

Perry Rhodan - Die Kosmische Hanse

Autor:	Heinrich Glumpler
Verlag:	Kosmos
Spieler:	2
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 30-45 Minuten
Preis:	ca. 15 Euro
Erschienen:	2007



Was den Amerikanern ihr Star Trek war, das war ab den 60er Jahren den Deutschen ihr Perry Rhodan. Allerdings nicht ganz. Das eine war eine Fernsehserie, das andere Groschenromane. Für Gesellschaftsspiele waren schon beide Pate. Und zu welcher anderem Verlag würde ein Zwei-Personen-Spiel von Perry Rhodan besser passen als zu einem, der „Kosmos“ heißt?

Waren-Sterne-Verschickung

Vor den beiden Spielern wird eine Reihe von Planeten aufgebaut, die jeweils unterschiedliche Waren beherbergen. Diese müssen von den Spielern zu

ihren Heimatplaneten mit Raumschiffen transportiert werden, damit Siegpunkte eingefahren werden können. Entsprechend des Ergebnisses eines Würfelwurfs dürfen die Spieler zwischen den Sternen umherreisen. Daneben steht ihnen ein fester Kartensatz zur Verfügung, von dem man jedoch stets nur maximal fünf zufällig gezogene Karten auf der Hand hält. Diese können zum einen dazu genutzt werden, dauerhaft geltende Vorteilskarten auszu-

legen oder besondere Ereignisse auszulösen. So können Reisen abgekürzt oder ein weiterer Zug gemacht werden. Der Warentransport wird dadurch beschränkt, dass zunächst nur ein Container für eine Warenart

vorhanden ist. Will man neue Ladung aufnehmen, muss die alte erst einmal abgeliefert werden. Die Vorteilskarte für einen weiteren Ladecontainer kann da Entlastung bringen, muss aber mit

Siegpunkten bezahlt werden. Es gewinnt schließlich, wer als erster 70 Siegpunkte erreicht hat.

Physik spielt mit

Wer die Planetenreihe nach außen hin abfliegen will muss mehr Energie, sprich Würfelpunkte, aufwenden, als der, der zum Innen sich bewegen möchte. Dies sollte bei der Planung der eigenen Züge im Hinterkopf behalten werden, wenn man plant, einen besonders weit außerhalb liegenden Planeten zu erreichen. Da kann es dann plötzlich notwendig werden, einen Zwischenstopp einzulegen und so dem Mitspieler den Vortritt zu lassen. Auch nicht zu vernachlässigen ist die Möglichkeit, bestimmte Karten des Gegners zu neutralisieren, wenn man die gleiche Karte abwirft. Gerade gegen Ende des Spiels können so Siegpunkte vereitelt werden.

(hk)



Fazit

Perry Rhodan – Die Kosmische Hanse fängt das Science-Fiction Thema der Bücher gut ein. Die Karten sind stimmungsvoll gezeichnet und die Regeln, wie etwa die Beachtung der Gravitation beim Flug, funktionieren gut, ohne dass sie aufgesetzt wirken. Einzig der etwas hohe Glücksfaktor kann einige Spieler abschrecken. Dies gilt nicht nur für den Würfelwurf, sondern auch für das Nachziehen der Karten. Wer nicht die passenden Karten auf der Hand hat, muss gegebenenfalls lukrative Reisen verschieben oder umplanen. Die Anleitung ist zunächst etwas unübersichtlich. Es braucht ein wenig, das Zusammenspiel zwischen Planetenaktionen und Interventionen zu verstehen. Die Regeln sollten aber innerhalb von 20 Minuten erarbeitet sein. Spätestens ab der 2. Partie hat man dann auch richtig Spaß – sofern man überhaupt mit dem Thema und einer gewissen Glückslastigkeit etwas anfangen kann.



Wertung:

Gesamtwertung: empfehlenswert

Einstiegshürde: mittel

Preis/Material: mittel



Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf www.spiele-podcast.de.

