Star Trek Geländespiel

Dieses Geländespiel ist eher anspruchsvoll. Es wurde einmal mit 400 Kindern gespielt. Die Vorbereitungen sind eher aufwendig, jedoch lohnen sie sich.

Spiel- Vorbereitung

Erkunden eines geeigneten großen Waldstückes

- Beschaffung von Logbuch-Karten für die 60 Schiffe
- Ausdruck von 48 Planeten (DIN-A4-Zettel), die im Waldstück verteilt an die Bäume geklebtgehängt werden
- Beschaffung von Aufklebern für Leergut, Fracht und Latinum
- Beschaffung von Aufklebern der Entwicklungsstufen der Planeten

Spielverlauf

Vorgeschichte

Der Weltraum. Unendliche Weiten... Die USS Enterprise hat in einem ihrer Abenteuer kürzlich ein Wurmloch entdeckt, das in den CPA-Sektor führt (Cryptus Pento Alpha).

Die Zivilisation ist in diesem Sektor noch nicht soweit, dass sie schon den Warpantrieb entwickelt haben, sondern befinden sich sogar noch auf dem gesellschaftlichen Niveau der Neandertaler.

Seit dem Auffinden dieses Sektors bemühen sich sowohl die Romulaner, die Klingonen und die Terraner um diesen Sektor. Dabei versuchen sie möglichst viele der insgesamt 48 Planeten in ihrer Entwicklung voranzutreiben und schließlich in ihre Allianz mit aufzunehmen. Dabei treten immer wieder Interessenskonflikte zwischen den 3 Gruppen auf.

Zusätzlich agieren auch noch ein paar Borgschiffe sowie ein Ferengi in diesem Sektor. Gewonnen hat schließlich die Gruppe, die es schafft, am meisten Einfluss auf einen Sektor auszuüben.

Vor dem Spiel

Alle Kinder werden in 3 gleichstarke Gruppen aufgeteilt, Terraner, Klingonen und Romulaner. Jede Gruppe bekommt dabei 5 Kriegsschiffe, 7 Handelsschiffe und 8 Forschungsschiffe. Weiter ist in jeder Gruppe ein Leiter, der permanent am Heimatplaneten der jeweiligen Gruppe zu sein hat. Dieser Planet ist eine markierte Stelle im Wald, die vorher vom Organisator ausgeguckt wurde (am besten sind die Begrenzungsecken des möglichst viereckigen Spielgebietes.)

Ein Leiterteam (die Borg) platziert in der vierten Ecke das Quartier der Borg. Diese Leiter stellen ein Borgwürfel (Schiff) dar.

Zusätzlich befindet sich in der Mitte des Spielfeldes die neutrale Raumstation "Deep Space 7", auf der ein Ferengi (auch ein Leiter) zugegen ist und Handel treibt. Diese neutrale Raumstation, sowie die Heimatplaneten dürfen während des Spiels nicht angegriffen werden.

Spielidee

Die drei Gruppen müssen sich jeweils selbst in kleineren Teams organisieren. Jedes Team stellt die Besatzung (Crew) eines Raumschiffes, welches in Form einer Spielkarte - dem Logbuch - repräsentiert wird.

In diesem Logbuch trägt die Besatzung den Namen der Kinder ein. Es gibt drei Arten von Raumschiffen. Je nach Art ist eine spezielle Aufgabe innerhalb der Gruppe zu erfüllen.

Handelsschiffe

Handelsschiffe haben die Aufgabe Handelsware vom Heimatplaneten zur Raumstation "Deep Space 7" zu bringen. Hier können sie die Frachtwaren beim Ferengi gegen Latinum verkaufen. Das Latinum muss dann zum Heimatplaneten zurück gebracht werden.

Dort trägt der Leiter dann die erhandelten Latinumbarren in ein Heft ein. Er betriebt also ein Art Buchführung...

Direkt im Logbuch der Handelsschiffe gibt es ein Feld "Fracht", auf dem jeweils die mitgeführte Fracht in Form eines Aufklebers angebracht ist. Handelsschiffe haben einen Ladungsraum von 5 Einheiten. Das heißt, sie laden 5 Einheiten Fracht und können dann 5 Barren Latinum zurückbringen.

Das Handelsschiff holt sich auf seinem Planeten den Aufkleber "Fracht" und versucht diesen nach Deep Space 7 durchzubringen. Dort kann er die Fracht dann beim Ferengi verkaufen, der einen Aufkleber "Latinum" in das Logbuch klebt.

Bringt ein Handelsschiff dieses Latinum zurück zum Heimatplaneten, so wird das Latinum "gut geschrieben" und das Spiel beginnt von vorn. Wird die Ladung jedoch unterwegs von einem Kriegsschiff abgenommen, so wird das Feld im Logbuch mir einem Aufkleber "Leergut" versehen.

Forschungsschiffe

Die Forschungsschiffe haben die Aufgabe das Spielgebiet nach Planeten zu durchsuchen und das ansässige Volk in seiner Entwicklungsstufe voranzutreiben.

Um dem ansässigen Volk bei der Entwicklung zu helfen benötigen sie einige Utensilien, die sie auf dem Heimatplaneten gegen Latinum erwerben können. Diese Utensilien sind nichts anders als Aufkleber, die in das vorgesehene Feld beim Planeten geklebt werden müssen.

Es gibt insgesamt 5 Entwicklungsstufen. Stufe 0 ist die Stufe, auf der sich das Volk der Planeten am Anfang befindet. Selbstverständlich kann ein Volk erst die zweite Entwicklungsstufe erreichen, wenn es die erste schon erreicht hat.

Die Unterstützung bei der Entwicklung ist das einzige, was Punkte bringt!

Bringt man ein Volk auf die Entwicklungsstufe 1, so bekommt man 1 Punkt. Bringt man ein Volk auf die Entwicklungsstufe 3, so bekommt man drei Punkte.

Zusätzlich zählt jeder Planet, auf dem man drei Entwicklungsstufen gefördert hat 10 zusätzliche Punkte, da man auf diesem Planeten dann den meisten Einfluss ausgeübt hat (Planet schließt sich der Gruppe an).

Wer bei Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt. Die Forschungsschiffe sind also die einzigen, die Punkte für ihre Gruppe machen können.

Kriegsschiffe

Es gibt Kriegsschiffe in 3 verschiedenen Stufen. Es gibt zwei *-Kriegsschiffe, zwei **-Kriegsschiffe und ein ***-Kriegsschiff. Kriegsschiffe haben die Aufgabe, die Handels- und Forschungsschiffe zu beschützen und/oder andere Handels- und Forschungsschiffe zu überfallen.

Die Strategie der Kriegsschiffe ist entscheidend für den Spielausgang. Zwar können sie keine "Punkte" einfahren wie die Forschungsschiffe, aber sie können den anderen Gruppen schaden indem sie gegnerischen Handelsschiffen Fracht stehlen. Defensiv eingesetzt können sie auch eigene Handelsschiffe verteidigen.

Es will gut überlegt sein, wie man die (nur!!!) 5 Kriegsschiffe einsetzt...

Begegnungen

Wenn sich Schiffe verschiedener Gruppen im Weltraum (im Wald) begegnen, so gibt es verschiedene Möglichkeiten was passiert. Begegnungen von zwei Schiffen wird dadurch erreicht, das ein Teammitglied des einen Schiffes ein Mitglied des anderen Schiffes berührt. Dann wird geprüft, welche Arten von Schiffen aufeinander gestoßen sind.

* Zwei NICHT-Kriegsschiffe treffen aufeinander:
Es passiert nichts. Beide Schiffe gehen weiter ihren Aufgaben nach.

* Kriegsschiffe trifft Handelsschiff:
Das Kriegsschiff kann dem Handelsschiff die Handelsfracht abnehmen. Auf das Logbuch kommt dann ein Aufkleber "Leergut", was anzeigt, dass das Handelsschiff nichts mehr geladen hat.

* Kriegsschiff trifft Forschungsschiff:
Das Kriegsschiff fügt dem Forschungsschiff einen Schaden zu. Je nach Anzahl der Sterne des Kriegsschiffes sind das 10% Schaden am Forschungsschiff. Das wird in Form von Kreuzen unter dem entsprechendem Feld im Logbuch vermerkt. Hat ein Forschungsschiff 100% Schaden, so darf das Kriegsschiff das Logbuch entfernen. Das Schiff mit der Crew scheidet dann aus dem Spiel aus. Die Forschungsschiffe können ihren Schaden am Heimatplaneten reparieren. 10% Reparatur kosten 2 Barren Latinum.

* Kriegsschiff trifft Kriegsschiff:
Hier werden die Sterne der Kriegsschiffe verglichen. Das Schiff mit mehr Sternen ist berechtigt,

dem unterlegenen Schiff einen Schaden zuzufügen. Es verläuft alles so wie unter dem Punkt 3), nur das jetzt nicht die Zahl der Sterne des stärkeren Schiffes zählt, sondern die Differenz der Sterne beider Schiffe. Beispiel: Ein klingonisches +-Kriegsschiff trifft auf dem romulanischen +++-Krieger. Die Romulaner fügen den Klingonen einen Schaden von 20% im Logbuch zu. Reparaturen können unter gleichen Bedingungen wie unter 3) gemacht werden.

Die Borg

Die Borg sind die "Spielverderber". Sie sind nicht darauf aus neue Planeten zu erobern, Frachtgut von Handelsschiffen zu erbeuten, oder Kriegsschiffen Sachen zuzufügen - nein, sie wollen nur eins: Assimilieren!

Die Borg sind extrem gefährlich. Trifft man auf den Borgwürfel und wird von diesem gefangen (also durch Abschlagen eines Crewmitgliedes durch einen Borg), so wird das gesamte Schiff assimiliert. Frachtgut und Zustand des Schiffes bleibt unverändert.

Das Schiff muss dann mit dem Borgschiff in das Borglager geschleppt werden. Dort warten sie dann, bis sie befreit werden.

Es empfiehlt sich, jeweils einen Borg (also Leiter) im Lager der Borg zu lassen, damit die frisch assimilierten keine Regelverstöße begehen und einfach "abhauen".

Ein Borgschiff ist jedem Schiff überlegen. Es kann nur von einer Kriegsschiffflotte geschlagen werden. Eine Kriegsschiffflotte besteht aus 3 Kriegsschiffen verschiedener Gruppen! Rafft sich eine Kriegsschiffflotte auf und greift das Lager der Borg an, so sind alle assimilierten wieder frei...

Entwicklungsstufen

Die erste Entwicklungsstufe, die ein Planet erreichen kann ist Kleidung. Kleidung kostet 1 Barren Latinum. Die zweite Entwicklungsstufe - Bücher - kostet schon 2 Barren Latinum. Analog dazu kostet die Architektur (Stufe 3) drei Barren Latinum, die Technik 4 Barren Latinum und der Warpantrieb 5 Barren Latinum. Erwirbt ein Forschungsschiff eine Entwicklungsstufe am Heimatplaneten, so bekommt es einen Aufkleber, mit dem sie dann den Planeten ausstatten kann.

Sonstige Regeln

Wenn zwei Schiffe aufeinandergetroffen sind und einen Krieg ausgetragen haben (Frachtbeute, oder Schaden), so dürfen beide Schiffe in den nächsten 5 Minuten nicht noch einmal aufeinander treffen.

Ein Schiff, dass dabei erwischt wird Planeten zu zerstören (den Zettel am Baum abmacht) trägt dazu bei, dass seine Gruppe disqualifiziert wird.

Die Leiter am Heimatplaneten sollten den Regeln nachkommen und keine Utensilien für weniger Latinum herausgeben.

Eine Entwicklungsstufe braucht nur einmal "entwickelt" werden. Das "Überkleben" mit Gruppeneigenen Aufkleber ist also verboten.

Das Spiel endet dann, wenn alle 48 Planeten die letzte Entwicklungsstufe erreicht haben, oder nach dem Ablauf einer bestimmten Zeit. Im außergewöhnlichsten Fall endet das Spiel, wenn die Borg alle Schiffe assimiliert haben.

Materialien für Star Trek Spiel

Materialvorlagen für das Spiel sind bei der Adventgemeide Kiel als PDF-Datei herunterzuladen.

- 5 gelbe (Romulaner), 5 rote (Klingonen) und 5 hellblaue (Terraner) DIN-A4-Pappbögen für die Logbücher
- Aufkleber für Fracht, Leergut, Latinum und Entwicklungsstufen
- DIN-A4-Vorlage für die Planeten
- Stifte
- Zettel für Buchführung am Heimatplaneten

Manöverkritik und Überlegungen für Variationen

POSITIV:

- Es entstand schnell in der ganzen Gruppe Teamgeist
- 1/3 aller Teilnehmer kann gewinnen, toll
- BORG's ziehen groll auf sich und machen sich zum Buhmann, damit sind die anderen beiden Gruppen nicht der "FEIND"
- läßt viel Platz für strategisches Kalkül
- jeder kann dazu beitragen der Gruppe zu dienen
- toll das Prinzip "Suchen und Bekleben"
- Für schätzungweise 90% ein toller Nachmittag
- Zeit vergeht schnell
- Anzahl Kriegsschiffe O.K.

NEGATIV:

- Spiel absolut Geländeabhängig
- Borgplanet müßte von allen gleich weit weg sein

- Bis zu 50 min Wartezeiten wegen Assimilierung und warten im Borgknast (Langeweileproblem)
- durch Positionierung der Heimatplaneten in den Ecken des Rechteckigen Spielfeldes, ungleiche Wegelängen
- Zu wenig Handelsschiffe, der Anfang war recht schwierig
- Latinum kommt schleppend zum Heimatplaneten, ergo Langeweile und Wartezeiten für die Forschungsschiffe
- Von den 48 Planeten waren nach Spielabbruch (ca. 3h) vielleicht 60% beklebt, also hätte es viel länger gedauert solange zu spielen, bis alle 5 E.stufen auf jedem der 48 Planeten entwickelt worden sind

Hinweise für Zukünftiges, Varianten, Ideen:

- Immer viel Aufklärung vor dem Spiel (den Leitern erklären -> den Kindern erklären -> nochmal für alle erklären mit Beispielen
- Verantwortliche für die 3 Gruppen vorher bestimmen
- Borgplaneten entweder je nach Gelände gleich weit von allem, oder per Zufall verteilen (an den die 3 anderen Gruppen mit Schuld sind; so wie die Borg anlocken, der Würfel fliegt in dessen Quadranten)
- Ferengi auch möglichst gleich weit von allen 3 Gruppen, ich vermute es waren unterschiedliche Wege (vielleicht bewegliche Ferengi-posten)
- Vielleicht noch mehr Subraummöglichkeit bieten (Handy)
- mehrere Spieloptionen; 1: einfach, wenig Regeln, wenig Leute 2: gesteigert, mehr Aufwand 3: alle Schikanen
- mehr Handelsschiffe
- in den ersten 60 Minuten Sonden losschikken (Crew's) die während das Spiel läuft, die Planeten anbringen und somit entdecken
- Zufallselemente reinbringen; wie Würfeln bei den Schiffen, so wie bei RISIKO, 3-Stern Schiff drei Würfel und dann höchste Augenzahl
- Grenzen im Wald, Konföderationsgrenze, Bonus bei Eindringen und bekleben eines Planeten im Einflussbereich eines anderen Heimatplaneten
- Heimatplanet aufbauen, mit Sonde (über Handy wird von Ferengi die Koordinaten eines Planeten übermittelt, dann auf Karte eingetragen) Grenze ins All vorschieben; Ereigniskarten; mehr Rohstoffe die dann veredelt werden können

Alles in allem 100% Spaß garantiert, Spiel derzeit voll funktiontüchtig immer wieder einsetzbar

YoungstarsWiki.org

Bildnachweis:

Titelbild: **Clipart** mit freundlicher Genehmigung des Verlages buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - www.ejw-buch.de **aus: Jungscharleiter Grafik-CD plus**; Zweite überarbeitete Auflage 2002© **buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**