

Indie Boards and Cards

FIRE RESCUE steckt in der ersten großen Schachtel des noch jungen Verlags und wurde über Kickstarter finanziert (wir berichteten in Heft 5/11). 5.000 \$ wurden gebraucht, tatsächlich kam mehr als das Zehnfache zusammen. Entsprechend groß war das Interesse am Spiel, das in Essen schon am zweiten Messttag ausverkauft war. Doch ab Ende November wird es über den Heidelberger Spieleverlag wieder lieferbar sein. In **FIRE RESCUE** verkörpern wir Feuerwehrleute und versuchen gemeinsam, die Bewohner aus einem brennenden Einfamilienhaus zu retten, ein kooperatives Erlebnis also. Zu Beginn jeder Partie brennt es schon recht heftig. Ein 6- und ein 8-seitiger Würfel geben vor, in welche Koordinaten auf dem Spielplan sich das Feuer in jeder Runde weiter ausbreitet. Löschen und retten heißt also die Devise. Wenn sieben Personen in Sicherheit gebracht wurden, bevor das Dach einstürzt oder drei Opfer verbrannt sind, haben alle gemeinsam gewonnen. Damit das passiert, will einiges bedacht sein. Die Feuerwehrleute verbrauchen Aktionspunkte, um sich zu bewegen, Türen zu öffnen oder zu schließen, Wände einzuschlagen oder den Brand zu bekämpfen. Individueller wird das Ganze im Fortgeschrittenenspiel. Dort hat jeder Feuerwehrmann spezielle Fähigkeiten, die er von Spielzug zu Spielzug wechseln kann. Außerdem haben Rettungswagen und Löschfahrzeug, die um das Gebäude herumfahren können, ihren Auftritt. Es gibt dann aber auch Gefahrgüter im Haus, die unsachgemäß gelagert wurden und Explosionen verursachen können. Am Spielziel ändert sich nichts. -kmw



Mücke Spiele

Harald Mückes Rezept ist originell: Er kauft bei Verlagen Restbestände nicht verbrauchter Spielmaterialien ein und macht sie zum Gegenstand von Autorenwettbewerben, deren beste Spiele veröffentlicht werden. Auf diese Weise sind in seinem Verlag bislang zwei Spielreihen entstanden. Die Edition Bohrtürme verwendet Materialien des Kosmos-Spiels GIGANTEN, die Edition Läufer Holzsteine und -figuren aus CANDAMIR sowie ein Set Glassteine. Zusätzliches Material war erlaubt. Axel Hennig brauchte kein zusätzliches Material für sein URKNALL, deshalb wurde ihm der Sonderpreis „Optimale Ausnutzung“ zuerkannt. Der Urknall passiert gleich zu Beginn des Spiels, wenn jemand eine Handvoll Glassteine auf den Tisch wirft. Sie stellen verschiedenfarbige

Elemente dar, die zu Himmelskörpern gruppiert werden. Die Spieler reisen als Astronaut von einem Planeten zum anderen, sofern wenigstens ein Element identisch ist, und markieren ein noch verfügbares als ihren Besitz. Wie viel dieses Element wert ist, wird sich erst zum Schluss herausstellen, denn zwischenzeitlich können sich die Himmelskörper neu formieren und beeinflussen damit die Endabrechnung. Ein ungewöhnliches taktisches Denkspiel mit viel Knobelei.

EXPOSAURUS von Ron van Dalen war der Siegertitel des zweiten Wettbewerbs, der so viele gute Ideen hervorbrachte, dass Mücke voraussichtlich neun Spiele auflegen wird. Der Titel lässt ahnen, worum es geht. Jeder Spieler leitet ein Museum und versucht, die wertvollste Sammlung von Dinofossilien und Edelsteinen aufzubauen. Die Fundstücke sind auf quadratischen Plättchen abgebildet, zusammen mit halben Edelsteinen. Dabei ist auch ausgewiesen, wie viele Wissenschaftler für die Bergung gebraucht werden. Bei der Einlagerung im beengten Museum gilt es, gleiche Fundstücke nebeneinander zu platzieren und auch halbe Edelsteine zu vervollständigen. Beides miteinander multipliziert bringt am Ende Punkte. *-kmw*



Stronghold Games

In seiner erst zweijährigen Geschichte hat sich der amerikanische Verlag einen Namen als Perlentaucher gemacht, indem er spielerische Edelsteine der Vergangenheit aufpoliert und wieder verfügbar macht.

OUTPOST ist eine solche Perle. Die Erstausgabe erschien vor 20 Jahren im eigens dafür gegründeten Verlag TimJim Games (eine Zusammenfassung der Vornamen der beiden Autoren James Hlavaty und Timothy Moore). Stephen Buonocore von Stronghold Games machte uns in Essen stolz auf die deutlichen qualitativen Unterschiede zur Erstausgabe aufmerksam. Über die fand sich seinerzeit nur eine Re-



zension in der seligen Pöppel-Revue, aus der wir hier zitieren: „Der thematische Überbau versetzt die Spieler auf einen zu erschließenden Planeten, auf dem sie im Auftrag verschiedener interstellarer Bergbaugesellschaften Schürfkolonien leiten. Derjenige Kommandeur, dessen Kolonie als erste einen bestimmten Entwicklungsgrad erreicht hat, gewinnt, da seine Gesellschaft die Schürfrechte für den gesamten Planeten zugesprochen bekommt.“ Der Text gilt noch heute. Die Spielerzahl wurde reduziert (statt maximal zehn können jetzt nur noch neun Spieler mitspielen) und auf den ohnehin überflüssigen Spielplan wurde verzichtet. Als Regelwerk dienen die „Expert Rules“ und als Zugabe gibt es die „Kicker Expansion“ von Tom Lehmann. Lehmann hat Ideen aus OUTPOST 2007 in seinem eigenen Spiel PHOENICIA verwendet. Eine weitere Inkarnation schuf Jens Drögemüller schon 2004 mit DAS ZEPTER VON ZAVANDOR (Lookout Games).

CORE WORLDS ist keine Neuauflage, sondern eine Neuentwicklung, ein Deckbauspiel, in dem fremde Welten zu erobern sind. Jeder Spieler startet mit seiner eigenen Grundausstattung an Gerätschaften und taktischen Möglichkeiten sowie einer Heimatwelt. Gespielt wird zunächst mal wie bei Deckbauspielen üblich, doch hat Autor Andrew Parks sehr schön die unbekannteren Begegnungen und die zunehmenden Mittel und Aufgaben in seinem Spiel realisiert. Das Kartendeck ist in fünf Sektoren unterteilt, in jedem Sektor finden zwei Spielrunden statt, steht eine bestimmte Anzahl (später zunehmender) Aktionspunkte zur Verfügung, werden neue Karten aufge- und neue Welten entdeckt. Um sie zu erobern, müssen Einheiten auf-

gestellt (Karten aus der Hand in die Auslage gespielt) werden, die über die entsprechende Luft- und Landstärke verfügen. Neue Welten bringen neue Energie, die für das Anwerben neuer Einheiten und Taktiken verwendet werden kann. Im letzten Sektor warten dann die Core Worlds auf die Eroberung, außerdem Prestigekarten, die weitere Siegpunkte bringen. Nach nur zehn Runden ist die Partie beendet. Gegenwärtig liegt das Spiel nur in englischer Sprache vor. Da auch die Karten englische Texte enthalten, ist es mit einer Regelübersetzung allein nicht getan. Erweiterungen sind bereits angekündigt: Einige Karten tragen Symbole, die bisher keine Bedeutung haben. *-kmw*