



# Interplanetarer Konkurrenzkampf für zwei

Seine Romane gelten als die erfolgreichste Science Fiction-Serie aller Zeiten. Von 1961 bis heute sind über 2.400 Perry Rhodan-Hefte erschienen. Zu den Hefromanen kommen noch Bücher, Taschenbücher, Comics und e-Books. Seit drei Jahren hat er sogar seine eigene Wikipedia (Perrypedia). In anderen Medien dagegen tut er sich etwas schwer. Es gibt bisher nur einen Spielfilm (SOS aus dem Weltall, 1967). Und Spiele, die seinen Namen tragen, lassen sich an einer Hand abzählen. Das bekannteste war OPERATION WEGA (ASS, 1986) von Reiner Müller, ehemals spielbox-Chefredakteur.

**E**rst jetzt, anlässlich seines 45. Geburtstags, kehrt Perry Rhodan wieder auf das Spielbrett zurück. Nein, falsch! Erstens ist er selbst gar nicht im Spiel. Zweitens ist seine Welt viel zu groß, als dass sie sich in das Korsett eines Spielbretts zwingen ließe. Schauplatz des Geschehens sind sechs Planeten und eine Sonne, die in Form großer Pappscheiben auf dem Tisch verteilt liegen.

Auf den Planeten warten Waren unterschiedlichster Art auf den Transport zu anderen Planeten. Diese Waren, kleine Kärtchen, wurden zu Beginn blindlings verteilt. Sollte dabei eine Ware zufällig bei ihrem Zielplaneten abgelegt werden, wird das Kärtchen einfach umgedreht; auf der Rückseite ist ein anderes Ziel genannt.

## Im All auf Achse

Der Auftrag für uns, die beiden Spieler, liegt auf der Hand: Wir müssen die Waren an ihr Ziel bringen, wobei wir mehrere

Waren mit derselben Zieladresse als Paket transportieren. Das erledigen wir mit unserem Raumfrachter, der einmal in Form eines kleinen Raumschiffs seine aktuelle Position im Sonnensystem anzeigt, zum anderen virtuell vor uns auf dem Tisch liegt, wo wir seine Ausrüstung und Fracht ablegen.

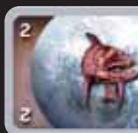
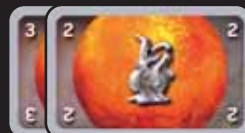
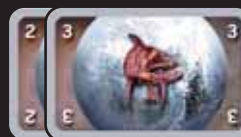
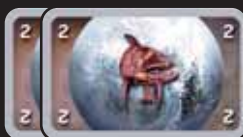
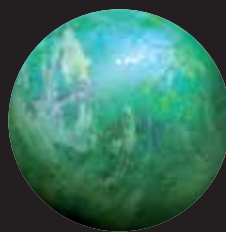
Die Aktionen eines Frachterpiloten bestehen im Wesentlichen darin, Frachtkarten aufzuladen, zum Ziel zu fliegen und die Fracht wieder abzuladen. Wenn sich das Spiel darauf beschränken würde, brauchten wir darüber keine weiteren Worte zu verlieren. Doch wer auf einem Planeten steht, kann dort nicht nur be- oder entladen, sondern auch eine Technologie kaufen. Dafür hat jeder Spieler seinen eigenen – gemischten – Kartensatz, von dem er die oberen fünf auf die Hand nimmt.

Eine Kartensorte ermöglicht den technologischen Ausbau des Raumfrachters. Da gibt es zusätzlichen Laderaum, zusätz-

liche Triebwerke, Hyperbewegungen und anderes. Jeder Ausbau muss bezahlt werden, und je besser der Frachter bereits ausgerüstet ist, desto teurer wird jeder weitere Ausbau.

Die Ausbauten stehen für den Rest des Spiels zur Verfügung, Interventionen dagegen, die zweite Kartensorte, werden nur einmal ausgespielt und dann abgeworfen. Da kann man sich Ladung an Bord beamen, durch Transmitter den Platz mit dem gegnerischen Raumfrachter tauschen, Passagiere befördern etc. Allerdings kann der Gegenspieler fast jede Intervention kontern, auch solche, die sich gar nicht direkt gegen ihn richten.

Um den Raumfrachter durchs All fliegen zu lassen, wird gewürfelt – wahrhaftig! Wobei DIE KOSMISCHE HANSE deswegen nicht gleich zum Würfelspiel verkommt. Zum einen ist zu viel Würfelpoch ein Riegel vorgeschoben, zum anderen beeinflussen Technologie und Interventionen die Bewegung sehr stark. Dabei ist ein wenig Fantasie gefragt. Es gibt ja keine Spielfelder, nur Sonne, Planeten und den Weltraum drum herum.





Auf Planeten kann man landen oder von dort in den Orbit fliegen und von dort wiederum in den nächsten Orbit oder – entfernt man sich von der Sonne – auch in den Raum dazwischen.

## I Schönheitsfehler bei der Anzeigetafel

Beim Frachttransport stand Sisyphus Pate. Habe ich Waren am Ziel abgeladen, drehe ich die angelieferten Kärtchen um und sehe auf den Rückseiten das neue Ziel dieser Kärtchen. Na gut, dann schleppen wir das Zeug eben wieder weg, wenn's hier keiner will. Sinnfrei ist der Transport aber dennoch nicht, denn schließlich winkt als Entlohnung Kohle, Kies und Knete, hier Megagalax genannt. Diese Währung geht nicht in Münzen oder Scheinen über den Tisch, sondern wird auf einer spiralförmigen Sternbahn auf der Sonne angezeigt. Jede Einnahme bringt uns dem Zentrum der Spirale näher, jede Ausgabe (für Technologien) entfernt uns von ihr. Leider gibt es an dieser Stelle etwas an dem sonst sehr gut umgesetzten Spiel herumzuringeln. Zwei Mini-Ausgaben der Raumfrachter markieren den aktuellen Kontostand der Spieler. Erstens sind diese Miniaturen für die Sternenspirale etwas zu groß geraten, zweitens sind die 70 Spiralfelder nicht nummeriert; rollt der Würfel mal versehentlich in die Spirale und

schubst die Raumfrachter aus der Bahn, fällt es schwer, den aktuellen Kontostand zu rekonstruieren.

Wer so viel eingenommen hat, dass er das Ende der Spirale erreicht, gewinnt das Spiel. Die Partie kann aber auch schon früher enden. Die Waren werden nämlich nicht endlos zwischen zwei Planeten hin und her transportiert, sondern kommen unter bestimmten Bedingungen nach der Ablieferung auf dem Zielplaneten aus dem Spiel. Und wenn nichts mehr zum Transportieren da ist, gibt's auch nichts mehr zu verdienen, darum ist das Spiel dann ebenfalls zu Ende, was aber seltener vorkommt.

Die Aktionen, die ein Raumfrachterpilot in seinem Zug unternehmen kann, unterliegen keinem festen Schema. Ein Flug durchs All und zwei Aktionen auf einem oder zwei Planeten, dies in beliebiger Reihenfolge, dazu zwei Interventionen, irgendwann während der anderen Aktivitäten gespielt, die auch zusätzliche Aktionen erlauben – diese Möglichkeiten so einzusetzen, dass sie den größtmöglichen Nutzen bringen, verlangt besonderes Geschick beim Einsatz der Karten auf der Hand. Klar, dass das nicht auf Anhieb gelingt; man braucht wenigstens eine Partie, um die Spielmöglichkeiten der Technologie- und Interventionskarten kennenzulernen, eine weitere, sie sinnvoll zu nutzen. Zum Glück ist die Bedeutung kurz und knapp auf den Karten abzulesen.

Wenn gemischte Kartenstapel im Spiel sind, ist die Anfangsverteilung der Karten natürlich vom Glück abhängig. Zwar sind die meisten Karten nur ein- oder zweimal im Spiel, sodass sich in jedem Fall eine



gute Mischung auf der Hand ergibt. Es kann aber passieren, dass man ausschließlich Interventions- oder Technologiekarten bekommt. Wer das vermeiden will, mischt zunächst beide Kartensorten getrennt und teilt sich von jeder Sorte zwei Karten zu. Dann werden die restlichen Karten zusammengemischt und die fünfte Karte vom Gesamtstapel gezogen.

Der eigentliche Reiz des Spiels liegt im cleveren Kartenmanagement, darin, dem Gegner lukrative Aufträge vor der Nase wegzuschneiden, die Ladung seines Containers mit dem eigenen zu tauschen oder sogar die Position der beiden Raumschiffe und gleichzeitig solche Versuche zu kontern, falls der Gegner ähnliche Absichten hegt. Alles, was nicht dem eigenen Vorteil dient, gereicht doch wenigstens dem Gegner zum Nachteil.

Das Spiel dauert eine gute halbe Stunde, die in des Wortes wahrsten Sinn wie im Flug vergeht, weil sie mit jeder Menge „Action“ angefüllt ist. **KMW**



**Titel:** Perry Rhodan – Die kosmische Hanse  
**Verlag:** Kosmos  
**Autor:** Heinrich Glumpler  
**Grafik:** Swen Papenbrock  
**Spieler:** 2  
**Alter:** ab ca. 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 30-40 Minuten  
**Preis:** ca. 16 €

Kritiker	Spielreiz
<b>KMW</b> .....	<b>8</b>
<b>Matthias Hardel</b> .....	<b>9</b>



## AllGames4you

Langenberger Str. 436 \* D - 45277 Essen \* Fon 0201 4668488  
 Internet: [www.allgames4you.de](http://www.allgames4you.de) \* E-Mail: [hgthiemann@aol.com](mailto:hgthiemann@aol.com)

**Riesige Auswahl an Brett- & Kartenspielen für Klein und Groß, Puzzles für Jung & Alt, Experimentierkästen, englische Board- & Cardgames, Fantasienspiele, viele, viele Sonderangebote, usw. ...**

**Versand ins In- & Ausland!**

**300 qm Ladengeschäft in Essen!**

Anzeige

