
Sternenschiff Catan: Abreißen von Schiffen

Autor: [willi](#)

Datum: 03.01.02 23:00 (Beitrag Nr. 34199)

hallo zusammen und frohes neues Jahr

kann ich im Sternenschiff ein Handels - oder Kolonieschiff ungenutzt ablegen, um einen Platz im Hangar frei zu bekommen ?
Ich hab in der Regel nicht gefunden, dass es verboten ist.

gruß
willi

Autor: [Sebastian Rapp / Kosmos](#)

Datum: 04.01.02 11:36 (Beitrag Nr. 34227)

Das Abreißen von Handels- oder Kolonieschiffen, um Platz im Hangar zu schaffen, ist nicht zulässig.

Wie weiter unten im Thread bereits angemerkt, sollte man nicht davon ausgehen, dass erlaubt ist, was nicht verboten ist. Da es sehr viele Ausbauten gibt, die man allesamt nicht abreißen will (Zentren, Antriebe etc.) hätte in diesem Fall das Abreißen von Handels-/Kolonieschiffen explizit erlaubt sein müssen.

Sebastian Rapp / Kosmos

STERNENSCHIFF - AUFFÜLLKARTEN

Autor: **Garric**

Datum: 22.10.01 09:28 (Beitrag Nr. 27607)

Hallo,
hat es hier jemand geschafft, beim "Sternenschiff Catan", die Auffüllkarten IV ins Spiel zu bringen? Denn bei uns waren bei Spielende gerade mal zwei oder drei Karten von III im Spiel! Oder haben wir etwas übersehen, mir scheint das dies nur möglich ist, wenn man auf mehr Siegpunkte spielt!
Was meint ihr?
Garric

Autor: [benjamin](#)

Datum: 22.10.01 09:52 (Beitrag Nr. 27616)

hmm... ich hatte schon überlegt, hier mal zu fragen, was ihr so macht, wenn die auftragskarten aufgebraucht sind bei uns ging das nämlich relativ flott - allerdings habe ich es nun auch noch nicht SO oft gespielt und meistens blieben dann auch gerade noch eine oder max. zwei der 4er-karten übrig, als einer gewonnen hatte.
es liegt wohl an der spielweise: ich nehme die dinger immer mit, wenn ich an einem entsprechenden planeten vorbeikomme bzw. fliege gezielt in die entsprechenden kartenstapel, wenn ich nicht gerade was wichtigeres zu erledigen habe. so passt das dann auch ganz gut, denn die 4er-karten bringen im verhältnis zu den kosten (z.b. 10 astro für zwei orden) gar nicht so sehr viel, können aber gegen ende der partie über den sieg entscheiden, wenn z.b. durch diese zwei orden der sondersiegpunkt den besitzer wechselt.
mich würden auch mal die erfahrungen der anderen hier interessieren, denn dieses spiel gefällt mir im gegensatz zum siedler-kartenspiel richtig gut

gruss
benjamin

Autor: [benjamin](#)

Datum: 22.10.01 16:55 (Beitrag Nr. 27728)

jaja man sollte lesen können... mein posting bezog sich natürlich auf die aufTRAGSkarten und nicht auf die aufFÜLLkarten (=! reservekarten). also einfach ignorieren...

allerdings waren die reservakarten iv bei uns auch schon im spiel, was aber sowieso nicht so berauschend ist, denn dabei handelt es sich ja eh überwiegend um weltraumschrott

grusss, benjamin

Forumsfragen Sternenschiff Catan

Seite 2 von 2

Autor: [Udo G.](#)

Datum: 22.10.01 12:18 (Beitrag Nr. 27649)

Hallo Garric,

wir haben schon mal ein paar der IV-Karten gehabt. Das hängt wahrscheinlich von der Spieltaktik der Leute ab. Die Karten kommen nur ins Spiel, wenn viele Planeten (Kolonie und Handel) besiedelt und Piraten geplättet werden. Wenn Du die Siegpunkte über Zweier-Zentren und Aufträge holst, brauchst Du nicht so viele Ersatzkarten. Wir haben dafür meist alle Galaktischer Rat-Karten aufgebraucht.

Probier's einfach nochmal. Es ist ja nicht Ziel des Spiels, alle Karten aufzubauchen

Grüße,
Udo

STERNENSCHIFF – HANDELSZENTRUM

Autor: [G.Solcher](#)

Datum: 29.10.01 13:18 (Beitrag Nr. 28589)

Website: brettspielvarianten.de

3x habe ich das Sternenschiff von Catan gespielt - und es war relativ ausgeglichen und machte Spaß!!!

Doch dann habe ich es noch 2x mit jemanden gespielt, der den Wunden Punkt des Spieles entdeckt hat: Das Handelszentrum.

Wird das Handelszentrum (gegen 1 Astro darf man dem Gegner 1 Karte klauen, bzw. später auch 2x2 Astro gegen 2 Rohstoffe) gleich als erstes aufgedeckt, hat der andere Spieler kaum eine Chance hochzukommen, da man am Anfang ja noch kaum Würfelträge hat (1 Startkarte + 1. Karte durch Start-Handelsschiff + evtl. 1 Zentrum mit Würfel) und also erst mal sammeln muß - dies jedoch verhindert der Gegner.

Da ständig die Angst besteht beklaut zu werden (und die war bei meinem Gegner sehr real: er klaute jedesmal, egal was!), fielen die Feinheiten des Spieles unter den Tisch: nämlich neben den Würfelträgen, seinen Geldvortrag durch günstigen Ankauf und teuren Verkauf der Rohstoffe aufzuforsten.

Variante 1:

#####

Das Handelszentrum 1+2 darf nur ausgebaut und genutzt werden, wenn der Gegenspieler mind. 5 Siegpunkte hat.

Wenn also der Gegner durch einen Piraten ein Zentrum mit Siegpunkt verliert (2er Zentren) und unter 5 Siegpunkte fällt, darf das Handelszentrum nicht genutzt werden (vorübergehend um 90° drehen).

Variante 2:

#####

Es gibt neues Zentrum I + II: "Sicherheitszentrum"

Die Spieler müssen sich entscheiden, ob sie ein Handelszentrum oder ein ein Sicherheitszentrum bauen wollen.

* Sicherheitszentrum I:

in jedem Rohstofflager ist (nur) 1 Rohstoff geschützt und somit vor dem gegnerischen Handelszentrum sicher.

* Sicherheitszentrum II:

hat ein Spieler das Logistik-Zentrum II (darf also bis zu 4 Rohstoffe besitzen), darf er das Sicherheitszentrum II bauen

Taktik:

Die Frage bleibt, wann kaufe ich das Sicherheitszentrum?

Kaufe ich es vorbeugend, kann der Gegner sich u.U. den Bau des Handelszentrum sparen, weil es ihm dann nicht mehr attraktiv genug erscheint.

Warte ich erst bis der Gegner das Handelszentrum gebaut hat, kann es durch den Rohstoffklau einige Runden länger dauern, bis ich die Rohstoffe für den Bau des Sicherheitszentrums zusammen habe.

Kauft der Spieler mit dem Handelszentrum das Logistik-Zentrum II, kann das Sicherheitszentrum II nicht mehr gebaut werden!

#####

Hallo Grafiker!

Wer entwirft dieses Sicherheitszentrum (Druckvorlage)?

Bitte eMail an mich!

#####

Autor: [Frank Biesgen](#)

Datum: 29.10.01 13:27 (Beitrag Nr. 28590)

G.Solcher schrieb:

> Wird das Handelszentrum (gegen 1 Astro darf man dem Gegner 1
> Karte klauen, bzw. später auch 2x2 Astro gegen 2 Rohstoffe)

Karte klauen? Wenn ich mich recht entsinne, tausche ich doch 2 meiner Astros gegen 1 Rohstoff meines Gegners, oder? Sonderlich unausgewogen finde ich das nicht; oder habe ich etwas mißverstanden?

Gruß FBI

Autor: **Klaus Teuber**

Datum: 29.10.01 14:47 (Beitrag Nr. 28604)

Hallo G.Solcher,
mit dem Handelszentrum darf man dem Mitspieler für "2" Astro einen Rohstoff abkaufen. Karten, also Kolonien oder Handelsplaneten darf man ihm nicht abkaufen! Das wäre in der Tat sehr unausgewogen.

In meinen viele Partien hat sich das Handelszentrum nicht als zu mächtig erwiesen. Meist wird bei uns zuerst das Nachrichtenzentrum gebaut.

Grüße

Klaus Teuber

Autor: [andreas haun](#)

Datum: 29.10.01 15:25 (Beitrag Nr. 28607)

ich denke hier handelt es sich nur um einen tipp-fehler und ist der rohstoffklau gemeint (am anfang liegen ja auch gar keine karten aus).

gruzs
andreas

Autor: **Klaus Teuber**

Datum: 29.10.01 16:19 (Beitrag Nr. 28612)

Hallo Andreas,
Am Anfang liegen schon Karten aus. Jeder startet ja mit einer Kolonie. Aber Du kannst Recht haben, wahrscheinlich hat sich Godwin vertippt...

Grüße
Klaus Teuber

Autor: [Godwin Solcher](#)

Datum: 29.10.01 23:18 (Beitrag Nr. 28652)

Website: brettspielvarianten.de

1.
Sorry Leute, das war nur ein Tippfehler: der Rohstoffkartenklau kostet natürlich 2 Astro

2.
Zunächst einmal: das "Sternenschiff Catan" finde genial!

Ich hatte wohl (von den 5x) nur 2x den falschen Gegner.

Versucht mal aggressiv zu spielen und mit dem Handelszentrum anzufangen (als nächstes das Logistik- und Nachrichten-Zentrum) und klaut so oft ihr könnt, egal ob ihr den Rohstoff gerade gebrauchen könnt oder nicht, Hauptsache dem anderen fehlt er, um hoch zu kommen. Außerdem hat man schnell die Stapel entdeckt, in denen man Rohstoffe günstig einkaufen und teuer wieder verkaufen kann - man muß zum Klauen ja immer nur 2 Astro pro Runde übrig haben. Hat der andere dann kein Würfelglück, kriegt er keine Schnitte.

2. K.Teuber:

"Karten, also Kolonien oder Handelsplaneten darf man ihm nicht abkaufen!",
das habe ich auch nicht gesagt.

Mit "und also erst mal sammeln muß - dies jedoch verhindert der Gegner. " meinte ich natürlich die Rohstoffe und nicht die Karten.

Gruß, Godwin Solcher

Autor: [benjamin](#)

Datum: 29.10.01 17:01 (Beitrag Nr. 28620)

hallo!

ich persönlich finde eher das Logistik-Zentrum II etwas zu stark, da es sich bei uns als enormer Vorteil herausgestellt hat, vier Rohstoffe lagern und vor allem mit einer solchen Masse handeln zu können. Denn wenn man diese für 1 Astro kauft und für 5 verkauft (wo die entsprechenden Planeten sind hat man ja schnell raus), erzielt man einen beachtlichen Gewinn (bis zu 16 Astro) und diese Kapitalreserven waren dann bei uns meist spielentscheidend.

Außerdem fehlt mir eine Möglichkeit, die IIer-Ausbauten wieder verlieren zu können. Wenn ein Spieler einen schlechten Start hat und der andere ihm immer genau die IIer vor der Nase wegschnappt, von denen er sich gerade die Ier leisten konnte, hat er kaum eine Chance, jemals die 10 Siegpunkte zu sammeln. Hier ist meiner Meinung nach der Spieler mit der Carbon-Startkolonie im Vorteil, da Carbon für die Zentren benötigt wird, Treibstoff jedoch nicht.

Haben andere auch Erfahrungen in dieser Richtung gemacht?

Gruss,
Benjamin

Autor: [Ralf Arneemann](#)

Datum: 29.10.01 17:48 (Beitrag Nr. 28626)

> hier ist meiner Meinung nach der Spieler mit der
> Carbon-Startkolonie im Vorteil
Und siehe, so verschieden sind die Meinungen.

Bei uns gilt die Öl-Kolonie als stärker - weil es gerade am Anfang sehr nützlich ist, einen Antrieb mehr zu bekommen, und vor allem die Raumschiffe nachgebaut werden müssen.

Zentren, vor allem Stufe II, sind doch erst richtig gut, wenn man ein bisschen vorangekommen ist.

Autor: [benjamin](#)

Datum: 29.10.01 18:59 (Beitrag Nr. 28639)

hi!

Ich empfinde es weniger als optimale Strategie - eher als Nachteil... bei uns gewinnt nämlich wirklich fast immer (in 27 von 31 Spielen - habe mir gerade von meiner Spielerrunde unsere Statistik schicken lassen) der Spieler mit Startkolonie Carbon. Bei 5 verschiedenen Spielern und allen erdenklichen Kombinationen. Wir haben das aus Spaß mal verfolgt, als die ersten Spiele immer nur Spieler Blau gewonnen hatte. Zwar ist das nicht gerade repräsentativ, aber es lässt sich schon eine Tendenz erkennen, finde ich.

In dem Zusammenhang ist mir dann auch aufgefallen, dass sehr oft der Spieler gewonnen hat, der sich schnell das IIer Logistik-Zentrum sichern konnte. Darüber haben wir allerdings keine Statistik gemacht.

Gruss,
Benjamin

Autor: [Udo Möller](#)

Datum: 29.10.01 19:37 (Beitrag Nr. 28640)

Website: home.nikocity.de/spielelagune

Ich habe das Sternenschiff zwar erst zweimal gespielt, habe aber jeweils gewonnen. Einmal mit Carbon, einmal mit Treibstoff! Wem Treibstoff zu schwach erscheint, der sollte das Handelszentrum als erstes bauen - dann kann er sich jede Runde ein Carbon erkaufen - sofern der Gegner eines hat. Ich werde aber in den folgenden Spielen mal auf Unausgewogenheiten achten...

LUdo ergo sum

Autor: [Ralf Arneemann](#)

Datum: 30.10.01 12:12 (Beitrag Nr. 28683)

> bei uns gewinnt nämlich wirklich fast immer (in 27 von 31
> Spielen - habe mir gerade von meiner Spielerrunde unsere
> Statistik schicken lassen) der Spieler mit Startkolonie Carbon.
Das ist schon mal ein starkes Indiz.

Liegt aber vielleicht daran, daß sich in Eurer Spielergruppe eine Strategie etabliert hat, die speziell auf Carbon abfährt.

Ob das in den nächsten Monaten so bleibt, oder sich mittelfristig ganz andere Strategien etablieren, bleibt abzuwarten.

Falls sich eine Asymmetrie wie hier vermutet nachweisen lassen sollte, gibt es Gott sei Dank eine ganz einfache Korrektur: Die Spieler können auf die gewünschte Kolonie bieten - und wer die "bessere" bekommt, muß mit entsprechend viel Astro dafür zahlen.

> in dem Zusammenhang ist mir dann auch aufgefallen, dass sehr

Forumsfragen Sternenschiff Catan

Seite 5 von 5

> oft der spieler gewonnen hat, der sich schnell das Iler
> logistik-zentrum sichern konnte.
Das scheint mir aber eher Korrelation als Kausalität zu sein.
Sprich: Wer ohnehin schon besser dasteht, wird sich als oft als erster dieses Zentrum kaufen können.

Mir scheinen die vier Nicht-Produktionszentren alle ziemlich ähnlich gut zu sein.

Autor: [benjamin](#)
Datum: 30.10.01 18:35 (Beitrag Nr. 28750)

Ralf Arnemann schrieb:
> Das ist schon mal ein starkes Indiz.
> Liegt aber vielleicht daran, daß sich in Eurer Spielergruppe
> eine Strategie etabliert hat, die speziell auf Carbon abfährt.

richtig, deswegen will ich es auch nicht als allgemein gültig hier hinstellen. ich spiele in letzter zeit schon freiwillig die "rote" seite, denn ich halte das spiel eigentlich für durchaus gut durchdacht und vermute daher, dass man einfach seine taktik ein wenig anpassen muss.

> Falls sich eine Asymmetrie wie hier vermutet nachweisen
> lassen sollte, gibt es Gott sei Dank eine ganz einfache
> Korrektur: Die Spieler können auf die gewünschte Kolonie
> bieten - und wer die "bessere" bekommt, muß mit entsprechend
> viel Astro dafür zahlen.

in der tat eine gute idee! werde ich in unserer runde mal anbringen, denn es mag keiner mehr die rote seite spielen...

> Mir scheinen die vier Nicht-Produktionszentren alle ziemlich
> ähnlich gut zu sein.

auch sehr schön ist das 2er-wissenszentrum in kombination mit der grünenbasis, an der man jede runde einen wissenpunkt für 4 astro verhöckern kann - ein recht konstanter geldfluss

gruss,
benjamin

Autor: [Ralf Arnemann](#)
Datum: 31.10.01 14:26 (Beitrag Nr. 28811)

> auch sehr schön ist das 2er-wissenszentrum in kombination mit
> der grünenbasis, ...ein recht konstanter geldfluss.
Nun ja, ganz nett.
Aber so doll ist der Geldfluß nicht: statistisch gibt es nur 2/3 Wissenspunkte pro eigenem Spielzug. Und kostet eine der beiden Handelsmöglichkeiten.

Wenn ich das baue, bin ich doch schon im Mittelspiel. Und da finde ich doch immer mal eine Gelegenheit, den Speicher mit billigen Handelswaren oder Rohstoffen vollzuschlüpfen und die dann nächste Runde maximal zu verhöckern.

Autor: [benjamin](#)
Datum: 31.10.01 15:13 (Beitrag Nr. 28819)

Ralf Arnemann schrieb:

> Aber so doll ist der Geldfluß nicht: statistisch gibt es nur
> 2/3 Wissenspunkte pro eigenem Spielzug.

kein knaller, aber immerhin 2,6 atsro jede runde für's nichtstun - man sollte dort natürlich eine handesbases bauen, damit man nicht immer hinfliegen und aktionen verschwenden muss. sonst bringt es natürlich mehr, sich das lager mit rohstoffen für 1 asto vollzuladen und den kram für 5 astro wieder zu verkaufen - besonders, wenn sich das in einer flugphase erledigen lässt.

gruss,
benjamin

Autor: [Ralf Arnemann](#)
Datum: 31.10.01 17:14 (Beitrag Nr. 28835)

> kein knaller, aber immerhin 2,6 atsro jede runde für's
> nichtstun -
Nicht ganz Nichtstun!
Bedenke, daß Du von den installierten Handelsbasen (und nur mit denen macht es Sinn) höchstens zwei pro Runde nutzen

kannst.

Da kann es schon lästig werden, eine dieser Handelsaktionen fürs Geld drucken zu verbraten.

STERNENSCHIFF – KARTEN AUFDECKEN?

Autor: **Lars**

Datum: 01.11.01 18:46 (Beitrag Nr. 28913)

Hi,
plane für heute Abend "mein erstes Mal" und frage mich nach dem Regelstudium was euch besser gefällt:
1. Die Karten ,die z.B. durch Kolonisation aus den Sektoren verschwinden, durch offene Karten zu ersetzen;

oder
2. diese durch verdeckte Karten zu ersetzen.

Ich persönlich halte letzteres für "realistischer" ; wie sind eure Erfahrungen?

Autor: **Ralf Bielenberg**

Datum: 01.11.01 20:13 (Beitrag Nr. 28921)

Hallo Lars,

wir haben bislang ausschliesslich mit dem Ersetzen durch offene Karten gespielt. Aber Du hast eigentlich Recht, ich werde beim nächsten Spiel auch die Variante mit den verdeckten Karten präferieren.

Liebe Grüsse
Ralf (den Piraten keine Chance)

Autor: [Michael Lang](#)

Datum: 02.11.01 07:00 (Beitrag Nr. 28950)

Zumindest in unserer ersten Partie hemmte das offene Aufdecken der Karten den Spielfluss. Jeder der Spieler wollte die Karte erstmal genau durchlesen. Ich finde, dass es gerade bei den Piratenkarten nicht sinnvoll ist, sie offen auszulegen. Piraten sollten eben sehr unverhofft auftauchen. Wäre doch in der Realität auch so, oder? Das gleiche gilt für andere Planetenkarten natürlich auch.

Schöne Grüsse

Michael, der sich fragt ob es überhaupt echte Raumpiraten gibt...

Autor: [Michael Blumoehr](#)

Datum: 02.11.01 09:32 (Beitrag Nr. 28962)

Hallo,

wenn Du sie verdeckt einmischst, erhöhst Du halt den Glücksanteil des Spiels etwas. Aber es ansonsten wohl reine Geschmackssache. Ich bin eher für offen. Bei den bisherigen Partien war das auch bei den Piraten kein Problem und spätestens beim 2. oder 3. Spiel ist das mit der Textleserei vorbei, da ist doch nur noch die Stärkezahl des Piraten wichtig.

Gruesse,
Michael

Autor: [Ralf Arnemann](#)

Datum: 02.11.01 11:46 (Beitrag Nr. 28984)

Das mit dem Aufdecken scheint mir die bei weitem attraktivere Variante zu sein.

Die Zusammensetzung der Stapel zu erforschen und taktisch auszunutzen erhöht den Spielspaß ganz ungemein.

Und wenn dann plötzlich attraktive Stapel (z. B. die sogenannten ALDI-Sektoren, in denen mehrere Rohstoff-für-1-Astro Handelsplaneten vorkommen) durch einen fetten Piraten verseucht werden, kommt man ganz schön ins Schwitzen. Wenn dagegen plötzlich ein solcher den Zug beendet (und das Zentrum vernichtet), mag das den Gegner freuen - aber das ist dann irgendein Glückselement mehr, da lohnt sich kein zusätzliches Nachdenken.

Es ist auch spannend, wenn plötzlich eine neue Kolonie oder ein neuer Handelsplanet eingemischt wird: Wer baut als erster das passende Schiff und findet den Planeten?
Da kann man zielgerichtet planen (ohne Erfolgsgarantie), statt sich wahllos auf alle Eventualitäten einzurichten und dann das Glück entscheiden zu lassen.

Autor: [Christian Schnabel](#)

Datum: 02.11.01 14:45 (Beitrag Nr. 29014)

Hallo Ralf,

>...durch einen fetten Piraten verseucht werden, kommt man ganz schön ins Schwitzen. Wenn dagegen plötzlich ein solcher den Zug beendet (und das Zentrum vernichtet), mag das den Gegner freuen - aber das ist dann irgendein Glückselement mehr, da lohnt sich kein zusätzliches Nachdenken...<

Man kann durchaus einem Kampf mit einem Piraten vermeiden, z.B. durch Erfüllung seiner Forderung (zahle 3 Astro...). Das Nachdenken sollte dann vielleicht schon einen Zug zuvor eingesetzt haben; z.B. indem man nicht seine gesamten Astro verjubelt.

Ansonsten kann ich Andreas nur beipflichten:

1. das Glückselement nimmt eher noch zu! Warum? Nun ja, der Spieler mit dem höchsten Würfelwurf und den stärksten Antrieben kann sich dann den (z.B.) neu eingemischten Kolonie-Planeten mal eben abholen.

2. Was sind denn das für Entdeckungen, wenn ich die neuen Karten schon kenne? Das nimmt ja fast jedes Risiko, viel Spannung und die Ungewißheit aus dem Spiel.

Wenn ich hingegen deiner Logik folge, dann sollte dies auch konsequent geschehen. Das heißt:

A) Warum nicht auch gleich die 10 ersten Karten der 4 Sektoren aufdecken? (wäre dann ja eine weitere Verringerung des Glückselements)

B) Sollte ein Spieler mal vergessen haben, in welchen Sektor z.B. Pallas liegt; - kein Problem: alle Stapel einmal durchsuchen, mischen und danach wieder verdeckt auslegen!?

Viele Grüße

Christian Schnabel

Autor: [Ralf Arneemann](#)

Datum: 02.11.01 16:05 (Beitrag Nr. 29022)

> das Glückselement nimmt eher noch zu!
Also nun wirklich nicht - da stellst Du alles auf den Kopf.

> Nun ja, der Spieler mit dem höchsten Würfelwurf und den
> stärksten Antrieben kann sich dann den (z.B.) neu eingemischten
> Kolonie-Planeten mal eben abholen.
Wenn er die Antriebe und die Schiffe und die unterstützenden Zentren hat - vielleicht.

Und wer genug Astro oder die fetten Kanonen hat kann den Piraten angehen.

Oder anders gesagt: Wer bei Schiffsausbauten und Ressourcen optimal versorgt ist, dem ist natürlich egal, welche Karten eingemischt wurden.

Aber Taktik läuft darauf hinaus, mit begrenzten Ressourcen die geeignetste Alternative auszuwählen.
Hohes Risiko im interessanten Stapel, aber mit Piraten? Oder lieber weniger beim Handel verdienen im ungefährlichen Stapel?
Das sind doch interessante Entscheidungen!

Mal blind ein Kolonie- und ein Handelsschiff auf Halde legen und hoffen, daß das Glück eine neue Planetenkarte bereithält - das ist doch keine Taktik, da kann man auch gleich Roulette spielen.

> 2. Was sind denn das für Entdeckungen, wenn ich die neuen
> Karten schon kenne? Das nimmt ja fast jedes Risiko, viel
> Spannung und die Ungewißheit aus dem Spiel.
Jaja, die Ungewißheit - das ist halt das Glückselement.

Am Anfang haben beide Spieler identische Schiffe und kennen das Weltall nicht.
Dann lernen sie die Sektoren allmählich kennen und gleichzeitig treffen sie ihre unterschiedlichen Spezialisierungsentscheidungen: Mehr Antriebe oder mehr Kanonen, Zentren oder Geld.
Und versuchen ihre Planung dem immer besser bekannt werdenden Kosmos anzupassen und es gewinnt, wer dabei besser geplant hat.

Wer mehr Glück mag, ok, der kann die Karten verdeckt reinmischen und die Unplanbarkeit im Kosmos wieder erhöhen.

Aber wer lieber taktisch spielt, muß bei der Originalvariante bleiben.

Autor: [Christian Schnabel](#)

Datum: 02.11.01 17:14 (Beitrag Nr. 29027)

Hallo Ralf,

ich denke auch, jeder sollte es so spielen wie es ihm am besten gefällt. Im Zweifelsfall gelten ohnehin die Original- und nicht die Hausregeln.

>Aber wer lieber taktisch spielt, muß bei der Originalvariante bleiben.<

Diesem Satz entnehme ich, das in den Originalregeln die Karten offen nachgezogen werden? Korrekt (besitze Sternenschiff derzeit nämlich noch nicht)?

Dann haben wir bisher unwissentlich "falsch" gespielt (Ups)!

Allerdings werde ich beim Sternenschiff wohl auch weiterhin (sofern dann mein MitspielerIn einverstanden ist) das verdeckte nachziehen von Karten bevorzugen.

Viele Grüße

Christian Schnabel

Autor: [Michael Lang](#)

Datum: 02.11.01 17:08 (Beitrag Nr. 29026)

Wo wir gerade beim Thema der Piraten sind. Sollte der vorlesende Spieler die Stärke des Piraten bekanntgeben?

Wenn die Stärke vorgelesen wird, hat der Spieler eine bessere Möglichkeit zu entscheiden, ob er gegen den Piraten kämpfen möchte oder lieber nicht, weil er ihm zu stark erscheint.

Wir haben die Stärke nicht mit vorgelesen, damit eine kleine Ungewissheit verbleibt.

Autor: [Ralf Arнемann](#)

Datum: 02.11.01 17:37 (Beitrag Nr. 29030)

Laut Regel wird m. W. die Stärke nicht vorgelesen.

Wobei aber die geforderte Astro-Zahl Rückschlüsse zuläßt (3 Astro -> Stärke 2 oder 3, 5 Astro -> Stärke 4 oder mehr).

Wobei entscheidend ist, daß die 3-Astro-Piraten fast nichts schaden (Zugende - kann man meist locker riskieren), während die dicken Kanonen oder gar Zentren zerstören - das ist schlimm.

Autor: [Andreas Keirat/Claudia Schlee](#)

Datum: 02.11.01 13:19 (Beitrag Nr. 28995)

Website: www.spielphase.de

Lars schrieb:

>

> Hi,

> plane für heute Abend "mein erstes Mal" und frage mich nach

> dem Regelstudium was euch besser gefällt:

> 1. Die Karten ,die z.B. durch Kolonisation aus den Sektoren

> verschwinden, durch offene Karten zu ersetzen;

>

> oder

> 2. diese durch verdeckte Karten zu ersetzen.

>

> Ich persönlich halte letzteres für "realistischer" ; wie sind

> eure Erfahrungen?

Hallo!

Eindeutig verdeckt auslegen und einmischen. Das Spiel basiert auf der Entdeckung von neuen Planeten, daher sollten die Spieler eigentlich nicht vorher wissen, was in einzelnen Sektoren zu finden sein könnte. Ansonsten wird man schnell bestimmte Kartenstapel nicht mehr nehmen wollen, weil sie keine Kolonien oder Handelsposten von dort aus errichten können. Die werden beim offenen Nachziehen natürlich gleich entdeckt und man hat einen "Run" auf den Stapel, was eigentlich bedeutet, daß die Kolonie oder der Handelsposten an den geht, der nach dem Aufdecken am Zug ist (mit vier bis fünf Antrieben und dem Anschauen von zwei Karten ist das Thema dann fast immer gegessen!).

Ciao,

Andreas

Forumsfragen Sternenschiff Catan

Seite 9 von 9

Autor: [Ralf Arnemann](#)

Datum: 08.11.01 17:55 (Beitrag Nr. 29594)

Vor einiger Zeit kam hier die Warnung, daß die Strategie mit dem Handelszentrum als Startausbau viel zu stark sei.

Wir haben das jetzt getestet - und das ist unzweifelhaft so.

Ganz zu Anfang jede Runde einen Rohstoff weggekauft zu bekommen ist unglaublich hart. Alle interessanten Ausbauten (Nachschubschiffe und Zentren) benötigen ja drei verschiedene Rohstoffe - das bekommt man nur nach längerer Zeit und mit viel Glück zusammen (wenn Produktion der eigenen Runde, erster Handelsplanet und Einkauf während des Fliegens zusammenpassen).

Erst ein weiterer Handelsplanet (setzt halt einen Schiffbau voraus) oder das Logistikzentrum mindert diesen Würgegriff.

Zu diesem Zeitpunkt hat der Handelszentrumspieler zwar einiges Geld investiert, aber schon einen fetten Vorsprung bei Planeten und Zentren. Das reicht eigentlich immer für einen fetten Sieg. Spaß macht das eigentlich keinem der beiden Spieler.

Es kommt ja vor, daß spezielle fies-destruktive Spielweisen wie diese beim Spieltesten nicht erkannt werden, weil man da eher die verschiedenen konstruktiven Varianten durchprobiert.

Gott sei Dank läßt sich das Problem mit einer kleinen Hausregel lösen. So zum Beispiel darf bei uns nun das Handelszentrum frühestens als drittes Zentrum eines Spielers erscheinen. Und schon ist wieder alles in Ordnung und macht Spaß.

Und den reichlich - Sternenschiff scheint das wirklich beste Zweipersonenspiel zu sein, daß ich je kennengelernt habe.

Autor: [Hans-Peter Anton](#)

Datum: 08.11.01 18:36 (Beitrag Nr. 29598)

Dazu würde mich mal die Meinung von einigen anderen interessieren, die das Spiel auch schon gespielt haben. Ich besitze es zwar, hatte aber bis jetzt noch keine Gelegenheit es zu spielen. Wenn die meisten die gleiche Erfahrung gemacht haben, erspare ich mir das Ausprobieren und spiele gleich nach eurer Hausregel.

Gruß
Hans-Peter

Autor: [Ralf Arnemann](#)

Datum: 08.11.01 18:51 (Beitrag Nr. 29600)

Man braucht es wirklich nicht ausprobieren. Die meisten Spieler starten ohnehin lieber mit einem der konstruktiven Zentren, das Nachrichtenzentrum vorneweg, auch das Logistikzentrum bringt viel.

Keiner wird also die Option mit dem Handelszentrum wirklich vermissen. Nur wenn man es nicht explizit verbietet, verzichtet man mit einem freundlich-konstruktiven Spiel auf seine Siegchance. Das ist halt doch unschön bei einem so schönen Spiel.

Autor: [Roland G. Hülsmann](#)

Datum: 08.11.01 21:19 (Beitrag Nr. 29617)

Ralf Arnemann schrieb:

> Wir haben das jetzt getestet - und das ist unzweifelhaft so.

Widerspruch: Aufgrund dieser Vermutung (die hier etwas apodiktisch als Tatsache behauptet wird) hatte ich a) das Handelszentrum gewählt und b) trotzdem deutlich verloren! Durch das ständige Abkaufen kommt der andere nämlich zu Barem, was er auch ganz gut einsetzen kann.

> Und den reichlich - Sternenschiff scheint das wirklich beste
> Zweipersonenspiel zu sein, daß ich je kennengelernt habe.

Da stimme ich Dir voll zu! Ein tolles Spiel.

Roland

Autor: [Gustav der Bär](#)

Datum: 08.11.01 22:08 (Beitrag Nr. 29624)

Nachdem ich inzwischen das Sternenschiff oft genug gelenkt habe, um jedes Zentrum als Startzentrum ausprobieren zu können, habe ich einen völlig anderen Eindruck gewonnen, lieber Ralf.

Das Spiel lebt viel eher vom geschickten Handel, vor allen in der frühen Phase. Der Kauf von Kolonien und Zentren zweiter Ordnung wird erst in der Schlussphase wirklich interessant, wenn es um das Erreichen von Siegpunkten geht.

Ich kann in diesem Punkt Rolands Meinung bestätigen: Wer, von den Möglichkeiten des eigenen Handelszentrums verlockt, seinem Gegner zu früh Rohstoffe abkauft, dem fehlen schneller als ihm lieb sein dürfte die flüssigen Mittel, um auf "Aldi"-Planeten Rohstoffe in relevanter Menge einzukaufen, die er dann auf "Apotheken"-Planeten wieder zu Geld machen kann.

Mir scheint langfristig das Verwaltungszentrum die beste Wahl für den Spielstart zu sein - eine Aktion mehr pro Runde umsonst bringt rasch einen größeren Vorsprung als ein Rohstoff mehr, dafür aber zwei Astro (als Science Fiction-Leser der ersten Stunde nenne ich die Währung natürlich "Credits") weniger. Der vom Gegner abgekaupte Rohstoff ist so nämlich rasch - und mit etwas Glück sogar günstiger - ergänzt.

Auf Xuntheit!
Gustav der Bär

Autor: [Wolfgang Ditt](#)
Datum: 09.11.01 07:46 (Beitrag Nr. 29648)

Hallo Gustav,

wir haben das Spiel nun für unsere Rezi etliche Male gespielt. Man kann mit jedem Startzentrum gewinnen - und auch verlieren. Ein guter Handel ist oft die Grundlage für einen Sieg. Bei uns ging der Wettlauf um die Zentren der Stufe II aber immer schon recht früh los, weil sie halt Siegpunkte sind, und wer die Zentren 2:4 verliert, liegt da erst einmal zurück.

Wolfgang

Autor: [Andreas Keirat/Claudia Schlee](#)
Datum: 09.11.01 10:22 (Beitrag Nr. 29670)
Website: www.spielphase.de

Wolfgang Ditt schrieb:

>
> Hallo Gustav,
>
> wir haben das Spiel nun für unsere Rezi etliche Male
> gespielt. Man kann mit jedem Startzentrum gewinnen - und auch
> verlieren. Ein guter Handel ist oft die Grundlage für einen
> Sieg.
> Bei uns ging der Wettlauf um die Zentren der Stufe II aber
> immer schon recht früh los, weil sie halt Siegpunkte sind,
> und wer die Zentren 2:4 verliert, liegt da erst einmal zurück.
>
> Wolfgang

Hallo!

Die Handelszentren der Stufe 2 müssen auf jeden Fall schnell gekauft werden, da es insgesamt nur 22 Siegpunkte im Spiel gibt und ein Siegpunkt davon ja auch noch der Startplanet des Gegners ist...

Aber auch bei unseren Spielen hat sich die destruktive Variante als am Besten geeignet erwiesen...

Ciao,

Andreas

Autor: [Ralf Arnemann](#)
Datum: 09.11.01 14:08 (Beitrag Nr. 29714)

Erstmal vorab: Die Killerwirkung des Handelszentrums hängt deutlich vom ersten Zentrum des Gegners ab. Sie ist besonders hoch gegen das von vielen Spielern bevorzugte Nachrichtenzentrum. Gegen einen Spieler mit Logistikzentrum dagegen hat sie nur einen leichten Vorteil.

Denn es geht weniger darum, wie Roland und Gustav das offenbar spielen, sich selber mit schönen Rohstoffen zu versorgen.

Es geht darum, den Gegner gezielt und maximal zu schädigen und ihn damit abzuquetschen (eine Spielart, die mir überhaupt nicht liegt und die ich normalerweise nicht spielen würde).

Wenn also z. B. der Gegner seinen Laderaum mit zwei Erzen gefüllt hat und dazu ein Carbon produzierte: Selbst wenn Du das Erz wirklich gerne haben würdest - man muß ihm das Carbon abkaufen!

Denn dann wird es ihm mit hoher Wahrscheinlichkeit wieder eine Runde nicht gelingen, drei verschiedene Rohstoffe für ein Zentrum bzw. ein Handelsschiff zusammenzubekommen.

Denn nur mit Zentren (vor allem Logistik) und Handelsplaneten gelingt es ihm, den Würgegriff des Handelszentrums abzumildern und das eigene Potential zu entwickeln.

Ab dem Mittelspiel ist das Störpotential des Handelszentrums dann deutlich geringer.

Bis zu diesem Durchbruch nützt dem Gegner sein (langsam, denn 2 Astro sind kein toller Preis) ansteigendes Vermögen fast nichts.

Während der Handelszentrumsbesitzer einen deutlichen Bauvorsprung in Zentren und Planeten bekommt (richtig: Kolonien und Zentren 2. Stufe sind da noch unwichtig).

Anschließend (mit großen Laderaum und vielen Aktionen) ist es leicht, die geschmolzenen Finanzen durch ein/zwei gute Handelstransaktionen wieder aufzufüllen. Das geht auf jeden Fall wesentlich schneller als das Aufholen auch nur eines Teils des Bauvorsprungs durch den Gegner.

Zum Zeitpunkt des "Durchbruchs", d.h. wenn der Gegner ein Zentrum und einen Handelsplaneten geschafft hat, müßte der Handelszentrumsspieler mindestens 5-6 Planeten und 3-4 Zentren vor sich liegen haben. Auch dann kann er noch verlieren - aber dafür muß er sich schon Mühe geben

> Der Kauf von Kolonien und Zentren zweiter Ordnung wird erst in

> der Schlussphase wirklich interessant,

Hmmm, der Kauf von Zentren zweiter Ordnung wird dann interessant, wenn der Gegenspieler damit anzufangen droht. Das kann je nach Mentalität im Mittel- oder im Endspiel sein. Aber man darf sich da nicht abhängen lassen, sonst sind die Punkte weg.

Die Kolonien sind von der Produktion her nicht so wichtig. Aber es sind billige Siegpunkte.

Mir scheint es in jeder Spielphase wichtig zu sein, immer ein Kolonieschiff in Reserve zu haben, um vorbeischwimmende Siegpunkte grundsätzlich herauszufischen.

> Mir scheint langfristig das Verwaltungszentrum die beste Wahl

> für den Spielstart zu sein -

Hmmm. Bei einem durchschnittlichen Bewegungswurf von 2 bedeutet:

Verwaltungszentrum drei Aktionen aus vier Karten.

Nachrichtenzentrum zwei Aktionen aus sechs Karten.

Mir scheint da das Risiko zu groß, daß die dritte Aktion des Verwaltungszentrums zu oft ein Flop wird: Planetenkarte, für die man kein Schiff hat; leere Karte; Pirat; Apotheke, für die man keine Rohstoffe hat; Planet, dessen Aktion nicht zusagt ...

Dann doch lieber die Logistik: Langsam gehts voran - aber jeder gefundene ALDI (wie kommt's, daß Ihr unsere Wortwahl auch benutzt?) bringt einen großen Schritt nach vorne.

Autor: [Udo Möller](#)

Datum: 09.11.01 09:38 (Beitrag Nr. 29664)

Hallo Ralf,

der Vorschlag vom Handelszentrum kam von mir als Reaktion auf den Einwand, dass der Carbon-Spieler viel zu häufig gewinne. Ich hab's also beim nächsten Mal Treibstoff-Spieler mit dem Handelszentrum als Startzentrum ausprobiert - und hoch verloren! In der Tat hatte ich am Anfang die notwendigen Rohstoffe, allerdings ging mir sehr schnell der Astro aus, weil ich die erkaufte Rohstoffe nur für Ausbauten benutzt habe. Auf längere Sicht hatte die konstruktive Variante meiner Freundin mehr Erfolg!

Auf Grund dieser Niederlage habe ich diese Strategie nicht mehr ausprobiert....

Und du hast Recht: ein fesselndes Zwei-Personen-Spiel!

LUdo ergo sum

Autor: [Wolfgang Ditt](#)

Datum: 12.11.01 08:37 (Beitrag Nr. 29818)

Website: www.poeppekiste.de

Hallo Ralf,

gestern hatten wir ein Spiel, bei dem wir (Brigitte und ich) beide mit dem Nachrichtenzentrum angefangen haben. Brigitte hat dann im der dritten Runde das Handelszentrum errichtet; ich wollte es nicht nachbauen und habe das Verwaltungszentrum gewählt. Im späteren Spielverlauf hat sie dann das Handelszentrum noch weiter ausgebaut und hatte auch ständig Astros zum kaufen. Ich habe dann konsequent Nachrichten- und Verwaltungszentrum ausgebaut und versucht, Handelsplaneten zu finden. Das Spiel endete 10:7 für mich. Man kann also selbst gegen ein früh errichtetes Handelszentrum, sogar mit doppelter Ausbaustufe, gewinnen. Aus meiner Sicht ist das Handelszentrum nicht stärker, sondern es ist der ständige Druck, dem man ausgesetzt ist, weil man immer überlegt, was einem abgekauft wird. Das Handelszentrum gewinnt im Kopf des Gegners, nicht im Sternenschiff.

Wolfgang

Autor: [Ralf Arnemann](#)

Datum: 12.11.01 12:53 (Beitrag Nr. 29865)

Hallo Wolfgang,

ein interessantes Beispiel, aber natürlich kein zwingender Gegenbeweis (den es ja auch nicht geben kann, eine Behauptung wie die meine "wesentlich höhere Siegchancen" ließe sich ja nur durch eine Serie von Spielen beweisen oder widerlegen).

Ich würde hier ganz cool sagen: Wenn Du schon ein weiteres Zentrum bauen konntest, bist Du der Anfangsfalle schon ein wesentliches Stück entkommen.

> Das Handelszentrum gewinnt im Kopf des Gegners,

Das ist allerdings eine sehr interessante These. Und da ist wohl auch was dran - wenn man erst einmal anfängt, alles möglich zu bauen, nur damit man nichts weggekauft bekommt, ist das schon mal ein wesentlicher Schritt in die Niederlage.

Aber die eigentliche Abwürgetaktik beruht nicht auf der Reaktion des Gegners und müßte daher auf jeden Fall ihre Stärke entfalten können.

STERNENSCHIFF – FRAGEN

Datum: 13.11.01 16:55 (Beitrag Nr. 30111)

Hallo liebe Mitspieler,

ich habe folgende Fragen zu dem sehr guten Sternenschiff:

1.) Was wird alles als Rohstoff angesehen? Auch "Wissen" und "Handelsware"?

2.) Abhängig von Frage 1 würde sich ansonsten folgende Frage ergeben: wenn ich "Wissen" und "Handelsware" auf dem eigenen Schiff produziere, gibt es diese Güter zusätzlich zu einem Rohstoff von den Kolonien?

3.) Kann das Handelszentrum jederzeit während des eigenen Zuges eingesetzt werden oder nur in der Bau- und Handelsphase? Es könnte ja sein, daß ich während der Flugphase auf einen Handelsplaneten für 5 Astro treffe und der liebe Mitspieler hat diese Ware zufällig in seinem Lager. Kann ich ihm eine Einheit abkaufen und sofort wieder weiterverkaufen?

Vielen Dank im voraus für zahlreiche Antworten,

Marc Höhne

Autor: [Roland G. Hülsmann](#)

Datum: 13.11.01 17:00 (Beitrag Nr. 30113)

Marc schrieb:

> ich habe folgende Fragen zu dem sehr guten Sternenschiff:

Ich will es mal versuchen:

> 1.) Was wird alles als Rohstoff angesehen? Auch "Wissen" und "Handelsware"?

Nein! Die sind extra!

> 2.) Abhängig von Frage 1 würde sich ansonsten folgende Frage ergeben: wenn ich "Wissen" und "Handelsware" auf dem eigenen Schiff produziere, gibt es diese Güter zusätzlich zu einem Rohstoff von den Kolonien?

Ja! Die gibt es IMMER, wenn entsprechend gewürfelt wird.

> 3.) Kann das Handelszentrum jederzeit während des eigenen Zuges eingesetzt werden oder nur in der Bau- und Handelsphase? Es könnte ja sein, daß ich während der Flugphase auf einen Handelsplaneten für 5 Astro treffe und der liebe Mitspieler hat diese Ware zufällig in seinem Lager. Kann ich ihm eine Einheit abkaufen und sofort wieder weiterverkaufen?

Ooops ... hier bin ich überfragt. Ich würde aber vermuten, daß ich dies nur in der Bau- und Handelsphase tun kann. Ein bißchen Weitsicht sollte also schon sein.

Alle Angaben ohne Gewähr und Pistole!

Gruß Roland

Autor: [Michael Blumoehr](#)

Datum: 13.11.01 17:14 (Beitrag Nr. 30114)

Roland G. Hülsmann schrieb:

- > > 1.) Was wird alles als Rohstoff angesehen? Auch "Wissen" und
- > > "Handelsware"?
- >
- > Nein! Die sind extra!

Handelsware ist ein Rohstoff, Wissen nicht.

Bei uns tauchte die Frage auch auf, und irgendwo in den Regeln findet sich ein so zu deutender Hinweis.

- > > 3.) Kann das Handelszentrum jederzeit während des eigenen
- > > Zuges eingesetzt werden oder nur in der Bau- und
- > > Handelsphase?
- >
- > Ooops ... hier bin ich überfragt. Ich würde aber vermuten,
- > daß ich dies nur in der Bau- und Handelsphase tun kann. Ein
- > bißchen Weitsicht sollte also schon sein.

Ich habe das Spiel leider auch nicht gerade zur Hand, aber im Regelentwurf steht auf dem Handelszentrum "Sie dürfen einmal in ihrem Zug..." Das wäre dann auch während des Fluges.

Michael (ebenfalls ohne Netz und doppelten Boden)

Autor: [Gustav der Bär](#)

Datum: 13.11.01 17:18 (Beitrag Nr. 30116)

Marc fragte:

- > 1.) Was wird alles als Rohstoff angesehen? Auch "Wissen" und
- > "Handelsware"?

Handelsware wird als Rohstoff betrachtet; das folgt daraus, das der Bestand an Handelswaren durch einen "Rohstoffzähler" angezeigt wird. Wissen ist kein Rohstoff und hat daher auch einen gesonderten Zähler.

- > 2.) Abhängig von Frage 1 würde sich ansonsten folgende Frage
- > ergeben: wenn ich "Wissen" und "Handelsware" auf dem eigenen
- > Schiff produziere, gibt es diese Güter zusätzlich zu einem
- > Rohstoff von den Kolonien?

Hier stimme ich der Antwort von Roland zu.

- > 3.) Kann das Handelszentrum jederzeit während des eigenen
- > Zuges eingesetzt werden oder nur in der Bau- und
- > Handelsphase? Es könnte ja sein, daß ich während der
- > Flugphase auf einen Handelsplaneten für 5 Astro treffe und
- > der liebe Mitspieler hat diese Ware zufällig in seinem Lager.
- > Kann ich ihm eine Einheit abkaufen und sofort wieder
- > weiterverkaufen?

Nur während der Bau- und Handelsphase. Während der Flugphase gibt es keine Interaktion zwischen den Sternenschiffen der beiden Spieler, da der Gegner des aktiven Spielers in dieser Zeit nur stellvertretend für die Piraten aktiv wird; ein Zugriff auf seine eigenen Ressourcen ist erst wieder nach Beendigung des Fluges möglich.

Auf Xuntheit!

Gustav der Bär

Autor: [Michael Blumoehr](#)

Datum: 13.11.01 17:29 (Beitrag Nr. 30118)

Gustav der Bär schrieb:

- > Nur während der Bau- und Handelsphase. Während der Flugphase
- > gibt es keine Interaktion zwischen den Sternenschiffen der
- > beiden Spieler, da der Gegner des aktiven Spielers in dieser
- > Zeit nur stellvertretend für die Piraten aktiv wird; ein
- > Zugriff auf seine eigenen Ressourcen ist erst wieder nach
- > Beendigung des Fluges möglich.

Das hört sich aber nicht so an, als wäre das aus der Spielregel bzw. Kartentexten heraus interpretiert. Auch wenn es vielleicht logisch ist, so könnten die Regeln eben auch anders interpretiert werden. Und selbst wenn es Klaus vielleicht so gewollt hätte, wie Du beschreibst, falls auf dem Kartentext die Formulierung aus dem mir hier vorliegenden Prototyp verwendet wurde, kann

man es auch während der Flugphase.

Michael (den eine solche Diskussion an seine Lieblingsspiele Cosmic Encounter und Nomic erinnert)

Autor: [Gustav der Bär](#)

Datum: 13.11.01 21:05 (Beitrag Nr. 30129)

Auf Seite 6 der Spielregel beginnt die Einteilung des Spielablaufs in verschiedene Phasen.

Auf Seite 10 beginnt die 3. Phase, die "Handels- und Bauphase".

Unter Punkt 3 B "Handeln" finden wir auf Seite 13 der Spielregel den Handel zwischen den beiden Spielern, der somit eindeutig nur in die "Handels- und Bauphase" gehört, im Umkehrschluss NICHT in die "Produktionsphase" oder die "Flugphase". Nur innerhalb dieses Abschnitts wird die Möglichkeit des Einsatzes des Handelszentrums zum erzwungenen Handel als mögliche Aktion des Spielers erwähnt.

Der Zwangshandel gehört also ausschließlich in die "Handels- und Bauphase", nicht in eine der beiden anderen.

Auf Xuntheit!
Gustav der Bär

Autor: [Michael Blumoehr](#)

Datum: 14.11.01 09:55 (Beitrag Nr. 30184)

Hallo,

jetzt habe ich doch nicht mehr nachgeschaut, was auf dem Zentrum selbst steht. Denn wenn dort immer noch "Einmal während des Zuges" steht, stellt das einen gewissen Widerspruch dar.

Michael

Autor: [Roland G. Hülsmann](#)

Datum: 14.11.01 09:58 (Beitrag Nr. 30185)

Michael Blumoehr schrieb:

- > jetzt habe ich doch nicht mehr nachgeschaut, was auf dem
- > Zentrum selbst steht. Denn wenn dort immer noch "Einmal
- > während des Zuges" steht, stellt das einen gewissen
- > Widerspruch dar.

Nicht zwangsläufig. Ich würde es als Ergänzung interpretieren: Auch in der Handelsphase darf dieses Privileg nur EINMAL genutzt werden.

Gruß Roland

Autor: [Sebastian Rapp / Kosmos](#)

Datum: 14.11.01 11:44 (Beitrag Nr. 30211)

Marc schrieb:

- >
- > 1.) Was wird alles als Rohstoff angesehen? Auch "Wissen" und
- > "Handelsware"?

Wurde oben bereits von Michael richtig erläutert:
"Handelswaren" sind Rohstoffe, "Wissen" nicht.

- > 2.) Abhängig von Frage 1 würde sich ansonsten folgende Frage
- > ergeben: wenn ich "Wissen" und "Handelsware" auf dem eigenen
- > Schiff produziere, gibt es diese Güter zusätzlich zu einem
- > Rohstoff von den Kolonien?

Wurde ebenfalls bereits richtig erläutert: Nur die Kolonien sind von der Ertragsbeschränkung betroffen, die Produktion durch Produktions- und Wissenschafts-Zentrum ist zusätzlich.

- > 3.) Kann das Handelszentrum jederzeit während des eigenen
- > Zuges eingesetzt werden oder nur in der Bau- und
- > Handelsphase? Es könnte ja sein, daß ich während der
- > Flugphase auf einen Handelsplaneten für 5 Astro treffe und
- > der liebe Mitspieler hat diese Ware zufällig in seinem Lager.
- > Kann ich ihm eine Einheit abkaufen und sofort wieder
- > weiterverkaufen?

Dies ist nur in der Handels-/Bauphase erlaubt. Die Interpretation Gustavs ist keine "logische Begründung", sondern auch durch die Regel gestützt, wenn auch vielleicht nicht gar so explizit, wie es nötig wäre um Michaels Interpretation auszuschließen. In der Flugphase kann man nur mit dem jeweiligen Handelsplaneten interagieren, den man gerade angefliegen hat. Andere Handelsmöglichkeiten (mit eigenen Handelsplaneten oder mit dem Mitspieler) sind hier ausgeschlossen. Die Nutzung des Handelszentrums ist ein Unterpunkt des Handels mit dem Mitspieler und somit nur in der Handels-/Bauphase möglich. Die Interpretation von Michael ist vom Wortlaut her zwar nicht auszuschließen, sie ist aber so nicht gewollt.

Sebastian Rapp / Kosmos

Autor: [Michael Blumoehr](#)

Datum: 14.11.01 13:37 (Beitrag Nr. 30246)

Sebastian Rapp / Kosmos schrieb:

Hugh, der Häuptling hat gesprochen) D

> Die Interpretation von Michael ist vom Wortlaut her zwar

> nicht auszuschließen, sie ist aber so nicht gewollt.

Da habe ich wohl beim Testen des Prototyps auch nicht so genau aufgepasst. Aber der beschriebene Fall kam da auch nicht vor und wir haben es immer so gespielt, wie es eigentlich vorgesehen ist.

Michael