

## **ASHES OF THE EMPIRE**

### **Würfel im Weltraum**

**Hersteller:** CSPP & UGG, Nachdruck aus: Die Manöverkritik, 1/01, c/o Detlef Borchert, A sternweg 10, D-51143 Köln  
**Autor:** Harald Topf  
**Grafik:** Klaus Großpietsch  
**Regeln:** U. Grebe, P. Kall, H. Topf  
**Produktion:** U. Grebe  
**Ausstattung:** 54 Spielkarten, 1 Faltblatt mit Regeln, 1 Spielplan

Zuerst einmal muß ich mich entschuldigen. Das Spiel The Ashes of Empire befindet sich schon lange bei mir, viel zu lange, und obwohl es kein schlechtes Spiel ist und ich es sogar ab und zu spiele, habe ich es in der ganzen Zeit nicht geschafft, die fällige Rezension abzuliefern. Ich kann dies nur mit den etwas chaotischen Lebensumständen entschuldigen, in denen ich in letzter Zeit hektisch im Karree tische. Aber nun ist es ja schließlich geschafft, und ich hoffe und glaube, daß sie noch nicht zu spät kommt, um euch AoE ein wenig näher zu bringen.

Vor einigen Ausgaben, in MK #1, habe ich das Spiel *Evolution der Sterne von CSPP* rezensiert. Nun ist ein neues Spiel dieser Firma herausgekommen, in Zusammenarbeit mit UGG, das seine Verwandtschaft mit EdS nicht leugnen kann, The Ashes of Empire. Wieder ist es ein Kartenspiel, und wieder ist es ein SF Spiel, in dem man mit seinen Würfelarmeen auszieht, die Galaxis zu erobern.

#### **Das Material:**

AoE besteht aus 54 Karten, die sich in drei Sorten aufteilen, einem Options Display, einem Planetenkarten Display, einem Spielplan und einem gefalteten, doppelseitig bedrucktem Blatt von ca. 2/3 DIN A4 Größe mit Regeln. Der Plan, die Displays und die Karten sind wieder aus dem hervorragenden unverwüstlichen Plastikpapier gefertigt. Die Karten sind in einer Plastikbox. Außerdem benötigt man noch eine Menge Würfel, die man zum Spiel in praktischen 2 farbigen 36er Boxen erwerben kann. Man braucht für jeden Mitspieler mindestens 18 Würfel der selben Farbe. Die Regeln kommen auf besagtem Faltblatt undefinierbarer Größe. Und abgesehen von der seltsamen Größe, es scheint beim Layout etwas schiefgegangen zu sein. Wohl im Versuch, die Knickfalten textfrei zu halten, sind die Absätze in den Regelspalten teilweise falsch gesetzt, so daß man Schwierigkeiten hat, die Regelabschnitte zu erkennen. Dies führt manchmal zu Verwirrungen, aber bei der minimalen Länge der Regeln stellt das kein unüberwindbares Problem dar.

Auf der Vorderseite werden die Basisregeln erklärt, auf der Rückseite die Regeln für Fortgeschrittene. Die Regeln sind nicht so gut und eindeutig formuliert, wie es die von EdS waren. Aber auch hier ergibt sich das meiste zwangsläufig. Und außerdem steht Harald Topf als Autor online immer gerne für Fragen und Anregungen zur Verfügung.

Die Regeln für AoE gibt es in fünf (5!) verschiedenen Sprachen, und auch alle Displays sind so gehalten.

Von den 54 Karten sind 40 Planetenkarten, die mit Buchstaben und Zahlen durchnummeriert sind, von A bis K (J fehlt) und 1 bis 4. Diese Kennzeichnung ist die Clusternummer. Auf den Karten finden sich auch noch die Planetennummer (1 bis 40), der Name, der Bevölkerungswert, die Planetenmoral, seine Distanz zu anderen Planeten und ein Distanztrack. Das beiliegende Display erklärt die Symbole dieser Eigenschaften.

8 Karten tragen die Symbole der verschiedenen möglichen Option im Fortgeschrittenen Spiel. Mit diesen Karten wird auf dem Spielplan für alle sichtbar markiert, welche Optionen gespielt werden. Das Display erklärt diese Karten.

7 Karten sind Joker Karten, die spezielle Funktionen haben.

Der Spielplan hat Standardformat und zeigt die Planetenkarten in 4er Gruppen eines Buchstaben angeordnet, sowie die Symbole der Optionen, die an diesen Stellen mit ihren Karten markiert werden.

#### **Das Spielsystem.**

In AoE geht es darum, als erster einen Planetencluster von Karten sein eigen zu nennen. Cluster 1. Ordnung bestehen aus den 4 Planeten eines Buchstaben, Cluster 2. Ordnung aus 6 Planeten mit gleicher Zahl.

Jeder Spieler erhält zu Beginn 3 Heimatplaneten, die er verdeckt vor sich legt, und die nur er kennt. Auf dem Spielplan werden nun 8 willkürlich gezogene Karten als neutrale Planeten ausgelegt. Diese können jetzt von den Heimatplaneten der Spieler aus angefliegen und erobert werden. Gelingt dies, so legt der Spieler die Planetenkarte offen vor sich hin. Der Planet ist jetzt seine Kolonie und kann ebenfalls als Startplanet benutzt werden. Der Spieler, dem es gelingt, mit seinen Heimatplaneten und Kolonien als erster einen vollständigen Cluster zu bilden, hat das Spiel gewonnen. Gelingt dieses keinem, bevor alle Karten des Kartenstapels gezogen sind, so gewinnt der Spieler, dessen Planeten zusammen die größte Bevölkerung haben.

Um die Raumschiffe darzustellen, mit denen die Spieler durch das Weltall düsen, werden Würfel (W6) benutzt. Die oben liegende Zahl des Würfels zeigt dabei die Zahl der Raumschiffe, RS, an, für die der Würfel steht. Die Bevölkerungszahl des Planeten gibt die maximale Anzahl der Raumschiffwürfel an, die auf einem Planeten stationiert werden können.

Im Basisspiel können sich höchstens 6 Raumschiffe pro Runde und Spieler von einem Planeten zum einem anderen bewegen. Auf der Planetenkarte gibt es vier Reihen mit Planetenzahlen. Die Planeten der Zahlen der ersten Reihe kann man mit einer Runde Flugzeit erreichen, die in der zweiten mit zwei, usw. Im Basisspiel kann man nur die Planeten der ersten Reihe anfliegen. Das macht die Bewegung zu einem bestimmten Planeten mitunter etwas kompliziert. Im F-Spiel kann man auch die Planeten der anderen Reihen anfliegen. Das macht es dem Gegner schwerer, den Zielplaneten

herauszufinden. Im F-Spiel können auch beliebig viele Raumschiffe auf einmal durch das Weltall kreuzen, wenn sie das Stapellimit der Planeten beachten, auf denen sie landen.

Landet eine Flotte auf einem Planeten, so kommt es sofort zum Kampf. Der Angreifer wirft für jedes seiner RS einen Würfel und addiert die Ergebnisse. Es kann 2 Arten von Verteidigern geben. Ein neutraler Planet erhält seinen Bevölkerungswert in RS und würfelt mit diesen wie der Angreifer. Ist der Planet die Kolonie eines anderen Spielers, so verteidigt der mit den auf diesem Planeten von ihm stationierten RS. Wer die höhere Augenzahl hat, gewinnt die Schlacht. Aber jeder muß das Würfelergbnis seines Gegners durch 6 geteilt und abgerundet an eigenen RS als Verluste entfernen. Es kommt häufig zu Schlachten, bei denen keine Seite überlebt.

Der Gewinner behält/bekommt den Planeten als Kolonie, der Verlierer muß sich auf andere Planeten zurückziehen. War der eroberte Planet ein neutraler, wird eine neuer neutraler Planet gezogen, so daß es immer 8 davon gibt.

Planeten, von denen alle RS abgezogen worden sind, werden aus dem Spiel genommen. Auch Heimatplaneten können abgeworfen und damit aus dem Spiel genommen werden. Der Spieler zieht aber einen neuen, auch die Anzahl der Heimatplaneten bleibt konstant.

Neben den beiden oben erwähnten F-Spiel Regeln gibt es noch 7 weitere. Diese können in beliebiger Kombination nach Laune der Mitspieler ins Spiel aufgenommen werden, nur die Optionen Diplomatie und Gleichzeitigkeit müssen immer zusammen gewählt werden. Gleichzeitigkeit bedeutet, daß alle Spieler gleichzeitig ziehen. Das ist nur für disziplinierte Spielrunden zu empfehlen. Diplomatie erlaubt es den Spielern, untereinander Bündnisse einzugehen. Zu besonderer Bündnistreue wird man nicht aufgefordert.

Die Planetenmoral auf den Karten stellt auch eine Option dar. Für jede Runde, die ein Planet einem Spieler als Kolonie gehört, wird seine Planetenmoral, ein Würfel auf dem Symbol, um 1 gesteigert, bis zum Höchstwert 6. Neutrale Planeten haben den aufgedruckten Moralwert. Für jeden Moralpunkt steht dem Spieler/Planeten nun 1 imaginäres RS zur Verteidigung zur Verfügung.

Aufrüstung/Wachstum geben dem Spieler mehr RS oder Bevölkerung (max. 6). Im Basisspiel bekommt jeder Spieler pro Heimatplanet/Kolonie 1 RS am Anfang seiner Runde. Nun sind es die Bevölkerungszahl des Planeten in RS oder ein plus 1 auf die Bevölkerungszahl.

Das Stapellimit auf den Planeten kann optional aufgehoben werden, die Höchstzahl der RS Würfel eines Spielers steigt dann von 18 im Basisspiel auf jetzt 36.

Die Piratenphase bringt willkürlich angreifende neutrale RS ins Spiel.

Revolutionen finden statt, wenn auf einer Kolonie weniger als ihr Bevölkerungswert an RS des Besitzers stationiert sind. Gelingt die Revolution, wird der Planet aus dem Spiel genommen.

Die Optionen, auf die sich die Spieler geeinigt haben, werden mit den Karten, die ihre Symbole tragen, auf dem Spielplan als Erinnerungstütze ausgelegt. Der Options-Display erklärt die Symbole.

Und dann gibt es da noch die Joker Karten. Davon gibt es drei verschiedene. Ein Raumschiffsymbol zwingt einen Gegner dazu, einen Angriff abbrechen zu müssen. Ein Sonnensystemsymbol berechtigt eine Flotte, zu einem beliebigen Planeten zu fliegen. Und ein Würfelsymbol macht einen Kampfwurf ungültig.

Erwähnenswert ist dabei, daß die Funktion der Joker Karten durch eine Spieler Umfrage gefunden wurde. Harald Topf möchte sein Spiel nicht als Endprodukt verstanden wissen, sondern eher als ein System, daß sich durch Zusammenarbeit der Spieler ständig verändert und erweitert, immer im positiven Sinne, so daß sich letztendlich die Spielergemeinde selbst ihr Maßspiel erschafft.

Der angekündigte Ausbausatz ist bis jetzt noch nicht erschienen.

## **Das Spiel.**

AoE läuft in Runden ab, die von den Spielern nacheinander oder gleichzeitig durchgespielt werden. Ein Zug besteht aus der Nachschubphase, in der es neue RS gibt, der Bewegung, dem Kampf und der Rückzugsphase. Die Bewegung bietet drei Alternativen. Die Optionen verändern den Spielablauf je nach Kombination.

In der Basis Version ist AoE ein nettes Spiel, wenn auch nicht mehr. Es ist nicht so ganz einfach, sich auf dem Spielplan zurechtzufinden, sollte man doch immer wissen, wo alle aufgedeckten Karten auf dem Plan zu finden sind. Da die Karten aber alle verdammt ähnlich aussehen, liegt dort das Problem. Auch alle Planeten zu finden, zu denen man von seinen eigenen Planeten aus fliegen kann, ist nicht so einfach, sind die Planetenzahlen doch nicht in Reihenfolge auf dem Plan angeordnet. Aber nach einigen Partien geht es eigentlich, und es kommt so etwas wie ein Spielfluß auf. Der endet dann meist sehr plötzlich, da überraschend schnell ein Cluster erobert werden kann. Alles in allem sind die Basis Regeln aber zu dürrtig, um auf die Dauer Spielspaß zu garantieren.

Die optionalen F-Regeln haben die unterschiedlichsten Effekte auf das Spiel. Sicher machen sie es komplexer und schwieriger zu gewinnen. Aber sie machen das Spiel auch um einiges interessanter. Nur neigen sie dazu, auch ein gehöriges Maß an Chaos zu produzieren. Also nichts für Ordnungsfanatiker. Andererseits recht angemessen für ein Spiel, das sich mit Weltraumkrieg beschäftigt.

**Fazit:** Aber obwohl ich durchaus einen Hang zum Chaotischen habe, konnte mich AoE in der einen oder anderen Version nicht übermäßig begeistern. Nicht nach dem, was ich nach EdS erwartet hatte. Aber so ist das eben manchmal mit zweiten Teilen, sie müssen sich messen lassen. War z.B. das Entstehen der Karte bei EdS noch ein spannender Spielaspekt, so ist die schon vorhandene Karte von AoE eher ein Vexierspiel. Aber dank Haralds toller Idee ist AoE ja noch nicht ausgewachsen. Und vielleicht wird aus dem Spiel ja auch noch etwas ganz anderes. Den Grundstock zu einem guten Spiel hat es auf jeden Fall. Und ich kann ja in 5 Jahren noch einmal über AoE schreiben. Bin gespannt, was bis dahin aus dem Spiel geworden ist?