

Prospektor - Aufbruch zu den Sternen

heißt unser neuestes Kartenspiel.

Nach einer ursprünglichen Idee von Klaus Großpietsch wurde dieses Spiel von Werner Falkhof (THETA) und Harald Topf (CSPP) entwickelt und durch Klaus Großpietsch (BRAIN) grafisch umgesetzt.

Es geht um den Traum von den Sternen, den die Menschen seit Anbeginn der Zeiten hegen. Wir stehen am Beginn eines neuen Zeitalters und nun scheint es erstmals möglich zu sein nach diesen zu greifen, diesen Traum verwirklichen zu können.

Greifen wir der Entwicklung ein wenig vor. Spielen wir Zukunft. Besiedeln wir das Sonnensystem.

Spielziel

Da die Ressourcen auf der Erde begrenzt sind, versuchen pfiffige Ingenieure und Händler ihr Glück als Prospektoren zwischen den Sternen. Hierzu gilt es Raumschiffe, Raumstationen und schließlich sogar Raumfabriken zu erwerben, auszurüsten und ins All zu schicken. **Ziel** ist es, der reichste von bis zu 7 Prospektoren zu werden.

Nicht immer jedoch können die geschürften Rohstoffe direkt zur Erde gebracht werden, denn das ist nur auf den von den Planetenstellungen abhängigen Orbitalen möglich, auf denen sich die Flugkörper mit vertretbarem Energieaufwand bewegen können. Die Schürfröbter auf den Planeten und Asteroiden schaffen die gewonnenen Rohstoffe zu den Raumschiffen/Stationen/Fabriken. Von diesen können die Rohstoffe nur dann zur Erde verschifft werden, wenn sich die Raumschiffe/Stationen/Fabriken auf Rendezvous-Punkten um den Planeten/Asteroiden befinden. Maximal sind je Planet/Asteroid bis zu 7 Orbitale vorhanden.

Neben diesen Schwierigkeiten gibt es natürlich auch noch die lieben Mitspieler, die alle das gleiche Ziel haben und sich bemühen, einem möglichst viele Hindernisse auf dem Weg zum reichsten Prospektor zu bescheren.

Spielaufbau und Ausstattung

Das Spiel und der Spielplan sind in **drei Bereiche** unterteilt:

- den erdnahen Raum mit Merkur, Venus, Erde und Mars,
- den mittleren Raum mit den Asteroiden, Jupiter, Saturn und Space 1
- sowie den erdfernen Raum mit Space 2, Uranus, Neptun und Pluto.

Ein Asteroid oder Planet (s. Spielkarte) kann über einzelne oder mehrere der Rohstoffe Biomasse, Energie, Erz und Wasser verfügen. Weiterhin verfügt jeder Asteroid / Planet über bis zu 7 Orbitale, auf und zwischen denen sich die Raumfahrzeuge bewegen und mehrere Rendezvous-Punkte, auf denen sich Transaktionen abspielen können.

Das Spiel gibt es in **zwei Versionen**:

- Kartenspiel mit 110 Karten, davon 91 Spielkarten, 7 verschiedenfarbigen Karten mit ausschneidbaren Spielmarken (Raumfahrzeuge) und 11 Regel-/Erläuterungskarten.
- obiges Kartenspiel mit einem zusätzlichen Spielplan, einer ausführlichen Regel und einer von der DLR verfassten Beschreibung unseres Sonnensystems nebst einmaligen Weltraumfotos (erscheint 2003 oder später).

Es gibt 7 Spielkarten pro Planet und Asteroiden, zusätzlich je 7 Space 1- und Space 2-Karten und 7 Joker-Karten (Planeten/Asteroiden), also insgesamt 91 Spielkarten, 7 Karten mit ausschneidbaren Spielmarken (Raumschiff, Raumstation, Raumfabrik) und 7 deutsche Regel- und Variantenkarten.

Anstelle der Spielmarken können von den Spielern auch je 3 farbige Würfel eingesetzt werden. (Erhältlich als Set zu 36 Würfeln bei CSPP, Alfred-Bucherer-Str. 63, D-53115 Bonn). Jeder Würfel symbolisiert je nach Augenzahl ein Raumschiff (1), eine Raumstation (2) oder eine Raumfabrik (3 bis 6).

Erweiterung Lebensunterhalt (s. Anhang): Um sich im Planeten-/Asteroidenorbit aufhalten zu können, benötigt die Prospektoren-Crew Biomasse, Energie, Treibstoff und Wasser zum Lebensunterhalt in Abhängigkeit vom verwendeten Raumfahrzeug und dessen Größe / Besatzung.

Spielvorbereitung

Das Spiel beginnt mit dem Verteilen der Karten, d. h. die Karten werden nach Planeten, Asteroiden bzw. zwei mal Space (s. unterschiedliches Bildmotiv) sortiert, gemischt und mit der Bildseite nach unten links beginnend mit Merkur, Venus, Erde, Mars, Asteroiden, Jupiter, Saturn, Space 1, Space 2, Uranus, Neptun und Pluto ausgelegt. (Spielt man mit dem optionalen Spielplan, belegt man die leeren Felder über den Planetenpositionen). Jeweils eine der 7 Joker-Karten (Planeten/Asteroiden) wird in einen der Stapel Merkur, Venus, Erde, Mars, Asteroiden, Jupiter und Saturn verdeckt eingemischt. Jeder Prospektor nimmt sich nun reihum verdeckt je eine der vier inneren Planeten-Karten.

Spielbeginn

Es beginnt der Prospektor, der die Karte mit dem höchsten Wert für die Erde (C7 vor C6, vor C5, vor C4, vor C3, vor C2 oder vor C1) besitzt. Er legt diese Karte auf die Erdposition (Phase eins seines Spielzuges) und zieht anschließend eine neue Karte von einem beliebigen Stapel. Er fährt anschließend mit Phase 2 seines Spielzuges fort.

Spielzug in 4 Phasen

Phase 1	Karte ausspielen, tauschen und / oder neue erwerben
Phase 2	Bauen oder Reorganisieren (Würfel setzen)
Phase 3	Bewegen (Würfel versetzen)
Phase 4	Erträge werten (Punkte aufschreiben)

Phase 1: In Phase 1 seines Spielzuges kann der Prospektor eine Planetenkarte (Asteroiden oder Space-Karte) auf oder an eine bereits ausgelegte Karte legen, d.h. wenn nur die Erde belegt ist, können nur Erde, Venus oder Mars bzw. eine Joker-Karte gespielt werden. Befinden sich bereits ein oder mehrere Raumfahrzeuge anderer Prospektoren auf dieser Position, darf die Karte nur gespielt werden, wenn die farbige Linie (Orbital) auf der sich ein oder mehrere Raumfahrzeuge anderer Prospektoren befinden, erhalten bleibt. Ein eigenes Raumfahrzeug darf der Spieler auf einen anderen Orbit auf dieser Karte bewegen. Wird ein Joker gespielt, werden alle bisher auf dieser Position abgelegten Planetenkarten aufgenommen und mit dem noch vorhandenen Vorratsstapel gemischt. Für die abgelegte Karte zieht der Prospektor von einem beliebigen Stapel eine

Prospektor - Aufbruch zu den Sternen

neue (vierte) Karte. Alternativ kann der Prospektor eine Karte aus seiner Hand unter den zugehörigen Vorratsstoß legen und sich dafür von einem beliebigen Stoß eine neue (vierte) Karte ziehen. Er kann in diesem Zug jedoch nicht mehr ausspielen.

Phase 2: In Phase 2 kann der Prospektor ein Raumschiff (Würfel mit Augenzahl 1) bauen und auf der Erdkarte einsetzen, sofern dort ein Orbital (farbige Linie) frei ist. Alternativ kann er 2 Raumschiffe zu einer Raumstation (Spielmarke wechseln oder Würfel auf Augenzahl 2 drehen) oder eine Raumstation und ein Raumschiff bzw. 3 Raumschiffe zu einer Raumfabrik (3) kombinieren, sofern sie sich zu Beginn des Spielzugs auf dem gleichen Rendezvous-Punkt befinden.

Phase 3: In Phase 3 kann der Prospektor alle eigenen Raumfahrzeuge (Spielmarken oder Würfel) bewegen. Raumschiffe (Augenzahl 1) können sich entlang der Orbitale von einer Raumposition A zu einer Raumposition B auf einer anderen Spielkarte bewegen, sofern das Orbital (die farbige Linie) nicht unterbrochen ist. Die Bewegung muss nicht auf einem Rendezvous-Punkt enden. Raumschiffe können alternativ auch die Orbitalbahn wechseln. Die Bewegung muss nicht auf einem Rendezvous-Punkt enden. Raumstationen (Augenzahl 2) und Fabriken (Augenzahl 3 oder höher) können nur die Orbitalbahnen wechseln. Die Bewegung muss nicht auf einem Rendezvous-Punkt enden.

Phase 4: In Phase 4 wird der Ertrag bestimmt und in einem Wertungsbogen eingetragen (Muster s. Rückseite Phase 3)

Raumfahrzeuge des Prospektors, die sich auf einem Rendezvous-Punkt befinden und von denen aus ein durchgehendes Orbital (farbige Linie) zur Erde existiert, erhalten Erträge entsprechend ihrer jeweiligen Planeten-/Asteroiden-Position gutgeschrieben.

- Raumschiffe erbringen den einfachen Ertrag,
- Raumstationen den doppelten, Raumfabriken den drei-, vier-, fünf- oder sechsfachen.
- Raumfabriken, die sich nicht auf einem zur Erde durchgehenden Orbit befinden, füllen Ihr Lager auf, d.h. ihr Ertragswert wird von 3 auf 4, von 4 auf 5, von 5 auf 6 erhöht. Sobald die Raumfabrik ihre Erträge werten kann, wird sie wieder auf den Standardwert 3 gesetzt.

Ertragswerte der Planeten:

Merkur	6	Rohstoffe (6 Erz)
Venus	5	Rohstoffe (2 Biomasse und 3 Wasser)
Erde	4	Rohstoffe (1 Erz, 1 Biomasse, 1 Energie und 1 Wasser)
Mars	5	Rohstoffe (2 Erz und 3 Energie)
Asteroiden	7	Rohstoffe (2 Erz, 2 Biomasse, 2 Energie und 1 Wasser)
Jupiter	8	Rohstoffe (4 Biomasse und 4 Energie)
Saturn	12	Rohstoffe (4 Erz, 4 Energie und 4 Wasser)
Uranus	14	Rohstoffe (7 Erz und 7 Energie)
Neptun	16	Rohstoffe (8 Erz und 8 Energie)
Pluto	20	Rohstoffe (20 Energie)

Spielrunde

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt bis alle Prospektoren gezogen haben. Danach zeigt ein Blick in die Wertetabelle, wer die geringsten Erträge erwirtschaften konnte. Dieser Prospektor ist der Startspieler der nächsten Runde, der dann wieder mit Phase 1 beginnt. (Bei Punktgleichheit ist dies der Spieler mit weniger Wasser, bei Wassergleichheit, der mit weniger Energie, mit weniger Biomasse, mit weniger Erz. Danach entscheidet das Würfelglück.

Spielende

Nach 12 Runden (oder einer festgesetzten Zeit) endet das Spiel und es gewinnt der Prospektor, der in den meisten der vier Rohstoffarten die höchsten Erträge erzielt hat (bei Gleichheit, der mit dem meisten Wasser, bei Gleichheit, der mit der meisten Energie, bei Gleichheit, der mit der meisten Biomasse, bei Gleichheit, der mit dem meisten Erz).

Varianten & Spielhilfen: Einsteigervariante

Zur Spielverkürzung und einfacherem Einstieg empfiehlt es sich die Karte Earth (Rückseite der Spielbeschreibung) offen auf die Erdposition zu legen und alle anderen Erd-Karten (C1-C7) aus dem Spiel zu nehmen. Da es nun weniger innere Karten gibt, darf sich jeder Mitspieler statt der Erde eine beliebige andere Karte von den mittleren bzw. fernen Planeten nehmen. Außerdem muss die gespielte Karte nicht aufrecht positioniert, sondern kann auch „auf dem Kopf“ gespielt werden, d. h. es gibt deutlich mehr Kombinationsmöglichkeiten Linien zu ziehen oder zu unterbrechen.

Alternative Sieghedingung:

Zur Spielverkürzung von etwa 90 auf ca. 40 Minuten kann man sich auch darauf einigen, dass der Prospektor gewinnt, der zuerst 250 Rohstoffe sammelt (ohne Unterscheidung nach Rohstoffarten). Ein spannenderes Spiel kann sich ergeben, wenn man statt des Notizblocks mit 4 farbigen Countern (magenta, grün, gelb, blau, z. B. aus dem Ashes-Brettspiel) spielt, die es in den Werten von 1 bis 9 gibt, und die alle eine gleichfarbige Rückseite (weiß) haben. So ist es nicht immer durch einen Blick auf die Tabelle offensichtlich, wer gerade der führende Spieler ist. Die nächste Runde beginnt dann eben der Spieler mit den geringsten Erträgen aus der letzten Runde, d. h. diese Erträge bleiben solange offen liegen, bis alle Spieler gewertet haben, erst dann wird die weiße Rückseite nach oben gedreht. Bezugsquelle: Gebr. Topf, ABAS, CSPP, Alfred-Bucherer-Str. 63, D-53115 Bonn.

Variante Lebenshaltung:

Jeder Planet stellt die Ressourcen, die dort abbaubar sind, den Besatzungen, die sich im Orbit befinden, kostenlos zur Verfügung. Die Rohstoffe, die dort nicht abgebaut werden (z.B. Bio, Wasser und Energie auf Merkur) müssen für die Besatzungen entsprechend erworben werden. Dazu werden sie einfach von der Wertetabelle wieder gestrichen (je 1 Rohstoff je Besatzung; 1 Raumschiff hat 1 Besatzung, eine Raumstation 2 und eine Fabrik 3 Besatzungen). Hat der Spieler selber nicht genügend Rohstoffe, kann er sie bei anderen Spielern gegen andere Rohstoffe eintauschen/handeln, sofern er mit diesen Spielern über Raumfahrzeuge auf Rendezvouspunkten gleicher Planeten verfügt. Ist ein Tauschhandel mit anderen Spielern nicht möglich, kann er jeden anderen Rohstoff zum Faktor 5 (Handel mit der imaginären Weltregierung) in einen Rohstoff seiner Wahl umtauschen.

Spieltyp Jokerkarte (Planets, auf Anregung von Ferdinand Köther, s. Rezension aus der Spielerei):

Die „?“ für die Rohstoffertäge entsprechen genau den Erträgen des ersetzten Planeten / Asteroiden. Zur Kennzeichnung der Erträge (ohne Spielplan) kann man die ersetzte Karte etwas versetzt unter der Jokerkarte liegen lassen. Gemischt wird dann nur der unter den beiden ausgelegten Karten befindliche verdeckte Planetenstapel. Ebenso kann man sich darauf einigen, neu zu mischen, wenn der Joker verdeckt wird (je mehr Joker im Spiel sind, umso leichter ist es passende Orbitallinien zu erreichen).



1						1					
2						2					
3						3					
4						4					
5						5					
6						6					
7						7					
8						8					
9						9					
10						10					
11						11					
12						12					



1						1					
2						2					
3						3					
4						4					
5						5					
6						6					
7						7					
8						8					
9						9					
10						10					
11						11					
12						12					