

**HELLO: DISTANT SUNS** von G. Kim & Y. Jung für 2 bis 4 Weltraumforscher

## DEINE MISSION: ERKUNDE DAS WELTALL!

Also Überlichtantrieb warmlaufen lassen, Routen planen, Ausrüstung verbessern und ... Kontakt mit Außerirdischen aufnehmen!

Drei Runden lang haben wir Zeit, unseren Kosmos-Zettel möglichst punkteträchtig zu erkunden, wofür wir Erkundungszonen auf unseren Zetteln einzeichnen, mit Bleistift und Polygonplättchen-Schablonen – so kann nichts irrtümlich verschoben werden. Je nach Missionauftrag wie Aliens finden, Schätze bergen oder Cluster bilden unterscheiden sich diese – und das auch von Spiel zu Spiel, was auf der Missionstafel angezeigt wird. Am Zug gilt es nun zu bestimmen, welche Mission man machen will und somit, angrenzend an bereits er-

forschte Gebiete, den Zettel weiter zu füllen. Die Kernfrage dabei: Was bringt am Ende mehr Punkte, aber auch, was für die anderen jetzt am Missionsplan steht, denn die sind ebenfalls aktiv. Konzentriert man sich auf bestimmte Missionen, gilt doch meist: Je mehr, umso noch besser. Andererseits könnte man auch möglichst weit in den Raum vordringen und Punkte für das Erreichen der Außenfelder kassieren oder man versucht, Schatzfelder komplett zu umschließen, was saftige Extra-Punkte bringt. Und finden sich am Ende nicht überdeckte Alien-Felder, dann droht eine doch schmerzhaft Alien-Strafe! Also nicht schüchtern sein!



**FAZIT 8\* / 7**  
THOMAS BAREDER

*Distant Suns* ist ein kompakt gestaltetes, taktisch-strategisches Entwicklungsspiel mit Puzzle-Elementen im Stil der trendigen Roll & Write Spiele mit Freunden ab Teenager-Alter. Planung und nicht Action steht im Vordergrund beim variantenreichen, Downtime-armen „Sternenkartenkritzeln“. \* als Reisespiel

**PEGASUS: SPACESHIP UNITY** von U. Blum & J. Merkl für 2 bis 4 Crew-Mitglieder

## KOMMT ZUR INTERPLANETAREN ALLIANZ!

Begebt euch an Bord der Unity auf Abenteuer durchs All und bewahrt den intergalaktischen Frieden. Macht euch also startklar und organisiert noch rasch ein Geschirrtuch, drei Paar Socken und einen Staubsauger – ohne diese geht's nicht!

In fünf Folgen plus Prolog gilt es, den *Guardians of the Galaxy* nachzueifern und der umfangreichen Story, die sich in Action- und Challenge-Kapitel aufgliedert, zu folgen bzw. sie „zu schreiben“. In den Story-Heften wird festgelegt, welche Aufgaben zu bewältigen sind und welche besonderen Regeln gelten, zudem werden die Anleitungen für die Schiffssysteme der Unity verteilt. Das sind nicht etwa Kartonplättchen, Miniaturen, Gimmicks oder Apps, nein, es sind Einrichtungs- bzw. Haushaltsgegenstände wie beispielsweise Bücher, Waschbecken oder Gewürzregal – originell!

Eigene Kartensets je Kapitel führen uns durch die Geschichte und lassen uns Aufgaben anhand der Schiffssysteme, den vorgegebenen

Utensilien, lösen, in Action Kapiteln innerhalb der Zeit und in Challenge Kapiteln mit einer beschränkten Anzahl an Versuchen. Dabei geht es meist um Kombinationen aus Geschicklichkeit, Kommunikation und Koordination – mitunter ein Riesenspaß, aber manchmal stressig! Spannend dabei: Je nachdem, wie die Herausforderungen bewältigt werden, ändert sich die Story – man nimmt also aktiv Einfluss auf den Storyverlauf, der im Logbuch festgehalten wird. Nicht unbedingt also als Einmalspiel vorgesehen, empfiehlt sich jedoch eine längere Pause zwischen

zwei vollen Durchgängen, die rund 7 Stunden insgesamt dauern – die meist ergiebige Nachbesprechung nicht mitgerechnet!

**FAZIT**

**8\* +1\*\* / 6 / 3\*\*\***  
THOMAS BAREDER

*Spaceship Unity* ist ein höchst originelles, Action-reiches, mit satirischem Unterton umgesetztes, kooperatives Kampagnenspiel für Freundesrunden ab Teenager-Alter mit Event- und Partyspiel-Charakter, das uns u. a. Haushaltsgegenstände zur Aufgabenbewältigung einsetzen lässt. Hebt (sich) definitiv ab! \* zu viert \*\* originelle Idee \*\*\* Partyspiel-Muffel

