

Perry Rhodan - Die kosmische Hanse (KSR)

Der Zug eines Spielers besteht aus 1 Flug, bis zu 2 Planeten-Aktionen und bis zu 2 Interventionen.
Die Reihenfolge ist beliebig.

Flug (1x):

Würfeln = Energieeinheiten: Nach dem Würfeln muss sofort geflogen werden.

Würfeln: Falls die "1" gewürfelt = erneut würfeln.

Solange die "1" fällt, wird erneut gewürfelt, bis ein anderes Ergebnis kommt.

Die Anzahl gewürfelter Einsen wird zum letzten Wurf addiert.

(Bsp.: "1" + "1" + "4" = 6 Energieeinheiten)

a) von der Sonne weg:

von einem Planeten zu dessen Orbit = 1 Energieeinheit

von einem Orbit zum nächsten Orbit = 2 Energieeinheiten

b) zur Sonne hin:

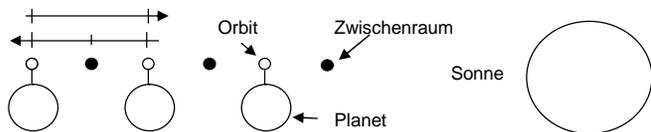
von einem Planeten zu dessen Orbit = 1 Energieeinheit

von einem Orbit zum nächsten Orbit = 1 Energieeinheit

- Nicht benötigte Energie darf verfallen, d.h., man DARF auf den Flug verzichten.

- Spätestens bei einer Landung endet der Flug.

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



Planeten-Aktionen (bis zu 2):

Der Spieler darf in seinem Zug 2 beliebige (auch gleiche) Planeten-Aktionen durchführen.

- Sein Raumschiff muss dabei direkt auf einem Planeten stehen.
- Die Aktionen dürfen beide auf dem selben Planeten oder auf verschiedenen Planeten erfolgen.

● **Einen Container beladen:**

- Das eigene Raumschiff muss auf einem Planeten sein.
- 1 leeren Container (als Startkarte oder gekauft) mit Warenkarten einer Sorte beladen, die an dem Planeten ausliegen.
- Der Spieler muss alle Warenkarten, die den selben Zielplaneten zeigen, aufnehmen und an seiner Start- bzw. Container-Karte anlegen. Verdeckte Seite der Warenkarte darf er nicht ansehen.
- Nach dem Laden ist ein Container versiegelt und darf erst - ohne weitere Zuladung - am Ziel vollständig entladen werden.

● **Einen Container entladen:**

- Das eigene Raumschiff muss dafür auf dem Zielplaneten sein.
- Alle Waren für diesen Planeten entladen.
- So viele Megagalax einnehmen, wie Karten anzeigen (je Karte 2 oder 3 Megagalax). Liegen direkt vor dem Entladen keine Waren am Zielplaneten an, erhält man je abgelieferter Ware 1 Megagalax extra.
- Mit eigenem Mini-Raumschiff auf der Sonne je Megagalax dort 1 Feld in Richtung Zentrum ziehen. Entladene Warenkarten umdrehen, nach Zielplaneten (Farbe) sortieren und an dem Planeten anlegen, wo der Container entladen wurde.
- Sollten nach dem Umdrehen 2 der entladenen Waren den selben Zielplaneten zeigen, sind beide Karten aus dem Spiel.
- Gibt es mehrere Pärchen (z.B. 2 gelbe und 2 grüne), entscheidet sich der Spieler für eines davon. Es muss insgesamt nur 1 Pärchen aus dem Spiel genommen werden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 18.02.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Bitte auch die FAQ
beachten. Link steht am
Ende der Rezension.

● **Eine Technologie kaufen:** ∞

- Man legt 1 Technologie-Karte aus der Hand offen vor sich aus und zahlt sovielle Megagalax, wie vor Beginn des Zuges Technologie-Karten (auch Start-Karte) vor einem lagen.
- Man darf mehrere Karten in einem Zug kaufen.
- Das Mini-Raumschiff auf der Sonne zieht entsprechende Megagalax Richtung Außenring.
- Ab sofort ist der Vorteil der Technologie-Karte/n dauerhaft nutzbar.

Die Interventionen (bis zu 2):

- Man DARF bis zu 2 Karten aus der Hand ausspielen, jederzeit während des eigenen Zuges.
- Karten offen neben eigenen Nachziehstapel ablegen und stapeln.
- Anweisung der Karte ausführen.
- Durch sofortiges Ausspielen der gleichen Karte kann der Gegenspieler diese Intervention neutralisieren (nicht bei "Passagier").

Ende des Spielzuges:

- Vor dem Nachziehen dürfen beliebig viele Karten auf den eigenen Ablagestapel gelegt werden.
- Je Technologie-Karte "NACHSCHUB" (auch über Startkarte) vor dem Spieler DARF dieser 1 Karte vom Nachziehstapel ziehen. Es darf nie das Handlimit von 5 Karten überschritten werden.
- **Der Gegenspieler ist nun an der Reihe.**

Spielende:

Ist der Stern im Zentrum der Sonne mit dem Mini-Raumschiff erreicht, ist das Spiel sofort gewonnen.

Technologien (Anzahl im Kartensatz jedes Spielers):

Startkarte (1x)	Sie zeigt 1 Container (den man damit bereits besitzt) und Nachschub (der zum Nachziehen 1 Karte zum Ende des eigenen Spielzuges erlaubt).
Container (2x)	Man darf beliebig viele Waren einer Sorte damit transportieren.
Nachschub (2x)	Karte erlaubt am Ende seines Zuges 1 Karte nachzuziehen, Handlimit 5.
Fusionstriebwerk (2x)	1 Energieeinheit mehr auf Flug zur Verfügung.
Hypersprung innen (1x)	Nur am Anfang eines Spielzuges nutzen. Raumschiff in Orbit des Planeten setzen, der der Sonne am nächsten ist. Der Sprung zählt nicht als Flug.
Hypersprung aussen (1x)	Nur am Anfang eines Spielzuges nutzen. Raumschiff in Orbit des Planeten setzen, der von der Sonne am weitesten entfernt ist. Der Sprung zählt nicht als Flug.
Orbitalstation (2x)	Karte erlaubt, eine Planetenaktion auszuführen, obwohl Raumschiff nur im Orbit liegt, statt am Planeten.

Interventionen (Anzahl im Kartensatz jedes Spielers):

Passagier (6x)	Spieler muss auf Zielplaneten gemäß Karte sein. Einnahme: 3 Megagalax.
Agent einschleusen (2x)	Man darf sofort eine zusätzliche Planetenaktion durchführen.
Nachbrenner zünden (2x)	Man darf sofort einen weiteren Flug durchführen, aber keine Planetenaktionen und keine Interventionen. Der Spieler würfelt und fliegt also nur.
Sonnentunnel öffnen (2x)	Man darf in diesem Zug für 1 Energieeinheit direkt vom Orbit des innersten Planeten zum Orbit des äußersten Planeten fliegen, nicht aber umgekehrt.
Ladevorgang innen (1x)	Spieler belädt 1 seiner leeren Container mit 1 Sorte Waren von einem der beiden der Sonne am nächsten liegenden Planeten. Es ist egal, wo Raumschiff steht. Steht es auf dem Zielplaneten der gerade geladenen Waren, darf verkauft werden.
Ladevorgang außen (1x)	Spieler belädt 1 seiner leeren Container mit 1 Sorte Waren von einem der beiden von der Sonne am entferntesten lieg. Planeten. Es ist egal, wo Raumschiff steht. Steht es auf dem Zielplaneten der gerade geladenen Waren, darf verkauft werden.
Bord-Transmitter aktiv. (2x)	Der Spieler wählt einen Container des Gegenspielers und tauscht dessen Inhalt mit dem eines eigenen Containers. Je Container muss mind. 1 Warenkarte sein.
Transmitter-Tor aktiv. (2x)	Der Spieler lässt beide Raumschiffe ihre Plätze tauschen.
Hypersturm auslösen (1x)	Der Spieler legt alle seine Handkarten, alle Karten seines Nachziehstapels und seines Ablagestapels zusammen, mischt diese und legt sie zu einem neuen Nachziehstapel aus. Davon zieht er 5 Karten auf die Hand. Sein Zug endet damit.