



Atlantic Star

PREMIERE zum Dritten! 1996 kam es zum ersten Mal auf den Markt, damals noch im Eigenverlag db-Spiele. Ein Jahr später folgte die Neuauflage unter dem Titel SHOWMANAGER bei Queen Games. Das Spiel schaffte den Sprung auf die Auswahlliste beim Spiel des Jahres und Platz 3 beim Deutschen Spiele Preis! Jetzt kommt dasselbe Spiel thematisch neu verpackt daher: Wir organisieren keine Musicals mehr, sie haben eh an Attraktivität verloren. Statt dessen steigen wir ins lukrative Kreuzfahrtgeschäft ein.

Nicola Balkenhol hat PREMIERE in der spielbox 1/87 ausführlich besprochen. Beschränken wir uns deshalb auf eine Zusammenfassung des Spielablaufs, denn der ist unverändert geblieben.

Wir Spieler bieten als Reiseveranstalter Schiffsrundreisen an. Das Angebot reicht von der Butterfahrt in der Ostsee bis zur Luxus-Kreuzfahrt rund um den Pazifik, die Länge der Reise von drei bis sechs Etappen. Anders, als wir das im wirklichen Leben gewohnt sind, schicken wir die Reisenden in jeder Etappe auf ein anderes Schiff – und diese Schiffe gilt es zu erwerben.

132 Dampfer sind im Angebot und werden nach und nach über eine Agentur verchartert. Die Agentur bietet immer gleichzeitig vier Dampfer zu unterschiedlichen Preisen an. Wird ein Schiff verchartert, rücken die anderen Dampfer nach und werden preiswerter. Der teuerste Platz in der Agentur

wird dadurch frei und mit einem neuen Schiff vom Kartentapel wieder aufgefüllt.

Ein Schiff zu chartern, ist Pflicht, wenn ein Spieler an die Reihe kommt. Alternativ kann er aber auch mit den bereits angeschafften Schiffen eine Rundreise starten. Und damit darf man nicht zu lange warten, denn nach dem Start einer Rundreise dürfen maximal zwei Schiffe



ungenutzt auf Reede liegen, heißt: auf der Hand bleiben.

Wie jedermann einleuchtet, sollte man sich mit einem Ostsee-Butterschiff nicht in den stürmischen Pazifik wagen. Die Schiffe eignen sich immer nur für bestimmte Strecken, meist mehrere gleichzeitig, das ist eindeutig durch eine Farb- und Buchstabencodierung auf den Karten erkennbar. Außerdem verkörpert jedes Schiff einen Wert, nennen wir ihn neudeutsch „Fun-Faktor“, und trägt damit zum Gesamtwert der Rundreise bei. Jeder Reiseveranstalter versucht also, die passenden Schiffe einzusammeln und dabei auch noch Spitzenwerte beim Fun-Faktor zu erzielen.

Der erste, der ein Seegebiet für die Reise erschließt, muss sich für eine Luxusklasse entscheiden. Diese Klasse ist dann auch für die Reisen der

Konkurrenz im selben Gebiet verbindlich. Innerhalb jeder Klasse ergibt sich durch den Fun-Faktor einer Rundreise eine Rangfolge der Reiseveranstalter und die entscheidet am Ende, wer wieviele Siegpunkte erhält. Wenn man in der 5-Sterne-Klasse den Spitzenplatz belegt, bringt das natürlich mehr Punkte als in der Sperrholz-Klasse. Ande-

einkleidung hat das Spiel unbeschadet überstanden, schon das alte Thema hatte Stopflöcher. Auf der Strecke geblieben sind leider die originalen Namen der Musical-Stars. Dafür weiß die Grafik sehr viel mehr zu überzeugen als in der früheren Fassung (mehr als 100 individuell gezeichnete Schiffskarten!)

Spielt man nur zu zweit oder dritt, bietet die Spielanleitung die übliche Sonderregel (jeder spielt zweimal). Das richtige Spiel beginnt erst bei vier Personen – und so wurde es ursprünglich auch vom Autor im Eigenverlag angeboten. Dann aber funktioniert es gleich gut, egal, ob man zu viert, fünft oder sechst spielt.

reerseits sind die Leute in der Sperrholzklasse so genügsam, dass sie selbst dann noch Siegpunkte verteilen, wenn man wegen eines miserablen Fun-Faktors auf dem letzten Platz liegt.

Bedauerlicherweise reicht das Spielgeld nicht aus, um Dampfer zu chartern. Aber das ist natürlich böse Absicht des Autors. Denn wer einen Kredit aufnimmt, muss dafür eine seiner bereits veranstalteten Rundreisen beleihen. Und das bedeutet: der Service an Bord wird schlechter, der Fun-Faktor sinkt und man rutscht in der Rangfolge nach hinten. Schön gemein.

Ich habe nur wenige Spiele gespielt, die mir so viel Spaß gemacht haben – und immer noch machen – wie SHOWMANAGER oder jetzt ATLANTIC STAR. Das ist kurzweilig und spannend, niemals langatmig. Die thematische Neu-

Gegenüber SHOWMANAGER wurde die Anzahl der Karten um 12 erhöht. Und die Sonderregel, dass bei der letzten Rundreise nur eine Karte übrig bleiben darf, entfällt. Das sind – abgesehen von der Thematik – alle Änderungen gegenüber der früheren Fassung. Leider fehlt auf der Schachtel wieder einmal der Hinweis, dass es sich um eine Neuauflage eines alten Spiels handelt. Bei SHARK, OGALLALLA, ACQUIRE und Konsorten merkt's der Käufer am Titel, bei ATLANTIC STAR, wo auch noch das Thema geändert wurde, wird er reingelegt. Aber das ist auch alles, was zu kritisieren ist. Unbedingt kaufen!!! *KMW*

ATLANTIC STAR (Queen Games) von Dirk Henn; Grafik: Christof Tisch und Jörg Asselborn; für 2-6 Personen ab 10 Jahren; Spieldauer: ca. 60 Minuten; Preis ca. 20 €.