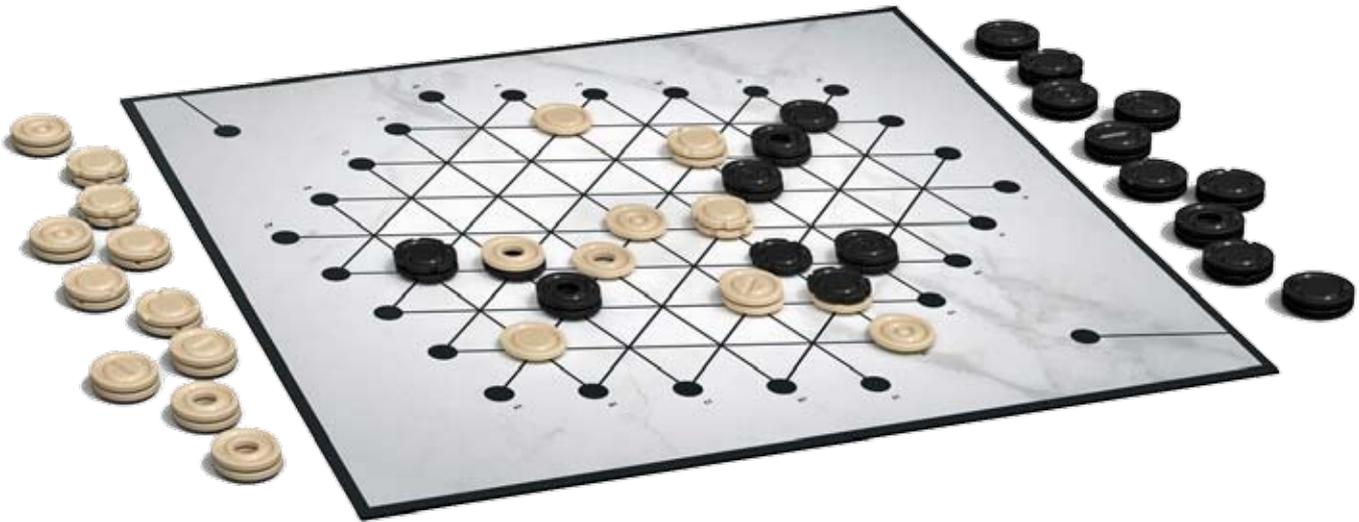


FAZIT
10* / 9+1**+1***
 THOMAS BAREDER

Life of Amazonia ist ein mit atemberaubendem Material ausgestattetes, moderat anspruchsvolles Entwicklungsspiel für Freundesrunden ab Teenager-Alter. Ein cleverer Bag-building-Mechanismus, spannender Tier-Mix und ein Sammelsurium an Varianten samt Solo-Modus lassen jedes Spieleherz höher schlagen! Wow!

* für Spiele-Ästheten ** Design *** vorbildliche Spielregel



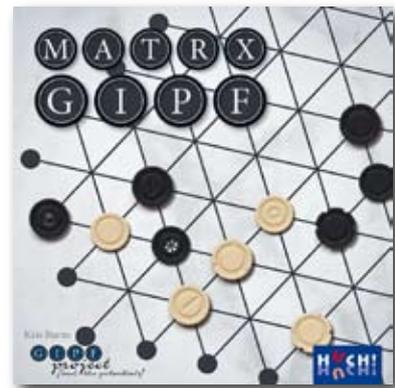


HUCH: **MATRX GIPF** von Cris Burm für 2 Taktiker

WERSCHLÄGT DIE 3 GIPF-STEINE?

TAMSK-, ZÈRTZ-, DVONN-, YINSH- und PÜNKT-Potentiale, wie die Spielsteine mit speziellen Zug-Regeln bezeichnet werden, wurden einst in den gleichnamigen Spielen der GIPF-Projekt Reihe eingeführt. Jetzt spielen sie alle mit!

Und zwar für jeden der beiden Kontrahenten, in je 3 Stapeln zu 2 Steinen, die immer gemeinsam auf freie Schnittpunkte des Dreieck-Raster-artigen Spielfeldes aus Linien platziert werden und entsprechend deren Eigenschaften weiter verfahren wird. So springt beispielsweise das ZÈRTZ-Potential über andere Spielsteine, während DVONN-Potentiale auf benachbarte DVONN-Stapel springen. Ziel unserer Bemühungen ist das Schlagen von GIPF Steinen des Gegners, was erreicht wird, bildet man eine Reihe von vier gleichfarbigen, nebeneinander liegenden Steinen in derselben Linie. Klingt kompliziert? Ist es nicht wirklich, jedoch anfangs etwas gewöhnungsbedürftig und der Schritt vom zufälligen zum bewussten Spiel stellt sich etwas sperriger an. Spannend und echten Tiefgang verspre-



chend ist auch die Option, eigene Spielsteine zu schlagen, die jedoch zurück in den eigenen Vorrat kommen, um später wieder eingesetzt werden zu können. Das ist dahingehend wichtig, da man auch verliert, wenn man Zug-unfähig ist – also, wenn man will: GIPF-matt. Nach *LYNGK* (siehe Spielbericht auf der Webseite) eine Art zweiter Reihen-Abschluss ... oder auch nicht! ☺

Matrx Gipf setzt die beispiellose Reihe abstrakter Zweipersonen-Taktikspiele, die mit *GIPF* in den 1990ern ihren Anfang genommen hat und als *GIPF* Projekt akribisch weiterverfolgt wurde, fort und fügt nahezu alle irgendwie zusammen, was den Einstieg für Nicht-Kenner etwas anspruchsvoller gestaltet, sich letztendlich jedoch leichter spielt als beispielsweise Schach. Deutlich Zeit-intensiver und tüfteliger kann es werden – definitiv ein Fall für Hardcore-Taktiker und keinesfalls für Genre-Einsteiger. * Fans der Reihe ** Wenig-Tüftler

FAZIT 9^{*} / 8/6^{**} +1^{***}
THOMAS BAREDER

SCHWERKRAFT: PORT ARTHUR von Yashushi Nakaguru für 2 Oberbefehlshaber

JAPAN VS. RUSSLAND ANNO 1904-1905

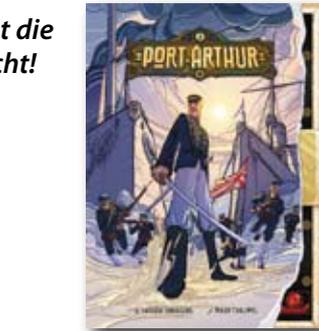
Die wichtigen Meereszonen zu beherrschen ist unser vorrangiges Ziel, nicht die Vernichtung möglichst vieler gegnerischer Schiffe. Schaden tut's jedoch nicht!

Ausgehend von Vladivostok und Port Arthur stechen die russischen, von Zentral-Japan die japanischen Kriegsschiffe in See. In welches Gebiet und wie viele Schiffe, bestimmt der jeweilige Spieler. Eine Marine-Operation ist hierfür notwendig, ebenso für's Weiterziehen eines Flottenteils in ein benachbartes See-Gebiet. Ob das gelingt oder die raue See dies verhindert, wird via Würfel auf Basis des langsamsten Schiffes der Flotte bestimmt, was clevere Strategen freilich bei der Flotten-Zusammenstellung berücksichtigen. Die Kampfstärke ist ebenso ein wichtiger Faktor – wir sind schließlich im Krieg, denn wenn feindliche Schiffe im selben Terrain aufeinandertreffen und es zur Schlacht kommt, sind hohe Kampf-werte und ordentliche Flottenstärke gefragt. Diejenige Flotte, deren Geschwader-Geschwindigkeit höher ist, feuert ihre Salven zuerst ab und hofft besonders auf kritische Treffer, um vielleicht vor dem Erwi-

derungsfeuer bereits ein Schiff zur Seite drehen zu können. Das nicht allzu schwierige Kampfsystem lässt auch risikoreichere Offensiven zu – hier kommt die Admirals-Taktik zum Tragen. Spannend auch die unterschiedlichen Sieg-Optionen, die vor allem Japan einen Weg der ausgedehnten Landerobertung mit Truppen offeriert, jedoch ein ge-

Port Arthur ist eine Simulation des historischen Konflikts zwischen Russland und Japan mit dem Schwerpunkt auf Seeschlachten für zwei Strategen mit taktisch-planerischem Geschick. Ansprechend in der Ausführung, vom Komplexitätsgrad nicht überbordend, hält sich sowohl die Dauer des am Brett ausgetragenen Konflikts in Grenzen wie auch die Tüftelei. Wir empfehlen daher „Best-of-three“ – aber auch aufgrund des nicht ganz zu vernachlässigenden Glücksfaktors. Stimmiger Taktik-Spaß! * historisch interessierte Liebhaber komplexer Spiele
** Ausstattung & Hintergrund-Infos

wisses Minimum an Landnahme auch einfordert, sonst gewinnt Russland. Wachsam muss das Admiralsauge jedenfalls bleiben, um nicht überrascht zu werden – ein Sieg wird aber erst am Ende der sechsten Runde errungen: ... und



FAZIT 8 / 10⁺⁺¹
THOMAS BAREDER

das selten mit wilden Harakiri-Aktionen, sondern durch Kontrolle von strategisch wichtigen Seegebieten, mitunter auch durch Rückzüge zwecks Schiffsreparatur, einer Port Arthur-Seeblockade oder gar einer erfolgreichen Einnahme desselben.



QUEEN GAMES: **NASSAU** von Stefan Feld für 2 bis 4 Piratenkapitänlehrlinge

NASS UND NASSER

Vor dem Spielvergnügen haben die Klabauftermänner das (beinahe piratenspielfilmlange) Ausstanzen gesetzt. Ist letztlich alles in rund 30 Plastiksäckchen sortiert und verstaut, fühlt sich das Herumwühlen in der Spielschachtel wie das Eintauchen der Hände in ein vollgefülltes Waschbecken an. Durchaus passend: Denn für große, freibeuterische Abenteuer auf hoher See sind wir zunächst noch zu feucht hinter unseren Ohren.

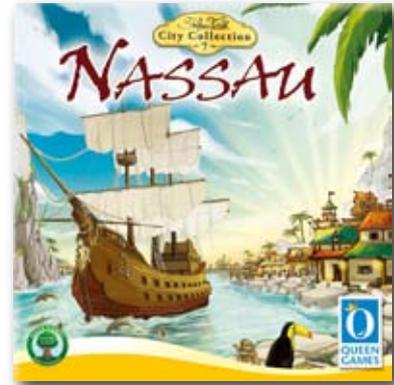
Nach dem korrekten Verteilen und Auslegen der vielen Kartonplättchen – Mitspielende mit Hakenhand sind hier eindeutig benachteiligt – beginnt jede (der vier) Runde(n) mit der Beschaffung bzw. dem Anheuern von weiteren Matrosen, Waffen, Segeln und sonstiger Ausrüstung in der Piratenhauptstadt Nassau. Dabei ziehen wir mit einer gemeinsamen Piratenkapitänfigur auf dem (ersten Teil des) Spielplan(s) herum, wobei die Zwischenfelder „ameisenstraßenartig“ mit eigenen Figuren zu befüllen sind („Stefan Feld-Veteranen“ der ersten Spielstunde werden sich an „Um Ru(h)m und Ehre“ erinnern). Relevant ist aber nicht bloß, auf die eigene Ausstattung zu achten, sondern nach Möglichkeit auch keine Vorlage für die Mitspieler zu liefern bzw. diesen bei deren Einkaufsplänen vielleicht sogar kräftig in die (Rum-)Suppe zu spucken. Einen Großeinkauf erlauben unsere beschränkten Mittel jedoch nicht, zu bald schon müssen wir mit unserem jeweiligen Schiff in See stechen.

SUCH DER KARIBIK PLÄTTCHEN

Beim Zurechtfinden auf dem zweiten Teil des Spielplans sind wiederum Mitspielende mit Augenklappe eindeutig benachteiligt. Dort erwarten uns sechs verschiedene Aktionsmöglichkeiten, um diverse Gegner zu bekämpfen, Außenposten bzw. Kontrolltürme zu besetzen, Waren zu plündern, etc. Ein direktes Seegefecht untereinander ist zwar nicht vorgesehen, dennoch bleibt es auch in der zwei-

ten Rundenhälfte interaktiv. Zu Spielende fällt der „Meeresfrüchte-Siegpunkte-Salat“ sogar relativ überschaubar aus, doch sollte bereits zuvor beachtet werden, dass aufgrund diverser Multiplikatoren das konzentrierte Sammeln gegenüber dem Alles-haben-Wollen zu bevorzugen ist. Viele nette Ideen – etwa hilfreiche Tiermaskottchen, welche in den Hüten unserer Matrosen „wohnen“; das Spinnen von Seemannsgarn als Synonym für das Erfüllen von Karten-Aufträgen; die Möglichkeit, im Kampf Rum als Zielwasser nutzen zu können, etc. – sowie zwei Mini-Erweiterungen runden das Spielerlebnis gelungen ab.

Wermutstropfen: Bei der wahren „Flut“ an diversen Kartonplättchen erscheint das Fehlen von zwei weiteren Spielhilfen aber doch etwas eigenartig; und die Funktion von elf Plättchen wird überhaupt nur im Anhang der Anleitung erklärt (und nirgends symbolisch dargestellt).



FAZIT

8_{±1}*-1**

HARALD SCHATZL

Nassau ist ein taktisches und interaktives Sammel-, Ressourcenmanagement- und „Lauf“- Spiel (mit spürbarem Glücksanteil) für spieleerfahrene Freunde, Kenner und Experten. Die comicarartige Umsetzung der Grafik sowie auch der Spielmechanismen gefällt und unterstützt gelungen das thematisch stimmige Spielgeschehen (welches jedoch einen hohen Platzbedarf aufweist).

* sehr viele verschiedene Plättchen

** zu wenige bzw. unzureichende Spielhilfen





Seit 18 Jahren
am Puls der Spiele!

Das Magazin für Spielefans!

Postgebühr bar bezahlt € 3,90

Magazin für Brett- und Gesellschaftsspiele in Österreich

FRISCH GESPIELT

www.frisch-gespielt.at 3. Jahrgang Heft 1/2009



REISESPIELE - PIRATEN-DUELL - INSEL-SPIELE - KIDS HITS

Dominion - Diamonds Club - Le Havre - Giants - Borneo - Carnaga - Einauge sei wachsam
Māori - Comuni - Gemblo - 4 gewinnt - Risiko Duell - Hurry Cup - Was gibt es Neues?
Party & Co - Schneller als kurz - Professor Pünschge - Wolkenbilder - Schweinebammel
Monstersnack - Tobi Tapsig - Otti Panzerotti - Elfen Trilogie - Kipp Kipp Ahoi - Karawane
Tiki Topple - Frogs - Aber bitte mit Sahne - Adios Amigos - Werwölfe
und 7 weitere Reisespiele



online



ABO oder Einzelheft/Jahrgänge
www.frisch-gespielt.at