

„Die Siedler von Catan“ beeinflussten sehr stark die nachfolgenden Jahre. Zahlreiche Erweiterungen folgten, ebenso viele neue anspruchsvolle Spiele. Und es veranlasste ein „Catan“-begeistertes Ehepaar, nach etlichen Varianten und Szenarien ein völlig eigenständiges Spiel zu entwickeln. Mit Erfolg, wie man daran erkennt, dass es von den Knobelrittern in die „Hall of Games“ aufgenommen wurde...

42



Ein Spiel namens "Nautilus".....

Um was könnte es wohl dabei gehen?

Um ein von einem menschenfeindlichen Wissenschaftler gebautes, geniales U-Boot, welches "20.000 Meilen unter der See" fährt?

Oder um das erste atomgetriebene U-Boot der Vereinigten Staaten, welches ebenfalls diesen Namen trägt?

Oder ist es eher ein biologisches Spiel, bei dem ein Tier der Gattung *nautilus*-ein Kopffüßer ähnlich den Kalmanen und Oktopussen - die Hauptrolle spielt?

Nichts von alledem!

In "Nautilus", einer Neuerscheinung bei Kosmos Spiele, führen die Spieler Forschungsteams, die gemeinsam an einer Unterwasserstadt bauen, um von dort aus die Tiefen des Meeres zu erforschen und nach unbekanntem Schätzen zu suchen.

Die Ausgangssituation ist folgende: In einer etwas seichteren Stelle des Meeresgrundes - "Lagune" genannt - wurde bereits eine Basisstation errichtet, da dort Überreste der legendären Ruinen von Atlantis vermutet werden. Das Meer ist in verschiedene Tiefenzonen eingeteilt, neben der Lagune gibt es noch einen Hang, die noch tiefer gelegene Tiefsee und schließlich noch eine steil abfallende Schlucht. Die Meeresfunde - verdeckte Plättchen - liegen auf dem Meeresboden verstreut und warten darauf, entdeckt zu werden.



Grundsätzlich haben die Forschungsteams drei Aufgaben zu erledigen, um an die Schätze heranzukommen. Zuerst müssen Forschungs- und Wohnstationen auf den Meeresboden hinabgesenkt

werden, um die Unterwasserstadt auszubauen. Dann müssen die Forschungsstationen bemannt werden, damit die Chancen auf spektakuläre Funde erhöht werden. Und schließlich müssen Mini-U-Boote eingesetzt werden, die schließlich die - hoffentlich wertvollen - Fundstücke am Meeresboden aufstöbern und einsammeln. Diese drei Aktionen bilden auch gleichzeitig den Ablauf einer Spielrunde. Gehen wir daher nun ein wenig genauer auf diese drei Phasen ein.

1. Ausbau der Unterwasserstadt

Die Stadt kann durch Wohn- und Forschungsstationen erweitert werden. All diese Einheiten sind achteckig und mit mehr oder weniger Schleusen als Verbindung untereinander ausgestattet. Von den Wohnstationen gibt es nur zwei Sorten, die sich nur durch die Anordnung der Schleusen

(gerade oder diagonal) unterscheiden. Hingegen gibt es fünf verschiedene Forschungsstationen.

Nachdem man eine beliebige Station gekauft hat (Forschungsstationen kosten etwas, Wohnstationen sind gratis, müssen dafür aber mit 1 bis 4 kostenpflichtigen Forschern bestückt werden), kann man diese anbauen. Die Betonung liegt auf "kann", denn die Kosten für das Anbauen an die bestehende Unterwasserstadt richten sich danach, in welcher Art von Unterwasser-Landschaft die Station angebaut wird: Je tiefer, desto teurer. Da ist es billiger, einige Stationen anzuhäufen und später alle zusammen mit einem Mal zu versenken und auf diese Weise nur ein einziges Mal die Kosten zu entrichten. Dabei riskiert man allerdings, dass die besseren Anbaumöglichkeiten bereits verbaut wurden. Wie dem auch sein, jeder Anbau muss so gelegt werden, dass mindestens eine Schleuse Kontakt zu einer gleichfarbigen Schleuse einer anderen Station hat.



2. Einsatz der Forscher

Einmal in der Unterwasserstadt angekommen,



strömen die Forscher aus. Wird ein Forscher in eine Forschungsstation gezogen, in der sich noch kein eigener Forscher aufhält, so nimmt er diese Station in Betrieb und darf sie auch nicht mehr verlassen. Einmal in Betrieb genommen bringen Forschungsstationen dem Spieler Vorteile, je nachdem, um welche Stationen es sich handelt. Trainingsstationen erhöhen die Mobilität der Forscher, also die Zugweite. Technikstationen sorgen für verbesserte Reichweite der U-Boote. Mit Echo-Stationen kann die Scan-Reichweite der Echopeilung vergrößert werden. Versuchsstationen können wertvolle Aufschlüsse über die Meeresfunde bringen. Und mit der Inbetriebnahme von Analyse-Stationen werden die eigenen Untersuchungsmethoden erheblich verbessert, was den Wert gefundener Schatztruhen erhöht.

Durch mehrere besetzte Forschungsstationen der selben Art (es gibt vier Stück von jeder Sorte) verbessern sich die Möglichkeiten noch. Darüber hinaus haben sie noch sehr wichtige Auswirkungen auf die Endabrechnung, aber dazu komme ich später.

3. Einsatz von U-Booten

Sobald sich in einer Forschungsstation zwei eigene Forscher aufhalten (wir erinnern uns: ein Forscher muss auf jeden Fall die Station besetzt halten!), kann man an einer freien blauen Schleuse ein U-Boot einsetzen. Da der Forscher ja einsteigt, kommt die Forscherfigur zum Vorrat zurück. Vor der eigentlichen Fahrt kann man - leider nicht unentgeltlich - für jedes U-Boot das Echolot verwenden, um umliegende Meeresfunde in Reichweite zu scannen, also sich geheim anzusehen. Das erleichtert gegebenenfalls die Entscheidung, wohin man ein U-Boot anschließend bewegen soll. Je nachdem, wie viele Technikstationen man schon in Betrieb genommen hat, darf man dann jedes U-Boot eine bestimmte Anzahl Felder auf dem Plan ziehen. Beliebtes Ziel sind natürlich die verstreuten Meeresfunde, die man am Ende des Zuges aufklauben darf. Meist ist auch dies mit Kosten verbunden, nur die Bergung von "Tempo-Chips" (erlauben eine Zusatzbewe-

gung eines eigenen U-Bootes) und "Schatztruhen" (bringen wieder Geld ein) ist gratis.



Was findet man nun so alles auf dem Meeresgrund? Allerlei Getier (Muscheln, Schnecken, Tiefsee-Igeln und Leuchtkrebse), ab und zu ein paar Bruchstücke des versunkenen Atlantis, seltener einige Goldstücke sind die Ausbeute. Bis auf die Atlantis-Funde, welche auf einem separaten Tableau gesammelt werden, werden alle Meeresfunde auf dem eigenen Übersichtstabelleau gestapelt, wo sie für die Endabrechnung Punkte bringen.

Die Atlantis-Funde regeln das Spielende, denn sobald alle Atlantis-Stücke gefunden wurden, kommt es zur großen Endabrechnung.

"Nautilus" verbindet auf sehr geschickte Weise taktische Elemente mit Zufallselementen. Der Ausbau der Unterwasserstadt und die Inbetriebnahme der Forschungsstationen sind hochgradig taktisch und erfordern wohlüberlegtes, geplantes Vorgehen. Jedes Mal, wenn man eine Forschungsstation in Betrieb nimmt, wird dies auf dem eigenen Übersichtstabelleau

markiert. Hat man von einer Art die zweite Station in Betrieb, zählt dies schon 1 Punkt. Wer überdies die Mehrheit in einer Art hat, kann diese Punkte noch erheblich steigern, er erhält den begehrten "3"-Chip. Der Kampf um diese "3"-Chip ist äußerst spannend und es gibt zahlreiche Tricks und Finessen, auf die man erst im Laufe von mehreren Partien draufkommt.

Auf der anderen Seite spielt beim Aufdecken der Meeresfunde der Zufall eine große Rolle. Einige Meeresfunde bringen gar nichts ein (0 Punkte), die Goldfunde dafür stolze 2 Punkte. Differenzierter betrachtet werden müssen die Atlantis-Funde, hier gibt es eine Punktestaffelung für die Spieler mit den meisten Funden (bei vier Spielern: 5, 4, 2 und 1 Punkt). Zwar kann man mit Echolot und/oder verbesserten Analysen die Erfolgchancen erhöhen, und die Werte jener Meeresfunde, die einer anfangs zugeteilten "Auftragskarte" entsprechen, lassen sich gegen Bezahlung etwas aufwerten, aber insgesamt gesehen ist die Suche nach Schätzen doch sehr glücksabhängig.

Dass man jedoch keinen der beiden Bereiche - Forschungsstationen und Schatzsuche - vernachlässigen kann, liegt an der raffinierten Abrechnungsweise. Es werden nämlich die Forschungspunkte und die gefundenen Schätze miteinander multipliziert. Es nutzt also gar nichts, in

einem Bereich viele Punkte zu holen, wenn man nicht im anderen Bereich einen guten Multiplikator dafür hat. Zwanzig mal 0 ergibt nun mal Null! Zum Ergebnis der Multiplikation wird noch das eventuell übriggebliebene Restgeld dazugezählt. Wer nun die meisten Punkte aufweisen kann, gewinnt das Spiel.



Apropos Geld: Obwohl es zu Beginn nicht danach aussieht (das Startgeld beträgt beispielsweise zu vier 45 "Nemo" - die Währung hier), ist das Geld sehr knapp bemessen. Fast alles kostet was: Forschungsstationen, Forscher, Stations-Anbau, Inbetriebnahme fremder Forschungsstationen, Echolot, das Bergen von Schätzen (in der Schlucht sogar doppelt so viel), etc. Auf der Einnahmenseite stehen nur das Finden von Schatztruhen und die Bezahlung anderer Spieler, wenn sie die eigenen Forschungsstationen verwendet. Man sollte also schon recht früh mit dem Sparen anfangen und nicht das Geld bei den Schleusen hinauswerfen.

Alles in allem ist "Nautilus" ein Super-Spiel, welches einem fast zwei Stunden fesselt, den Spielern viel Überlegung abverlangt, aber trotzdem kein trockenes Strategiespiel ist. Das Material ist wieder ausgesprochen schön und üppig (die Schachtel ist randvoll gefüllt), die Gestaltung wirkt anfangs etwas verwirrend, aber nach ein paar Minuten findet man sich gut zu-

recht. So gesehen kann man "Nautilus" uneingeschränkt empfehlen. Ein Wort noch zu den Spieleautoren: "Nautilus" ist zwar das Erstlingswerk von Brigitte und Wolfgang Ditt, die beiden haben sich jedoch bereits mit vielen erstklassigen Szenarien und Varianten für alle Spiele der "Siedler von Catan"-Familie einen guten Namen gemacht. Dass sie auch für eigene Spiele genug

gute Ideen besitzen, haben sie mit "Nautilus" eindrucksvoll bewiesen.



Game News-
Wertung



Info-Box

Titel:	Nautilus
Art:	Entwicklungs- u. Entdeckungsspiel
Autoren:	Brigitte & Wolfgang Ditt
Spieler:	für 2 bis 4 Spieler
Alter:	ab 12 Jahren
Verlag:	Kosmos Spiele
Jahr:	2002
Dauer:	ca. 100 Minuten
Preis:	ca. Euro 33,-

