

Die „Ritter der Knobelrunde“ sind kein normaler Spieleklub, deren Mitglieder sich nur passiv mit Spielen beschäftigen. Nein, einige Spieler sind besonders aktiv und sogar kreativ. So entstanden schon ziemlich früh eigene Spieleideen und auch einige Prototypen. Thomas Hüttner war jedoch der erste, der ein Spiel bis zur Produktionsreife durchtestete und dann in einem selbst gegründeten Eigenverlag herausbrachte....

14

SPACELAB

Gleich eins vorweg: Thomas Hüttner ist als Linzer und begeisterter Spieler ein guter Freund von mir. Dieser Umstand als auch die Tatsache, daß ich "Spacelab" schon in seiner Entstehungsphase kennenlernen konnte, sollte mich trotzdem nicht daran hindern, eine möglichst objektive Spielbeschreibung zu liefern.

"Spacelab" ist eigentlich ein Kartenspiel. Daher besteht der Großteil des Spielmaterials auch aus Karten: 80 rosa "Extrakarten", 41 gelbe Raketen- bzw. Shuttlekarten, 6 gel-

be Kreditbriefe und 105 blaue Modulkarten. Die großen Ablagepläne dienen nur zur übersichtlichen Ablage der Karten für jeden Spieler. Der Stapel Spielgeld ("Piepen") liefert uns einen Hinweis darauf, daß es sich um ein Wirtschaftsspiel handelt; der beigelegte Sechsseiter (im Volksmund

benötigten Module mittels Raketen ins All befördert. Zu Beginn erhält jeder Spieler das magere Anfangskapital von 200 Piepen. Hauptsächlich wird Bargeld benötigt, um Raketen (welche ja bekanntlich nur einmal zu verwenden sind) und im späteren Spielverlauf auch Shuttles (teurer, aber wiederverwendbar) und zusätzliche Startrampen zu erwerben. Jeweils die oberste Karte des vorher gut gemischten Raketenstapels kann man erwerben. Die Raketen mit so wohlklingenden Namen wie Saturn, Sojus und Ariane unterscheiden sich durch Preis, Nutzlast und Frachtraum. Die Fracht selber, die "Module" erhält man hingegen gratis! Die Module sind die Bauteile für die Raumstation. Sie haben verschiedene Werte aufgedruckt: Das Gewicht (G) ist wichtig beim Raketenstart. R bezeichnet die Einnahmen, die man für dieses Modul am Anfang jeder Runde erhält. A ist der Wert, der bei der Endabrechnung Berücksichtigung findet und M bezeichnet die Einnahmen, die das Modul bei



Würfel genannt) zeigt, daß ein bißchen Zufall auch eine Rolle spielt.

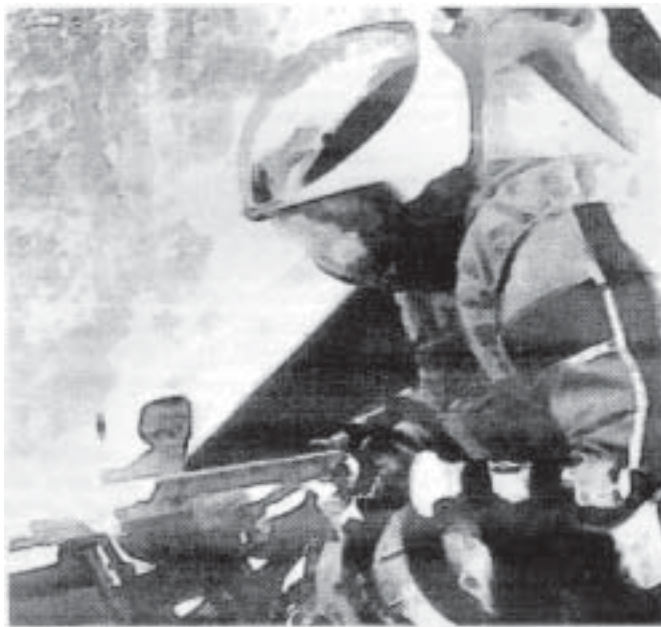
Ziel jedes Spielers ist es, eine eigene Raumstation zu bauen. Dazu werden die dafür

einer erfolgreichen Mission abwirft. Einige der insgesamt 6 unterschiedlichen Module haben zudem noch eine Sonderfunktion, so bietet zum Beispiel ein "Schutzschild-generator" einen kleinen Schutz vor Meteoritenstürmen.

Die Modulkarten werden bei Spielbeginn gemischt und in drei Stapeln bereitgelegt. Wer an der Reihe ist, kann sich je nach Anzahl der Startrampen Modulkarten ziehen und auf das Vorratsfeld seines Ablageplans legen.

Das wichtigste und auch spannendste Element von "Spacelab" ist aber der Raketenstart. Unter Berücksichtigung der Nutzlast und des Frachtraumes werden Raketen mit Modelteilen auf die Startrampe(n) gelegt. Ein Würfelwurf entscheidet, ob der Start gelungen ist, bei einer "6" explodiert die Rake-

te, und auch alle Modulteile gehen verloren. Bei einem erfolgreichen Hochschießen werden dann die Modulteile auf die dafür bestimmten Felder des Ablageplans gelegt.



Doch nicht nur Modulteile kann man transportieren, auch Missionen und Satelliten, beides kann sehr lukrativ sein.

Für den gewissen Pfiff sorgen die Extrakarten, welche am Ende einer Runde von einem verdeckten Stapel gezogen werden können. Unter ihnen findet man die Missionen und Satelliten, aber auch Ereignisse, mit denen man Einfluß auf die Mitspieler nehmen kann: Startverbote (einzelne Raketenstarts auf nächste Runde verschieben), Gebrechen (zusätzliches Würfeln beim Start), Schlechtwetter (Einfluß auf alle Starts eines Spielers), Meteoritensturm (Zerstörung eines Satelliten oder Modulteils), Boykott (Halbierung der Einkünfte eines Spielers) und ähnliche Gemeinheiten.

Sobald einer der verdeckten Stapel leer ist, kommen alle Spieler noch einmal an die Reihe. Danach wird in einer etwas komplizierten Endabrechnung der Sieger ermittelt.

Bei dieser Abrechnung zählt das Bargeld und der Wert der eigenen Raumstation. Alle A-Werte werden mit einem Multiplikator multipliziert. Der Multiplikator wiederum wird wie folgt berechnet: je 1 für jede vollständige Modulreihe (dies belohnt einen möglich gleichmäßigen Aufbau der Station) und je 1 für jedes Dock.

Dies hat zur Folge, daß den Dockseingroßer Stellenwert einzuräumen ist.

Ich habe "Spacelab" schon ziemlich früh in seiner Entwicklung kennengelernt. Damals hatte es noch grobe Schwächen, und wer zu Beginn einen Vorsprung hatte (durch erfolgreiche Starts),



war kaum mehr einzuholen. Zu linear war die Wirtschaftskurve ausgerichtet. In der - nach zahlreichen Testspielen - nun vorliegenden Fassung wurden die meisten Mängel beseitigt, und ich finde, daß ein interessantes Spiel daraus geworden ist. Das Material ist für einen Kleinverlag (Thomas hat Piepmatz-Spiele erst im Sommer 1995 selbst gegründet) äußerst ansprechend, die graphische Gestaltung (verantwortlich dafür Florian Machl) ist hervorragend. Nur die Karten selbst sind etwas dünn geraten, was aber keine so große Rolle spielt, da sie meistens auf dem Tisch liegen.

Die Extrakarten bringen viel Interaktion ins Spiel. Zwar ist der Einsatz der diversen Bosheiten immer etwas zweischneidig (Racheaktionen....) und öfters scheint unauffälliges Aufbauen dadurch sinnvoller, doch für einen spannenden Spielverlauf sind sie sehr wichtig. Ein Spieler, der



klar in Führung ist, kann durch den gemeinsamen Einsatz von Extrakarten schnell wieder auf den Boden der Realität zurückgeholt werden. Ansonsten halten sich Glück und Taktik ziemlich genau die Waage. Freaks vermissen vielleicht die Möglichkeit strategischer Planung, doch bei einer Spieldauer von nur einer Stunde kann ruhig auch mal das Kartenglück oder ein Würfelwurf den einen oder anderen Spieler bevorzugen oder benachteiligen.

Die 1. Auflage hat eine Stückzahl von 211 Exemplaren. Ich weiß nicht, ob noch Spiele davon zu haben sind, aber Thomas verspricht für die 2. Auflage noch Verbesserungen bei Regelunklarheiten. Auch hat sich gezeigt, daß die Möglichkeiten zur Verbesserung einzelner Spielelemente noch immer nicht ganz ausgeschöpft sind, was er auch in folgenden Auflagen berücksichtigen will. Alles in allem kann man von einem gelungenen Erstlingswerk von Thomas sprechen.

Game News- Wertung



Info-Box

Titel:	Spacelab
Art:	Karten-Aufbauspiel
Autor:	Thomas Hüttner
Spieler:	für 3 bis 5 Spieler
Alter:	ab 12 Jahren
Verlag:	Piepmatz Spiele
Jahr:	1995
Dauer:	ca. 60 Minuten
Auflage:	211 Stück
Preis:	leider nicht mehr erhältlich

