

CGE/HEIDELBÄR: SETI von Tomás Holek für 1 bis 4 Space-Agencies

## E.T. NACH HAUSE TELEFONIEREN

„Das Universum ist ziemlich groß. Wenn es nur unseretwegen da ist, scheint das eine schreckliche Platzverschwendung zu sein.“ — Carl Sagan. Auf der Suche nach extraterrestrischem Leben sind wir drauf und dran, diese Leere zu füllen.

SETI führt uns nicht aus unserem Sonnensystem, trotzdem zeichnet es ein relativ akkurates Bild, wie wir uns die Suche nach fremdem Leben vorstellen können. In diesem Spiel führt jeder eine Organisation, die nach Spuren von Leben im All sucht. Dies passiert auf drei Arten: Große Weltraumteleskope, Sonden zu den Planeten unseres Sonnensystems und die Auswertung der Datenmengen, die die ersten beiden Methoden liefern. Wenn genügend Informationen gefunden wurden, werden ein bis zwei zufällige außerirdische Zivilisationen aufgedeckt. Diese ändern die Regeln und vor allem die Art, wie man weitere Punkte erlangen kann.

Der Spielplan bildet das Sonnensystem ab. Die Planeten bewegen sich während des Spiels um die Sonne, wobei die weiter innen liegenden schneller sind. Ganz außen liegen acht Sterne, die man im Laufe des Jahres passiert und dementsprechend nur scannen kann, wenn gerade die Erde in ihre Richtung schaut. Gesteuert werden alle Aktionen durch Ressourcen und Kar-

ten. Beides ist rar und schwer zu erhalten, man hat nie das Gefühl, als würde man eine Lawine lostreten. Alle Karten können zudem für Einkommen oder als Sofortaktion eingesetzt werden – in der Situation schlechte Karten können somit dennoch genutzt werden.

Zusätzlich können auch noch Standardaktionen, wie Sonden starten, Scannen oder Forschung zu betreiben, ausgeführt werden. Allerdings zu so hohen Kosten, dass es wichtig ist, die richtigen Synergien zu finden. Zudem muss jede gestartete Sonde auch wieder gelandet werden, damit sie ihren Zweck erfüllt, was nochmals kostet. Jeder sammelt zwar für sich selbst die Daten und Punkte, aber diese gelten für alle gemeinsam, wenn es um die Entdeckung von Alien-Artefakten geht. Wenn genug Information gefunden wurde, werden die zufällig ausgewählten Aliens aufgedeckt. Dabei kommen auch immer neue Karten ins Spiel und neue Möglichkeiten, Punkte zu machen. Während die Mascamiten Artefakte auf Jupiter und Saturn zurückgelassen haben,



**FAZIT 10/8+**  
RENÉ EICHINGER

SETI beeindruckt mit einem erfrischenden Kartenmechanismus, großer Variation und guter Wiederspielbarkeit. Durch die Karten, aber auch die Bewegung des Sonnensystems ist man gezwungen, flexibler zu agieren, wodurch auch durchrechnen von Anfang bis Ende nicht sinnvoll ist – ein Vorteil! Regeln und Piktogramme sind klar und einfach zu verstehen, zudem zeichnet sich das Weltraumforschungsspektakel für Liebhaber komplexer Spiele durch eine beeindruckende Vielfalt der Möglichkeiten aus, die trotzdem organisch eingebettet sind. Zusätzlich kommt noch ein perfekt abgestimmtes Artwork – schlicht exzeptionell! \*Falls Spieler dabei sind, die neue Situationen zu lange durchdenken

die man zurück zur Erde bringen muss, schicken Centaurianer Nachrichten zur Erde, die entschlüsselt werden müssen. In Ausnahmefällen kann es auch sein, dass nur eine, oder gar keine der Alienarten gefunden werden, da die Spieler zum Beispiel auf das Scannen von Sternensystemen verzichten. Wie dem auch sei, nach fünf Runden endet die Suche und kürt die Person mit den meisten Punkten zum obersten Alien-Entdecker.



Arborea (Skellig), Thorgal (Pegasus), Civolution (Pegasus), CO2 (Skellig), Erfinder von Südtigris (Schwerkraft), Archeologic (Huch!), Terminus (Skellig), Black Forest (Feuerland), Wundersame Wesen (Strohmann), Kathmandu (Queen)

