

entnommen: frisch gespielt 1/2012

2F-SPIELE: DIE ERSTEN FUNKEN von Friedemann Frieze

FÜR 2 - 6 STAMMESFÜHRER

FUNKENSCHLAG IN DER STEINZEIT

Schon über zehn Jahre ist es her, dass *Funkenschlag* erstmals veröffentlicht wurde. Um das zehnjährige Jubiläum zu feiern, gehen wir nun bei *Erste Funken* zurück in die Steinzeit und spielen den Beginn der Menschheit nach.

Jeder Spieler zeichnet als Anführer eines Clans verantwortlich für das Wohlergehen seiner Mitglieder. Dazu ist es nötig, neue Jagdmethoden zu entwickeln und neues Wissen zu erlangen; andernfalls bleibt der Jagderfolg aus und das Feuer kann nicht entdeckt werden.

Das Spielfeld ist nicht fix vorgegeben, sondern setzt sich aus Landschaftsteilen mit unterschiedlichen Erntefeldern zusammen, welche von den Spielern gezogen und zusammen gebaut werden. Darauf werden nun die eigenen Clanmitglieder - strategisch möglichst günstig - verteilt. Damit niemand verhungert, stehen verschiedene Nahrungsquellen wie Kräuter, Beeren, Mammuts, Fische zur Verfügung und können durch „Technologien“ besser genutzt werden. Doch leider muss man sich Körbe zum Beerensammeln und Speere für die Mammutjagd in Form von Technologiekarten erst zulegen - und das kostet wiederum Nahrung. Gedanklich wird also die für Technologieentwicklung verwendete Arbeitszeit quasi mit verlorener Zeit zur üblichen, somit mit Nahrungsverlust quittiert. Auch in der Steinzeit gab's also nichts geschenkt!

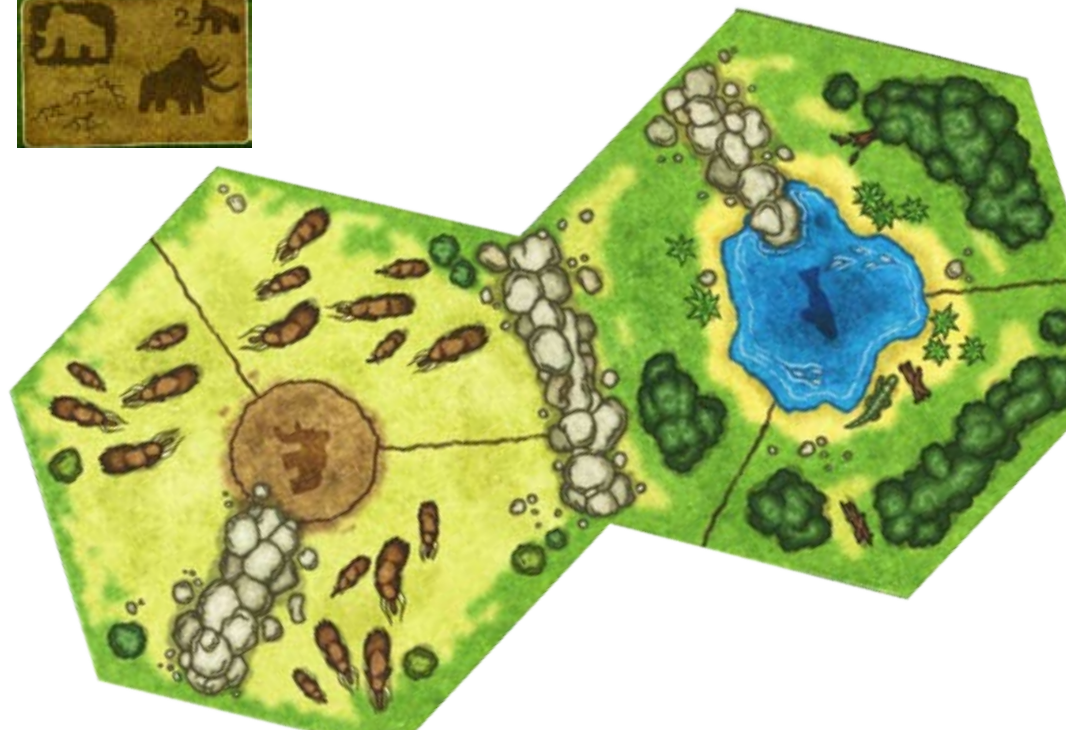
WISSEN BRINGT'S!

Neben den Technologiekarten existieren auch so genannte Wissenskarten, wie z.B. über das Feuer, welches dabei hilft, Nahrung länger

haltbar zu machen und daher nicht vergammeln lässt oder Pflug, der - no na - beim Acker hilft. Auch Sprache und Intelligenz findet sich da im Angebot, beides Karten die als sehr stark einzustufen sind, besonders wenn früh erworben.

Gegen Spielende schrumpft auch das anfangs so weit erscheinene Platzangebot zur Ausbreitung des Clans, ähnlich wie bei *Funkenschlag* sind hier taktische Manöver angesagt um dem Mitspieler das Vermehren seines Clans so schwierig wie möglich zu gestalten.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seinen Clan auf 13 Mitglieder vermehren konnte, wobei die Runde noch zu Ende gespielt wird. Ähnlich wie mit den angeschlossenen Städten in *Funkenschlag* also. Es gewinnt auch hier, wer in dieser Wertung schlussendlich vorne liegt, was durchaus stimmig ist.

**FAZIT****8/6***

THOMAS BAREDER

Die ersten Funken ist ein gelungenes strategisches, nicht zu komplexes Entwicklungsspiel, in dem planende Spieler im Vorteil sind. Die aus *Funkenschlag* und *Fabrikmanager* bekannten Spielmechanismen sind gekonnt und leichter zugänglich umgesetzt, auch rechnet's sich leichter und die Spieldauer ist nicht Abendfüllend - ein Familienspiel ist es aber dennoch nicht.

* wer eigentlich eine weitere *Funkenschlag* Erweiterung wollte bzw. zu zweit