

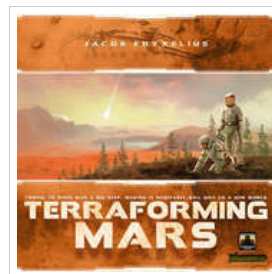
Rezension/Kritik - Online seit 03.04.2017. Dieser Artikel wurde 20258 mal aufgerufen.

Terraforming Mars

Direktlinks zu den Rezensionsblöcken

- [Spielziel](#)
- [Ablauf](#)
- [Fazit](#)
- [H@LL9000-Bewertungen](#)
- [Leserbewertungen](#)

Autor: [Jacob Fryxelius](#)
 Illustration: Daniel Fryxelius
 Isaac Fryxelius
 Verlag: FryxGames
 Schwerkraft-Verlag
 Rezension: Dirk Bosawe
 Spieler: 1 - 5
 Dauer: 90 - 120 Minuten
 Alter: ab 12 Jahren
 Jahr: 2016
 Bewertung:  4,1 H@LL9000
 4,3 Leser
 Ranking: [Platz 1734](#)
 Download: [Kurzspielregel](#) [PDF]



Tags: Gebietsaufbau Gleichartiges sammeln Industrie / Produktion Kartenauswahl Kartenmanagement Legespiel
 Science Fiction Sehr gut für 2 Spieler Strategie Variable Fähigkeiten Wirtschaft Ökologie

Erweiterungen/Hauptspiel: Terraforming Mars Nächster Halt: Venus Terraforming Mars: Hellas & Elysium
 Terraforming Mars: Kolonien Terraforming Mars: Präludium

Spielziel

Der Mensch ist ein Entdecker und Forscher. Das liegt in seiner Natur. Er hat sich die Erde untertan gemacht und strebt nun zu weiteren Möglichkeiten. Einer unserer nächsten Planeten ist der Mars. In vielen Dingen am erdähnlichsten und somit ein Kandidat, ihn zu terraformen.

Terraformen? Unter terraformen versteht man lt. Wikipedia die „Umformung von anderen Planeten in bewohnbare erdähnliche Himmelskörper mittels zukünftiger Techniken“. Dabei geht man davon aus, dass die Durchschnittstemperatur eine gewisse Schwelle überschreiten muss, die Anwesenheit von genügend Wasser und eine bestimmte sauerstoffhaltige Atmosphäre gegeben sein muss.

Diese drei Parameter gilt es gemeinsam in **Terraforming Mars** zu entwickeln und als einzelner Spieler am meisten und besten dazu beigetragen zu haben. Die Spieler agieren als Großkonzerne, die von der Erde die Aufgabe bekommen haben, den Mars zu terraformen.

Ablauf

Das Spiel bietet ein Einstiegszenario und ein Szenario für fortgeschrittene Spieler mit vielen zusätzlichen Karten. In der Grundversion erhalten die Spieler jeder eine fixe Anzahl an Karten und Startkapital. In der fortgeschrittenen Version suchen sich die Spieler aus zwei Konzernen, die sie zufällig erhalten, einen aus und starten so durch unterschiedliche Geld- und Rohstoffbedingungen in das Spiel.

Geld und alle Rohstoffe werden auf einem persönlichen Tableau angezeigt und abgetragen. Es gibt drei verschiedene Würfelarten, die 1, 5 oder 10 Stück bedeuten. Sie werden sowohl für Geld als auch für die Anzeige der Rohstoffe verwendet und sind in genügender Anzahl vorhanden. Auf der persönlichen Ablage wird nicht nur die Anzahl des Geldes und der Rohstoffe angezeigt, sondern auch die Produktion dieser Mittel.

Geld wird verwendet, um Karten zu kaufen und auszuspielen. Stahl und Titan können diese Kosten minimieren bzw. als Ersatz dafür hergenommen werden. Pflanzen werden umgewandelt in Grünflächenplättchen, die auf dem Mars platziert werden und somit den Sauerstoffgehalt anheben. Energie wird für einige Karten benötigt oder in Wärme umgewandelt. Diese Wärme wird dann verwendet, um die Temperatur auf dem Mars zu steigern.

Vor Beginn jeder neuen Generation erhalten die Spieler vier neue Karten auf die Hand und suchen sich so viele aus, wie sie für zukünftige Projekte verwenden wollen. Allerdings muss jede dieser Karten mit Geld bezahlt werden, um sie auf die Hand zu nehmen. Die restlichen Karten werden auf einen Ablagestapel gelegt. Anschließend planen die Spieler die Aktionen und führen sie durch.



Als Spieler hat man die Möglichkeit, eine oder zwei einer Vielzahl von möglichen Aktionen auszuführen. Entweder man spielt eine Handkarte aus, führt also ein Projekt durch, oder verwendet eine neue Technologie.

In vielen Fällen steigt der persönliche Terraformwert eines Spielers.





Terraformwert? Der Terraformwert ist der Wert, der anzeigt, wer aktuell das meiste für den Mars getan hat. Er ist gleichzeitig die Anzeige, wie viel Geld die nächste Generation am Ende jeder Runde erhält und für das Ende des Spiels die Siegpunkte. Weiterhin können die Spieler Städte gründen und somit für zusätzliche Siegpunkte sorgen.

Meilensteine und Auszeichnungen können im Laufe des Spiels erworben werden. Wer dabei am schnellsten ist, bekommt Punkte oder hat die geringsten Kosten. Wer langfristig plant und auf Meilensteine und Auszeichnungen geht, kann am Ende zur Überraschung werden und den einen oder anderen Konkurrenten hinter sich lassen.

Fazit

Terraforming Mars richtet sich an erfahrene Spieler und solche, die es werden wollen. Die **Altersangabe** ab 12 Jahre ist für erfahrene Spieler knapp zu hoch. Mein Sohn hat es mit Leichtigkeit mit seinen 11 Jahren gespielt, somit ist es für Vielspielerkinder sicher schon früher als angegeben sehr gut spielbar.

Es ist mit seinen vielfältigen Möglichkeiten als beginnend-komplex zu bezeichnen, allerdings nicht kompliziert. Die Erklärung des Spiels dauert mitunter 20 - 30 Minuten, und das erste Spiel ist auch unter 2 Stunden kaum zu schaffen, da man sich alle Karten immer wieder anschaut und durchliest. Allerdings ist es **nicht langweilig** und durch die vielen Möglichkeiten ist jeder Mitspieler immer mitten dabei im Geschehen.

Wie oben schon erwähnt wird der Mars gemeinsam terraformt. Die Spieler geben die Entwicklungsrichtung vor, welcher Parameter entwickelt wird. Je nachdem was für Karten im Spiel sind und welche Vorteile sie bringen. Es ist ein Entwicklungsspiel, welches über die Karten funktioniert.

Jede der 200 Karten ist genau einmal im Spiel. Dadurch wirkt und läuft jedes Spiel anders. Da die Karten der Grundtreiber dieses Spiels sind und etwa dreiviertel der Aktivitäten ausmachen, empfiehlt es sich, die Kartentexte laut vorzulesen. Das ergibt ein intensiveres Spielgefühl und erzeugt obendrein eine tolle Atmosphäre.

Fairerweise muss gesagt sein, dass die Karten ein gewisses **glückslastiges Element** mitbringen. Je nachdem welche Karten ich am Anfang erhalte oder im Laufe des Spiels ziehe, kann das zu Freude oder auch zu leichtem Frust führen.

Und trotzdem kann man immer etwas machen und die nächste Generation vorbereiten. Denn nicht in jeder Generation haben die Menschen alles zur Verfügung, können alle Technologien entwickeln oder Ressourcen aufbauen. Somit funktioniert das Spiel wie im richtigen Leben.

Es ist kein Schwergewicht in der Welt der Spiele, und ich denke das soll es auch nicht sein. Auch hat es bekannte Mechanismen, die aber meiner Meinung nach schön miteinander verbunden sind. Und das **Thema des Spiels ist hervorragend umgesetzt**. So spielt es sich auch, sehr atmosphärisch. Zeit spielt keine Rolle, da wir über mehrere Generationen spielen.

Das **Spielmaterial** ist prima, der Plan schön groß, und die Karten sind sorgfältig entwickelt, schön illustriert und hergestellt. Das persönliche Tableau könnte etwas dicker sein, aber nicht notwendigerweise. Das Einzige, was in den ersten Partien etwas abfiel, war die Lagerung der vielen Würfel auf dem persönlichen Tableau. Einmal leicht angestoßen war alles in Unordnung und die Ausgangssituation nur schwer nachzuvollziehen.



Da empfiehlt es sich, durchsichtige Kunststoffschaablonen anzuschaffen. Diese weisen Schlitzlöcher auf für die Produktionsanzeiger und größere Felder für die Lagerung der Ressourcen. Einmal aufgeklebt verrutscht da nichts mehr. Der Nachteil: Diese Schablonen kosten knapp 4 Euro das Stück. Bei 5 Mitspielern eine kostspielige Sache. Aber in meinen Augen eine sinnvolle Investition, vor allem wenn man das Spiel in seiner eigenen Ludothek behalten möchte und es öfter auf den Tisch kommen soll.

In meinen bisherigen Partien hat sich der Mars unterschiedlich entwickelt. Sei es zu zweit oder mit bis zu fünf Spielern. Mal wurde zunächst die Temperatur mächtig erhöht, mal der Sauerstoffgehalt in die Höhe getrieben. Und in einer Partie waren sogar die Wasserplättchen als Erstes verbraucht. Eben je nachdem welche Karten zuerst ins Spiel kommen und welche Konzerne die Spieler repräsentieren.

In keiner der Partien kam Langeweile auf, und (fast) alle meine Mitspieler wollten eine weitere Partie **Terraforming Mars** spielen. Ich werde also noch einige Stunden Marsatmosphäre einatmen und mich mit meinen

Spielegruppen diesem vergnüglichen Spiel widmen. Vielen Dank an alle, die sich mit mir auf diese Abenteuerreise zum Mars aufgemacht haben. Es hat jedes Mal Spaß gemacht.

Rezension [Dirk Bosawe](#)

'Terraforming Mars' online bestellen