

SYNCANITE GAMES: SYNCANITE FOUNDATION von T. Thöne für 2 bis 4 Intriganten

ILLUMINATI-TREFF



Timon Thöne bringt uns mit Syncanite Foundation in die Welt des selbst geschriebenen Buches FLUX-Zugzwang. Das Kartell der Oligarchen, die im Hintergrund der drei Reiche Avadur, Rhiel und Tycos stehen, lenken die Geschichte der Menschheit. Ihr seid der durchtriebenste unter ihnen und nutzt Krisen, um alle anderen zu übertrumpfen.

FAZIT 6/5*-2**
RÉNÉ EICHINGER

Syncanite Foundation orientiert sich an für Expertenspiele typischen Aufgabenstellungen und Mechanismen: Man kontrolliert Provinzen mit den eigenen Armeen um Ressourcen – deren gibt es drei: Nahrung, Handelsgüter und Syncanite (ein Energiekristall, der für alles da ist) – zu erhalten. Dafür versorgt/kauft man Armeen (Nahrung), Aktionskarten (Handelsgüter) oder Intrigenkarten (Syncanite), die dann im weiteren Verlauf eingesetzt werden.

Das anspruchsvolle *Syncanite Foundation* treibt das Spiel mit sich verändernden Regeln und Zufallsfaktor in nie gesehene Dimensionen. Wer den Reiz des Anarchischen sucht, das dem Underdog aus dem Nichts heraus Chancen bietet, den Sieg unverhofft zu erlangen und wer umgekehrt auch mit dem Frust leben kann, trotz clever Planung am Ende ohne Vorwarnung überrumpelt worden zu sein, der wird fündig, wenngleich der holprige Regel-Pfad eine Hürde darstellt, das tolle Design jedoch motiviert!

*Für Leute, die gerne vorausschauend spielen **Es wird sehr viel Platz für Flair und Selbstpromotion genutzt, während die Regeln darauf vertrauen, dass man sich Videos auf Youtube ansieht.

Hier beginnt das Chaos. Jede ausgespielte Karte und viele andere Aktionen – wie beschlossene Gesetze – erhöhen den Wert einer der fünf Krisen wie beispielsweise Monopol, Hunger oder Krieg. Die Bedeutung dieser ist hoch, denn Siegbedingungen sind an diese geknüpft, wenn sie ausbrechen: So kann man in der Hungerkrise gewinnen, wenn man die Nahrungsvorräte der Welt wieder auffüllt. Interessant! Doch Vorsicht: Jede Krise verändert auch das Spiel an sich. Setzt man normalerweise Truppen nur und verdrängt Konkurrenten, kämpfen die Armeen im Krieg tatsächlich gegeneinander und ziehen auf der Karte umher. Das kann Pläne durchaus auf den Kopf stellen und ein Hin und Her bewirken.

Zudem verliert man im Laufe des Spiels auch Siegbedingungen, sollte man durch einen Attentäter erwischt werden, oder bestimmte Krisenbedingungen nicht erfüllen. Dadurch wird das Spiel zusätzlich unberechenbar. Hinzu kommt noch die Unausgewogenheit der Karten, die von „extrem mächtig“ bis zur Kategorie „das Papier nicht wert auf dem sie gedruckt sind“ fallen. Ein anarchisches Ereignis in epochaler Umgebung für motivierte Regelleser.

