

SOS Titanic – Spielbesprechung und -vorstellung

Text: DANY HOLZREUTER

Das Drama um das versunkene Schiff hat die Menschheit seit je gefesselt. Warum also nicht ein Spiel daraus kreieren? Die Autoren stellten unter Beweis, dass es möglich ist, aus dieser Tragödie ein unterhaltsames Spiel zu gestalten, das in keiner Weise pietätlos wirkt. Spielziel ist nämlich das Leben von möglichst vielen Passagieren (symbolisiert durch Spielkarten) zu retten. Die Gestaltung des Spiels ist speziell: Das Spiel benutzt kein Spielbrett, sondern ist in einem bilderbuchartigen Ringheft untergebracht. Die enthaltenen Illustrationen symbolisieren das Fortschreiten des Unterganges der Titanic.

Spielablauf

Zu Beginn wird das Ringbuch auf der ersten Seite aufgeschlagen, man sieht hier die Titanic unmittelbar nach dem Zusammenstoß mit dem Eisberg. Unter ihr sind 6 Relingzeichnungen zu sehen, auf denen Karten abgelegt werden. Dazu werden die 60 Passagierkarten (lila: 1. Klasse 2x Zahlen 1 bis 13 und gelb: 2. Klasse 2x Zahlen 1 bis 17) gut durchgemischt und die ersten 28 Karten entsprechend den Vorgaben an der jeweiligen Reling angelegt (4, 6, 8, 10). Die jeweils letzte Karte einer Reihe wird dann aufgedeckt – damit entsteht quasi eine kleine Treppenpatience, wie wir es von den Patiences wie »Die grosse Harfe« oder »Die kleine Harfe« kennen. Die übrigen Passagierkarten bilden den Nachziehstapel,

sie symbolisieren noch nicht entdeckte Passagiere, die es auch zu retten gilt.

Das Besondere an dieser Patience ist, dass sie als kooperative Teampatience für bis zu 5 Spieler kreiert worden ist. Dabei hat jeder Spieler individuelle Fähigkeiten und Aktionen, mit denen er den Verlauf des Spiels beeinflussen darf. Dazu erhalten die Spieler je nach Mitspielerzahl, aus einem entspre-



chend grossen Crewkartenstapel je eine Crewkarte zugelost. Mit den Aktionskarten wird ähnlich verfahren, hier erhält jeder Spieler so viele Karten wie sein ihm zuge teiltes Crewmitglied laut Aufdruck zulässt. Die restlichen Aktionskarten dienen als Nachziehstapel. Nicht genutzte Crewkarten kommen dagegen aus dem Spiel.

Der aktive Spieler kann immer zuerst mit der sogenannten (optionalen) Bewegungsphase beginnen:

Diese erlaubt, wie in anderen Patienten üblich, das Umlegen der ausliegenden Passagierkarten. Es darf dabei immer nur eine um eine Zahl niedrigere Karte auf eine andere Karte derselben Farbe (Passagierklasse) gelegt werden. Wenn auf diese Art eine noch verdeckte Karte »frei« wird, darf diese nun offen hingelegt und eventuell ebenfalls umgelegt werden. In eine leere Reihe darf nur die jeweils höchste Karte (1. Klasse die 13, 2. Klasse die 17) gelegt werden, damit hernach die jeweils kleineren Karten angelegt werden können. Wird eine »1« (Rettungsboot) aufgedeckt, kann diese gleich über dem Ringbuch abgelegt werden. Nachfolgend passende Karten (immer noch nach Klassen sortiert) können nun auch hier angelegt werden.

Das Spiel benutzt kein Spielbrett, sondern ist in einem bilderbuchartigen Ringheft untergebracht.

Kann oder will der Spieler keine Karten mehr umlegen, folgt die zwingend auszuführende Aktionsphase: Hier hat der Spieler zwei Möglichkeiten: Entweder er spielt eine Aktionskarte aus, indem er diese ablegt und ausführt. Die Aktionskarten sind in der Regel sehr mächtig und können, zum richtigen Zeitpunkt eingesetzt, eine sehr grosse Hilfe bei der Rettung von Passagieren sein. Daher Vorsicht beim Einsetzen! Will der Spieler keine Aktionskarte einsetzen, muss er in der Aktionsphase einen Rettungsversuch unternehmen: Dazu zieht der Spieler Passagierkarten vom verdeckten Stapel nach, deren Anzahl wird durch die Zahl unter dem Portrait seiner Crewkarte bestimmt (z.B: 1 bis 5) und zwar

alle die er will auf einmal; es ist also nicht erlaubt, sie einzeln zu ziehen und anzuschauen! Passt eine der gezogenen Karten nach den vorher beschriebenen Regeln an die ausliegenden Karten, ist der Rettungsversuch gelungen und die Karte wird angelegt (ohne besondere Aktions- oder Crewkarte darf nur eine passende Karte ausgewählt werden). Alle übrigen gezogenen Karten werden abgeworfen. Lässt sich keine Karte passend anlegen, ist der Rettungsversuch gescheitert und die Ringbuchseiten werden um eins weitergeblättert (das Schiff sinkt so weiter). Zum Ausgleich darf der Spieler aber eine Aktionskarte nachziehen.

Je weiter man im Ringbuch vorankommt, desto weiter versinkt die Titanic – einzelne Abschnitte werden immer mehr mit Wasser überflutet.

Je weiter man im Ringbuch vorankommt, desto weiter versinkt die Titanic, d.h. einzelne Abschnitte werden immer mehr mit Wasser überflutet – bis ein Abschnitt (eine Kartenreihe) rettungslos verloren ist, d.h. die entsprechende Relingreihe ist nicht mehr eingezeichnet. Dies hat zur Folge, dass die bis anhin dort angelegten Karten mit denen des nächsten Abschnitts zusammengemischt und dort neu, gemeinsam ausgelegt werden. Damit wird die panische Flucht der Passagiere simuliert, die so die nächste Auslage durcheinander bringen. Sollten beim Nachziehen von Passagierkarten nicht mehr genügend Karten im Nachziehstapel sein, so wird die Ablage neu gemischt und dient als neuer Nachziehstapel. Jedes Mal wenn dies eintrifft, wird aber

ebenfalls eine Seite des Ringheftes umgedreht!

Spielende

So spielt sich das Spiel immer weiter (solo oder abwechselnd) bis es entweder gelungen ist, alle Passagiere zu retten, d.h. aufsteigend sortiert nach Klasse in den Rettungsbooten unterzubringen) oder die letzte Seite des Ringbuchs aufgeschlagen wurde und die Titanic komplett versunken ist.

Zum Schluss folgt die Abrechnung: Hier werden nun die Werte der jeweils am Ende einer Reihe geretteter Passagiere (oberhalb des Ringbuchs, von den 1er-Rettungsbootkarten ausgehend) addiert. Einige Karten

Das Aufpeppen des klassischen Patience-Prinzips durch Aktionskarten ist sehr gelungen.

jeder Passagierklasse. Zum Ergebnis wird noch die Seitenzahl der offenen Ringbuchseite im Zeitpunkte der vollständigen Rettung (dieses ist von zehn bis eins absteigend nummeriert) addiert. Das Gesamtergebnis zeigt auf, wie erfolgreich die Crew gearbeitet hat. Eine komplette Rettung ergäbe etwa 70 Punkte (60 Passagierkarten plus Bonuspunkte durch vorhandene Anker auf den Karten und Seitenzahl des Ringheftes). Der Hinweis in der Regel, dass die Original-Crew im Verhältnis gesehen eine Punktzahl von 19 erreicht hat, wäre nicht nötig gewesen.


verfügen zusätzlich über ein Ankersymbol; liegen mehrere solcher Karten hintereinander, so gelten sie quasi als »verbunden« und geben bei Rettung aller Passagiere gemäss ihrer Anzahl zusätzlich Punkte, aber nur die längste Kette

Bewertung

SOS Titanic ist ein rundum gelungenes kooperatives Rettungsspiel auf Patience-Basis, welches bei jeder Spieleranzahl (1 bis 5) funktioniert. Bei jeder Partie verläuft das Spiel etwas anders. Spielen mehrere Spieler, sprechen sie sich über Strategien und Wahrscheinlichkeiten ab. Gespielt wird auf ein »Highscore«, weshalb der Wunsch nach einer besseren Punktzahl die Spieler immer wieder zu einer neuen Runde antreten lässt.

Die Atmosphäre wird durch die Gestaltung des Materials und die passend ineinander greifenden Spielmechaniken gut wiedergegeben. Aber nicht nur Grafik und Ausstattung sind ein Highlight, auch das Aufpeppen des klassischen Patience-Prinzips durch Aktionskarten ist sehr gelungen.

Die Spielkarten sind etwas gross geraten und leider nicht gespiegelt bedruckt, weshalb die Spielkarten ab und zu umgedreht werden müssen. Zudem sind sowohl auf den Crew- wie auch auf den Aktionskarten keine Beschriebe der Sonderfunktion der entsprechenden Karte vorhanden, so dass jeweils die Spielanleitung konsultiert werden muss, um deren Funktion erkennen zu können. Schade, denn auf den grossen Karten hätte es ausreichend Platz!

Die Spielregeln sind übersichtlich und klar. Für jeden Patience-Liebhaber (und halt nur für diese) ist der Kauf fasst ein »Muss«. Wie bei jeder Patience spielt natürlich das Kartenglück eine entscheidende Rolle. Der Versuch, dieses alleine oder im Team zu bändigen, ist aber immer wieder reizvoll. Die vollständige Rettung aller Passagiere zu erreichen, ist allerdings nicht einfach! 

SOS Titanic, Kooperative Patience von Ludovic Pauchon für 2 bis 5 Spieler ab 12 Jahren, Dauer ca. 45 Minuten, Preis im Fachhandel ca. CHF 30, Vertrieb: Helvetiq, Internet: www.helvetiq.ch