

Sternenfrachter mit Schnipsantrieb



Also, das mit den unendlichen Weiten verkneife ich mir jetzt mal. Das Zitat ist sowieso fehl am Platz, wenn die Unendlichkeit an der Tischkante endet. Der Tisch ist unser Weltraum, die Spielfläche; einen Spielplan gibt es nicht. Statt dessen liegen mehr oder weniger große Pappteile in der Schachtel, Planeten und Monde, Sonnen, Sternentrümmer, Kometen und auch der Saturn. Die Spielanleitung nennt all dies einfallslos „Deko-Elemente“. Jene sind auf dem Tisch nach Belieben zu verteilen. Und wenn der zu groß ist, müssen Schachteldeckel und -boden zusätzlich als Begrenzung erhalten. Was sich empfiehlt, denn die Reichweite unserer Raumschiffe ist beschränkt.

Der Spieltitel lässt keinen Zweifel daran, worum es geht: Wir sind Piraten und ziehen plündernd durch das All. Jeder von uns fliegt ein Raumschiff aus Kunststoff, das in fünf Zentimeter Höhe über die Spielfläche gleitet. Dabei gilt es, die Deko-Elemente zu umschießen, denn sie sind nur Hindernisse.

Ausgangspunkt für die Beutejagd ist für jeden ein eigener Piratenstützpunkt. Ausgerüstet mit ein bisschen Geld – die Währungseinheit lautet MK, das ist nicht die Abkürzung für „Mark“, sondern für „Mega-Kredite“ – und Energie zum Antrieb der Raumschiffe machen wir uns auf die Jagd. Zuvor allerdings heißt es jedoch erst einmal, die Beute im Weltraum zu

verteilen. Sie wird in Form kleiner runder Plastikscheiben bereitgestellt, die Spielanleitung deklariert sie als „Frachter“. Die vor der allerersten Partie sogar „beladen“ werden müssen. Dafür liegen Aufkleber bei. Auf der Vorderseite sehen alle Frachtraumschiffe gleich aus, ihre Ladung offenbaren sie nur auf der Rückseite. Und die darf sich nur ansehen, wer die Frachter-Scheiben ins Spiel bringt.

I Kreuzfahrt durch die Deko

Reihum ziehen wir ein Anfangskontingent an Frachtern aus einem schwarzen Beutel und platzieren sie irgendwo auf dem Tisch zwischen den Deko-Elementen. Dort bleiben die Schiffe aber nicht, denn der linke Nachbar desjenigen, der einen

Frachter einsetzt, schnipst ihn an seine endgültige Position. Dabei ist Fingerspitzengefühl gefragt, denn die Frachter dürfen nicht mit Deko-Elementen kollidieren oder sich gar überschlagen. Des Schnipsers Raumschiff würde dadurch Schaden nehmen. Hatte ich schon erwähnt, dass Tischdecken für den Schnipsantrieb hinderlich sind?

Nachdem das Anfangskontingent verteilt ist, zünden wir die Raketen. Jeder hat zu Beginn identische Energiereserven, verteilt auf fünf Karten. Wer eine ausspielt, muss sich aber zunächst mal mit den zwei oder drei „kosmischen Ereignissen“ beschäftigen, die auf der Karte vermerkt sind. Meist betreffen sie die Frachter. Entweder kommen neue auf den Tisch, die dann wie bei Spielbeginn von den Nebenspielern endpositioniert werden. Oder wir dürfen selbst einen bereits eingesetzten Frachter schnipsen, tunlichst in die Flugbahn unseres Raumschiffs, damit wir ihn kapern können.

Die Energie auf der Karte gibt den Schub vor, mit dem unser Piratenschiff im All vorankommt. Zur Bemessung stehen Bewegungskärtchen zur Verfügung, die aneinander vor das Schiff gelegt werden und durch ihre Form – in die Länge gezogene Sechsecke – recht enge Kurven möglich machen. Liegt ein Frachter auf dem Weg, schaut sich der Piratenkapitän an, was er geladen hat, und nimmt ihn an Bord.

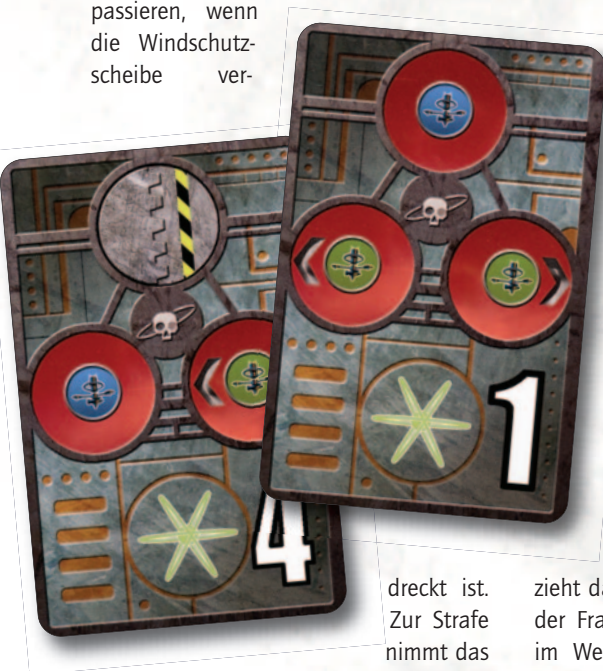
Zu Geld machen lässt sich die Ladung auf einem Piratenstützpunkt. Allerdings sind die zu erwartenden Einnahmen zunächst ungewiss, denn auf jedem Stützpunkt nennt ein verdecktes Preiskärtchen die Tarife für die verschiedenen Warenarten. Erst nachdem der erste Ankauf getätigt wurde, werden die Preise für alle sichtbar aufgedeckt.

Auf den Stützpunkten wird auch die Energie wieder aufgetankt, natürlich gegen Bezahlung. Die Vorräte an Bord sind



knapp, und nichts ist ärgerlicher, als wenn einem kurz vor der Tankstelle die Energie ausgeht. Dann nämlich driftet das Schiff antriebslos durch das All und kann sich nur schrittweise fortbewegen.

Wer nun glaubt, das Piratenleben sei völlig ungefährlich und man könne sorglos plündern, ist noch nie auf einem Piratenschiff mitgefahren. Manche Frachter entpuppen sich beim Aufdecken nämlich als Asteroiden. So eine Verwechslung kann schon mal passieren, wenn die Windschutzscheibe ver-



Schiff einen Schaden. Was konkret heißt: Es verliert eine bereits gekaperte Fracht oder – weitaus schlimmer – eine Energiekarte. Auf manchen Frachtern ist auch die Galaktische Polizei an Bord. Dann ist erstmal Schluss mit Kapern, bis man den nächsten Stützpunkt erreicht, um dort ein Bestechungsgeld zu entrichten.

Gelegentlich machen einem auch Naturereignisse zu schaffen. Einige wenige Energiekarten zeigen Kosmische Stürme und Sonnenwinde. Wer eine solche Karte ausspielt, bestimmt, wie sie sich auswirkt. Die Folge ist auch hier regelmäßig ein Schaden an den Raumschiffen.

Die ganze Piraterie hat natürlich nur einen Zweck: möglichst viel Frachtgut einzusammeln und zu Geld zu machen. Mit dem Geld kaufen wir uns einen weiteren Piratenstützpunkt und haben damit die erste Siegbedingung erfüllt. Außerdem fließen fortan die Einnahmen der stützpunkteigenen Energietankstelle in unsere Tasche. Die zweite Siegbedingung be-

steht in einer bestimmten Menge Bargeld, die von der Teilnehmerzahl abhängt.

I Größtenteils harmlos

RAUMPIRATEN ist ein harmloses, kurzweiliges Spaßspiel. Wobei die Beteiligten das Maß an Spaß beim Aufbau der Spielfläche selbst in der Hand haben. Ein zu geräumiges All, in dem die Piraten einander nicht in die Quere kommen, ist ebenso wenig förderlich wie zu enge Passagen zwischen den Planeten. Und wer mit einem Kosmischen Sturm einen Stützpunkt blockiert, der gerade von einem Piratenschiff mit dem letzten Tropfen Energie angesteuert wird, agiert als Spaßbremse, weil der Mitspieler anschließend viele Runden lang spritlos durchs All driftet.

Der Flug der Piratenschiffe erinnert an den fantastischen ZAUBERSTAUBER, dem leider ein viel zu kurzes Leben beschieden war. Allerdings reagierten die fliegenden Staubsauger sensibler auf die Steuerung, die Piratenschiffe sind bedeutend flexibler. Dynamik be-

zieht das Ganze aus dem Schnipsantrieb der Frachtschiffe, zu einem „CARABANDE im Weltraum“ wird das Spiel dadurch aber nicht.

Spielerisch sind die RAUMPIRATEN eher ein Leichtgewicht. Wenn man das weiß, wird man eine knappe Stunde lang gut unterhalten, egal, ob man zu zweit, dritt oder viert spielt.

KMW



Titel: Raumpiraten
Verlag: Sirius/Hutter Trade
Autor: Christophe Boelinger
Grafik: C. Madura, F. Condette
Spieler: 2-4 (zu zweit: →)
Alter: ab ca. 8 Jahren
Dauer: ca. 45-60 Minuten
Preis: ca. 30 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	7
L. U. Dikus	5