



# Perry Rhodan

## Die Kosmische Hanse

Für 2 Spieler ab 10 Jahren



### EINLEITUNG

Das Ambourella-System liegt im Sternenozean von Jamondi. Bis vor wenigen Jahren war diese Region der Milchstraße noch abgeschottet, jetzt erst kann man sie erforschen. Viele Sternenvölker haben seitdem den Sternenozean erreicht und damit begonnen, ihre Kolonien zu errichten.

Hier finden sich merkwürdige Hinterlassenschaften einer uralten Technik, und auf den verschiedenen Planeten gibt es Bodenschätze, die es zu heben gilt. Deshalb haben sich auf den sechs Welten die Angehörigen verschiedener Völker angesiedelt.



Coronis ist der innerste Planet, eine Hitzewelt unter den unbarmherzigen Strahlen der Sonne. Die dort siedelnden Gataser formen unter diesem Einfluss die Molkexian-Ringe – ungewöhnliche Kohlenstoffverbindungen, die man für intergalaktische Reisen benötigt.



Der üppige Planet Naginther wirkt aus dem All wie eine riesige grüne Scheibe. In seinen Urwäldern entwickeln sich seltsame Aminosäuren und andere Grundbestandteile des Lebens – und daraus formen die spitzköpfigen Aras ihre Medikamente und Drogen, die sie in der gesamten Galaxis verkaufen oder gegen die dringend benötigten Molkexian-Ringe eintauschen. Besonders die Bewohner von Talmazzar zählen zu Ihren Kunden.



Für einen Menschen wäre Vinau II kühl und unwirtlich, doch für die katzenartigen Kartanin, die sich auf der marsähnlichen Welt angesiedelt haben, ist das ein ideales Klima. Mit Hilfe dort gefundener Uralt-Technik fertigen sie hochspezialisierte Hyper-Relais, die man für Transmitter benötigt.



Der erdähnliche Planet Taghellia wurde von Menschen besiedelt, die hier kleine Städte errichteten. In den fischreichen Meeren des Planeten gibt es Spezialitäten, die vor allem bei den Topsidern von Dakhit zu den Delikatessen zählen.



In der dichten Atmosphäre des Gasriesen Talmazzar brodeln eigenartiges Leben. Verschiedene Springer-Kolonien, die ihre Waren an den Mehador-Bazaar liefern, schweben mit riesigen Plattformen durch die Atmosphäre – sie fördern das geheimnisvolle Hypermetall Howalgonium, das in der Raumschifftechnologie benötigt wird. Ganz besonders die Terraner sind auf diese Lieferungen angewiesen.



Dakhit, der sechste und äußerste Planet des Ambourella-Systems, ist eine Eiskugel. Praktisch ununterbrochen geht aus seiner Giftgas-Atmosphäre ein für Menschen tödlicher Regen auf seine Oberfläche nieder. Doch unter seinem Eis regt sich knisterndes Leben – und dieses Leben produziert geheimnisvolle Kunstgegenstände, die oben durch das Eis brechen. Dort werden sie von den echsenartigen Topsidern gesammelt und in der gesamten Milchstraße verkauft. Reger Handel besteht mit den Kartanin von Vinau II, wo die Kunstwerke als Statussymbol gelten.

## SPIELMATERIAL



## SPIELZIEL

Als Kapitäne der Kosmischen Hanse transportieren die Spieler mit ihren Raumschiffen Waren und Passagiere zwischen den sechs Planeten. Für Ihre Transporte erhalten sie eine bestimmte Anzahl von Megagalax (1 Megagalax entspricht 1.000.000 Galax, der Währungseinheit der Kosmischen Hanse). Sie können die verdienten Megagalax verwenden, um sich Technologien zu kaufen, die ihre Aufgabe erleichtern. Dabei dürfen sie aber ihr Ziel nicht aus den Augen verlieren. Denn sobald ein Spieler 70 Megagalax gesammelt hat, hat er gewonnen.

## SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel müssen alle Kartenteile vorsichtig aus den Rahmen gelöst und die beiden Raumschiffe in die Aufsteller gesteckt werden.
- Jeder Spieler wählt eines der beiden Raumschiffe und nimmt den dazu passenden Satz Raumschiffkarten (die Rückseite zeigt das jeweilige Raumschiff) und sein zugehöriges Mini-Raumschiff.
- Aus seinen Karten sucht jeder seine Startkarte heraus und legt sie offen vor sich ab. Diese zeigt in der Mitte sein Raumschiff und darüber die Technologie „Container“ und darunter die Technologie „Nachschub“. Seine übrigen Raumschiffkarten mischt jeder Spieler und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben seiner

Startkarte ab. Beide Spieler nehmen die 5 obersten Karten ihres Nachziehstapels auf die Hand.

- Die Sonne wird zwischen die beiden Spieler an eine Seite des Tisches gelegt und die sechs Planeten werden in einer Reihe so daneben ausgelegt, wie die Abbildung auf Seite 3 zeigt. Dabei muss zwischen den Planeten etwas Platz gelassen werden.
- Sein Mini-Raumschiff setzt jeder Spieler auf das äußerste Feld (großes weißes Dreieck) der Sonnenspirale und zeigt damit an, dass er 0 Megagalax besitzt.
- Die 30 Warenkarten werden gemischt und an jedem Planeten werden 5 Karten zufällig ausgelegt. *Wichtig: Die Karten dürfen nie den Planeten zeigen, an dem sie ausgelegt werden. Sollte das der Fall sein, wird die Warenkarte einfach umgedreht. Auf der Rückseite ist jeweils ein anderer Planet mit einer anderen Ware zu sehen.*
- Die Warenkarten an jedem Planeten werden so sortiert, dass Karten, die denselben Zielplaneten zeigen, überlappend nebeneinander liegen.
- Der jüngere Spieler hat die Wahl, ob er beginnt oder den Planeten wählt, auf dem beide Raumschiffe aufgestellt werden. Entscheidet er sich für den Spielbeginn, wählt der ältere Spieler den Planeten aus, auf dem beide starten. Wählt der jüngere Spieler den Startplaneten, fängt der ältere Spieler an.
- Der Spieler, der beginnt, erhält den Würfel.

So könnte die Spielauslage aussehen:



## ÜBERBLICK ÜBER DEN SPIELVERLAUF

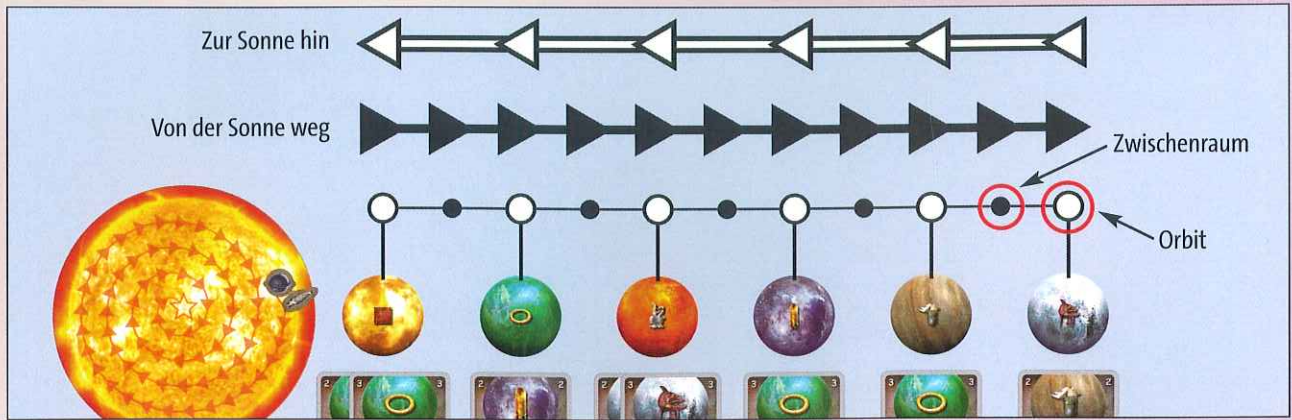
Mit ihren Raumschiffen fliegen die Spieler von Planet zu Planet und transportieren Waren. Auf jeder Seite einer Warenkarte ist eine Ware und deren Zielplanet zu sehen. Für den Transport erhalten die Spieler Einnahmen in Form von Megagalax. Mit ihren Mini-Raumschiffen markieren die Spieler auf der Sonnenspirale ihre aktuelle Anzahl Megagalax. Sobald ein Spieler im Zentrum der Sonne ankommt (weißer Stern), besitzt er 70 Megagalax und hat das Spiel gewonnen. Nach und nach verschwinden die Warenkarten aus dem Spiel und damit die Einnahmemöglichkeiten. Während des Spiels halten die Spieler bis zu fünf Raumschiffkarten auf der Hand. Diese sind entweder Technologien, die sie kaufen und dann dauerhaft nutzen können, oder Interventionen, die einen einmaligen Vorteil gewähren.

## ABLAUF EINES SPIELZUGS

Während seines Spielzugs darf der Spieler **einen** Flug durchführen, d. h. er würfelt und bewegt anschließend sein Raumschiff. Außerdem darf er **zwei** Planetenaktionen durchführen und **zwei** Interventionen spielen.

## DER FLUG

Das Raumschiff eines Spielers befindet sich stets entweder direkt auf einem Planeten oder im Orbit eines Planeten oder zwischen den Orbits zweier benachbarter Planeten. Siehe hierzu die Abbildung auf der nächsten Seite.



**Wichtig:** Beim Flug von der Sonne weg muss die Anziehungskraft der Sonne überwunden werden. Daher kostet ein Flug in diese Richtung mehr Energie und die Zwischenräume (schwarze Punkte) zwischen zwei Planetenorbits (weiße Punkte) müssen mitgezählt werden. Beim Flug zur Sonne hin hilft die Anziehungskraft. Dabei müssen nur die Orbits selbst gezählt werden.

Auch der Start von einem Planeten und die Landung auf einem Planeten verbraucht jeweils eine Energieeinheit.

Um die für seinen Flug zur Verfügung stehenden Energieeinheiten zu ermitteln, würfelt der Spieler einmal. Sollte der Spieler eine „1“ würfeln, würfelt er erneut und addiert die „1“ zu seinem Würfelergebnis hinzu. Wenn er mehrfach hintereinander eine „1“ würfelt, werden alle diese Würfe aufaddiert.

**Beispiel:** Der Spieler würfelt eine „1“, dann erneut eine „1“ und dann eine „5“. Ihm stehen für seinen Flug somit 7 Energieeinheiten zur Verfügung.

Der Spieler muss nicht alle zur Verfügung stehenden Energieeinheiten nutzen und darf überzählige Punkte verfallen lassen.

Spätestens wenn ein Spieler auf einem Planeten landet, endet sein Flug. Auch eine Planetenaktion beendet den Flug, selbst wenn sie mit Hilfe der Technologie-Karte „Orbitalstation“ ausgeführt wird.

Ein Spieler darf in seinem Zug auf die Bewegung seines Raumschiffes verzichten – auch nachdem er gewürfelt hat. Der Flug zählt dann trotzdem als durchgeführt.

Auf jedem Planeten, Orbit oder Zwischenraum dürfen sich beide Raumschiffe gleichzeitig aufhalten.

**Beispiel für einen Flug:** Der Spieler hat 5 Energieeinheiten gewürfelt. Für seinen Flug vom orangefarbenen zum gelben Planeten in Richtung Sonne benötigt er 4 Energieeinheiten, die fünfte lässt er verfallen.



## DIE PLANETENAKTIONEN

In seinem Zug darf der Spieler **zwei beliebige** (auch gleiche) Planetenaktionen durchführen. Dazu muss sein Raumschiff direkt auf einem Planeten stehen. Die Aktionen dürfen beide auf demselben Planeten oder auf zwei verschiedenen Planeten durchgeführt werden.

Folgende Planetenaktionen gibt es:

- Einen Container beladen
- Einen Container entladen
- Eine Technologie kaufen

Der Spieler entscheidet, in welcher Reihenfolge er seinen Flug und seine Planetenaktionen durchführt.

*Beispiel: Der Spieler steht zu Beginn seines Zuges auf einem Planeten und belädt zunächst einen Container (erste Planetenaktion). Anschließend würfelt er, fliegt zu einem anderen Planeten (Flug) und kauft dort eine Technologie (zweite Planetenaktion).*

### Einen Container beladen

Befindet sich der Spieler **auf** einem Planeten, darf er **einen leeren** Container (Startkarte oder als Technologie gekauft) mit Warenkarten beladen, die an dem Planeten ausliegen. Der Spieler muss **alle** Warenkarten, die **denselben** Zielplaneten zeigen, aufnehmen und an seiner Start- bzw. Container-Karte anlegen. Die verdeckte liegende Seite der Warenkarten darf er sich dabei nicht ansehen.

*Hinweis: Nachdem ein Container beladen wurde, gilt er als versiegelt und darf erst wieder an seinem Zielort vollständig entladen werden. Es können daher auf einem anderen Planeten keine weiteren Waren für denselben Zielplaneten zugeladen werden.*

*Beispiel für einen Ladevorgang: Der Spieler lädt in seinen leeren Container alle drei Waren für den blauen Planeten.*



### Einen Container entladen

Befindet sich der Spieler **auf** einem Planeten, darf er aus **einem** Container **alle** Waren entladen, die diesen Planeten als Zielplaneten haben. Dafür erhält der Spieler so viele Megagalax wie auf den abgelieferten Warenkarten angegeben ist (2 oder 3 Megagalax je Karte). Pro Megagalax, die man erhält, zieht man mit seinem Mini-Raumschiff auf der Sonne ein Feld in Richtung des Zentrums der Spirale vor.

*Wichtig: Liegen im späteren Spielverlauf vor dem Entladen eines Containers keine Waren am Planeten aus, erhält der Spieler für jede abgelieferte Warenkarte 1 Megagalax zusätzlich.*

Anschließend werden die entladenen Warenkarten umgedreht und wieder nach Zielplaneten sortiert an dem Planeten ausgelegt, an dem der Container entladen wurde. Dadurch liegen an diesem Planeten jetzt wieder neue Waren als Transportaufträge aus.

*Wichtig: Immer wenn zwei der entladenen Warenkarten nach dem Umdrehen denselben Zielplaneten zeigen, werden diese beiden Karten nicht wieder ausgelegt, sondern sofort aus dem Spiel entfernt und in die Schachtel zurückgelegt. Sollten zwei solcher Pärchen auftreten, entscheidet der Spieler, der am Zug ist, welches von ihnen aus dem Spiel genommen wird.*

*Beispiel: Der Spieler hat 4 Waren zum blauen Planeten geliefert. Beim Umdrehen erscheinen 2 gelbe und 2 grüne Karten. Der Spieler nimmt die beiden grünen Karten aus dem Spiel und legt die beiden gelben Karten am blauen Planeten an.*

### ∞ Eine Technologie kaufen

Der Spieler darf eine Technologie kaufen, indem er eine Technologie-Karte **aus der Hand** offen vor sich auslegt und dafür eine bestimmte Anzahl Megagalax bezahlt. Der Kaufpreis entspricht der Anzahl der Technologie-Karten (auch die Startkarte zählt als Technologie), die man bereits zu **Beginn seines Zuges** vor sich ausgelegt hat.

*Beispiel: Der Spieler beginnt mit der Startkarte „Container/Nachschub“ und muss daher 1 Megagalax für jede Technologie bezahlen, die er in diesem Spielzug aus der Hand kauft. Hat der Spieler in einem späteren Spielzug zu Beginn bereits 4 Technologie-Karten ausliegen, muss er für jede Technologie-Karte, die er in diesem Spielzug kauft, 4 Megagalax bezahlen.*

Wenn ein Spieler Megagalax bezahlt, zieht er sein Mini-Raumschiff auf der Sonne nach außen, vom Zentrum der Spirale weg.

Sobald ein Spieler eine Technologie erworben hat, darf er den Vorteil der Karte ab sofort und dauerhaft im Spiel nutzen.

## DIE INTERVENTIONEN

In seinem Spielzug darf ein Spieler **bis zu zwei** Interventionen aus der Hand spielen. Eine Intervention darf jederzeit während des eigenen Spielzugs gespielt werden.

Wenn ein Spieler eine Intervention ausspielt, legt er sie offen neben seinem Nachziehstapel ab und bildet so einen Ablagestapel. Anschließend befolgt er die Anweisung der Karte.

**Intervention neutralisieren:** Der Mitspieler kann diese Intervention neutralisieren, indem er sofort die gleiche Karte aus seiner Hand ablegt und damit die Intervention wirkungslos macht.  
*Wichtig: Eine Intervention „Passagier“ kann nicht neutralisiert werden.*

## ENDE EINES SPIELZUGS

Als letzte Aktion darf der Spieler für jede Technologie-Karte „Nachschub“ eine Karte von seinem Nachziehstapel ziehen. Ein Spieler darf jedoch **nie mehr als 5** Handkarten haben. Daher darf er vor dem Nachziehen beliebig viele Raumschiffkarten aus seiner Hand auf seinen Ablagestapel legen.  
*Hinweis: Die Startkarte „Container/Nachschub“ erlaubt, dass man eine Raumschiffkarte nachziehen darf.*

Hat ein Spieler seinen Zug beendet, gibt er den Würfel seinem Mitspieler, der nun ebenfalls zwei Planetenaktionen hat, zwei Interventionen spielen und einen Flug durchführen darf.

## SPIELÜNDE

Erreicht ein Spieler mit seinem Mini-Raumschiff den Stern im Zentrum der Sonne, hat dieser Spieler sofort gewonnen.

Das Spiel endet ebenfalls, sobald nach einem Transport die **letzten beiden** Warenkarten aus dem Spiel genommen werden. In diesem Fall gewinnt der Spieler, dessen Mini-Raumschiff am weitesten vorgeückt ist. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Technologie-Karten ausgelegt hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, endet das Spiel unentschieden.

Autor: Heinrich Glumpler

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Beratung und Einleitung: Klaus N. Frick

Illustration: Swen Papenbrock

Grafik: Pohl & Rick

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.

© der PERRY RHODAN-Romanserie by Pabel-Moewig Verlag KG, Rastatt

© 2007

KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 (0) 711-2191-0

Fax: +49 (0) 711-2191-199

info@kosmos.de

www.spielefuerzwei.de

www.kosmos.de

Art.-Nr: 690175

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Mehr Infos zu Perry Rhodan:  
[www.perry-rhodan.net](http://www.perry-rhodan.net)

Mehr Infos zum Spiel:  
[www.edition-erlkoenig.de](http://www.edition-erlkoenig.de)



**GAMEMOB.DE**  
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

## NÄHERE ERKLÄRUNGEN ZU DEN RAUMSCHIFFKARTEN

Diese brauchen erst bei Fragen während des Spiels nachgelesen zu werden.

Die Zahlen in den Klammern geben an, wie oft die Karten im Kartensatz jedes Spielers vorkommen.

### DIE TECHNOLOGIEN

Die meisten Technologien kann ihr Besitzer jederzeit in seinem Spielzug nutzen. Einschränkungen sind gegebenenfalls in der Beschreibung angegeben.



#### Startkarte (1 x)

Die Startkarten zeigen jeweils einen **Container** und einen **Nachschub**. Somit können die Spieler von Anfang an schon Waren transportieren und am Ende ihres Zuges eine Karte nachziehen.



#### Container (2 x)

Jeder Container erlaubt den Transport von beliebig vielen Warenkarten **einer** Sorte. Um weitere Waren einzuladen, muss der Container jedoch erst auf dem Zielplaneten entladen werden. Hat ein Spieler mehrere Container, kann er somit mehr Waren auf einmal transportieren. Allerdings zählt jedes Beladen und/oder Entladen eines Containers als separate Planetenaktion.



#### Nachschub (2 x)

Jeder Nachschub erlaubt einem Spieler, **am Ende** seines Spielzugs 1 Karte nachzuziehen, sofern er weniger als 5 Karten auf der Hand hat. Mehr als 5 Handkarten darf ein Spieler aber nicht haben.

*Beispiel: Ein Spieler hat am Ende seines Spielzugs nur noch 2 Karten auf der Hand und außer dem Nachschub auf der Startkarte hat er noch eine Technologie „Nachschub“ gekauft. Somit darf er 2 Karten nachziehen. Hätte er jedoch schon 4 Karten auf der Hand, dürfte er nur 1 Karte nachziehen.*



#### Fusionstriebwerk (2 x)

Jedes Fusionstriebwerk erhöht die Anzahl der Energieeinheiten, die ein Spieler für seinen Flug zur Verfügung hat, um **eine** Energieeinheit.

*Beispiel: Ein Spieler, der zwei Fusionstriebwerke besitzt, würfelt eine „1“ und anschließend eine „4“. Damit stehen ihm insgesamt 7 Energieeinheiten für seinen Flug zur Verfügung.*



#### Hypersprung nach innen (1 x)

#### Hypersprung nach außen (1 x)

Diese Karten darf man nur **am Anfang** seines Spielzugs nutzen. Der Spieler versetzt sein Raumschiff in den Orbit des Planeten, der der Sonne **am nächsten** ist (**Hypersprung nach innen**) oder des Planeten, der **am weitesten** von der Sonne entfernt ist (**Hypersprung nach außen**). Dies zählt nicht als Flug, d. h. der Spieler darf während seines Spielzugs nach wie vor einen Flug durchführen.



#### Orbitalstation (2 x)

Jede Orbitalstation, die ein Spieler besitzt, erlaubt es ihm, **eine** seiner Planetenaktionen auch dann auszuführen, wenn sich sein Raumschiff **im Orbit** des Planeten befindet, anstatt auf dem Planeten selbst.

Da Passagiere Interventionen sind, kann ein Passagier nicht vom Orbit des Zielplaneten ans Ziel gebracht werden.

## DIE INTERVENTIONEN

### Passagier (6 x)



Der Spieler kann diese Interventionen nur spielen, wenn er sich auf dem auf der Karte abgebildeten Zielplaneten des Passagiers befindet. Als Transporterlös erhält er 3 Megagalax. Eine Intervention Passagier kann vom Mitspieler nicht neutralisiert werden.



#### Agent einschleusen (2 x)

Der Spieler darf sofort eine zusätzliche Planetenaktion durchführen („Einen Container beladen“, „Einen Container entladen“ oder „Eine Technologie kaufen“). *Beispiel: Ein Spieler führt zwei Mal die Planetenaktion „Eine Technologie kaufen“ durch und legt zwei Technologien aus der Hand aus. Dann spielt er eine Intervention „Agent einschleusen“ und kauft eine dritte Technologie. Für jede dieser drei Technologien bezahlt er die gleiche Anzahl Megagalax.*



#### Nachbrenner zünden (2 x)

Der Spieler darf sofort einen weiteren Flug durchführen – zusätzlich zu dem Flug, der ihm im Spielzug zur Verfügung steht. Er darf jedoch nur würfeln und entsprechend seines Würfelergebnisses und eventuell ausliegender Technologien „Fusionstriebwerk“ sein Raumschiff bewegen. Er darf keine zusätzlichen Planetenaktionen durchführen oder zusätzlichen Interventionen ausspielen.



#### Sonnentunnel öffnen (2 x)

Der Spieler darf in diesem Spielzug für 1 Energieeinheit direkt vom Orbit des innersten Planeten zum Orbit des äußersten Planeten fliegen. Umgekehrt ist das jedoch nicht möglich. Es ist erlaubt, zuerst die Energieeinheiten für seinen Flug zu ermitteln, sein Raumschiff einige Felder zum Orbit des innersten Planeten zu

bewegen und dann die Karte auszuspielen, um den Sonnentunnel zu öffnen. Hat der Spieler nach dem Hindurchfliegen noch Energieeinheiten übrig, darf er diese noch weiterfliegen.



#### Ladevorgang innen (1 x)

#### Ladevorgang außen (1 x)

Der Spieler belädt einen seiner leeren Container mit Waren von einem der **beiden** inneren Planeten, die der Sonne **am nächsten** sind (**Ladevorgang innen**) oder der **beiden** Planeten, die **am weitesten** von der Sonne entfernt sind (**Ladevorgang außen**). Dies wird genauso durchgeführt wie die Planetenaktion „Einen Container beladen“, zählt jedoch **nicht** als eine der beiden Planetenaktion, die er in seinem Spielzug hat. Es ist dabei egal, wo sich sein Raumschiff zu diesem Zeitpunkt befindet. Sollte sein Raumschiff gerade auf dem Zielplaneten der soeben eingeladenen Waren stehen und der Spieler hat noch eine Planetenaktion übrig, darf er die Ware sofort wieder entladen und den Transporterlös einnehmen.



#### Bord-Transmitter aktivieren (2 x)

Der Spieler wählt einen Container des Mitspielers aus und tauscht dessen Inhalt mit dem Inhalt eines eigenen Containers. In beiden Containern muss sich mindestens eine Warenkarte befinden.



#### Transmitter-Tor aktivieren (2 x)

Der Spieler lässt die beiden Raumschiffe ihre Plätze tauschen – unabhängig davon, wo sie sich gerade befinden.



#### Hypersturm auslösen (1 x)

Der Spieler legt alle seine Handkarten, alle Karten seines Nachziehstapels und seines Ablagestapels zusammen, mischt diese und legt sie zu einem neuen Nachziehstapel aus. Von diesem Stapel zieht er fünf Karten auf die Hand. Sein Spielzug ist damit beendet.