

Perry Rhodan Heft Nr. 1027

## Das Superspiel

Er trägt vier Spoodies -  
er soll das große Spiel gewinnen



**Autor:** William Voltz  
**Titelbild:** Johnny Bruck

**Zusammenfassung:** Rolf-Peter Harms

### Hauptpersonen:

**Surfo Mallagan** - Der Betschide im Superspiel.  
**Brether Faddon und Scoutie** - Mallagans Gefährten.  
**Doevelynk** - Mallagans Konkurrent.  
**Rugtyl und Irsill** - Zwei Figuren im Superspiel.  
**Gu** - Herzog des Reiches der Kranen.

Brether Faddon und Scoutie müssen sich von Surfo Mallagan trennen, weil er am Superspiel teilnehmen wird, das traditionsmäßig im Ednuk stattfindet. Es ist ein würfelförmiges Gebäude ohne Fenster und es gibt beim alles entscheidenden Spiel der Lugosiade keine Zuschauer. Faddon und Scoutie erfahren, dass die Teilnehmer, Helfer und Schiedsrichter des Superspiels auf eine rätselhafte Weise ins Ednuk kommen. Bis auf den Sieger kehren alle auch wieder zurück, der Gewinner gelangt wahrscheinlich auf direktem Wege zum Orakel auf Kran.

Mallagan hat dank seiner vier Spoodies die Konditionierung durch die Bruderschaft verloren, ist sich aber nicht ganz sicher. Im Vorfeld erfährt er, dass das Superspiel 32 Teilnehmer hat, die die Figuren des Spiels darstellen. Sie gelangen mit einem Transmitter in den Ednuk. Diese Technik ist im Herzogtum ziemlich neu und sonst nur auf Kran zu finden. Schließlich findet sich der Betschide in einem kleinen Raum innerhalb des Ednuks wieder und er trägt eine schwarze Schärpe. Er ahnt, dass er aktiv werden muss, wenn er als Sieger aus dem Superspiel hervorgehen will. Schnell findet er heraus, dass sich um ihn weitere solcher Räume befinden, die er per Transmitter erreichen kann. Dann fragt er sich, ob die Teilnehmer des Spiels in zwei Mannschaften aufgeteilt sind.

Der Tart Doevelynk trägt eine weiße Schärpe, als er im Ednuk erscheint. Er sammelt die gleichen Erkenntnisse wie Mallagan, von dem er noch nichts weiß.

Mallagan dringt in einige der anderen Räume vor, was ihm aber nicht in jedem Fall gelingt. Er begreift, dass die beiden Parteien immer abwechselnd eine Aktion durchführen können und er nur bestimmte regelkonforme Wege gehen kann. Als er endlich einen Raum erreicht, wo sich ein anderer Teilnehmer des Superspiels befindet, der allerdings eine weiße Schärpe trägt, verdrängt er ihn. Er hat ihn quasi geschlagen. Der Betschide erkennt, dass er dieses Spiel in einfacher Form kennt, denn es wurde ihm auf Chircool von Doc Ming beigebracht, Schach. Nochmals muss er daran denken, dass die Lugosiade dem Orakel Außersinnliche zuführen soll und er ist dank der vier Spoodies ein Quasi-Außersinnlicher.

Doevelynk erkennt ebenfalls, dass das Superspiel Ähnlichkeit mit Martha-Martha hat. Nun geht er auf die Suche nach Möglichkeiten, die anderen Figuren seiner weißen Partie zu kontaktieren und zu verschieben. Denn er hat die Position des Königs inne und ist damit fast schon der Sieger des Spiels.

Mallagan weiß nun, dass das Superspiel mit 3D-Schach identisch ist. Nebenbei wird ihm bewusst, dass das Martha-Martha der Tarts viel Ähnlichkeit mit 3D-Schach hat, was für ihn ein weiterer Beweis ist, dass im direkten Umfeld des Orakels Solaner leben müssen. Er legt sich ein Konzept zurecht, um den Sieg zu erringen.

Auf der KRANOS I warten derweil Herzog Gu und der 1. Kommandant Klidser auf das Ende des Superspiels. Anschließend will Gu noch ein Gefängnis auf der Berescheide, einer Insel auf Couhrs, besuchen, bevor es zurück nach Kran geht.

Von ihren jeweiligen Standpunkten aus erkennen Mallagan und Doevelynk, dass sie die Könige ihrer Farbe sind. Mallagans schwarze Dame ist der Krane Rugtyl, die weiße Dame ist der Prodheimer-Fenke Irsill. Nach langen Zügen steht der Betschide kurz vor dem Sieg, da zögert er plötzlich. Was ist, wenn er auf Kran erneut in die Abhängigkeit der Bruderschaft gerät? Mallagan beschließt, den Tart siegen zu lassen.

Die anwesenden Schiedsrichter lassen sich jedoch nicht täuschen und Mallagan wird per Transmitter an einen anderen Ort abgestrahlt.

Faddon und Scoutie warten vergebens auf die Rückkehr des Freundes, der das Superspiel verloren haben soll. Da erreicht sie ein Ruf von Herzog Gu. Sie sollen unverzüglich auf die KRANOS I kommen.