

Und wieder ein Spiel aus der zahlreichen „Catan“-Familie. Diesmal hat Klaus Teuber ein Zweipersonenspiel zu den „Sternenfahrern von Catan“ entwickelt, welches aber viele neue Ideen beinhaltet. Wen wundert's, dass die „Ritter der Knobelrunde“ erneut nicht widerstehen konnten und es ebenfalls in die „Hall of Games“ wählten...

39



Das Weltall. Unendliche Weiten... STOP! Nicht schon wieder die selbe Leier. Bei so ziemlich jeder Rezension über ein Science-Fiction-Spiel habe ich diese fast schon abgedroschene Phrase verwendet. Dabei wäre eine neuerliche Verwendung nicht ganz unverständlich, beschert mir doch das Spiel, um das es hier geht, ein kleines "Déjà Vu"-Erlebnis. Die Erforschung und Kolonisierung des Weltalls von Catan aus haben wir ja bereits im Brettspiel "Die Sternenfahrer von Catan" gehabt. Im vorliegenden Spiel "Sternenschiff Catan" versuchen zwei Spieler, sich in einer unbekanntenen Galaxie zurechtzufinden.

Haben wir es also mit einer Weltraum-Variante des "Siedler von Catan - Kartenspiels" zu tun? Nein, mitnichten! Wäre es nur ein rein auf kommerziellen Erfolg ausgeichtetes Spiel, dazu gedacht, den zahlreichen, weltweiten Catan-Anhängern auf einfache Weise noch mehr Geld aus den Taschen zu ziehen (so

nach dem Motto: "Man muss die Kuh melken, solange sie Milch gibt!"), hätte ich sicher keine Zeile darüber verschwendet. Aber das neueste Werk vom Catan-Schöpfer Klaus Teuber ist auf verschiedene Arten bemerkenswert und - soviel schon vorweg - wirklich hervorragend.

Schon das Material ist geradezu üppig, so reichhaltig war bis jetzt kein Spiel der Kosmos Reihe "Spiele für Zwei" ausgestattet. 2 Spielpläne - immerhin größer als Din-A4 - stellen die Sternenschiffe der Kontrahenten dar. An ihnen können Bordkanonen und Triebwerke montiert werden. In den Lagerräumen des



Schiffsrumpfes können die Rohstoffe Kohlen, Nahrungsmittel, Erz, Treibstoff und Handelsware angesammelt werden, im Labor hingegen Wissen. Die jeweiligen Lagerstände werden durch Pfeile markiert. Im hinteren Bereich der Schiffe befinden sich je 2 Hangars für Kolonie- und Handelsschiffe. Außerdem ist in jedem Schiff Platz für sechs Zentrums-Kärtchen, auf die ich später eingehen werde. Das bisher genannte Material ist aus stabilem Karton, ebenfalls die Münzen - "Astro" genannt -, die als Währung gelten.

Daneben finden wir natürlich noch zwei Würfel, charakteristisches Accessoire bei allen "Catan"-Spielen. Aber das wichtigste Spielmaterial sind zweifelsohne die zahlreichen Karten. Jetzt bereits die verschiedenen Karten zu beschreiben, wäre noch etwas verfrüht. Es genügt vorerst zu wissen, dass jeder Spieler schon eine Startkolonie erhält, die ihm bei entsprechendem Würfelwurf Rohstoffe beschert, und dass 40 sogenannte Raumsektorkarten schön gemischt in 4 Stapeln zu je 10 Karten zwischen die beiden Spieler auf den Tisch gelegt werden. Mit einigen Rohstoffen, ein paar Astros, je einem Handels- und einem Kolonie-

schiff im Hangar und einer Grundausrüstung an Bordkanonen und Triebwerken ausgestattet, kann das Abenteuer für die beiden Astronauten losgehen.



Die Spielgeschichte erzählt ja von zwei Sternfahrern der catanischen Raumflotte, die in eine Raum-Zeit-Zerrung gerieten und sich so in einer fremden Galaxie wiederfinden. Um endlich wieder nach Hause zurückkehren zu können, müssen sie Kolonien gründen, um an Rohstoffe zu gelangen, Handelsstationen errichten, um Güter zu tauschen, feindliche Piraten bekämpfen und Freundschaften mit fremden, freundlich gesonnenen Völkern schließen. Auf das Spiel umgemünzt bedeutet dies für die Spieler - wie wir es bereits von den "Siedlern von Catan" gewohnt sind -, als Erster 10 Siegpunkte zu erreichen.

Beim Spielablauf gibt es hingegen einige Abweichungen vom Original. Zwischen der Produktionsphase und der Handels- und Bauphase gibt es eine zusätzliche Phase, nämlich die Flugphase.

1. Produktionsphase

Zuerst wird also - wie

gewohnt - gewürfelt, wenn auch nur mit einem Würfel, der noch dazu nur 1, 2 oder 3 Augen aufweist. Hat man nun eine Kolonie, welche die gewürfelte Augenzahl aufweist, erhält man einen entsprechenden Rohstoff, sofern man noch Platz dafür in seinen Lagerräumen hat. Hat man jedoch zwei oder mehr Kolonien mit der selben Augenzahl, bekommt man nicht - wie bisher - für jede einen Rohstoff, vielmehr muss man sich für einen Rohstoff entscheiden. Es ist also nicht mehr unbedingt notwendig, viele Kolonien zu besitzen.



2. Flugphase

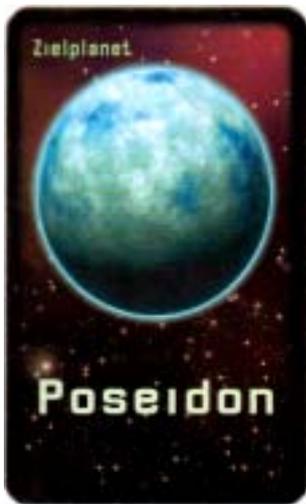
Dies ist das eigentlich Neue, ja beinahe Revolutionäre am "Sternenschiff Catan"! Man sucht sich einen der vier Raumsektorstapel aus und "fliegt" dort hinein. Der Gegenspieler nimmt sich den gewählten Stapel und deckt Karte für Karte auf. Bei jeder einzelnen Karte muss man sich entscheiden, ob man die dort angeführte Aktion durchführen kann oder nicht. Wie weit man in den Stapel hineinfliegen kann, hängt von der anfangs gewürfelten Zahl und den eigenen Triebwerken ab. Die Flugphase endet, wenn

man die letzte mögliche Karte erreicht hat, oder wenn man all seine Aktionen bereits verbraucht hat.

Aber was sind das nun für Karten in diesen Stapeln, welche Aktionen kann man machen? Neben einigen "**Verlorenen Planeten**", die keine Aktion erlauben, gibt es da einmal **Handelsplaneten**, bei denen man Rohstoffe zum angeführten Kurs kaufen oder verkaufen kann. Bei einigen Planeten ist es günstiger, sich mit Rohstoffen einzudecken, andere wiederum bieten so viel "Astros" dafür, dass man

mit einem entsprechenden Rohstoff-Verkauf ganz schön viel Geld verdienen kann. Wird eine **Kolonie** aufgedeckt, kann man sie gründen, vorausgesetzt man hat ein Kolonieschiff in seinem Hangar. Dasselbe gilt für eine **Handelsstation**, die man nur dann errichten kann, wenn man ein Handelsschiff besitzt. Vier **Zielplaneten** sind in den vier Stapeln versteckt, sie sind wichtig für die Erfüllung von Aufgaben des Galaktischen Rates (es liegen stets drei Aufgaben offen, kann man eine Aufgabe erfüllen, gibt's meist eine schöne Belohnung in

Form von Rohstoffen, Orden, u.ä.). Und schließlich trifft man in den unendlichen Weiten des Weltalls auch ab und zu auf **Piraten**. Dieses räuberische Pack fordert die Zahlung einer bestimmten Summe Astros, anderenfalls muss gekämpft (sprich: gewürfelt)



nen wir den Sinn dafür, dass der Mitspieler die Karten aufdeckt, denn die Piraten sind unterschiedlich stark. Die Entscheidung, ob brav gezahlt oder tapfer gekämpft wird, hängt daher von der Bewaffnung des eigenen Schiffs und der Risikobereitschaft ab. Anfangs sind die Piraten zwar nicht sonderlich stark und die einzige, wenn auch lästige Sanktion bei einer Niederlage ist die Beendigung der Flugphase. Später aber können sie ganz schön gefährlich sein und auch Bordkanonen oder Zentren zerstören. Im Falle eines Sieges winkt auf jeden Fall als Belohnung ein Orden und ein beliebiger Rohstoff.

3. Handels- und Bauphase

Dies kennen wir vom Prinzip her auch bereits. Verständlicherweise werden nun

aber keine Straßen, Siedlungen oder Städte gebaut, sondern vielmehr das eigene Sternenschiff ausgerüstet.

Bordkanonen, um besser gegen die Piraten ankommen zu können, **Triebwerke** für eine größere Reichweite, neue **Handels- und Kolonieschiffe** und schließlich sogenannte **Zentren**, die verschiedene Vorteile versprechen. So erlaubt beispielsweise ein Logistikzentrum,

w e r -
d e n .
H i e r
erken-



bis zu drei (statt anfangs nur 2) Rohstoff-



fe in jedem Lager unterzubringen. Wer über ein Verwaltungszentrum verfügt, darf in seiner Flugphase bis zu drei (statt 2) Aktionen durchführen. Für jedes mögliche Zentrum gibt es außerdem eine Ausbaustufe II, die einen noch größeren Vorteil bringt (mit einem Verwaltungszentrum II zum Beispiel kann man so sogar vier Aktionen durchführen), jedoch ist da jeweils nur genau ein Stück vorhanden, so dass es nur einer der beiden Kontrahenten bauen und davon profitieren kann.

Fehlen für einen Ausbau bestimmte Rohstoffe, kann ge-

handelt werden. Mit den eigenen Handelsstationen können fehlende Rohstoffe ein- und überflüssige Rohstoffe verkauft werden. Handel mit dem Mitspieler kommt hingegen so gut wie nicht vor, weil ja auch der direkte Konkurrent davon profitieren würde.

10 Siegpunkte gilt es also zu erreichen. Punkte gibt es für jede Kolonie und jedes Zentrum der Ausbaustufe II. Daneben gibt es noch Sondersiegpunkte für den tapfersten Spieler (die dafür erforderlichen Orden erhält man vor allem in erfolgreichen Kämpfen gegen Piraten) und den Spie-



l e r ,
d e r
d i e
meisten Freundschaftspunkte gesammelt hat (diese bekommt man automatisch für jeden Handelsplaneten). Einige Aufgaben des Galaktischen Rates werden zudem ebenfalls mit Sondersiegpunkten gewürdigt. Wer zuerst die 10 Punkte erreicht, gewinnt klarerweise.

Das sind also im Groben die Regeln des Weltraumabenteuers für zwei Spieler.

Man merkt schon: "Sternenschiff Catan" ist zwar an die "Siedler" angelehnt, aber trotzdem ein ganz anderes Spiel. Um den Leser nicht lange auf die Folter zu spannen, gebe ich sofort meinen persönlichen Eindruck wieder: Es ist ein Superspiel! Zwei Stunden muss man anfangs mindestens einplanen, Fortgeschrittene dürften aber mit eineinhalb Stunden auskommen, aber fad wird einem sicher nicht. Es gibt immer viel zu bedenken und zu planen. Als Höhepunkt empfinde ich die Idee mit den vier Raumsektoren-Stapeln. Bei der Suche nach hilfreichen Planeten fühlt man sich wirklich wie ein Sternenschiff-Kapitän.

Hier liegt überhaupt der große Unterschied zu den



"Siedlern von Catan": Es kommt nicht mehr soviel auf das Würfelglück an, sondern darauf, die richtigen Planeten aufzusuchen. Das hat zwar auch - besonders zu Beginn - mit Glück zu tun, aber mit ei-

nem guten Gedächtnis und den passenden Investitionen in sein Schiff kann man den Glücksfaktor auf ein Minimum reduzieren. Nebenbei sind Flexibilität und taktisches Geschick gefordert, denn nach meinen Erfahrungen gewinnt der Spieler, der am besten mit den momentanen Gegebenheiten fertig wird. Kurz: Für mich ist "Sternenschiff Catan" das beste Spiel eines ohnehin schon recht guten Jahrgangs 2001.

Tracy

Game News-Wertung



Info-Box	
Titel:	Sternenschiff Catan
Art:	Karten-und Würfelspiel
Autor:	Klaus Teuber
Spieler:	für 2 Spieler
Alter:	ab 12 Jahren
Verlag:	Kosmos Spiele
Jahr:	2001
Dauer:	60 bis 120 Minuten
Preis:	ca. Euro 19,-

