

AL-KHWARIZMI GAMES: **SPACE EXPATRIATE** von T. Tomyshch & I. Chulinda für 2 bis 4 All-Auswanderer

DAS ALL GEHÖRT ALLEN

Terraformen ist in. Lasst uns also durch das Weltall pflügen und dabei Rohstoffe sammeln, Produktionsketten basteln und Kolonien errichten.

Vier verschiedene Aktionsmöglichkeiten stehen uns Auswanderwilligen zur Verfügung. Wichtig sind die Rohstoffe, die mit der Aktion namens *delivery* an Bord kommen. Sie müssen aber sofort mit den *engineering* Modulen der eigenen Space Station veredelt und durch *terraforming* Module in Punkte umgewandelt werden. Nicht verwendete Rohstoffe sind Spacemüll. Die Aktion *engineering* erweitert die Raumstation, *terraforming* erlaubt den Bau einer Kolonie. Viele Kolonien sind gut, die Errichtung kostet jedoch Modulkarten aus der Space Station, verkleinert sie und macht sie übersichtlicher. *Military* bringt neue Handkarten, die militärischen Stärkeverhältnisse ermitteln den Startspieler der nächsten Runde. Der frühe All-Vogel hat die größte Aktionsauswahl. Das Spiel endet mit einer spielerzahlabhängigen Anzahl gebauter Kolonien. Der Sieger wird über eine Tabelle, für die man fast einen NASA-Kurs benötigt, ermittelt.



FAZIT 7

JÖRG DOMBERGER

Eigentlich einfache Regeln werden durch die sperrige Spielanleitung etwas vernebelt. Im Spiel stecken nette Ideen (etwa der Spacemüll) und in der Schachtel liegt ein toller Startspielermarker aus Metall, der dem Autor sehr wichtig ist, den sich ein großer Verlag aber sicher nicht leisten würde. Ich würde *Space Expatriate* gerne lieber mögen, vielleicht gelingt es der geplanten Neuauflage, sich in mein Herz zu spielen.

