



Perry Rhodan

Das Sammelkartenspiel

**GESAMT-
REGELHEFT**

**SPIELREGELN
PHASE I - V**



Between The Stars GmbH

Gesamtregelheft der Spielphasen I – V

Version 2.1

vom 30.08.06

Fehler vorbehalten.

Im Zuge der Verbesserung des Spiels behalten wir uns vor, bei Bedarf bestimmte Regeln zu ändern, zu ergänzen oder wegzulassen.

CREDITS – PERRY RHODAN – DAS SAMMELKARTENSPIEL

GESAMTREGELHEFT – SPIELPHASE I – V

Herausgeber: Between The Stars GmbH

Projektleitung: Lothar Rämer

Projektorganisation: Lothar Rämer, Helmut Anger, Doris Rieprecht

Spielentwicklung: Gregor Aschenbroich, Robert Simon, Lothar Rämer

mit Unterstützung von: Doris Rieprecht, Raphael Rieprecht, Helmut Anger

Spielregeln: Robert Simon, Lothar Rämer

Regelheft: Helmut Anger

Künstlerische Leitung: Lothar Rämer, Dietrich Limper

Spieldesign: Robert Simon, Lothar Rämer

Produktionsleitung & Layout: Kai Schmidt von Behren

Support: Raphael Rieprecht

Marketing: Helmut Anger

Vertriebsleitung: Karsten Vonnekold

Technische Unterstützung: Dieter Schröder-Wrobel

Spielertester: Daniel Anger, Florian Anger, Helmut Anger, Matthias Anger, Inge Beirl, Stefan Dotti, Bernhard Flierl, Christoph Marx, Peter Marx, Carsten Pammer, Doris Rieprecht, Raphael Rieprecht, Kai Schmidt von Behren, Karsten Vonnekold

Illustratoren: Andreas Adamus, Gabriele Berndt, Johnny Bruck, Frank Grenda, Georg Joergens, Oliver Johanndrees, Alfred Kelsner, Dietmar Krüger, Stefan Lechner, Franz Miklis, Swen Papenbrock, Gregor Paulmann, Dieter Rottermund, Krzysztof Wlodkowski.

Unser besonderer Dank geht an: Die Teilnehmer der PRSKS-Turniere für ihre konstruktive Kritik, Sabine Kropp, Miriam Hofheinz und Klaus Bollhöfener für die gute Zusammenarbeit, Robert Simon für das zur Verfügung stellen der benötigten Dateien, Bernhard Flierl, Bernd Hubich, Christoph Marx, Carsten Pammer, Frank Teichmann, Hermann Wolter und Stephan Wrzolek für ihr Engagement für das Spiel.

PERRY RHODAN - Das Sammelkartenspiel:

Copyright © by Between The Stars GmbH (BTS), Berlin.



Das Spiel einschließlich dem Spielsystem und dem Logo, alle spezifischen Begriffe und Symbole des Spiels sowie das Logo von BTS unterliegen dem Copyright von Between The Stars. Alle Rechte vorbehalten. Unter Lizenz der Pabel Moewig Verlag KG (VPM).

PERRY RHODAN:

Copyright © by Pabel Moewig Verlag KG (VPM), Rastatt.

Perry Rhodan ist ein eingetragenes Warenzeichen von VPM. Alle Perry-Rhodan-spezifischen Begriffe unterliegen dem Copyright der Pabel Moewig Verlag KG. Alle Rechte vorbehalten.

INHALT

1. Einführung	6
1.1 Geschichte des Spiels	7
1.2 Ziel des Spiels	7
1.3 Die Spielphasen	7
2. Aufbau der Karten	8
2.1 Aktionskarten	8
2.2 Ressourcekarten	10
2.2.1 Die Kartenvorderseite	11
2.2.2 Kartentypen	12
2.3 Hilfskarten	13
2.4 Kartensymbole	14
2.4.1 Aktive und Passive Karten -  -Symbol <u>und</u>  -Symbol	14
2.4.2 Unikate	15
2.4.3 Weitere Symbole	15
3. Spielregeln	15
3.1 Das erste kosmische Gesetz	15
3.2 Die Spielfläche	15
3.3 Spielvorbereitung	16
3.3.1 Zusammenstellung des Kartendecks	16
3.3.1.1 Die Materiequelle	16
3.3.1.2 Der Aktionskartenstapel	16
3.3.2 Verschiedene Editionen	16
3.4 Spielbeginn	17
3.5 Die Spielrunde	17
3.6 Der Spielzug	17
3.6.1 Pro- und Antiterransische Seite	18
3.6.2 Heraussuchen von Karten aus Materiequelle(n)/-senke	18
3.7 Auslegen von Karten	19
3.7.1 Prämissen	19
3.7.2 Falsch ausgespielte Karten	20
3.7.3 Kartenanzahl und Seite	20
3.7.4 Einschränkungen für das Auslegen	21
3.7.5 Geheime Karten	22
3.7.6 Beiseite legen	22
3.7.7 Austauschen von Karten	23
3.7.8 Ablegen von Karten in die Materiesenke	23
3.8 Zielauswahl	23
3.9 Spiel mit mehr als 3 Personen	24
3.10 Spielabbruch, Spielaufgabe	24
3.10.1 Gemeinsame Spielaufgabe	24
3.10.2 Spielabbruch	24
3.10.3 Spielfortführung nach Spielaufgabe einzelner Spieler	24
4. Missionen	24
4.1 Mission opfern	25
4.2 Missionen durchführen	25
4.2.1 Reichweite	26
4.2.2 Transportkapazität (TK)	27
4.2.3 Zubehör	28
4.2.4 Fest zugeordnetes Zubehör	29

4.3 Defensivmission	29
4.4 Offensivmission	30
4.5 Agentenmission	30
4.5.1 Agentenmissionen der Pro-Seite	32
4.5.2 Agentenmissionen der Anti-Seite	33
4.6 Abwehrmission	33
4.7 Kampf	34
4.7.1 Raumkampf	35
4.7.1.1 Kampfaufstellung	35
4.7.1.2 Kampfabwicklung	37
4.7.1.3 Rückzug	38
4.7.2 Bodenkampf	39
4.7.2.1 Kampfaufstellung	39
4.7.2.2 Bodenkampflimits	39
4.7.2.3 Kampfabwicklung	40
4.7.2.4 Rückzug	40
4.7.2.5 Reduzierung	40
5. Einsatz von Spezialeffekten	41
5.1 Fertigkeiten	41
5.2 Liste der Fertigkeiten	42
5.2.1 Mutantenfertigkeiten	42
5.2.2 „Normale“ Fertigkeiten	43
5.3 Timing	44
6. Besonderheiten höherer Spielphasen	44
6.1 Spielphase IV	44
6.1.1 Der Robotregent	44
6.1.2 Bedeutung der Robotregent-Modifikatoren (RM)	45
6.1.3 Die Aras	45
6.1.4 Bedeutung der Ara-Modifikatoren (AM)	46
6.2 Übergang Spielphase IV nach Spielphase V	46
6.3 Spielphase V	47
6.3.1 Sonderregelung Anti-Atlas	47
6.4 Karten-Errata	47
6.4.1 Karten-Errata Phase IV	47
6.4.2 Karten-Errata Phase V	48
7. Beenden einer Spielphase – Phasenwechsel	48
7.1 Siegbedingungen	49
7.2 Siegpunkte & Kampagnensieg	49
7.3 Spielbeginn zu einer späteren Spielphase	50
8. Regelergänzungen zum Turnierspiel	50
9. Ablaufdiagramme	51
9.1 Der Spielzug	52
9.2 Der Phasenwechsel	53
9.3 Galaktische Rätsel	55
9.4 Defensivmission	56
9.5 Offensivmission	57
9.5.1 Kampfaufstellung	61
9.5.2 Kampf	62
9.6 Agentenmission	73
9.7 Abwehrmission	78



Perry Rhodan

Das Sammelkartenspiel

1. EINFÜHRUNG

Willkommen im größten von Menschen geschaffenen SF-Universum. In **PERRY RHODAN – dem Sammelkartenspiel (PRSKS)** kannst du die Abenteuer Perry Rhodans, Bullys, Atlans und anderer Persönlichkeiten erleben und am Aufstieg der Terraner zur galaktischen Vorherrschaft teilnehmen. Im Verlauf des Spiels baust du den Einfluss der Menschheit aus, errichtest Stützpunkte auf anderen Planeten, versuchst mit deinen Agenten Informationen auf feindlichen Welten zu sammeln, löst Galaktische Rätsel und bemühst dich, mit verbündeten Völkern den Frieden in der Milchstraße zu sichern. Doch der Aufstieg der Menschheit weckt viele Neider, die alles daran setzen werden, die Pläne der Terraner zu unterminieren und die Erde zu beherrschen. Auch die Rolle dieser Gegner wird von dir übernommen. Nur indem du beide Seiten meisterst, kannst du das Spiel um die Vorherrschaft gewinnen. Die Handlung in der Romanserie **PERRY RHODAN** umfasst mehrere Tausend Jahre Menschheitsgeschichte, einen gewaltigen Zeitraum, in dem ebenso gewaltige Veränderungen in Technologie und Bewusstsein stattfinden. Wir haben uns entschlossen, dieses riesige Universum in kleinen Portionchen zu servieren, damit auch Neueinsteiger, die die Romanserie nicht kennen, den chronologischen Aufbau der Handlung besser verstehen. Bei der Entwicklung des Spiels haben wir uns möglichst getreu an die Hefromanvorlagen gehalten, um eine hohe Authentizität zu erreichen. Das PERRY RHODAN-Sammelkartenspiel ist demzufolge eine Simulation des PERRY RHODAN-Universums und der Schwerpunkt des Spielsystems darauf ausgerichtet, die Stimmung der Hefte optimal einzufangen.

Das PERRY RHODAN-Sammelkartenspiel ist in einzelne Abschnitte, die wir Spielphasen nennen, chronologisch unterteilt. Eine Spielphase behandelt einen kleinen Handlungsabschnitt des PERRY RHODAN-Universums. Mehrere Spielphasen ergeben einen kompletten Handlungszyklus. Das Spiel besteht bisher aus den Spielphasen I – V (Seite 7 „Die Spielphasen“).

Das PRSKS kann man mit 2-4 Personen spielen. Die optimale Spieleranzahl liegt bei 2-3 Personen. Theoretisch gibt es keine Obergrenze für die Teilnehmerzahl, allerdings verlangsamt sich das Spiel bereits bei 4 Spielern erheblich. Jeder Spieler stellt sich ein Kartendeck, das wir im folgenden Materiequelle nennen, zusammen. Verfügst du bereits über Karten aus weiteren Spielphasen, so wird für jede Spielphase, die durchgespielt werden soll, eine Materiequelle zusammengestellt (z.B. eine Materiequelle für die Spielphase I, eine Materiequelle für die Spielphase II und eine für die Spielphase III, usw.). Zum Verständnis der Spielabläufe solltest du dich am Anfang aber auf die Spielphase I oder die Spielphase V beschränken. Verwende dazu nur Karten mit der entsprechenden Phasennummer auf der Rückseite. Sieh dir die entsprechenden Siegbedingungen gut an und wähle aus deinen dir zur Verfügung stehenden Karten jene aus, die zu ihrer Erreichung notwendig sind. Später, wenn du mit den Regeln vertraut bist, kannst du neue Karten hinzufügen, alte ersetzen, Karten, die du nicht für sinnvoll erachtest, aus der Materiequelle entfernen, und das Spiel auf weitere Spielphasen ausdehnen. Durch den Erwerb neuer Karten und dem Tuning deines Kartendecks wirst du gegen deine Mitspieler immer

bessere Resultate erzielen. Ein Großteil der Spielstrategie und dem Können liegt in der richtigen Zusammenstellung der Materiequellen.

1.1 GESCHICHTE DES SPIELS

Das PERRY RHODAN-Sammelkartenspiel wurde von der Firma Fantasy Productions GmbH unter der Leitung von Robert Simon entwickelt. Der erste Zyklus „Die Dritte Macht“ startete im Herbst 1996 mit den Spielphasen I – III, wobei die Phase I in Form von Startern und die Phasen II – III „Topsider & Springer“ als Booster auf den Markt kamen. Im Frühjahr 1997 wurde mit der Spielphase IV „Vorstoß nach Arkon“ die erste Erweiterung veröffentlicht. Die 2. Auflage (Edition) der Spielphasen I – III folgte im Winter 1997/1998, und im Herbst 1998 erschien dann die unlimitierte 3. Auflage dieser Spielphasen.

Nachdem die Firma Fantasy Productions GmbH anschließend andere Schwerpunkte setzte, kehrte erst einmal Ruhe im PRSKS ein. Im Jahr 2003 aber ist es uns (der Between The Stars GmbH) gelungen, das Spiel mit dem 2. Zyklus „Atlan und Arkon“ fortzuführen. Wir starteten diesen Zyklus mit „Die 2. Epoche“, der 1. Auflage der Spielphase V. Weitere Spielphasen sind in Vorbereitung.

1.2 ZIEL DES SPIELS

Das Spielziel im PRSKS ist es, möglichst viele Siegpunkte zu erspielen. Dazu musst du den Einfluss deiner terranischen Seite ausbauen, Galaktische Rätsel lösen und Missionen durchführen, um die Menschheit in ihrer Entwicklung weiter voran zu bringen. Die terranische Seite nennen wir im folgenden **Pro-Seite**. Gleichzeitig versuchst du auch den Einfluss der Gegner Terras zu mehren, um Mitspielern das Leben damit so schwer wie möglich zu machen; diese Seite nennen wir im folgenden **Anti-Seite**. Du spielst also beide Seiten und musst auf der Pro- und der Anti-Seite erfolgreich sein, um zu gewinnen. Für jede Spielphase des Spiels gibt es unterschiedliche **Siegbedingungen**, und wer diese als erster erfüllt und einen sogenannten **Phasenwechsel** durchführt, hat die Phase gewonnen. Man kann auch mehrere Spielphasen hintereinander durchspielen und eine Kampagne daraus machen. Der Sieger des Spiels ist dann derjenige, der insgesamt die meisten Siegpunkte erreicht hat. Zum Erlernen der Spielmechanismen empfiehlt es sich jedoch, sich zunächst auf die Spielphasen I oder V zu beschränken. Fühlt man sich in einer dieser Spielphasen einigermaßen geübt, erweitert man das Spiel um weitere Spielphasen.

Anmerkung: *Auch beim Spielen einer Phase muss nicht unbedingt der Gewinner dieser Phase (derjenige also, der den Phasenwechsel gemacht hat) auch der Sieger des Spiels sein. Wenn ein anderer Spieler mehr Siegpunkte erreicht hat, ist dieser auch der Sieger.*

Der Phasenwechsel ist das erklärte Ende einer Spielphase und im Kampagnenspiel der Übergang zur nächsten Spielphase. Einen Phasenwechsel kann ein Spieler nur auslösen, wenn er zu Beginn seines Spielzuges, in seinem Abschnitt Reaktivierung, die Siegbedingungen für die laufende Spielphase erfüllt (siehe Seite 48 „Beenden einer Spielphase – Phasenwechsel“). Das bedeutet, er muss die Siegbedingungen bereits in seinem letzten Spielzug erfüllt und eine ganze Spielrunde lang gehalten haben. Nach dem Phasenwechsel werden dann für die beendete Spielphase die Siegpunkte vergeben.

Das Ziel des Spiels ist zwar leicht definiert, aber es als erster zu erreichen ist nicht ganz so einfach. Um eine Siegbedingung zu erfüllen, müssen mehrere Dinge erreicht werden. Zuerst muss der Einfluss der Terraner mittels **Orten** ausgebaut werden. Dieser muss dann durch **Schiffe, Einheiten**, sowie **Zubehör** gefestigt werden. Parallel dazu darf aber der Einfluss der antiterranischen Kräfte nicht vernachlässigt werden, damit du andere Spieler daran hindern kannst, die Siegbedingungen zu erfüllen. Natürlich bauen auch diese wiederum ihre antiterranischen Kräfte aus, um dich am Sieg zu hindern, so dass es vor allem darum geht, die richtige Balance zu halten.

Ein Spieler hat automatisch verloren und scheidet mit sämtlichen Karten sofort aus dem Spiel aus, wenn bei ihm festgestellt wird, dass er bei der Zusammenstellung einer Materiequelle gegen die Regeln verstoßen hat (Seite 16 „Spielvorbereitung“).

1.3 DIE SPIELPHASEN

Die Unterteilung des PERRY RHODAN-Sammelkartenspiels in verschiedene Spielphasen ist aus den unterschiedlichen Kartenrücken der Ressourcekarten ersichtlich (siehe Abb. 2b auf Seite 10). Die einzelnen Spielphasen stellen verschiedene Handlungsabschnitte der PERRY RHODAN-Serie dar.

- Die **Spielphase I** behandelt den Aufbau der Dritten Macht mit Hilfe der auf dem Mond gestrandeten Arkoniden gegen den Widerstand der irdischen Großmächte, die Formierung des Mutantenkorps und die Konflikte mit den Individualverformern und Fantan-Leuten (Heft 1 bis 9). Diese Spielphase ist von der Handlung her eigentlich eine Aufbauphase, in der die Menschheit sich auf die kommenden Konflikte (der Spielphasen II, III usw.) vorbereitet. Die Gegnerschaft ist hier noch nicht so zahlreich, wie in späteren Handlungsabschnitten.
- **Spielphase II** behandelt die Auseinandersetzungen mit den Topsisidern im Wega-System und die Suche nach der Superintelligenz ES und dem Planeten Wanderer, dem Planeten des Ewigen Lebens (Heft 10 bis 19).
- In **Spielphase III** begegnen wir dann den Galaktischen Händlern und den Überschweren im Beta-Albireo- und im Tatlira-System, wo es zu Auseinandersetzungen kommt. Auf Terra ist inzwischen der Supermutant Overhead mit seinen Anhängern aktiv (Heft 20 bis 37).
- In der **Spielphase IV** „Vorstoß nach Arkon“ weitet sich die Handlung in den 34.000 Lichtjahre entfernten Kugelsternhaufen M-13 aus, der Heimat der Arkoniden und Aras. Hier müssen die Terraner verhindern, dass der Robotregent von Arkon an die Koordinaten der Erde herankommt. Gleichzeitig gilt es zu verhindern, dass die Flotten der Springer und der Überschweren die Erde verwüsten (Heft 38 bis 49).
- Die **Spielphase V** befasst sich 56 Jahre später mit der Aufklärung der Situation auf verschiedenen Planeten in der Galaxis, denn wir schreiben inzwischen das Jahr 2040. Aber nicht nur die Terraner schicken ihre Agenten aus, sondern auch der Robotregent von Arkon, der an die Koordinaten des Solsystems herankommen möchte. Außerdem begegnen wir dem Arkoniden Atlan, der erstmals in der Handlung auftaucht, sowie den Aufrechten Demokraten und den Naturphilosophen auf Terra (Heft 50 bis 72). Diese Phase ist eine eher ruhige Phase, die hauptsächlich vom Aufbau und von Agentenmissionen geprägt ist.
- Zukünftige Erweiterungen werden neue Karten präsentieren, mit Personen, Planeten, Raumschiffen und Fremdvölkern, sprich allem, was im Verlauf der weiteren Handlung das Licht des PERRY RHODAN-Universums erblickte.

Das Spiel wird bis zum Ende einer Spielphase gespielt, oder als Kampagne auch über mehrere Spielphasen. Welche Voraussetzungen zum Beenden einer Spielphase erfüllt sein müssen, findest du auf Seite 49 „Siegbedingungen“. Welche Siegpunkte du erhalten kannst, findest du auf Seite 49 „Siegpunkte“.

2. AUFBAU DER KARTEN

Es gibt bisher drei verschiedene Kartenarten: **Aktionskarten**, **Ressourcekarten** und **Hilfskarten**.

2.1 AKTIONSKARTEN

Aktionskarten enthalten zwei für das Spiel relevante Bestandteile: Die **Buchstabenleiste** und das **Missionsfeld** mit dem **Missionsziel** (siehe Abbildung auf Seite 9).

Das **Missionsfeld** legt das **Angriffsziel** einer Offensivmission fest. Es gibt vier verschiedene Angriffsziele bei Offensivmissionen: **Attentat**, **Destabilisierung**, **Sabotage** und **Verwüstung** (Siehe auch Seite 30 „Offensivmission“). Ist die Mission erfolgreich, so wird beim Gegner je nach Angriffsziel der Mission eine bestimmte ausliegende Ressourcekarte entfernt.

Die **Buchstabenleiste** dient der Ermittlung von Zufallszahlen und wird hauptsächlich für die Kämpfe verwendet. Aus den Spielwerten Angriffsstärke, Verteidigungsstärke und Tarnung wird mittels einer Aktionskarte der Angriffswert, der Verteidigungswert und der Tarnwert bzw. die Tarndifferenz ermittelt (Siehe auch Seite 37 „Kampfabwicklung“).

Die Buchstabenleiste besteht aus drei Spalten. Die mittlere Spalte ist bei allen Aktionskarten gleich und beinhaltet immer die Buchstaben B, C, D und E. Die rechte und die linke Spalte beinhalten die sich daraus ergebenden Zufallszahlen. So finden sich neben dem Buchstaben B immer die Zufallszahlen 1 oder 2, neben dem Buchstaben C immer die Zufallszahlen 1, 2 oder 3, usw.

Aktionskarten werden verdeckt in einem getrennten Kartenstapel, dem **Aktionskartenstapel**, aufbewahrt. Immer wenn eine Zufallszahl zu ermitteln ist, zieht man eine Aktionskarte vom Aktionskartenstapel und liest die Zufallszahl in einer der beiden Spalten neben dem entsprechenden Buchstaben ab. Ist der Stapel aufgebraucht, wird die Aktionskartenablage gemischt und steht als frischer Aktionskartenstapel zur Verfügung.



Abbildung 1 – ‚Aktionskartenvorderseite‘

Sind zwei Zufallszahlen auf einmal zu ermitteln, wie bei der Ermittlung von Angriffswert und Verteidigungswert oder der Tarndifferenz zweier Schiffe bzw. Einheiten im Kampf, so wird nur eine Aktionskarte gezogen. Die linke Spalte legt dann bei der Bestimmung der Tarndifferenz immer den Tarnwert des Angreifers, die rechte Spalte immer den Tarnwert des Verteidigers fest. Anschließend werden auf einer neu gezogenen Aktionskarte links (rot) der Angriffswert und rechts (grün) der Verteidigungswert der eigenen Karte ermittelt.

Beispiel: Ein angreifendes Schiff hat eine Tarnung von C, das verteidigende Schiff hat die Tarnung B. Zur Ermittlung der Tarndifferenz im Kampf zieht der Angreifer nun eine Aktionskarte. In der mittleren Spalte sind hier die Buchstaben B und C relevant. Links neben dem C steht nun die Zufallszahl 2. Der Tarnwert des angreifenden Schiffes beträgt somit 2. Rechts neben dem Buchstaben B steht eine 1, also hat der Verteidiger nur einen Tarnwert von 1. Die Tarndifferenz beträgt somit 1 zu Gunsten des Angreifers.

Anmerkung: Der Wert A entspricht immer der Zahl 1. Hier muss also keine Aktionskarte gezogen werden.

Manche Spielwerte sind mit einem Bonus versehen, wie z.B. „E+1“, oder verschaffen anderen Karten



Abbildung 2a – ‚Aktionskartenrücken‘

einen Bonus oder Malus wie z.B. „+1“ oder „-1“. Ein Bonus oder Malus wird erst nach Ermittlung der Zufallszahl wirksam, d.h. es wird erst die Zufallszahl ermittelt, und dann werden eventuelle Boni bzw. Mali angerechnet.

Beispiel: Ein Schiff hat eine Angriffsstärke von $D+1$. Zur Ermittlung des Angriffswertes im Kampf wird eine Aktionskarte gezogen und in der mittleren Spalte der Buchstabe D gesucht. Links daneben steht in diesem Fall eine 3. Zufallszahl 3 plus Bonus von +1 ergibt einen Angriffswert von 4.

Anmerkung: Einige Karteneffekte treten nur ein, wenn mit einer Aktionskarte ein bestimmter Wert ermittelt wurde. Dies wird auf der Karte z.B. durch „D(rot)=3“ festgelegt. Das bedeutet in diesem Fall, dass der Effekt nur eintritt, wenn auf der gezogenen Aktionskarte in der linken Spalte neben dem Buchstaben D eine 3 steht.

Aktionskarten haben einen anderen Kartenrücken als Ressourcekarten. Auf dem Kartenrücken der Aktionskarten sind einige wichtige Prämissen-Symbole erklärt. Dies können teilweise auch Symbole aus anderen Spielphasen sein.

2.2 RESSOURCEKARTEN

Wie zuvor bereits erwähnt, ist jede Ressourcekarte einer Spielphase zugeordnet, die aus den unterschiedlichen Kartenrücken hervorgeht. Die Spielphase gibt an, in welcher Materiequelle die Karte enthalten sein darf. Alle Ressourcekarten mit dem gleichen Kartenrücken gehören in die gleiche Spielphase und bilden einen Kartenstapel, die **Materiequelle** der entsprechenden Phase.

Beispiel: Alle Karten, die eine „V“ auf dem Kartenrücken haben, bilden in diesem Fall die Materiequelle V.



Abbildung 2b – ‚Ressourcekartenrücken‘ der Spielphasen I - V

Ressourcekarten, die im Spielverlauf abgeworfen oder vernichtet werden, kommen auf einen Abwurfstapel, der **Materiesenke** genannt wird. Abgeworfene Aktionskarten landen in der **Aktionskartenablage**.

Anmerkung: Viele Spieler bilden für jede Spielphase einen eigenen Ablagestapel als Materiesenke. Dies erleichtert das spätere Abräumen des Kartendecks bzw. die Vorbereitung für das nächste Spiel. Für Spieleffekte gibt es jedoch nur eine Materiesenke.

2.2.1 DIE KARTENVORDERSEITE

Jede Ressourcekarte im PRSKS weist bestimmte Symbole auf, die Informationen über die Einsatzmöglichkeiten, Stärken und Schwächen dieser Karte liefern. Die Abbildung auf Seite 11 erläutert den Aufbau einer typischen PERRY RHODAN-Karte.

1. Seitenzugehörigkeit: Ressourcekarten haben eine von drei Hintergrundfarben: **Grün, Rot** oder **Blau**. Grüne Karten sind **Pro-Karten** und werden auf der **Pro-Seite** ausgelegt. Rote Karten sind **Anti-Karten** und werden auf der **Anti-Seite** ausgelegt. Blaue Karten werden **Dualkarten** genannt, weil sie sowohl auf der Pro- als auch auf der Anti-Seite ausgelegt werden können.

2. Pro-Prämisse: Jede Pro- und jede Dualkarte hat (bis auf wenige Ausnahmen) eine **Pro-Prämisse** (d.h. Auslegebedingung für die Pro-Seite, links im Raum), die angibt, welche anderen Karten des Spielers sich bereits an einem Ort befinden müssen, um diese Karte dort ins Spiel bringen zu können. Prämissen werden entweder direkt als Symbole dargestellt, oder, falls kein Symbol für eine Prämisse vorhanden ist, als Ziffern im Kreis. Im Textfeld der Karte sind diese Prämissen dann unter der gleichen Ziffer im Kreis definiert (siehe auch Seite 19 „Prämissen“).

3. Unikat: Manche Karten sind Unikate (erkennbar am Unikat-Symbol). Diese sind im PERRY RHODAN-Universum einmalig. Die so gekennzeichneten Karten unterliegen gewissen Einschränkungen, wann und wie sie gespielt werden können und wie oft sie in einer Materiequelle enthalten sein dürfen (siehe auch Seite 15 „Unikate“).

4. Anti-Prämisse: Jede Anti- und jede Dualkarte hat eine **Anti-Prämisse** (d.h. Auslegebedingung für die Anti-Seite, die sich rechts im Raum des Spielers befindet), die angibt, welche anderen Karten des Spielers bereits an einem Ort vorhanden sein müssen, um diese Karte dort ins Spiel bringen zu können.

5. Kartenname: Hier befindet sich die genaue Bezeichnung der Karte.

6. Kartentyp: Wir unterscheiden beim PRSKS die folgenden Ressourcekartentypen: **Ereignis, Flotte, Galaktisches Rätsel, Ort, Person, Raumschiff, Status, Truppe** und **Zubehör**.

Alle Karten des gleichen Kartentyps haben auch die gleichen Spieleigenschaften. Auf den meisten Karten befinden sich jedoch zusätzliche Informationen, die erläutern, welche genaue Funktion die Karte im Spiel hat (siehe auch Seite 12 „Kartentypen“).

7. – 11. Spielwerte: Hier stehen bis zu fünf Spielwerte:

7. Reichweite: Gibt an, über welche Antriebsart die Karte verfügt. Je größer die Reichweite, desto weiter kann sich die Karte bewegen und desto weiter entfernte Orte kann sie aus eigener Kraft erreichen. Personen und Truppen haben z.B. eine Reichweite von 1, Schiffe eine Reichweite von 0 - 6 (siehe auch Seite 26 „Reichweite“).

8. Transportkapazität: Gibt an, ob die Karte andere Karten transportieren kann. Nur Schiffe verfügen über eine Transportkapazität, die es ihnen erlaubt, Einheiten oder gar andere Schiffe an ferne Orte mitzunehmen (siehe auch Seite 27 „Transportkapazität“).

9. Tarnung: Gibt an, wie schwer die Karte im Kampf zu entdecken ist. Je höher die Tarnung, desto schwerer ist es, sie zu orten. In diesen

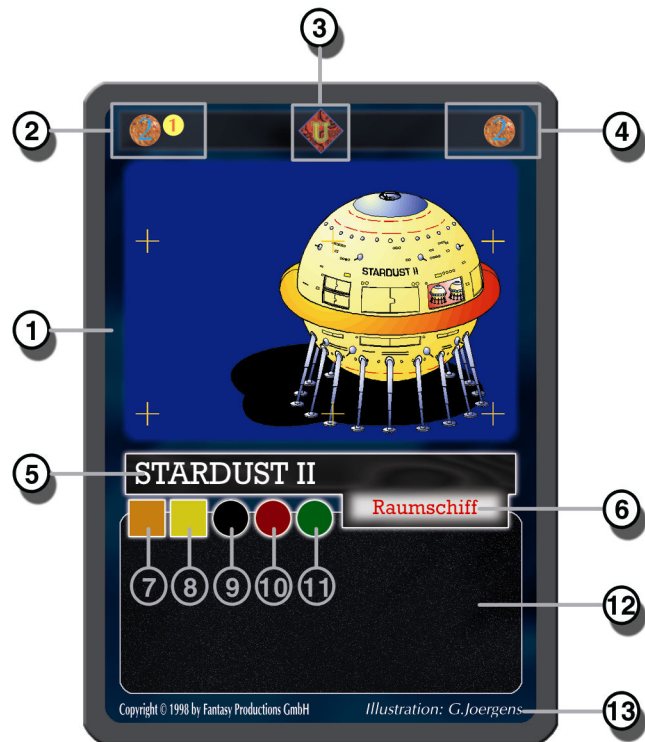


Abbildung 3 – ‚Ressourcekarten‘

Wert sind Faktoren wie Größe, Tarnschirme, Energieemissionen etc. eingearbeitet. Kleinere Schiffe haben in der Regel eine höhere Tarnung als größere, da sie schwerer zu orten sind. Aus der Tarnung wird im Kampf mittels einer Aktionskarte der **Tarnwert** ermittelt. Aus den Tarnwerten zweier Gegner wird die **Tarn Differenz** bestimmt. Der Tarnwert wird auf älteren Karten auch als *Tarnbonus* bezeichnet.

10. Angriffsstärke: Gibt an, wie effektiv die Karte andere Karten ausschalten kann. Je größer die Angriffsstärke, desto gefährlicher ist die Karte. In diesen Wert sind Faktoren wie Aggressivität, Offensivbewaffnung, Körperkraft etc. eingearbeitet. Aus der Angriffsstärke wird im Kampf mittels einer Aktionskarte der **Angriffswert** ermittelt.

11. Verteidigungsstärke: Gibt an, wie widerstandsfähig die Karte ist. Je höher die Verteidigungsstärke, desto unwahrscheinlicher ist es, dass sie schnell ausgeschaltet wird. In diesen Wert sind Faktoren wie Panzerung, Defensivschirme, Größe und Beweglichkeit eingearbeitet. Aus der Verteidigungsstärke wird im Kampf mittels einer Aktionskarte der **Verteidigungswert** ermittelt.

12. Textfeld: Hier befinden sich zusätzliche Informationen zu dieser Karte. Die **Loyalität** ist eine der häufiger vorkommenden Informationen. Die Loyalität ist immer in roter Schrift gehalten und gibt an, wem diese Karte feindlich und wem freundlich gesonnen ist und mit welchen Karten sie sich am selben Ort befinden darf. Dazu findet man hier noch eventuelle Zusatzbezeichnungen, wie z.B. das **Volk** oder die **Bauart**, dem diese Karte angehört. Bestimmte andere Karten nehmen auf diese Zusatzbezeichnungen Bezug. Häufig tauchen im Textfeld Ziffern in Kreisen auf. Damit wird Bezug genommen auf Ziffern in Kreisen bei den Prämissen, oder auf hochgestellte Ziffern, z.B. bei den Spielwerten. Diese Ziffern dienen der Ergänzung von Bedingungen und Prämissen. Im Textfeld sind ferner zusätzliche Einsatzmöglichkeiten der Karte (siehe Seite 41 „Einsatz von Spezialeffekten“) und – in weißer Schrift – Hintergrundinformationen über die Karte angeführt.

Für den Spielablauf hat dieser weiße Hintergrundtext keinerlei Bedeutung.

Besondere Symbole, die im Textfeld auftauchen können, sind auf Seite 14 unter „Kartensymbole“ erklärt.

13. Illustrator: Hier steht der Name des Künstlers, der das Bild dieser Karte angefertigt hat.

Anmerkung: In die Karten der Spielphase V sind bereits Effekte und Prämissen für höhere Phasen eingearbeitet. Dies betrifft zum Teil auch Prämissensymbole, die auf den Aktionskartentrückseiten noch nicht erklärt sind.

2.2.2 KARTENTYPEN

Im Spiel gibt es verschiedene Kartentypen, die unterschiedliche Bedeutungen haben. Einschränkungen für das Auslegen sind entweder auf den Karten selbst, oder auf Seite 21 „Einschränkungen für das Auslegen“ erklärt.

Einige Kartentypen bzw. Karten werden häufig zu Sammelbegriffen zusammengefasst:

- **Einheit:** Umfasst **Truppen** und **Personen**.
- **Ort:** Umfasst **Ort/Einflußsphäre**, **Ort/Planet**, **Ort/Raumsektor**, **Ort/Sonnensystem** und **Ort/Sternhaufen**.
- **Schiff:** Umfasst **Raumschiffe** und **Flotten**.
- **Zubehör Einheit:** Umfasst **Zubehör: Person** und **Zubehör: Truppe**.
- **Zubehör Ort:** Umfasst **Zubehör: Planet**, **Zubehör: Einflußsphäre** und **Zubehör: Raumsektor**.
- **Zubehör Schiff:** Umfasst **Zubehör: Raumschiff** und **Zubehör: Flotte**.
- **Sender:** Umfasst **Hyperfunktensender** und **Mikrosender**.

Ereignis: Ereignisse sind Karten, die durch ihren Effekt Einfluss auf den Spielablauf nehmen bzw. den Spielablauf verändern. Die meisten Ereignisse können mit Hilfe der Karte ‚Konter‘ (ebenfalls ein Ereignis) an der Ausübung des Spieeffektes gehindert werden.

Flotte: Flotten sind Ansammlungen mehrerer Raumschiffe und dienen, wie Raumschiffe auch, der Verbindung mit anderen Orten. Missionen zu **Orten** mit anderem Namen sind in der Regel nur mit Hilfe von Schiffen möglich. Sie verfügen über Reichweite, Transportkapazität, Tarnung, Angriffs- und Verteidigungsstärke. Flotten können Einheiten, Zubehör und kleinere Schiffe entsprechend ihrer Transportkapazität mitnehmen.

Galaktisches Rätsel: Es wird durch Erfüllung seiner Prämissen gelöst und dann beiseite gelegt. Ein Galaktisches Rätsel kann zwar mehrfach in der entsprechenden Materiequelle enthalten sein, sofern dies auf der Karte nicht eingeschränkt und die Karte kein Unikat ist, es kann aber nur einmal von jedem Spieler gelöst werden.

Ort/Einflußsphäre: Orte sind die Basis für das Auslegen von anderen Karten. Karten vom Typ Ort/Einflußsphäre repräsentieren wichtige Gebiete in der Galaxis, die unter dem Einfluss bestimmter

Völker stehen. Sie beinhalten wiederum verschiedene Planeten und Sonnensysteme, die jedoch nicht im einzelnen im Spielgeschehen erscheinen. Auf Einflußsphären können Einheiten, Schiffe und Zubehör ausgelegt werden. Einflußsphären können nicht Ziele von Offensiv- und Agentenmissionen sein.

Ort/Planet: Karten vom Typ Ort/Planet repräsentieren wichtige Planeten aus der PERRY RHODAN-Handlung. Sie sind, wie alle Orte, die Basis für das Auslegen von anderen Karten und dürfen beliebig oft in den jeweiligen Materiequellen enthalten sein. Viele Karten haben Prämissen, die Orte verlangen. Auf Karten vom Typ Ort/Planet können Einheiten, Schiffe und Zubehör ausgelegt werden. Planeten können Ziele von Missionen sein.

Ort/Raumsektor: Gibt es in Phase I – V noch nicht, wird aber in künftigen Erweiterungen vorkommen und dann dort beschrieben werden.

Ort/Sonnensystem: Karten vom Typ Ort/Sonnensystem sind ebenfalls Orte und repräsentieren ein ganzes Sonnensystem aus der PERRY RHODAN-Handlung. Ein Sonnensystem besteht aus seiner zentralen Sonne und seinen Planeten. Viele Karten haben Prämissen, die Orte verlangen. Auf Sonnensysteme können Einheiten, Schiffe und Zubehör ausgelegt werden. Sonnensysteme können Ziele von Missionen sein.

Ort/Sternhaufen: Jeder Sternhaufen besteht aus einer Vielzahl von Sonnensystemen, die, sofern für die Handlung relevant, zusätzlich als Karten (*Ort: Planet*) vorhanden sind. Jeder Sternhaufen ist nur mit Schiffen einer gewissen Mindestreichweite erreichbar. Das gilt auch für jeden *Ort: Planet*, der sich in diesem Sternhaufen befindet. Wenn sich ein *Ort: Planet* in dem Sternhaufen befindet, so steht hinter dem Namen des Systems der Name des Sternhaufens (z.B. *Aralon/Kesnar/M-13*). Alle Orte, die sich in einem Sternhaufen befinden, sind untereinander nur mit Schiffen der Reichweite >2 erreichbar. Da Sternhaufen ein bestimmtes Gebiet im Weltall darstellen, müssen Einheiten, die mit den Schiffen dorthin gelangt sind, in den Schiffen eingeladen bleiben.

Person: Diese Karten stellen wichtige Personen des PERRY RHODAN-Universums dar. Sie haben unterschiedliche Fertigkeiten und verfügen über eine Reichweite, Tarnung, Angriffs- und Verteidigungsstärke. Personen können *Zubehör: Person* oder *Zubehör: Einheit* zugeordnet bekommen. Sie können an Missionen teilnehmen, müssen aber bei Missionen zu Orten mit anderem Namen in der Regel von Schiffen dorthin transportiert werden.

Raumschiff: Raumschiffe gehören zum Oberbegriff Schiffe und dienen wie die Flotten der Verbindung mit anderen Orten. Missionen zu Orten mit anderem Namen sind in der Regel nur mit Hilfe von Schiffen möglich. Sie verfügen meist über Reichweite, Transportkapazität, Tarnung, Angriffs- und Verteidigungsstärke.

Raumschiffe können Einheiten, Zubehör und kleinere Schiffe entsprechend ihrer Transportkapazität mitnehmen. Raumschiffe können im Kampf Flotten keinen Geleitschutz geben.

Status: Ein Status ist ein permanentes Ereignis. Er darf beliebig oft in der Materiequelle enthalten sein, sofern dies auf der Karte nicht eingeschränkt und die Karte kein Unikat ist. Ein Status wird im Abschnitt Ausbau ausgespielt und beiseite gelegt. Er wirkt dann permanent so lange, wie es auf der Karte angegeben ist. Danach kommt er in die Materiesenke. Ein Status kann auf einen Spieler selbst oder auf einen Gegner wirken. Es können auch mehrere Karten mit gleichem Namen beiseite gelegt sein, wenn die Karten z.B. auf unterschiedliche Gegner wirken. Veraltet ein Status nach einer Phase, so kommt er beim Phasenwechsel in die Materiesenke und verliert damit seine Wirkung. Ein Status kann nicht gekontert werden.

Truppe: Diese Karten stellen wichtige Gruppen aus mehreren Personen des PERRY RHODAN-Universums dar. Sie haben unterschiedliche Fertigkeiten und verfügen über eine Reichweite, Tarnung, Angriffs- und Verteidigungsstärke. Truppen können *Zubehör: Truppe* oder *Zubehör: Einheit* zugeordnet bekommen. Sie können an Missionen teilnehmen, müssen aber bei Missionen zu Orten mit anderem Namen von Schiffen dorthin transportiert werden. Truppen können im Kampf nicht von Personen eskortiert werden.

Zubehör: Zubehöre sind Karten, die, je nach ihrem weiteren Namenszusatz, den entsprechenden Karten (z.B. Einheiten, Flotten, Planeten) zugeordnet werden können (siehe auch Seite 28 „Zubehör“ und Seite 29 „Fest zugeordnetes Zubehör“).

2.3 HILFSKARTEN

Hilfskarten dienen zum Festhalten verschiedener Punkte- bzw. Modifikatorstände (z.B. *Koordinaten von Sol* in Spielphase V), als Kurzübersicht der Spielregeln und als Tarnkarte für Agenten. Einige Hilfskarten haben den gleichen Kartenrücken wie Aktionskarten.

2.4 KARTENSYMBOLLE

2.4.1 AKTIVE & PASSIVE KARTEN - U-SYMBOL UND O-SYMBOL

Karten, die mit dem Bild nach oben liegen, werden als **aktiv** bezeichnet; Karten, die mit dem Bild nach unten liegen, als **passiv**. Steht auf der Karte ein U-Symbol, so wird diese aktive Karte passiv, indem sie umgedreht wird, d.h. der Kartenrücken nun oben liegt, und der dahinterstehende Spezial-effekt tritt ein. Steht auf der Karte das O-Symbol, so kann die betroffene passive Karte wieder aktiv werden und wird mit dem Bild nach oben gedreht.

Eine passive Karte hat im Spiel die folgenden Nachteile:

- Ihr Tarnwert ist 1 (plus eventuelle Spezialeffekte).
- Ihr Angriffswert ist 0. Dieser kann durch nichts erhöht werden.
- Sie bringt als Geleitschutz bzw. Eskorte keinen Bonus.
- Zugeordnete Geleitschutzschiffe bzw. Eskorten geben ihr nur noch einen Bonus, wenn sie dem Verteidigungswert zugewiesen wurden.
- Sie kann kein Zubehör einsetzen, das ihr zugeordnet wurde. Ausgenommen davon ist jenes Zubehör, das einen permanenten Bonus gibt, d.h. für den Effekt nicht passiviert werden muss (*Arkonidenanzug, Bioplastmaske* usw.).
Beispiel: Allan D. Mercant hat folgendes Zubehör zugeordnet bekommen: Arkonidenanzug, Hypnoblack und Psychostrahler. Wird er nun im Kampf vom Gegner passiviert, so kann er den Psychostrahler nicht mehr einsetzen, da dieser passiviert werden muss, um seinen Effekt zu erzielen. Die beiden anderen Zubehöre liefern weiterhin ihre Spezialeffekte bzw. Boni.
- Sie zählt nicht als Prämisse (siehe Seite 19 „Prämissen“).
- Ereignisse, Fertigkeiten und Staten, die den Tarnwert erhöhen, haben keinen Einfluss mehr auf sie (z.B. *Dreimal Glockenschlag, Solare Abwehr, Tulin, Die Slums von Trulan*).
- Einheiten, die passiv sind, können im Kampf kein Zubehör annehmen oder abgeben.
- Zubehör Einheit/Person/Truppe, das passiv ist, kann im Kampf nicht neu zugeordnet werden.
- Sie kann von dem Spieler nicht aufgenommen und in die Materiesenke geworfen werden, um dadurch einen speziellen Spieleffekt zu erzielen (z.B. *Ara-Geheimdienst, Port Venus, Strukturtasterstation*).
- Agenten, die während einer Agentenmission durch ihre Enttarnung passiv wurden, können, solange sie sich am feindlichen Ort befinden, weder ihr Zubehör weitergeben, noch neues Zubehör entgegennehmen.
- Sie kann an keiner eigenen Mission mehr teilnehmen. Wird eine Einheit während einer Mission passiv, so kann sie diese noch zum Abschluss bringen, **das Missionsziel aber nicht reduzieren**.
- Auf sie können keine Karten oder Spezialeffekte gespielt werden, bei denen sie nochmals U werden müsste (z.B. *Ausweichmanöver, Medizin*).
- Sie kann am Ende einer Offensivmission keine Reduzierung des Angriffszieles vornehmen.
- Sie kann nicht für einen Raumkampf in ein Schiff eingeladen werden.

→ Diese Nachteile treten **sofort** in Kraft, wenn die Karte **durch Spieleffekte des Gegners U wird** oder sie zu Beginn des Kampfrunde bereits passiv war.

→ Diese Nachteile treten aber erst **am Ende der Kampfrunde** in Kraft, wenn **man sie in dieser Kampfrunde selbst U hat**.

Passiviert also ein Spieler im Kampf eine Karte selbst, um damit bestimmte Fertigkeiten einzusetzen, so behält die Karte für **diese Kampfrunde** ihre Werte, d.h. es bleiben die Tarnung und die Angriffsstärke erhalten (die Verteidigungsstärke bleibt immer erhalten), sie zählt noch als Geleitschutz bzw. Eskorte usw. Ab der nächsten Kampfrunde gelten dann aber auch für sie die oben aufgeführten Nachteile.

Die passiven Karten werden im eigenen Zug im Abschnitt Reaktivierung wieder aktiv (außer in der Phase V enttarnte Agenten auf feindlichen Orten, *Pro-Atlan* vor dem Spielen des *Zweikampfes* sowie falls auf der Karte etwas genteiliges vermerkt ist).

2.4.2 UNIKATE

Ist eine Karte ein Unikat, so ist dies oben auf der Karte mit einem Unikat-Icon vermerkt. Ein Spieler darf nur **ein** Unikat der betreffenden Karte in seinem Raum **oder** beiseite gelegt haben. Unikate, die als Dualkarten gekennzeichnet sind (blauer Rand), oder die es sowohl für die Pro-, als auch für die Anti-Seite gibt, können nur auf der Pro- **oder** auf der Anti-Seite eines Spielers im Spiel **oder** beiseite gelegt sein. Es ist jedoch durchaus möglich, dass verschiedene Spieler das gleiche Unikat jeweils einmal im Spiel oder beiseite gelegt haben.

Begegnen sich zwei identische Unikate in einer Mission, so kommt die Karte (einschl. ihres Zubehörs, bei Schiffen auch einschl. transportierte Einheiten) des angreifenden Spielers direkt in die Materiesenke, was durch keinerlei Spieleffekte verhindert werden kann. Die Karte des anderen Spielers wird bis zum Abschluss der Mission passiv.

2.4.3 WEITERE SYMBOLE

- ⌵: Diese Karte wird vernichtet und in die Materiesenke gelegt.
- : a) Die **bereits ausliegende Karte** kommt in die Materiesenke und löst damit einen Spielereffekt aus. Der Effekt kann nicht gekontert werden, da die Karte nicht als Ereignis gespielt wird. Möchte sie der Spieler selbst in die Materiesenke werfen, um einen Spieleffekt zu erzielen, so muss sie aktiv sein (z.B. bei *Ara-Geheimdienst*, *Port Venus*).
b) Eine andere **bereits ausliegende Karte** (eigene oder gegnerische) kommt durch Einwirkung eines Spieleffektes direkt in die Materiesenke, sofern der Spieleffekt keine andere Regelung enthält. Dies kann nicht durch weitere Spieleffekte (z.B. *Ausweichmanöver*, *Medizin*) verhindert werden, da die Karte nicht vernichtet wird. Der auslösende Spieleffekt bringt die Karte auch in die Materiesenke, wenn sie passiv ist.
- ⚡: Diese Karte kommt als Ereignis **von der Hand** in die Materiesenke. Da die Karte als Ereignis gespielt wird, kann sie auch gekontert werden. Sofern die Karte keine andere Angabe enthält, muss sie in diesem Fall also im Abschnitt *Ausbau* ausgespielt werden.
- ⊗: Diese Karte veraltet **nach** der dort angegebenen Spielphase. Steht jeweils unten rechts im Textfeld der Karte.

3. SPIELREGELN

3.1 DAS ERSTE KOSMISCHE GESETZ

Bestimmte Karten erlauben dem Spieler, die Regeln stellenweise zu verändern oder in bestimmten Punkten zu brechen. Dies ist beabsichtigt. Die erste Regel beim **PRSKS** ist, dass die Regeln und Texte auf den Karten immer Vorrang haben vor den Regeln in diesem Heft.

3.2 DIE SPIELFLÄCHE

Die Fläche, auf der du deine Karten vor dir auf dem Tisch auslegst, bezeichnen wir als deinen **Raum**. Neben diesem Raum werden deine Materiequelle(n) und dein Aktionskartenstapel mit dem Bild nach unten platziert. Daneben werden im weiteren Spielverlauf deine Materiesenke und deine Aktionskartenablage mit dem Bild nach oben platziert (siehe Abbildung rechts). Jeder Spieler kann sich jederzeit die Materiesenke(n) der anderen Spieler durchsehen. Niemand (außer bei Turnieren der Schiedsrichter) darf sich während des

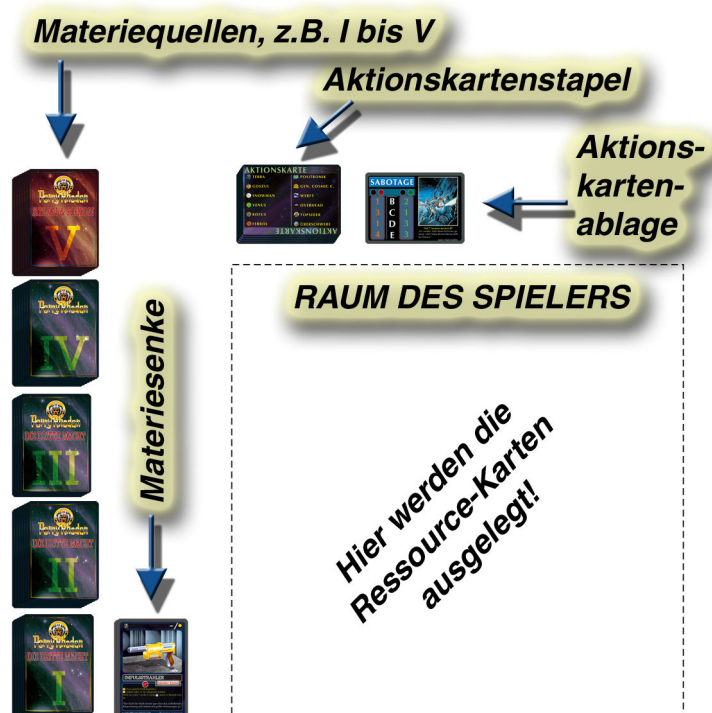


Abbildung 4 – ,Der Raum des Spielers'

Spiels den Inhalt der Materiequellen anschauen, nicht einmal du selbst.

Anmerkung: *Beiseite gelegte Karten und Karten in einem Depot gehören nicht zu deinem Raum.*

3.3 SPIELVORBEREITUNG

Zuerst musst du dir aus den Ressourcekarten ein Spieldeck für die Phasen zusammenstellen, die gespielt werden sollen. Bedenke dabei gut die Siegbedingungen und nimm für die ersten Spiele nur die notwendigsten Karten ins Deck (siehe Seite 16 „Zusammenstellung des Kartendecks“ und Seite 49 „Siegbedingungen“). So kannst du besser Erfahrungen sammeln. Später kannst du dann weitere Karten in dein Deck hineinnehmen, die auf deine Strategie abgestimmt sind und es dir erlauben, das Ziel schneller und effektiver zu erreichen. Beim Zusammenstellen der Materiequellen musst du die Regeln für Materiequellen beachten (siehe Seite 16 „Materiequelle“). Weiterhin benötigst du auch noch einen Aktionskartenstapel (siehe Seite 16 „Aktionskartenstapel“).

Sowohl die Aktionskarten als auch die Ressourcekarten müssen in ihren Kartenstapeln gleich ausgerichtet sein!

Ein Zettel und Stift oder auch Würfel und Spielsteine können sich als hilfreich beim Festhalten der Dauer von Ereignissen und der Siegpunkte im Kampagnenspiel erweisen. Hier kann man auch die durch eine *Hypnoschulung* oder ein *Mutantentraining* erhöhten Fertigkeiten vermerken. Es ist jedoch nicht erlaubt, auf dem Zettel die bei den Mitspielern ausliegenden Ressourcekarten oder die bereits verbrauchten Aktionskarten zu notieren.

Die Spieler einigen sich vor Spielbeginn darauf, welche Spielphasen gespielt werden sollen und mischen dann jeweils ihre Materiequellen mehrfach vor den Augen der Mitspieler, wobei der Spieler zur Linken jeweils einmal abhebt. Wird nur Spielphase I bzw. V gespielt, so braucht jeder Spieler nur seine Materiequelle I bzw. V, wird eine Kampagne aus mehreren Spielphasen gespielt oder z.B. mit Phase II begonnen, wird im Abschnitt „Spielbeginn zu einer späteren Spielphase“ auf Seite 50 nachgeschaut.

3.3.1 ZUSAMMENSTELLUNG DES KARTENDECKS

3.3.1.1 DIE MATERIEQUELLE

Folgende Richtlinien sind beim Zusammenstellen einer Materiequelle zu beachten:

1. Jedes **Unikat** darf nur einmal in einer Materiequelle vorhanden sein, **Dual-Unikate** (blaue Karten) zweimal. Unikate, die es sowohl für die Pro-, als auch für die Anti-Seite gibt (mit grünem **und** mit rotem Rand also), dürfen **für jede Seite** einmal enthalten sein (sofern es keine gegenteiligen Angaben auf den entsprechenden Karten gibt).

Anmerkung: *In der Materiequelle V darf also z.B. der Pro-Atlas einmal und der Anti-Atlas viermal (weil dies auf der Karte steht) enthalten sein.*

2. Jedes **Ereignis** darf bis zu viermal in einer Materiequelle vorhanden sein, sofern die entsprechende Karte keine anders lautende Angabe enthält.

3.3.1.2 DER AKTIONSKARTENSTAPEL

Für den Aktionskartenstapel werden mindestens 8 Aktionskarten benötigt, wobei jedes Missionsziel mindestens 1x enthalten sein muss. Für Turniere gelten dagegen die Regelergänzungen zum Turnierspiel (siehe Seite 50).

3.3.2 VERSCHIEDENE EDITIONEN

Im Laufe der Zeit haben sich durch die verschiedenen Editionen verschiedene Versionen einiger Karten angesammelt. Daher gelten, um diese gemeinsam besser spielen zu können, folgende Regeln:

Es können beim Spielen Karten unterschiedlicher Editionen im Kartendeck enthalten sein, es gelten jedoch für sämtliche Karten die Kartentexte der **3rd Edition** (unlimitierte Edition). Ausnahme: Bei *Wanderer* gilt der Text der aktuellen Karte aus den Startern der Phase V.

Vom Spiel ausgeschlossen sind folgende Karten:

- Ortungsstation** der Spielphase I,
- Ortungsstation Freedom I** der Spielphase II,
- S-7.**

Diese Karten gab es nur in der 1st Edition.

Nicht mehr erforderlich ist die Karte **Geheimnis** der Spielphase IV.

Fehlerhafte Karten sind nach den korrekten Kartentexten zu spielen. (Infos dazu unter www.prsks.de/turnier/hilfen/kartenfehler.htm).

Folgende Karten veralten nach der Spielphase IV, obwohl dies auf den Karten noch nicht vermerkt ist:

Sämtliche **Expansionen**,

Arkon I,

Scheinangriff auf TAL CLIII.

3.4 SPIELBEGINN

Eine Münze wird geworfen: Bei Kopf spielt jeder Spieler mit seinen Aktionskarten, bei Zahl werden die Aktionskarten im Uhrzeigersinn an den Nachbarn weitergegeben. Beim Tausch dürfen sich die Spieler die neuen Aktionskarten nun noch ansehen, wobei der Aktionskartenstapel anschließend wieder gemischt werden muss. Am Ende des Spiels erhält jeder Spieler seine Aktionskarten zurück.

Jeder Spieler zieht eine Aktionskarte. Der Spieler mit der höchsten Zufallszahl bei E(rot) beginnt. Haben mehrere Spieler die höchste Zahl gezogen, so ziehen **diese** eine weitere Aktionskarte, bis eine eindeutige Entscheidung gefallen ist. Nachdem der erste Spieler seinen Zug abgeschlossen hat, geht das Spiel im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler weiter.

Jeder Spieler zieht die 10 obersten Karten aus einer zugänglichen Materiequelle. Wird das Spiel mit der ersten Phase eines Zyklus begonnen (bisher Phase I oder Phase V), so zieht jeder Spieler also aus dieser Phase. Beginnt das Spiel mit einer höheren Phase, so können die Spieler ihre ersten 10 Karten **innerhalb eines Zyklus** auch aus den darunter liegenden Phasen ziehen. Zieht ein Spieler entweder nur Orte oder gar keine Orte, so kann er seine Karten den anderen Mitspielern zeigen, sie wieder in die Materiequelle mischen und 10 neue Karten ziehen. Zieht er dann wieder nur Orte oder gar keine Orte, so kann er dies nicht ein zweites Mal tun.

Beispiel: Bei einem Spielbeginn mit Phase III kann man seine ersten 10 Karten aus den Phasen I, II und/oder III ziehen.

3.5 DIE SPIELRUNDE

Die Spielrunde ist der **einmalige** Durchlauf der einzelnen Spielzüge aller teilnehmenden Spieler eines Spiels, so dass sich für jeden einzelnen Spieler eine Spielrunde definieren lässt. Manche Karten haben Spezialeffekte, die sich auf die Spielrunde beziehen. Wenn nichts anderes angegeben ist, richten sich diese nach der Runde jenes Spielers, der den Spezialeffekt ausgelöst/gespielt hat.

Die Runde eines Spielers **beginnt** immer, wenn ein Spieler seinen Spielzug beginnt (mit dem Abschnitt Reaktivierung) und **endet** wenn der Spieler zu seiner Rechten seinen Spielzug beendet hat (nach dessen Abschnitt Abwurf)! Die Runde beginnt und endet **niemals** innerhalb eines Spielzuges.

3.6 DER SPIELZUG

Der Spielzug eines Spielers ist in 5 **Abschnitte** unterteilt, die exakt in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt werden müssen. Vergisst oder überspringt ein Spieler einen Abschnitt, so verfällt dieser und er muss bis zu seinem nächsten Zug auf diesen Abschnitt warten. Die Abschnitte 3: Materiequelle und 5: Abwurf **müssen** jedoch ausgeführt werden und werden umgehend nachgeholt, sobald bemerkt wurde, dass man einen von ihnen oder beide vergessen hat.

Siehe auch Seite 52 „Ablaufdiagramm Spielzug“.

ABSCHNITT 1: REAKTIVIERUNG

Die **passiven** Karten des Spielers können wieder **aktiv** werden, sofern sie nicht über längere Zeit passiv bleiben müssen (siehe Seite 14 „Aktive & Passive Karten“). Beiseite gelegte Karten kehren zurück (siehe Seite 22 „Beiseite legen“).

ABSCHNITT 2: MISSION

Der Spieler kann eine Mission ausführen oder die Mission opfern (siehe Seite 24 „Missionen“). Sowohl eine geopferte Mission, als auch durchgeführte Missionen und auch gespielte Karten in diesem Abschnitt sind nur **entweder** auf der Pro- (links) **oder** der Anti-Seite (rechts) möglich!

ABSCHNITT 3: MATERIEQUELLE

Der Spieler zieht eine Ressourcekarte aus seiner Materiequelle I (oder einer anderen zugänglichen Materiequelle). Möchte der Spieler durch Einsatz bestimmter Spieleffekte (z.B. *GCC*, *Aralon* usw.) mehrere Karten ziehen, so gibt er die Anzahl vor dem Ziehen bekannt und setzt die dazu erforderlichen Effekte ein. Er muss dann vor dem Ziehen entscheiden, wie viele Karten er von welcher Materie-

quelle ziehen will und dies ebenfalls ansagen. Analoges gilt, wenn er durch bereits schwebende Effekte mehrere Karten ziehen kann (z.B. *Wirtschaftsboom*). Möchte er dagegen Karten ziehen, für die er andere Karten vorher abwerfen muss, so kann er dies auch noch im Anschluss durchführen (z.B. *Port Venus*, *Alterung*, *Materialausgabe*, *Höhlensystem auf Honur*).

Möchte oder muss der Spieler aus einer Materiequelle ziehen, in der sich keine Karten mehr befinden, so werden alle Karten mit dem entsprechenden Kartenrücken aus der Materiesenke herausgesucht. Sämtliche Unikate und **veraltete Karten** (siehe Seite 48 „Beenden einer Spielphase – Phasenwechsel“) aus diesem Stapel werden wieder in die Materiesenke zurückgelegt, die übrigen Karten neu gemischt und stehen damit wieder als Materiequelle zur Verfügung. Als Malus erhält der Spieler **-0,5** Siegpunkte und setzt in seinem nächsten Zug aus.

ABSCHNITT 4: AUSBAU

Der Spieler kann einen Ort auslegen und eine gewisse Anzahl anderer Karten, die entweder alle auf der Pro- (links) oder der Anti-Seite (rechts) ausgelegt werden müssen (siehe Seite 19 „Auslegen von Karten“).

ABSCHNITT 5: ABWURF

Hat der Spieler mehr als 10 Karten auf der Kartenhand, so muss er überschüssige Karten seiner Wahl in seine Materiesenke werfen.

3.6.1 PRO- UND ANTITERRANISCHE SEITE

Jeder Spieler führt sowohl die Pro- als auch die Antiterransischen Kräfte ins Feld, um das Spiel zu gewinnen. Pro- und Anti-Karten werden voneinander getrennt ausgespielt, ausgelegt und können nicht miteinander in Wechselwirkung treten. Sie haben nichts miteinander zu tun. Der Spieler kämpft mit seiner Pro-Seite (links) gegen die Anti-Seite (rechts) der anderen Spieler, er kämpft auch mit seiner Anti-Seite gegen die Pro-Seite der anderen. Es ist jedoch nicht möglich, dass die Pro-Seite eines Spielers mit der Pro-Seite eines anderen Spielers in Kontakt tritt, genau wie das Aufeinandertreffen der Anti-Seiten zweier Spieler nicht stattfinden kann. Ferner ist nicht möglich, dass die Pro- und die Anti-Seite **desselben** Spielers aufeinandertreffen.

Ein Spieler muss sich aber in seinem Spielzug sowohl im Abschnitt Mission, als auch im Abschnitt Ausbau für jeweils eine Seite entscheiden (Pro- oder Anti-Seite), für die er aktiv werden möchte. Er darf in keinem Abschnitt beide Seiten spielen, kann sich aber im Abschnitt Mission für die eine und im Abschnitt *Ausbau* für die andere Seite entscheiden.

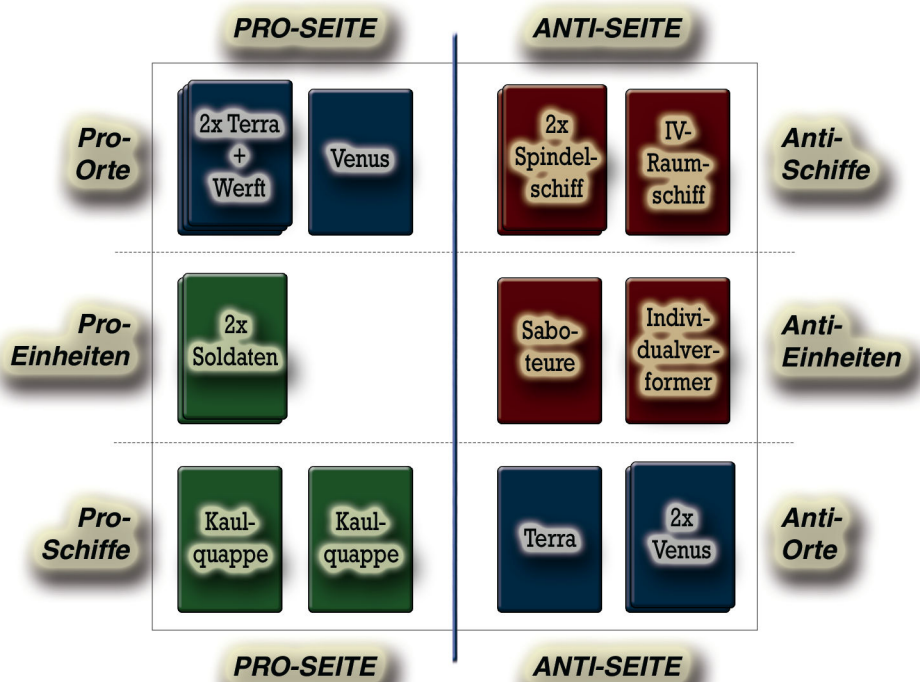


Abbildung 5 – ‚Auslegen von Pro- und Anti-Seite‘

3.6.2 HERAUSSUCHEN VON KARTEN AUS MATERIEQUELLE(N)/-SENKE

Kann sich ein Spieler durch gewisse Spieleffekte Karten aus einer oder mehreren Materiequellen heraussuchen, so sind die jeweiligen Materiequellen anschließend vor den Augen der Mitspieler mehrfach zu mischen, wobei der Spieler zur Linken jeweils einmal abhebt. Dies ist auf den Karten nicht immer gesondert erwähnt.

Wenn sich ein Spieler eine namentlich benannte Karte aus einer Materiequelle oder der Materiesenke herausuchen kann, so ist diese den Mitspielern deutlich zu zeigen!

3.7 AUSLEGEN VON KARTEN

Der Spieler legt Karten für die Pro-Seite (grüne und blaue Karten) immer links in seinem Raum aus, Karten für die Anti-Seite (rote und blaue Karten) immer rechts. Karten werden grundsätzlich nur im **eigenen Raum** ausgespielt, sofern auf der Karte keine gegenteilige Angabe enthalten ist.

Auf den beiden Seiten – Pro und Anti – werden die Karten jeweils in drei Zeilen nach dem Schema in Abbildung 5 plziert (siehe Seite 18). Jeder Ort bildet eine eigene Spalte. Orte gleichen Namens (z.B. Terra/Sol) werden aufeinander gelegt, wenn sie auf der gleichen Seite ausgespielt wurden, so dass der Raum des Spielers dann wie in Abbildung 5 aussehen kann.

Dadurch werden einzelne Stapel gebildet. Nur die oberste Karte eines jeden Stapels muss für die anderen Spieler einsehbar sein. Der Spieler, der sie ausgelegt hat, kann diesen Stapel allerdings jederzeit durchsehen. Bei ausliegenden gleichen Orten aus unterschiedlichen Spielphasen (z.B. *Aralon* Phase IV und *Aralon* Phase V) müssen die der höchsten Phase immer oben liegen (hier also *Aralon* Phase V). Von der obersten Karte gilt dann auch der Kartentext für diesen Ort, egal, welche Karten darunter liegen.

Liegen Ortskarten älterer Editionen aus, so gilt trotzdem für diese Phase immer der Text der letzten Edition (bei *Aralon* der Phase IV also der Text der 3rd Edition).

Anmerkung: In der Abbildung 5 sieht man, dass der Ort Terra sowohl auf der Anti-Seite als auch auf der Pro-Seite ausgelegt wurde. Wie kann es möglich sein, dass Terra als einzelner Planet mehrfach vorhanden ist? Nun, die Orte repräsentieren auch Planeten, richtig. Sie repräsentieren in erster Linie jedoch den Einfluss oder die Aktivität, die eine Seite auf diesem Planeten an den Tag legt. Deshalb kann ein Ort auch auf beiden Seiten ausgelegt sein, denn oftmals kämpfen ja verschiedene Fraktionen um die Vorherrschaft auf einer Welt. Ein einzelner Ort bedeutet dabei, dass er in der Handlung jetzt eine Rolle spielt, entdeckt oder besucht wurde. Bei zwei gleichen Orten wird er von der entsprechenden Seite bereits militärisch und wirtschaftlich genutzt, befindet sich jedoch noch in der Aufbauphase der Entwicklung. Jeder weitere Ort bedeutet einen weiteren Ausbau dieses Planeten als militärischer und wirtschaftlicher Stützpunkt. In der Abbildung befindet sich Terra als Stützpunkt der Terraner gerade in der Aufbauphase. Auf der Anti-Seite liegt ebenfalls ein Terra, ein Zeichen dafür, dass die Supermächte langsam aktiv werden. Terra ist eine Dualkarte.

3.7.1 PRÄMISSEN

Alle Karten haben **Prämisse** (Ausspielbedingungen), die ange-

Möchte ein Spieler die Karte mit diesen Prämisse ausspielen, so kann er diese

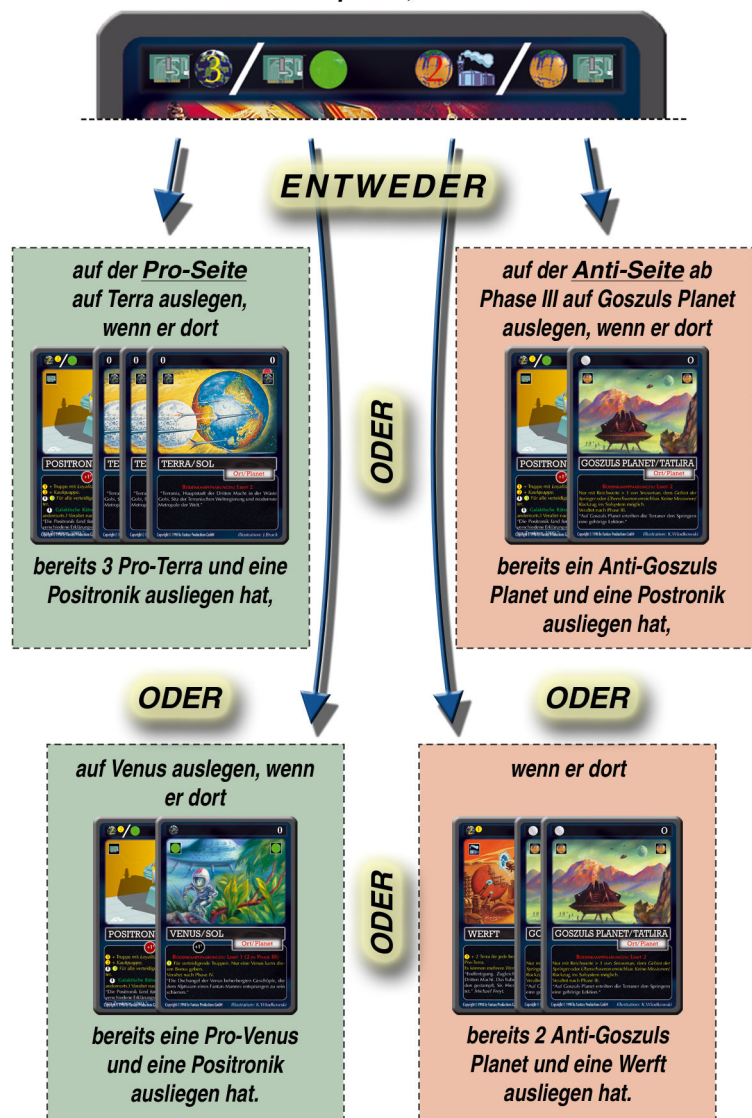


Abbildung 6 – „Ausspielen von Karten“

ben, welche Karten bereits an einem Ort ausliegen müssen, um die Karte dort **ausspielen** zu können. Die Prämissen bestehen oft aus mehreren Bestandteilen. Prämissen müssen sich **alle** immer am **gleichen Ort** auf **einer Seite** befinden (außer, wenn unterschiedliche Orte verlangt sind oder dies auf der Karte aufgehoben ist). Die Karte wird immer dort ausgespielt, wo ihre Prämissen erfüllt sind. Sie kann auch grundsätzlich nur im eigenen Raum ausgespielt werden, sofern auf der Karte keine gegenteilige Angabe enthalten ist. Die Prämisse „0“ bedeutet, dass keine andere Karte Voraussetzung für das Auslegen ist.

Beispiel: Die Pro-Karte Anne Sloane hat die Prämisse: 1 Terra + Telepath. Damit sie auf der Pro-Seite ausgelegt werden kann, muss der Spieler mindestens 1 Terra auf der Pro-Seite ausgespielt haben, und es muss sich ein Telepath auf Pro-Terra befinden.

Manche Karten besitzen mehrere Prämissen für eine Seite, die durch ein „/“ getrennt sind, sogenannte **Alternativprämissen**. Der Spieler kann sich bei diesen Karten aussuchen, welche Prämisse der Karte er erfüllen möchte.

Pro-Karten (**grüne** Karten) haben nur Prämissen für das Auslegen auf der Pro-Seite (links), diese befinden sich immer im linken Teil der Karte. Genauso haben Anti-Karten (**rote** Karten) nur Prämissen für das Auslegen auf der Anti-Seite (rechts), die sich im rechten Teil befinden. Dualkarten (**blaue** Karten) haben in der Regel Prämissen für das Auslegen auf der Pro- und der Anti-Seite, und zwar jeweils links und rechts.

3.7.2 FALSCH AUSGESPIELTE KARTEN

Werden von einem Spieler Karten falsch ausgespielt (z.B. ein zweiter Ort in einer Runde oder eine Karte, deren Prämissen er nicht erfüllen kann), so werden **diese Karten** in die Materiesenke gelegt und der Spielzug ist beendet. Wird dies erst später bemerkt, so kommt diese Karte sofort in die Materiesenke und der nächste Spielzug fällt für diesen Spieler aus.

3.7.3 KARTENANZAHL UND SEITE

Der Spieler kann in seinem Spielzug im Abschnitt **Ausbau einen Ort** und eine Reihe anderer Karten in seinem Raum auslegen. Handelt es sich um eine Dual-Karte (**blaue** Karte), muss er entscheiden, ob er sie auf der Pro- oder der Anti-Seite plziert. Orte gleichen Namens werden übereinander gestapelt (s.o.).

Beispiel: Uschi legt auf der Pro-Seite ihre zweite Terra-Karte aus. Beide Terra werden auf der Pro-Seite übereinander gelegt. Sie könnte allerdings die Terra-Karte auch auf der Anti-Seite auslegen. Wäre dies ihre erste Terra-Karte dort, so würde eine neue Spalte gebildet, wäre es ihre zweite Terra-Karte dort, so würde wieder ein Stapel gebildet werden.

Alle Karten, die ausgelegt werden, müssen auf **einer** Seite plziert werden, d.h. es müssen entweder alle auf der Pro- (links) oder alle auf der Anti-Seite (rechts) ausgelegt werden. Für den Fall, dass eine Karte **beim Gegner** ausgespielt wird (dies ist nur möglich, wenn es auf der Karte vermerkt ist), gilt dies als Ausspielen für die entsprechende eigene Pro- bzw. Anti-Seite.

Die gewählte Seite (Pro- oder Anti-Seite) gilt für **alle** im Abschnitt Ausbau spielbaren Karten (sowohl für Karten die ausgelegt werden, für Galaktische Rätsel, die gelöst werden, als auch für sämtliche Ereignisse, die in diesem Abschnitt ausgespielt werden). Karten, die in anderen Abschnitten (z.B. Abschnitt Mission) gespielt wurden, haben auf die Wahl der Seite im Abschnitt Ausbau keinen Einfluss.

Beispiel: Nachdem Peter in seinem Abschnitt Ausbau ein Galaktisches Rätsel auf der Pro-Seite gelöst hat, darf er weitere Karten nur auf der Pro-Seite ausspielen. Gleichfalls darf er nur Pro- oder Dual-Ereignisse, die für die Pro-Seite gespielt werden, ausspielen.

Anmerkung: Es ist also nicht möglich, in seinem Abschnitt Ausbau gleichzeitig Pro- und Antikarten auszulegen, höchstens Pro- und Dualkarten, wenn die Dualkarte ebenfalls auf der linken Seite ausgespielt wird bzw. Anti- und Dualkarten, wenn die Dualkarte rechts ausgespielt wird.

Ein Spieler kann in seinem Spielzug im Abschnitt Ausbau an jedem Ort einer Seite so viele andere Karten auslegen, wie dort Ortskarten vorhanden sind. Ereignisse, Galaktische Rätsel und Staten zählen jedoch nicht gegen dieses Limit.

Beispiel: Nachdem Peter sein erstes Anti-Terra ausgelegt hat, kann er dort im gleichen Zug eine weitere Karte auslegen, z.B. die Saboteure (allerdings keinen weiteren Ort). In der nächsten Runde legt er sein zweites Anti-Terra und kann 2 weitere Karten dort ausspielen.

3.7.4 EINSCHRÄNKUNGEN FÜR DAS AUSLEGEN

1. Karten können nur an dem Ort ausgelegt werden, an dem die erforderlichen Prämissen vorhanden sind. Der Spieler sagt laut die Karte an, die er auslegt (sofern sie nicht den Zusatz „Geheim“ trägt) und den Ort, an dem er dies tut.

Beispiel: „*Ich lege Saboteure auf Anti-Terra aus.*“

Orte gleichen Namens werden auf der jeweiligen Seite übereinander gestapelt. Einheiten (Personen und Truppen) werden in der mittleren Zeile an einem Ort ausgelegt und bilden einen Stapel. Schiffe (Raumschiffe und Flotten) werden in der dritten Zeile ausgelegt. Zubehör wird jeweils unter die Karte gelegt, die das Zubehör erhalten soll. *Zubehör: Ort* wird also unter einen Ort gelegt.

2. Anti-Schiffe: Können nicht an einem Ort ausgelegt werden, wenn sich dort bereits Schiffe anderer Loyalität befinden.

3. Anti-Einheiten: Können nicht an einem Ort ausgelegt werden, wenn sich dort bereits Einheiten anderer Loyalität befinden.

Anmerkung: *In Phase I gibt es drei verschiedene Loyalitäten auf der Anti-Seite: Fantan-Leute, IVs und Saboteure. Befinden sich auf Anti-Terra IVs, so können dort keine Fantan-Leute ausgespielt werden, wohl aber ein Spindelschiff der Fantan-Leute, solange noch kein IV-Raumschiff dort ausgelegt wurde.*

4. Zubehör: Ort/Planet: Kann nicht auf einen Ort ausgelegt werden, wenn dort bereits ein *Zubehör: Ort/Planet* gleichen Namens ausgespielt ist, es sei denn, die Karte enthält einen gegenteiligen Vermerk. Der Begriff *Zubehör: Ort* beinhaltet auch immer *Zubehör: Planet*, *Zubehör: Einflußsphäre* und *Zubehör: Raumsektor*.

Anmerkung: *Das heißt nur eine Positronik pro Ort, eine Festung etc.*

5. Zubehör: Einheit/Person/Truppe: Kann nur auf eine Einheit/Person/Truppe ausgespielt werden, auf die noch kein Zubehör ausgespielt wurde. Ist dies nicht möglich, so kann dieses Zubehör nicht ausgelegt werden. Ein *Zubehör: Person* kann nur auf eine Person, ein *Zubehör: Truppe* nur auf eine Truppe ausgespielt werden. Für ein *Zubehör: Einheit* ist entweder eine Person oder eine Truppe erforderlich. Wenn wir von *Zubehör: Einheit* sprechen oder sich Spezialeffekte darauf beziehen, so ist damit auch immer *Zubehör: Person* und *Zubehör: Truppe* gemeint.

Jede ausliegende Einheit kann immer nur zu ihr passendes Zubehör besitzen (sofern dies nicht auf der Karte anders geregelt ist). So sind z.B. drei Truppen erforderlich, wenn man drei *Zubehör: Truppe* auslegen möchte. Da *Zubehör: Einheit* erst im Kampf zugeordnet wird (siehe Seite 28 „Zubehör“), geben die Obergrenzen für Zubehör die max. Anzahl an auslegbarem *Zubehör: Einheit/Person/Truppe* an.

Näheres zum Transport von *Zubehör: Einheit* siehe Seite 28 „Zubehör“.

6. Zubehör: Schiff/Raumschiff: Ein Schiff kann beliebig viele *Zubehöre: Schiff/Raumschiff* besitzen, jedoch muss es sich dabei jeweils um unterschiedliche Zubehöre handeln (unterschiedliche Namen), sofern die Karte keinen gegenteiligen Vermerk besitzt. Weiterhin muss es ein passendes Zubehör sein. So darf z.B. ein *Zubehör: Raumschiff* nur einem Raumschiff zugeordnet werden, nicht aber einer Flotte. Ein *Zubehör: Schiff* darf dagegen sowohl auf ein Raumschiff als auch auf eine Flotte ausgespielt werden. Der Begriff *Zubehör: Schiff* umfaßt die Begriffe *Zubehör: Raumschiff* und *Zubehör: Flotte*. Siehe dazu auch Seite 29 „Fest zugeordnetes Zubehör“.

Anmerkung: *Zubehör kann grundsätzlich nur auf eigene Einheiten, Schiffe bzw. Orte ausgespielt werden.*

7. Galaktische Rätsel: Werden ausgespielt und beiseite gelegt. Jedes Galaktische Rätsel kann von einem Spieler nur einmal ausgelegt werden. Beim Ausspielen von Galaktischen Rätseln gilt analog zum ‚Opfern von Missionen‘, dass die in den Prämissen angegebenen Karten weder beiseite gelegt, noch passiviert werden müssen. Zu passivieren sind jene Karten, die die zum Lösen des Galaktischen Rätsels benötigten Galaktischen Rätselpunkte liefern (siehe Seite 43 „Normale Fertigkeiten“). Ansonsten gilt hier immer der Kartentext der 3rd Edition-Karten (bei *Wanderer* gilt der Text der aktuellen Karte aus den Phase V-Startern).

8. Ereignisse: Werden, sofern nicht anders auf der Karte angegeben, generell im eigenen Abschnitt Ausbau ausgespielt und direkt in die Materiesenke abgeworfen. Haben sie jedoch einen Spieleffekt über mehrere Runden, wie z.B. *Wirtschaftsboom*, so legt der Spieler die Karten vor sich auf den Tisch und wirft sie erst nach Ablauf des Spieleffektes in die Materiesenke. Das bedeutet, dass man beim Auslegen von Karten auf der Pro-Seite keine Anti-Ereignisse spielen kann und umgekehrt. Ereignisse, die in einem anderen Abschnitt gespielt werden (sofern dies auf der Karte vermerkt ist), haben keinen Einfluss auf das Auslegen von Karten im Abschnitt Ausbau.

9. Unikate: Karten, die als Unikat gekennzeichnet sind, dürfen nicht ausgelegt werden, wenn der Spieler bereits ein Unikat gleichen Namens in seinem Raum hat, egal, ob dieses auf der Pro- oder der

Anti-Seite ausliegt. Diese Einschränkung gilt sowohl für Dual-Unikate (z.B. *Thora*), als auch für Unikate, die es als Pro- und als Anti-Karte gibt (z.B. *Atlas*).

Beispiel: Das Raumschiff STARDUST II ist eine Dualkarte und Unikat. Klaus hat eine STARDUST II auf der Hand und eine weitere auf seiner Anti-Seite im Einsatz. Er kann die STARDUST II von der Hand nicht ein weiteres Mal auslegen, sondern erst, wenn die ausgelegte in der Materiesenke verschwunden ist. Dabei spielt es keine Rolle, dass Peter und Gudrun jeweils eine STARDUST II im Spiel haben.

Ein Unikat, von dem sich eine Karte mit gleichem Namen, jedoch zu einer anderen Spielphase gehörend, bereits in der Materiesenke befindet, darf nicht erneut ausgelegt werden (sofern dies durch Karteneffekte nicht anders geregelt ist). Solch ein Unikat wird ggf. von der Hand abgeworfen und es wird eine Ersatzkarte gezogen. Für Dual-Unikate gilt dies erst, wenn beide Unikate gleichen Namens bereits in der Materiesenke liegen.

Beispiel: Bei Frank befinden sich beim Spielen der Phase V bereits Crest (Phase I), Talamon (Phase IV), Anti-Atlas (Phase V) und Fellmer Lloyd (Phase V) jeweils 1x in der Materiesenke. Er dürfte jetzt Crest aus Phase V und Fellmer Lloyd aus Phase I nicht erneut auslegen. Talamon aus Phase V darf er auslegen, da der Talamon der Phase IV ja ein Dual-Unikat ist. Anti-Atlas (Phase V) darf er ebenfalls wieder auslegen, genauso den Pro-Atlas der Phase V, da die Karten ja nicht zu einer anderen Spielphase gehören.

10. Obergrenzen: Jeder Ort hat Obergrenzen, die festlegen, wie viele Karten eines bestimmten Typs sich dort befinden dürfen. Es ist nicht möglich, Karten auszulegen oder durch Defensiv- bzw. Agentenmissionen dorthin zu bewegen, wenn dadurch eine Obergrenze überschritten wird. Die Obergrenze beträgt für:

- a) Zubehör: Planet/Ort = 1 pro ausliegendem Ort.
- b) Zubehör: Einheit = 1 pro ausliegender Einheit.
- c) Einheiten = 1 pro ausliegendem Ort plus 1.
- d) Schiffe = 1 pro ausliegendem Ort plus 1.
- e) Abgesetzte Agenten = 1 pro ausliegendem Ort plus 1.
- f) Agenten auf feindlichen Orten: Am gleichen Ort dürfen sich **nicht gleichzeitig** Agenten mehrerer gegnerischer Spieler in Agentenmission befinden.
- g) Agentenmissionen der Pro-Seite: Jeder Spieler darf bei jedem Gegenspieler auf **maximal 2 Sondierungsorten gleichzeitig** Agenten im Einsatz haben.

Beispiel: Ein Spieler hat 2 Terra auf seiner Pro-Seite ausgelegt. Wenn sich dort 3 Einheiten (jeweils mit einem Zubehör), 3 Schiffe (jeweils mit einem Zubehör) und 2 Zubehör: Ort befinden, sind alle Obergrenzen für diesen Ort erreicht, und es können keine weiteren Karten dieser Art dort ausgelegt werden.

Beispiel: Peter hat einen Kosmischen Agenten bei Florian auf Tolimon abgesetzt. Solange sich der Kosmische Agent dort aufhält, kann Gudrun dort keine Agenten absetzen. Peter kann bei Florian außerdem noch an einem weiteren Ort (z.B. auf Volat) Agenten absetzen. Danach hat er bei Florian auf 2 Orten gleichzeitig Agenten im Einsatz. Weitere Agenten kann er nur noch bei anderen Spielern absetzen. Gudrun könnte bei Florian nur an 2 anderen Orten Agenten absetzen, sofern sich dort keine Agenten eines anderen Spieler befinden.

Anmerkung: Zur Einhaltung der Obergrenzen im Fall einer Defensivmission oder eines Rückzuges siehe auch Seite 38 „Rückzug“.

3.7.5 GEHEIME KARTEN

Im Spiel gibt es auch geheime Karten. Diese tragen den Vermerk „**Geheim**“ in roter Schrift im Textfeld. Von geheimen Karten wird der Kartename und die Kartenart beim Auslegen **nicht** angesagt. Damit sie auch geheim bleiben, sollte man sie, sofern möglich, unter andere Karten legen, die nicht geheim sind. Die bisherige Karte *Geheimnis* der Spielphase IV ist nicht mehr erforderlich.

3.7.6 BEISEITE LEGEN

Karten, die beiseite gelegt werden (z.B. *Gazelle* und *Space Jet* in Phase V) haben, außer dem auf der Karte genannten Effekt, **keinerlei** Einfluss auf das Spielgeschehen und können auch nicht von Spielereffekten betroffen werden. Die Karten kehren, sofern sie keine anderen Angaben enthalten, nach dem angegebenen Zeitraum im Abschnitt Reaktivierung (am Ausgangs- oder Zielort) wieder ins Spiel zurück.

3.7.7 AUSTAUSCHEN VON KARTEN

In höheren Spielphasen kann es vorkommen, dass man eine Karte gezogen hat, die unter gleichem Namen aus einer niedrigeren Spielphase bereits ausliegt, die aber einen verbesserten oder zusätzlichen Spieleffekt besitzt. In diesem Fall kann man die alte Karte gegen die neue Karte austauschen. Dazu muss man im Abschnitt Mission eine Mission opfern (siehe Seite 25 „Mission opfern“) und im Abschnitt Ausbau die alte Karte gegen die neue Karte austauschen. Dies ist nur am gleichen Ort und unter Erfüllung der Prämissen der neuen Karte möglich, d.h. dass der Austausch an dem Ort vollzogen werden muss, an dem die Prämissen der neuen Karte erfüllt sind.

Anmerkung: Orte sind vom Austauschen nicht betroffen, da diese immer übereinander gestapelt werden.

Wird eine Karte (ein Schiff oder eine Einheit) ausgetauscht, die über ein fest zugeordnetes Zubehör verfügt, so geht das fest zugeordnete Zubehör auf die ausgetauschte Karte über, sofern die identische Verwendung des Zubehörs möglich ist. Ist dies nicht möglich, so kommt das Zubehör in die Materiesenke.

Anmerkung: Die identische Verwendung umfasst die Verwendung für die selbe Fertigkeit und die gleiche Fertigungsstufe.

Beispiel: Raphael möchte André Noir aus der Spielphase I gegen André Noir der Phase V austauschen. Da er bereits ein Pro-Solares System ausliegen hat (die Prämisse des neuen André Noir), kann er ihn dort austauschen und opfert dazu vorher im Abschnitt Mission eine Mission. André Noir der Spielphase I hatte zuvor bereits ein Mutantentraining von Orter 1 auf Orter 2 als fest zugeordnetes Zubehör erhalten. Da dies bei André Noir der Phase V ebenfalls möglich ist, geht das Mutantentraining auf den ausgetauschten André Noir über. Hätte das Mutantentraining dagegen die Fertigkeit Hypno 1 auf Hypno 2 heraufgesetzt, so käme es in die Materiesenke, da der ausgetauschte André Noir bereits über Hypno 2 verfügt.

3.7.8 ABLEGEN VON KARTEN IN DIE MATERIESENKE

Für den Einsatz mancher Spieleffekte ist es von Bedeutung, ob eine Karte vernichtet wird, ob sie nach einer Reduzierung in die Materiesenke gelangt, oder ob sie direkt in die Materiesenke gelegt wird.

Vernichten: Wird eine Karte vernichtet (z.B. im Kampf), so wird auch das mitgeführte Zubehör vernichtet.



Reduzieren: Wir sprechen von einer **Reduzierung**, wenn eine Karte nach Erreichen des Missionszieles bei einer Offensivmission in die Materiesenke gelegt werden muss (siehe auch Seite 40 „Reduzierung“). Das von einer Einheit mitgeführte Zubehör kommt dabei nicht mit in die Materiesenke, außer fest zugeordnetes Zubehör.

Karten, die direkt in die Materiesenke gelegt werden: Dies betrifft in der Regel Karten, die falsch ausgespielt werden, oder die bei Missionen dazu führen, dass Obergrenzen überschritten werden. Diese Karten werden direkt in die Materiesenke gelegt und können durch keinerlei Spieleffekte daran gehindert werden.

3.8 ZIELAUSWAHL

Einem Spieler ist es nicht gestattet, sich die Kartenstapel der anderen Spieler anzusehen, er darf sie nicht einmal berühren! Nur die oberste ausgelegte Karte eines Stapels muss für jeden Spieler einsehbar sein (**Ausnahme:** Die Materiesenken können von allen Spielern durchgeschaut werden. Die Materiequellen und die Aktionskartenstapel dürfen von niemandem durchgeschaut werden, noch nicht einmal vom Spieler, dem sie gehören). Bei Turnieren darf der Schiedsrichter jedoch sämtliche im Spiel befindlichen Karten durchsehen.

Muss ein Spieler eine Zielkarte angeben, z.B. um eine Fertigkeit oder ein Zubehör einzusetzen, so muss er die Karte namentlich benennen. Ist die genannte Karte jedoch nicht dort, so passiert nichts.

Beispiel: In einem Raumschiff will ein Spieler mit einem Hypno 1 an Bord eines Raumschiffs eine Person mit der Fertigkeit Raumkampf ausschalten. Da er nicht unter das Raumschiff schauen darf, setzt er den Hypno gegen das einzige Schiff mit Transportkapazität 3 ein, weil er vermutet, dass sich an Bord mehrere Personen befinden. Er  den Hypno und sagt: „Ich setze den Hypno gegen John McClears an Bord der TERRA ein. Befindet sich John McClears nun wirklich an Bord der TERRA, so wird er . Befindet er sich nicht dort, hat der Hypno Pech gehabt.“

Anmerkung: Die Spieler müssen in ihrer Ausbauphase laut und deutlich bekannt geben, welche Karten sie ausgelegt haben (außer bei geheimen Karten). Darauf sollte man auch achten, damit es später keine bösen Überraschungen gibt.

3.9 SPIEL MIT MEHR ALS 3 PERSONEN

Beim Spiel mit mehr als 3 Personen sind nur Missionen zum linken und rechten Nachbarn möglich. Des Weiteren dürfen Ereignisse und Spezialeffekte nur auf den linken und rechten Nachbarn gespielt werden.

Karten, die jedoch einen Spezialeffekt mit dem Zusatz „bei jedem Gegenspieler“ haben, gelten auch für **jeden** gegnerischen Spieler.

3.10 SPIELABBRUCH, SPIELAUFGABE

Obwohl der Sinn des Spieles eigentlich das Spielen ist, kann es unter bestimmten Umständen vorkommen, dass Spieler das Spiel aufgeben oder abbrechen wollen.

Spieler, die das Spiel aufgeben, erhalten für das Ausscheiden **-2 Siegpunkte**. Bereits erreichte Punkte aus abgeschlossenen Spielphasen bleiben ihnen erhalten.

Aus der laufenden Spielphase erhalten ausscheidende Spieler keine positiven Siegpunkte. Hat ein Spieler jedoch bereits fest Minuspunkte erreicht (für das Aufmischen einer verbrauchten Materiequelle, für neues Mischen, für die Vernichtung von *Atlan* und für *Arkonbomben*), so bleiben ihm diese erhalten.

3.10.1 GEMEINSAME SPIELAUFGABE (ALLE SPIELER WOLLEN DAS SPIEL ABBRECHEN)

Eine gemeinsame Spielaufgabe liegt vor, wenn alle Spieler einheitlich das Spiel abbrechen. Dies kann z.B. dann der Fall sein, wenn sich die Spieler gegenseitig in eine Spielsituation gebracht haben, in der kein Spieler mehr einen Phasenwechsel oder irgendwelche Teilpunkte erreichen kann.

Die Siegpunkte der ausscheidenden Spieler werden wie oben beschrieben errechnet! Im Fall einer gemeinsamen Spielaufgabe erhält jedoch kein Spieler die -2 Siegpunkte.

3.10.2 SPIELABBRUCH (EIN SPIELER MÖCHTE WEITERSPIELEN)

Zu einem Spielabbruch kommt es, wenn nur noch ein Spieler das Spiel fortführen möchte und die anderen das Spiel aufgeben und nicht mehr weiterspielen. Der verbliebene Spieler kann das Spiel alleine dann nicht fortführen.

In diesem Fall erhält dieser Spieler zusätzlich zu den bereits erzielten Punkten aus abgeschlossenen Spielphasen alle Siegpunkte für die Phasenwechsel, die in dieser Kampagne noch zu spielen gewesen wären. Ferner erhält er in den entsprechenden Spielphasen die Punkte für die Lösung der meisten Galaktischen Rätsel. Werden in einer Spielphase Teilpunkte vergeben, deren Lösung zusätzlich auch ein unabdingbarer Bestandteil der Siegbedingung ist (z.B. Die Reduzierung als erster auf *Aralon* in Phase IV), so erhält er auch diese Teilpunkte. Aus der laufenden Spielphase werden keine weiteren positiven Teilpunkte vergeben, auch wenn bereits welche erzielt wurden. Lediglich negative Teilpunkte werden wie oben beschrieben gezählt.

Die Siegpunkte der ausscheidenden Spieler werden ebenfalls wie oben beschrieben errechnet!

3.10.3 SPIELFORTFÜHRUNG NACH SPIELAUFGABE EINZELNER SPIELER (MEHRERE SPIELER WOLLEN WEITERSPIELEN)

Bleiben nach der Spielaufgabe eines Spielers mindestens 2 Spieler übrig, so setzen die verbliebenen Spieler das Spiel fort.

Die Siegpunkte der ausscheidenden Spieler werden wie oben beschrieben errechnet!

4. MISSIONEN

Missionen sind das Herz des Spiels, und aus diesem Grunde ist der Abschnitt *Mission* auch der umfangreichste.

Unter einer Mission versteht man die Bewegung von beliebig vielen Schiffen und/oder Einheiten von **einem** Ort zu **einem** anderen Ort (dem **Zielort**). Die Art, wie sich Schiffe und Einheiten bewegen können, ist von ihrer **Reichweite** (siehe Seite 26 „Reichweite“) bzw. der Reichweite des sie transportierenden Schiffes (siehe Seite 27 „Transportkapazität“) abhängig. Der Zielort muss in der Reichweite

aller Schiffe und Einheiten liegen, die diese Mission ausführen. Schiffe und Einheiten werden deshalb oftmals von anderen transportiert, damit sie Orte erreichen können, die außerhalb ihrer eigenen Reichweite liegen.

Pro Spielzug ist nur **eine** Agenten-, Defensiv- oder Offensivmission möglich, unabhängig davon, ob sie durchgeführt oder geopfert wird. Davon unabhängig kann der Spieler an jedem Ort, an dem sich feindliche Agenten befinden, **eine** Abwehrmission durchführen. Weitere Missionen sind nur mit der Fertigkeit Initiative möglich.

4.1 MISSION OPFERN

Zum Ausspielen einiger Karten ist es nötig, dass der Spieler eine oder mehrere Missionen opfert. Dazu muss er vor dem Ausspielen der Karte im Abschnitt Mission (also im gleichen Spielzug) auf die Ausführung einer Mission verzichten und dies auch den Mitspielern deutlich bekannt gegeben. Dabei muss er weiterhin angeben, für welche Seite (Pro- oder Anti-Seite) er die Mission opfert. Die Karte, für die er die Mission opfert, wird verdeckt zur Seite gelegt (dies gilt nicht für bereits ausliegende Karten, die bleiben liegen). Im Abschnitt Ausbau wird die zur Seite gelegte Karte dann aufgenommen und ausgespielt. Vergisst der Spieler dies, oder kann er sie wegen fehlender Prämissen nicht ausspielen, so kommt die zur Seite gelegte Karte in die Materiesenke.

Müssen zwei oder mehr Missionen geopfert werden, so muss der Spieler in unmittelbar aufeinanderfolgenden Spielzügen auf die Ausführung dieser Missionen verzichten, ansonsten verfallen alle Opferungen. Die entsprechende Karte wird erst nach Opferung der letzten Mission ausgespielt. Wenn Opferungen vergessen werden oder verfallen, kommt die entsprechende Karte in die Materiesenke.

Soll im gleichen Spielzug eine Mission geopfert und eine Mission durchgeführt werden (mit der Fertigkeit Initiative), so erfolgt grundsätzlich **zuerst das Opfern der Mission**. Die Durchführung der Mission ist danach nur auf der Seite der geopfert Mission möglich.

In jedem Spielzug kann nur **einmal** eine Mission geopfert werden, dies kann auch nicht mit der Fertigkeit Initiative erhöht werden. Das Opfern einer Mission findet unabhängig von der Prüfung statt, ob überhaupt eine Mission durchgeführt werden kann. Eine Abwehrmission kann **nicht** geopfert werden.

Diese Regelung gilt für sämtliche Opferungen von Missionen, egal, aus welcher Edition oder Spielphase die Karte stammt. Daraus folgt für Karten der 3rd-Edition: Beim Opfern von Missionen müssen die in der Prämisse angegebenen Karten **weder beiseite gelegt, noch passiviert** werden.

4.2 MISSIONEN DURCHFÜHREN

In den Spielphasen I – IV sind nur Defensiv- und Offensivmissionen möglich. In der Spielphase V gibt es zwei weitere Missionsarten, die Agenten- und die Abwehrmission. Der Spieler entscheidet, ob er eine Defensiv-, Offensiv-, Agenten- oder Abwehrmission ausführen will. Eine Aktionskarte zur Festlegung des Missionszieles wird nur bei einer Offensivmission gezogen. Grundsätzlich können nur **aktive Schiffe und Einheiten** (zusammen mit ihrem Zubehör) eine Mission ausführen (siehe Seite 14 „Aktive und Passive Karten“).

Der Spieler, der eine Offensiv-, Agenten- oder Abwehrmission ausführt, ist der **Angreifer**, der Spieler, dessen Raum Ziel der Mission ist (nicht bei der Abwehrmission), der **Verteidiger**. Spezialeffekte von *Zubehör: Ort* können nur im eigenen Raum, d.h. am Zielort eingesetzt werden. Normalerweise setzt sie also der Verteidiger ein, lediglich bei der Abwehrmission tut dies der Angreifer.

Missionen zu einem Ort gleichen Namens, also zum gleichen Planeten, nur auf gegnerischer Seite, sind auch **ohne** Beteiligung von Schiffen möglich, die Einheiten können dort sozusagen ‚zu Fuß‘ zum Gegner gelangen. Der Angreifer muss lediglich entscheiden, ob er seine Mission mit oder ohne Schiffe ausführt. Entscheidet er sich für die Beteiligung von Schiffen, so sind auch die beteiligten Einheiten einzuladen! Befinden sich am Zielort einer Agenten- oder Offensivmission Schiffe

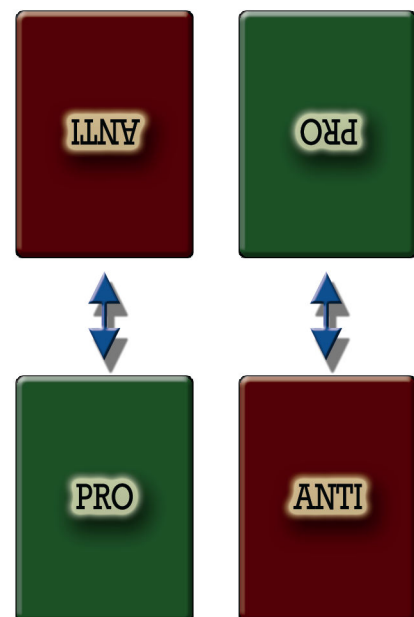


Abbildung 7a – ‚Pro- und Anti-Seite für 2 Spieler‘

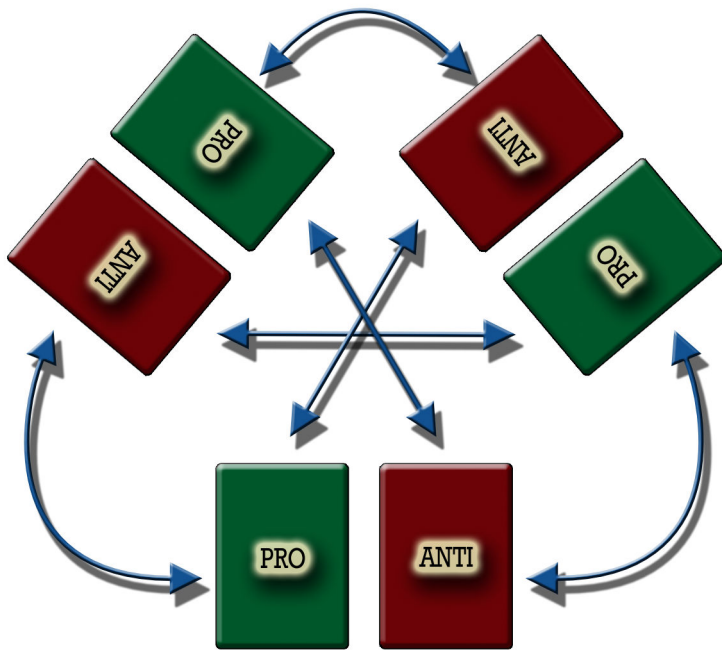


Abbildung 7b – ,Pro- und Anti-Seite für 3 Spieler'

eines anderen Spielers, kommt es (sofern der Angreifer mit Schiffen anfliegt) zuerst zum Raumkampf (siehe Seite 34 „Kampf“). Befinden sich dort auch Einheiten, so kommt es bei der Offensivmission anschließend auch zum Bodenkampf. Hat der Verteidiger keine Einheiten dort, so ist die Offensivmission erfolgreich und es kommt direkt zu einer Reduzierung des Angriffszieles (siehe Seite 40 „Reduzierung“).

Ansonsten sind beide Spieler nun an der Mission beteiligt, können Fertigkeiten und Mutantenfertigkeiten einsetzen (siehe Seite 41 „Einsatz von Spezialeffekten“) sowie Ereignisse spielen.

Anti-Schiffe dürfen bei einer **Defensivmission** nicht zu einem Zielort bewegt werden, an dem sich Schiffe anderer Loyalität befinden, dergleichen gilt für Anti-Einheiten. Nicht erforderlich ist es jedoch, dass Schiffe und Einheiten am gleichen Ort die gleiche Loyalität besitzen.

Befinden sich durch gewisse Spielereffekte dennoch Einheiten bzw. Schiffe unterschiedlicher Loyalität an einem Ort, so müssen die Schiffe bzw. Einheiten der neu hinzugekommenen Loyalität umgehend in die Materiesenke gelegt werden. Kann nicht festgestellt werden, welche Loyalität neu hinzugekommen ist, so wählt der Spieler die Loyalität, die in die Materiesenke gelegt werden muss, selbst aus.

4.2.1 REICHWEITE

Die Orte im PRSKS sind unterschiedlich weit voneinander entfernt. Einige kreisen um die gleiche Sonne, wie z.B. *Venus* und *Terra*, die beide um den Stern Sol kreisen, andere wiederum trennen Tausende von Lichtjahren. Die Reichweite eines Schiffes bzw. einer Einheit bestimmt, welche Orte sie mit einer Mission erreichen kann. Es gibt sieben verschiedene Reichweiten. Jede Reichweite beinhaltet automatisch auch die Bewegungsmöglichkeiten aller niedrigeren Reichweiten, mit Ausnahme der Reichweite „0“.

Beispiel: Eine Karte mit Reichweite 3: Interstellar hat auch die Reichweiten 1: Planetar und 2: Stellar.

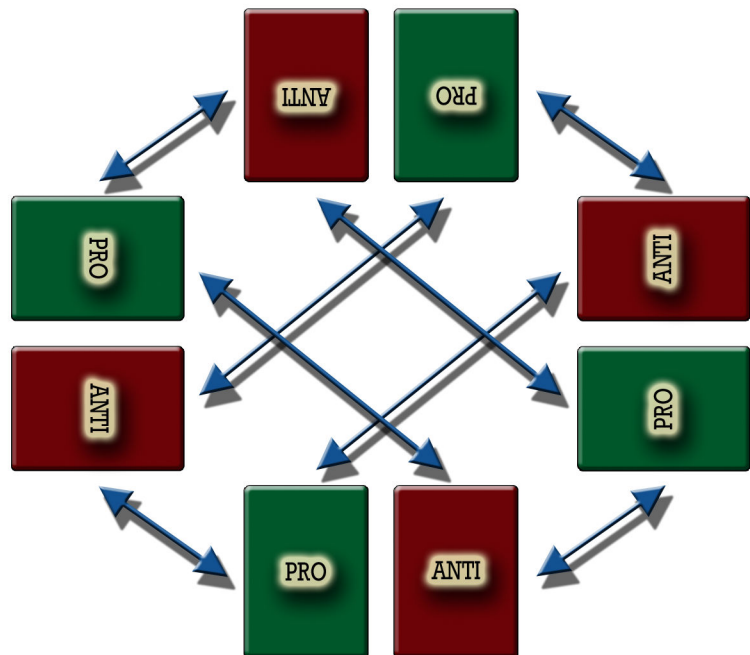


Abbildung 7c – ,Pro- und Anti-Seite für 4 Spieler'

0 = Fester Standort	Kann keine Missionen durchführen.
1 = Planetare Reichweite	Kann nur Missionen zu einem Ort gleichen Namens durchführen. <i>Anmerkung:</i> Karten mit planetarer Reichweite können also den Planeten, auf dem sie sich befinden, nicht selbständig verlassen. Diese Karten können somit auch keine Defensivmissionen ausführen (es sei denn, sie werden transportiert), da kein anderer Ort, außer einem gleichen Namens, für sie erreichbar ist. Eine Defensivmission muss aber immer zu einem anderen Ort (anderen Namens) erfolgen.
2 = Stellare Reichweite	Kann nur Missionen zu einem Ort im gleichen Sonnensystem durchführen. Die meisten Jäger und anderen kleineren Schiffe haben Reichweite 2. <i>Anmerkung:</i> Der Name des Systems, in dem sich ein Planet befindet, steht immer hinter dem Planetennamen (z.B. Terra/Sol, Ferrol/Wega, Aqua/Beteigeuze, Tolimon/Revnur, Volat/Heperés etc.). <i>Beispiel:</i> Die Raumjägerstaffel hat Reichweite 2 (stellar), sie kann somit Missionen von Terra zur Venus und umgekehrt durchführen sowie von Ferrol nach Rofus und umgekehrt. Sie kann nicht von Terra nach Ferrol Missionen durchführen, da Terra im Sol-System und Ferrol im Wega-System liegt.
3 = Interstellare Reichweite	Kann nur Missionen zu Orten durchführen, die sich in der näheren Umgebung befinden. <i>Beispiel:</i> Die Kaulquappe hat Reichweite 3 (interstellar), sie kann somit von Terra/Sol nach Rofus/Wega oder von Tolimon/Revnur nach Hellgate/ZW-2536-K957 fliegen.
4 = Galaktische Reichweite	Kann nur Missionen zu Orten durchführen, die sich in der gleichen Galaxie befinden. <i>Anmerkung:</i> Alle Orte der Spielphasen I – V befinden sich in der Galaxie Milchstraße, also in unserer Heimatgalaxis. Dies ist auf den Karten nicht extra erwähnt. Damit sind alle Orte für Schiffe mit Reichweite 4 erreichbar. In zukünftigen Erweiterungen wird es Orte geben, die mit Schiffen der Reichweite 4 nicht erreichbar sein werden.
5 = Extragalaktische Reichweite	Kann auch Missionen zu Orten durchführen, die sich außerhalb der gleichen Galaxie befinden, außer zu solchen Orten, die nur mit Reichweite 6 (intergalaktische Reichweite) oder höher erreichbar sind. <i>Anmerkung:</i> Schiffe mit Reichweite 5 können u.a. zu Orten im Leerraum zwischen den Galaxien vorstoßen.
6 = Intergalaktische Reichweite	Kann Missionen zu allen Orten durchführen, außer zu solchen Orten, die nur mit einer höheren Reichweite erreichbar sind.

Alle an einer Mission beteiligten Schiffe fliegen als Verband. Ein Aufsplitten des Verbandes ist nicht möglich!

Anmerkung: Ein Flottenverband ist nur so schnell wie sein langsamstes Schiff.

Beispiel: Die Space Jet in Phase V benötigt 2 Runden, um Orte in Reichweite 4 zu erreichen. Sind an einer Mission eine STAATEN-Klasse und mehrere Space Jets beteiligt, so können nicht alle Space Jets eingeladen werden. In diesem Fall benötigt der gesamte Verband 2 Runden zum Erreichen eines Zieles in Reichweite 4.

4.2.2 TRANSPORTKAPAZITÄT (TK)

Bestimmte Schiffe können Einheiten sowie andere kleinere Schiffe transportieren. Dies ist beispielsweise von Bedeutung, damit Schiffe und Einheiten gemeinsam mit dem transportierenden Schiff während einer Mission Orte erreichen können, die ansonsten außerhalb ihrer Reichweite liegen. Schiffe können grundsätzlich nur Schiffe und Einheiten **gleicher Loyalität** transportieren. Schiffe dürfen nur transportiert werden, wenn sie den Zielort einer Mission aus eigener Kraft aufgrund ihrer zu geringen Reichweite überhaupt nicht oder nicht innerhalb dieses Spielzuges erreichen können. Einheiten dürfen immer transportiert werden, sofern die Transportkapazität dies zulässt. Am Ende einer Mission müssen alle transportierten Schiffe und Einheiten ausgeladen und wieder regulär im eigenen Raum plziert werden. Ist dies nicht möglich, so kommen sie in die Materiesenke. Kann ein Schiff nach einer Offensiv- oder Agentenmission von einem gegnerischen Ort aufgrund zu geringer Reichweite und

fehlender Transportkapazität nicht mehr in den eigenen Raum zurückkehren, so kommt es in die Materiesenke. Bei Agentenmissionen können Agenten auf gegnerischen Orten verbleiben.

Eine Transportkapazität besitzen nur solche Schiffe, bei denen auch eine Transportkapazität angegeben ist.

Die Transportkapazität eines Schiffes kann ggf. durch Karteneffekte (z. B. *Hangartreffer*) modifiziert werden. Diese Modifizierung bezieht sich dabei aber grundsätzlich nur auf die Fähigkeit, **andere** Schiffe und Einheiten zu transportieren. Wird das Schiff jedoch **selbst** transportiert, so bleibt die Transportkapazität unmodifiziert.

Beispiel: *Erhält z.B. die STARDUST II (TK = 4) einen Hangartreffer (TK – 2), dann kann sie nur noch 1 Truppe oder beliebig viele Personen transportieren (also TK = 2). Soll sie selbst transportiert werden, behält sie aber die Transportkapazität 4.*

Wir unterscheiden fünf verschiedene Transportkapazitäten, wobei höhere Transportkapazitäten automatisch auch die Kapazität der niedrigeren beinhalten:

Keine Transportkapazität (0)	Das Schiff kann beliebig viele Zubehör: Schiff + Zubehör: Einheit aufnehmen.
Transportkapazität 1	Zusätzlich zu 0: 1 Person.
Transportkapazität 2	Zusätzlich zu 0: 1 Truppe ODER beliebig viele Personen.
Transportkapazität 3	Zusätzlich zu 0: Beliebige viele Einheiten + (beliebig viele Schiffe mit Transportkapazität 1 ODER 1 Schiff mit Transportkapazität 2).
Transportkapazität 4	Zusätzlich zu 0: Beliebige viele Einheiten + beliebig viele Schiffe mit Transportkapazität 1 - 3.

4.2.3 ZUBEHÖR

Zubehör kann immer zusammen mit Schiffen bzw. Einheiten an Missionen teilnehmen. Jede Einheit kann nur ein *Zubehör: Einheit* (+ Zubehöre, die nicht gegen das Limit zählen) auf eine Mission mitnehmen.

Ein **Zubehör: Schiff** bleibt so lange bei dem Schiff, auf das es ausgespielt wurde, bis das Schiff oder das Zubehör in die Materiesenke kommt. Es ist also dem Schiff fest zugeordnet. Näheres siehe unter Punkt 4.2.4 „Fest zugeordnetes Zubehör“ auf Seite 29.

Bei **Zubehör: Einheit** ist dies anders. Dort gibt es 3 Möglichkeiten der Zuordnung von Zubehör.

- Freies Zubehör: Damit sind alle Zubehöre gemeint, die nicht zur Gruppe der „Fest zugeordneten Zubehöre“ gehören. Ein *Zubehör: Einheit* ist so lange ‚frei‘, bis es im Kampf benutzt wird, dennoch ist es immer einer entsprechenden Einheit zugeordnet. *Zubehör: Einheit* kann jedes Mal, wenn man selbst eine Mission ausführt oder der betreffende Ort Ziel einer gegnerischen Mission ist, (sowie am Ende jeder Kampfrunde) einer anderen Einheit zugeordnet werden.
- Benutztes Zubehör: Ein *Zubehör: Einheit* gilt als ‚benutzt‘, wenn es im Kampf verwendet, bzw. sein Spezialeffekt eingesetzt worden ist. Ist ein *Zubehör: Einheit* einmal ‚benutzt‘, so kann es in diesem Bodenkampf nicht neu zugeordnet werden, d.h. es muss für die Dauer des restlichen Kampfes bei dieser Einheit bleiben. Am Ende des Kampfes entfällt diese Zuordnung dann wieder, das Zubehör ist wieder ‚frei‘.

Beispiel: *Eine Einheit führt im Kampf z.B. eine Arkonidische Kampfmontur und einen Thermostrahler mit. Setzt sie in der ersten Kampfrunde den Tarnbonus der Arkonidischen Kampfmontur ein, so ist diese ‚benutzt‘, der Thermostrahler aber noch nicht.*

Wird eine Einheit, die über ein ‚benutztes‘ Zubehör verfügt, durch gewisse Spieleffekte wieder auf die Hand genommen oder auf die Materiequelle zurückgelegt (bevor das Zubehör also wieder ‚frei‘ ist), so kommt dieses Zubehör ebenfalls auf die Hand bzw. auf die Materiequelle zurück. Das *Zubehör: Einheit* ist danach ‚frei‘ und kann, unter Einhaltung der Prämissen, wieder beliebig ausgespielt werden.

- Fest zugeordnetes Zubehör: Einheiten können Zubehör erhalten, das ihnen nach dem Ausspielen auf Dauer **fest zugeordnet** ist. Näheres siehe unter Punkt 4.2.4 „Fest zugeordnetes Zubehör“ auf Seite 29.

Anmerkung: *Zubehör: Einheit wird zwar auf eine Einheit ausgespielt, kann aber, sofern es sich nicht um fest zugeordnetes Zubehör handelt, von der Einheit am Ort zurückgelassen werden, wenn die Einheit eine Mission durchführt. Kehrt die Einheit nicht an diesen Ort zurück, so wird dieses Zubehör zuerst für weiter hinzukommende Einheiten verwendet, falls möglich. Das nicht fest zugeordnete Zube-*

hör kann auch ohne die Einheit mit einem Schiff in einer Mission zu einem anderen Ort transportiert werden, allerdings muss es am Zielort wieder einer Einheit zugeordnet werden. Ist dies nicht möglich, kommt das Zubehör in die Materiesenke.

Passive Einheiten können Zubehör nicht abgeben bzw. anderes Zubehör in Empfang nehmen (siehe Seite 14 „Aktive und passive Karten“).

Passives Zubehör kann nicht an andere Einheiten abgegeben werden.

Ein **Zubehör: Ort** kann niemals transportiert werden.

4.2.4 FEST ZUGEORDNETES ZUBEHÖR

Einheiten können Zubehör erhalten, das ihnen danach **fest zugeordnet** ist (z.B. *Hypnoblock*). Dieses Zubehör kann nicht vernichtet/reduziert werden (Ausnahme: *R-17*). Es bleibt dieser Einheit fest zugeordnet und kann nicht neu zugeordnet werden (bleibt somit immer unter dieser Karte liegen und wird auch zusammen mit ihr transportiert).

Fest zugeordnete Zubehöre für Einheiten sind bisher:

Bioplastmaske Hypnoblock Hypnoschulung Mutantentraining R-17

(*R-17* kann jedoch vernichtet bzw. reduziert werden.).

Zubehör: Schiff wird einem Schiff immer fest zugeordnet und kann ebenfalls nicht neu zugeordnet werden, es kann jedoch vernichtet werden.

Wird eine Einheit bzw. ein Schiff mit einem fest zugeordneten Zubehör durch gewisse Spieleffekte wieder auf die Hand genommen oder auf die Materiequelle zurückgelegt, so wird das fest zugeordnete Zubehör für den Zeitraum beiseite gelegt, bis die Einheit / das Schiff wieder im Raum ausgespielt wird. Anschließend kommt das Zubehör unter identischer Zuordnung (z.B. *Hypnoschulung* von Initiative 1 auf Initiative 2) wieder zu der Einheit / dem Schiff zurück.

Anmerkung: Die identische Verwendung umfasst die Verwendung für die selbe Fertigkeit und die gleiche Fertigungsstufe.

Falls eine Einheit oder ein Schiff mit einem fest zugeordneten Zubehör ausgetauscht wird, siehe dazu Seite 23 „Austauschen von Karten“.

Wird eine Einheit bzw. ein Schiff mit einem fest zugeordneten Zubehör vernichtet oder reduziert, dann wird auch dieses Zubehör mit vernichtet/reduziert.

Ein fest zugeordnetes **Zubehör: Einheit/Schiff** verliert seine Zuordnung erst, wenn die Einheit bzw. das Schiff in die Materiesenke gelangt.

4.3 DEFENSIVMISSION

Diese findet nur **innerhalb des Raumes** des Spielers statt. Die Mission wird von einem Ort zu einem **anderen Ort** (d.h. einem Ort anderen Namens) **der gleichen Seite** ausgeführt. Es ist hier also nur eine Bewegung von einem Pro-Ort zu einem anderen Pro-Ort, bzw. von einem Anti-Ort zu einem anderen Anti-Ort möglich. Eine Bewegung von einem Pro-Ort zu einem Anti-Ort im gleichen Raum und umgekehrt ist in einer Defensivmission nicht möglich! Da die Defensivmission immer zu einem anderen Ort führt, sind auch immer Schiffe daran beteiligt (Ausnahme: *Ferrol/Rofus*).

Anmerkung: Sie wird deshalb Defensivmission genannt, weil es durch sie nicht zur Auseinandersetzung mit Schiffen oder Einheiten anderer Spieler und damit auch nicht zum Kampf kommen kann. Sie dient in der Regel der Reorganisation der Kräfte, Verstärkung von Orten und Vorbereitung für Offensivmissionen. Anti- und Pro-Seite eines Spielers haben im Spiel niemals Kontakt miteinander.

Werden durch eine Defensivmission die Obergrenzen des Zielortes überschritten, so müssen von den an der Mission beteiligten Karten die überschüssigen umgehend vernichtet werden (siehe Seite 22 „Obergrenzen“).

Beispiel: Der Spieler hat 1 Pro-Ferrol in seinem Raum und 1 Sichas-Truppe dort. Er kann Pro-Ferrol mit maximal 2 Schiffen anfliegen und maximal eine Einheit dorthin mitführen und ausladen.

AUSFÜHRUNG:

1. Zu Beginn gibt der Spieler die Defensivmission bekannt und nennt den **Zielort** der Mission.
2. Der Spieler nimmt alle aktiven Schiffe und Einheiten samt Zubehör auf die Hand, die an der Mission teilnehmen sollen, wobei genügend Transportkapazität (Seite 27) vorhanden sein muss.
3. Alle Karten werden zum Zielort transportiert und dort wie bei „Auslegen von Karten“ (Seite 19) plaziert. Siehe auch Seite 56 „Ablaufdiagramm Defensivmission“.

4.4 OFFENSIVMISSION

Diese findet vom Raum des Spielers zum Raum eines anderen Spielers statt. Die Mission wird von einem Ort zu einem **Ort der anderen Seite** ausgeführt, wobei dieser Ort – im Gegensatz zur Defensivmission – auch den gleichen Namen tragen kann.

Anmerkung: *Es findet somit eine Mission von einem Pro-Ort zu einem Anti-Ort bzw. von einem Anti-Ort zu einem Pro-Ort statt. Ebenso ist in der Offensivmission die Bewegung von z.B. Anti-Terra nach Pro-Terra und umgekehrt möglich. Eine Mission von einem Pro-Ort zu einem Pro-Ort bzw. von einem Anti-Ort zu einem Anti-Ort ist mit einer Offensivmission nicht möglich! Offensivmissionen führen in der Regel zum Kampf (siehe Seite 34 „Kampf“) mit Schiffen und/oder Einheiten des Gegners und haben das Ziel, Schiffe, Einheiten, Orte und Zubehör des anderen Mitspielers zu vernichten oder zu reduzieren und somit seinen Einfluss auf dieser Seite zu mindern. Die Pro-Seiten zweier Spieler haben im Spiel niemals Kontakt miteinander, ebenso wenig wie die Anti-Seiten. Nochmals, weil es so wichtig ist: Deine Pro-Seite bekämpft bzw. verteidigt sich gegen die Anti-Seiten der anderen Spieler, während sich deine Anti-Seite mit den Pro-Seiten der anderen Spieler auseinandersetzt.*

AUSFÜHRUNG:

1. Zu Beginn einer Offensivmission gibt der Spieler die Offensivmission bekannt und nennt den **Zielort** der Mission sowie den betroffenen Spieler.
2. Der Spieler zieht eine Aktionskarte für das **Missionsziel** und legt diese offen aus.
3. Handelt es sich bei der Mission um ein(e):
 - **Attentat**, so muss er eine Zieleinheit namentlich benennen. Befinden sich mehrere Einheiten gleichen Namens am Ort, so wird zwischen diesen nicht weiter unterschieden.
 - **Sabotage**, so muss er ein *Zubehör: Ort/Einheit* namentlich benennen. Fest zugeordnete Zubehöre (siehe Seite 29) können nicht benannt werden.
 - **Destabilisierung**, so ist das Ziel immer der Ort.
 - **Verwüstung**, so nennt der Spieler erst nach dem Kampf das Ziel (Kartentyp und Name).

Kommt es dann am Ende des Kampfes zu einer Reduzierung, so wird am Zielort die zu Missionsbeginn benannte (bei Verwüstung die jetzt zu benennende) Karte reduziert, gelangt also in die Materiesenke, sofern sich die Karte bei Erreichen des Missionszieles am Zielort befindet (siehe Seite 40 „Reduzierung“).

Anmerkung: *Bei Missionsbeginn eines Attentats wird z.B. Reginald Bull benannt. Falls dieser nun zur Abwehr am Raumkampf teilnimmt und sich während des Kampfes an einen anderen Ort zurückziehen muss, so befindet er sich bei der Reduzierung nicht mehr **am Zielort** und kann daher nicht reduziert werden!*

4. Der Spieler nimmt alle aktiven Schiffe und Einheiten samt Zubehör auf die Hand, die an der Mission teilnehmen sollen, wobei genügend Transportkapazität (siehe Seite 27 „Transportkapazität“) vorhanden sein muss. Da diese Karten nicht mit den anderen Karten auf der Hand zusammengebracht werden dürfen, nennen wir diese **Kampfhand**. Befinden sich am Zielort Schiffe oder Einheiten, so kommt es zum **Kampf** (siehe Seite 34 „Kampf“) und je nach Ausgang zu einer **Reduzierung** (siehe Seite 40 „Reduzierung“), d.h. Vernichtung des Angriffszieles. Befinden sich dort keine Schiffe oder Einheiten, so kommt es direkt zu einer Reduzierung des Angriffszieles.

Siehe auch Seite 57 „Ablaufdiagramm Offensivmission“.

Anmerkung: *Wenn fest steht, dass bei beiden Spielern nur Schiffe an der Offensivmission beteiligt sind oder es keine Möglichkeit der Reduzierung gibt, muss auch keine Aktionskarte gezogen werden, da ohne Einheiten keine Reduzierung erfolgen kann.*

Anmerkung: *Eine Reduzierung gilt nur dann als erreicht, wenn auch tatsächlich eine Karte reduziert wird, oder sich schon zu Beginn der Mission keine reduzierbaren Karten am Ort befunden haben und die anderen Kriterien für eine Reduzierung erfüllt werden.*

4.5 AGENTENMISSION

Diese findet vom Raum des Spielers zum Raum eines anderen Spielers statt. Die Mission wird von einem Ort zu einem **Ort der anderen Seite** ausgeführt, wobei dieser Ort – wie bei der Offensivmission – auch den gleichen Namen tragen kann. Agentenmissionen dienen der Informationsgewinnung auf gegnerischen Orten. Ziel ist es, einen Agenten „**getarnt**“ an den gegnerischen Ort zu bringen und ihn dort abzusetzen. Agenten sind jene Einheiten, die den Vermerk „**Agent**“ in roter Schrift im Textfeld enthalten. Beim Absetzen werden Agenten nicht angesagt, sie werden mit einer **Tarnkarte** verdeckt ausgelegt und bleiben so lange getarnt, bis sie evtl. enttarnt werden.

Um Informationen zu gewinnen, müssen abgesetzte Agenten bis zur nächsten Runde auf dem gegnerischen Ort verbleiben und überleben. Informationen können **nur jene Agenten** gewinnen, die die Fertigkeiten *Sondierung* oder *Koordinaten von Sol* besitzen. Die gewonnene Information ist dann aber erst von nutzen, wenn sie mit Hilfe eines Senders (im Abschnitt Mission) oder vom Agenten selbst der eigenen Seite, an Schiffe oder Orte der gleichen Loyalität übermittelt wird. Eine Agentenmission erstreckt sich also über mehrere Spielrunden.

Die Unterschiede zur Offensivmission sind folgende:

- Es wird zu Missionsbeginn keine Aktionskarte gezogen.
- Es findet kein Bodenkampf statt. Wenn der Agent mit einem Schiff abgesetzt wird, müssen sich das Schiff, eventuelle Geleitschiffe, sowie nicht abgesetzte Einheiten anschließend wieder zurückziehen.
- Auf einem gegnerischen Ort dürfen nur Agenten (mit ihrem Zubehör) ausgeladen werden.
- Der Agent wird in einer späteren Spielrunde wieder abgeholt. Das Absetzen und wieder Abholen eines Agenten ist Bestandteil einer einzigen Agentenmission. Das Abholen ist keine eigenständige Mission.

Anmerkung: Die Agentenmission hat also vom Beginn der Mission bis zum Ende des Raumkampfes den gleichen Ablauf wie die Offensivmission.

Die Agentenmission teilt sich in drei Abschnitte:

- a) Das Absetzen des Agenten auf dem gegnerischen Ort.
- b) Der Agent muss mindestens bis zur nächsten Runde auf dem gegnerischen Ort überleben.
- c) Übermittlung gesammelter Informationen durch Abholung des Agenten oder mit Hilfe eines Senders (dann kann der Agent versuchen, eine weitere Runde am Ort zu bleiben).

Auf einem Ort können sich immer nur Agenten **eines** gegnerischen Spielers aufhalten. Ein weiterer Spieler kann dort dann keine Agenten absetzen, er kann jedoch den Ort durch Offensivmissionen angreifen, wobei die abgesetzten Agenten des anderen Spielers aber tabu sind!

Anmerkung: An einer Agentenmission können auch reguläre Einheiten (z.B. Raumkämpfer) teilnehmen, sie können aber nicht auf den gegnerischen Orten abgesetzt werden und dort verbleiben. Gleichfalls dürfen Agenten auch an Offensivmissionen teilnehmen, müssen dann aber mit den anderen Einheiten zurückkehren, sie dürfen nicht dort verbleiben.

AUSFÜHRUNG:

1. Zu Beginn einer Agentenmission gibt der Spieler die Agentenmission bekannt und nennt den **Zielort** der Mission sowie den betroffenen Spieler. Eine Aktionskarte wird nicht gezogen.

Auf dem gegnerischen Ort dürfen maximal nur so viele Agenten abgesetzt werden, wie dort Ortskarten übereinander gestapelt sind +1. Ist sich der Spieler unsicher, wie viele Ortskarten sich beim Gegner befinden, so kann er, **nachdem** er diesen Ort als Zielort seiner Agentenmission benannt hat, den Mitspieler darüber befragen. Dieser muss ihm über die Anzahl der Ortskarten Auskunft geben.

2. Der Spieler nimmt alle aktiven Schiffe und Einheiten samt Zubehör auf die Hand, die an der Mission teilnehmen sollen, wobei genügend Transportkapazität (Seite 27) vorhanden sein muss.

3. Wenn der Zielort ein Ort mit anderem Namen ist, muss der Agent mit einem Schiff dorthin transportiert werden.

Anschließend gibt es am gegnerischen Ort folgende Möglichkeiten:

- Entweder hat der Gegner dort keine Schiffe
- oder, falls am Zielort verteidigende Schiffe vorhanden sind, so findet ein **Raumkampf** (siehe Seite 34 „Kampf“) statt und:
 - entweder kann das Schiff mit dem Agenten nun durchbrechen,
 - oder alle feindlichen Schiffe werden vernichtet,
 - oder der Gegner zieht sich mit seinen Schiffen an einen anderen Ort zurück.

Ist **keine** dieser Möglichkeiten eingetreten, **muss** sich das Schiff spätestens nach 3 Raumkampfrunden zurückziehen und es können keine Agenten abgesetzt werden.

4. Ist der Zielort ein Ort mit gleichem Namen, so kann der Agent direkt dort getarnt ausgelegt werden.

Beispiel: Daniel sagt eine Agentenmission von seinem Pro-Tolimion zu dem Anti-Tolimion von Peter an und legt seinen Agenten samt Zubehör geheim, mit einer Tarnkarte verdeckt, oberhalb von Peters Anti-Tolimion aus.

5. Konnte der Agent (es sind auch mehrere möglich, siehe Seite 22 „Obergrenzen“) abgesetzt werden, so wird er oberhalb der drei Kartenstapel des Ortes aktiv, aber mit einer Tarnkarte verdeckt, ausge-

legt. Auf dem gegnerischen Ort dürfen in einer Agentenmission nur Agenten ausgeladen werden. Reguläre Einheiten müssen auf den Schiffen verbleiben und mit ihnen den Rückzug antreten.

Anmerkung: *Es muss nicht unbedingt ein Agent abgesetzt werden. Nach dem Raumkampf kann man auch direkt den Rückzug antreten. Das ist u.a. wichtig, wenn man feststellt, dass es für den Agenten an diesem Ort zu gefährlich werden würde.*

6. Nun kann der betroffene gegnerische Spieler in seinem Zug durch eine **Abwehrmission** versuchen, den getarnten Agenten zu enttarnen und zu ergreifen (siehe Seite 33 „Abwehrmission“).

7. Hat der Agent die gegnerische Abwehrmission überlebt, so kann er im eigenen Spielzug entweder wieder abgeholt werden, oder, falls er nicht enttarnt wurde und die Fertigkeit *Sondierung* oder *Koordinaten von Sol* besitzt, seine Informationen bzw. Nachrichten mit Hilfe eines Funkspruches an Orte oder Schiffe **innerhalb der Reichweite** des Senders (*Mikrosender* oder *Hyperfunkgerät*) der eigenen Seite übermitteln. *Hyperfunktprüche* haben eine Reichweite von 4 und *Normalfunktprüche* eine von 2. Sie werden zusammengefasst unter dem Begriff *Funktprüche*. Nach Absetzen eines Funkspruches sinkt der eigene Tarnwert des Agenten für die nächste Runde um 1 ab, der Agent kann also leichter enttarnt werden.

Also nochmals, der Agent **kann** im eigenen Abschnitt Mission einen Funkspruch absetzen und eine weitere Runde am Ort bleiben und erneut Informationen sammeln. Das Absetzen des Funkspruches selbst zählt jedoch nicht als Mission!

Anmerkung: *Es ist auch möglich, mit einem Schiff eine Offensivmission zu dem Ort des Agenten durchzuführen und in dem Augenblick, in dem das Schiff den Ort erreicht hat, den Funkspruch abzusetzen und dadurch Sondierungspunkte oder Punkte für Koordinaten von Sol zu erhalten. Diese Punkte gibt es übrigens auch, wenn das Schiff anschließend vernichtet wird. Es hat die Nachricht sicher mit seinem leistungsstarken Hyperfunktmitter weitergeleitet.*

Das Abholen des Agenten, eine oder mehrere Runden später, ist Teil der ursprünglichen Agentenmission (wie der Rückzug bei der Offensivmission), es wird im Abschnitt Mission des Spielers durchgeführt, ist aber keine eigenständige Mission. Da es aber Teil der ursprünglichen Agentenmission ist, kann der Spieler andere Missionen in der gleichen Runde nur auf gleicher Seite durchführen. Der Spieler kann somit zusätzlich zum Abholen anschließend noch seine reguläre Mission durchführen. Schiffe und Einheiten, die am Abholen beteiligt waren, können auch an der regulären Mission noch teilnehmen. Das Abholen muss aber immer **vor** sämtlichen anderen Missionen durchgeführt werden.

Das Abholen von Agenten wird genauso angesagt, wie das Absetzen. Muss der Agent mit Schiffen abgeholt werden, so findet, falls gegnerische Schiffe vorhanden sind, auch hier ein Raumkampf statt.

Anmerkung: *Während eines Spielzuges können auch Agenten von verschiedenen Orten gleichzeitig abgeholt werden. Ein Spieler kann in einer Agentenmission beim Absetzen von Agenten auch gleichzeitig andere Agenten abholen. Beim Abholen selbst können keine neuen Agenten abgesetzt werden.*

8. Kurz vor dem Abholen (also im gleichen Spielzug) kann ein Agent, der nicht enttarnt wurde und aktiv ist, ein *Zubehör: Ort* vernichten, wodurch er aber passiv wird. Agenten **ohne** die Fertigkeiten *Sondierung* oder *Koordinaten von Sol* können die anderen Agenten beim Kampf unterstützen und vor der Rückkehr auch ein *Zubehör: Ort* vernichten, sie liefern aber **keine** Informationen nach ihrer Rückkehr oder mit Hilfe eines Senders.

9. Direkt nach der Rückkehr des Agenten kann er, falls er aktiv ist, seine Fertigkeit *Sondierung* einsetzen, um seine Informationen zu liefern. Dies ist nur direkt nach der Rückkehr möglich. Vergisst er dies, so sind die Informationen im nächsten Spielzug verloren!

4.5.1 AGENTENMISSIONEN DER PRO-SEITE

Durch Agentenmissionen auf bestimmten Anti-Orten, die wir **Sondierungsorte** nennen, kann der Spieler Sondierungspunkte erlangen, d.h. die Terraner bekommen durch diese Missionen Informationen über die Situation in der Galaxis. Die Sondierungspunkte hält jeder Spieler auf seiner *Hilfskarte Sondierung* fest. Gelingt es einem Agenten, der die Fertigkeit *Sondierung* besitzt, eine Runde lang auf einem Sondierungsort zu bleiben, dann hat er genügend Informationen gesammelt und der Spieler erhält Sondierungspunkte, sofern die gesammelten Informationen auch der Pro-Seite übermittelt werden können.

Durch **unvorsichtige Funktprüche** kann der Robotregent von Arkon allerdings Informationen über die Position der Erde und anderer terranischer Welten erhalten. Funktprüche haben nämlich eine Tarnung, die beim Absenden mit Hilfe einer Aktionskarte bestimmt wird. Wird nun von einem Pro-Agenten während einer Agentenmission auf der Anti-Seite ein Funktpruch mit einem Tarnwert <2 abgesetzt, so wurde der Funktpruch abgehört und der Spieler erhält **einen Minuspunkt** für *Koordinaten von Sol*.

Zu folgenden Anti-Orten sind in der Spielphase V Agentenmissionen möglich, um Sondierungspunkte zu erhalten:

Ort	liefert Sondierungspunkte
Aralon	+2
Arkon III	+2
Swoofon	+1
Tolimon	+1
Volat	+1

4.5.2 AGENTENMISSIONEN DER ANTI-SEITE

Ziel von Agentenmissionen der Anti-Seite ist es, dass der Gegner Minuspunkte für *Koordinaten von Sol* erhält, denn wenn bei ihm ein Wert von -9 erreicht ist, ist sein *Solares System* vom Arkonidischen Imperium aus angreifbar (dies ist in der Spielphase V aber noch recht unwahrscheinlich, in den Phasen VI und VII geht es weiter damit). Außerdem erhält der Spieler, der die wenigsten Minuspunkte, also den höchsten Wert für *Koordinaten von Sol* besitzt, beim Phasenwechsel 0,5 Siegpunkte, der Spieler mit den meisten Minuspunkten erhält dafür $-0,5$ Siegpunkte. Die Punkte für *Koordinaten von Sol* hält jeder betroffene Spieler auf seiner *Hilfskarte Koordinaten von Sol* fest.

Auf der anderen Seite sind die Pro-Orte der Spielphase V von der Anti-Seite von Einheiten und Schiffen der Loyalität Arkonidisches Imperium zunächst nicht angreifbar, weil die Arkoniden die Positionen der Pro-Planeten nicht kennen (mit ein paar Ausnahmen). Dank Rhodans geschickten Taktierens hat der Robotregent von Arkon die Koordinaten der Erde bisher noch nicht herausfinden können.

Bei Missionen der Anti-Seite gilt für Einheiten und Schiffe der Loyalität Arkonidisches Imperium gegen Pro-Orte folgendes:

Pro-Ort	angreifbar?
Gray Beast	Kann in Spielphase V nicht angegriffen werden.
Hellgate	Kann nur von Anti-Schiffen mit einem Tarnwert >3 angefliegen werden.
Mirsal III	Kann nicht angegriffen werden.
Solares System (Sol)	Kann erst angegriffen werden, wenn die <i>Koordinaten von Sol</i> dieses Spielers kleiner als -8 sind.
Swoofon	Ist angreifbar.
Tolimon	Kann nur von einem Gegner angegriffen werden, dessen eigenes Anti-Tolimon bereits Ziel einer Offensiv- oder Agentenmission eines beliebigen Spielers war.

Die Agentenmissionen der Anti-Seite laufen genauso ab wie die der Pro-Seite, nur benötigt man hier Agenten mit der Fertigkeit *Koordinaten von Sol*. Auch hier kann natürlich die Pro-Seite Abwehrmissionen gegen die abgesetzten Agenten durchführen.

Siehe auch Seite 62 „Ablaufdiagramm Agentenmission“.

4.6 ABWEHRMISSION

Diese findet **im eigenen Raum** des Spielers statt und dient der Ergreifung feindlicher Agenten auf eigenen Orten. Ein gegnerischer Spieler hat in seinem Zug Agenten auf einem Ort eines Spielers abgesetzt. Im eigenen Zug kann der betroffene Spieler nun die gegnerischen Agenten mit den am Ort befindlichen Einheiten angreifen. Bei der Abwehrmission gibt es keine Bodenkampflimits, damit jeder Agent auch angreifbar ist. Befinden sich bei dem Spieler auf mehreren Orten gegnerische Agenten, so kann er an jedem dieser Orte Abwehrmissionen durchführen und sie jeweils **einmal** angreifen, d.h. er kann im gleichen Spielzug sowohl auf der Pro- als auch auf der Anti-Seite Abwehrmissionen durchführen. Die Durchführung einer weiteren Abwehrmission an dem selben Ort ist im gleichen Spielzug jedoch nur mit der Fertigkeit Initiative und auch nur mit anderen Einheiten möglich.

Abwehrmissionen zählen nicht gegen das Limit von einer Mission pro Spielrunde, d.h. der Spieler kann zusätzlich mit den gleichen Einheiten noch eine weitere (andere) Mission durchführen (vorher oder hinterher). Führt der Spieler jedoch nur auf einer Seite (Pro- oder Anti-Seite) Abwehrmissionen durch, so sind weitere Missionen im gleichen Spielzug auch nur auf dieser Seite möglich. Hat der Spieler keine Einheiten am Ort (oder nicht die geeigneten), so kann er damit **vor der Abwehrmission** durch seine reguläre Mission (z.B. Defensivmission) Einheiten mit Schiffen von einem anderen Ort einfliegen.

Durch Ergreifen terranischer Agenten auf Anti-Orten während ihrer Mission kann die Anti-Seite mit Hilfe der *Gehirnwäsche* Informationen über die *Koordinaten von Sol* erhalten.

Also nochmals, weil es so wichtig ist: Jede Einheit kann in deinem Abschnitt Mission an **einer** Abwehrmission **und** an **einer anderen** Mission teilnehmen. Der Einsatz der Fertigkeit Initiative ist nur für weitere Missionen erforderlich.

AUSFÜHRUNG:

1. Zu Beginn einer Abwehrmission gibt der Spieler die Abwehrmission bekannt und nennt den **Ort**, an dem er sie durchführt. Eine Aktionskarte wird nicht gezogen.

2. Der Spieler nimmt alle aktiven Einheiten samt Zubehör auf die Kampfhand, die an der Abwehrmission teilnehmen sollen. Er ist nun der Angreifer und kann Spezialeffekte von *Zubehör: Ort* an seinem Ort einsetzen. Der gegnerische Spieler ist der Verteidiger und nimmt seine(n) Agent(en), die sich am Ort befinden samt Zubehör auf die Kampfhand.

3. Es findet **eine** Bodenkampfrunde ohne Bodenkampflimits statt (siehe Seite 39 „Bodenkampf“). Bei der Kampfaufstellung wird die Tarnkarte des/der Agenten zunächst entfernt. Nun werden die Tarnwerte ermittelt. Hat der Agent im Kampf dann eine positive Tarn Differenz, so bleibt er getarnt am Ort und er erhält seine Tarnkarte zurück (wird wieder unter die Tarnkarte gelegt). Ist die Tarnung des Agenten dagegen kleiner oder gleich der des Gegners, so wird er gefasst, verliert seine Tarnkarte und muss mit dem Gegner kämpfen.

4. Verliert er dabei, so kann er sofort vernichtet werden. Ein Pro-Agent kann vorher noch einer *Gehirnwäsche* (extra Karte) unterzogen werden und liefert dann für den Besitzer des Agenten *Koordinaten von Sol* -1. Anschließend wird er in die Materiesenke gelegt. Die Anti-Seite erhält außerdem noch für die nächste Agentenmission von diesem Ort (egal wann sie stattfindet, aber nur in der gleichen Spielphase) gegen diesen Spieler Tarnung +1 für 1 Schiff oder für 1 Einheit.

5. Wurde der Agent zwar gefasst, hat aber die eine Kampfrunde überlebt, so wird er passiv und wird **auf** die Tarnkarte gelegt. Er bleibt nun passiv, so lange er sich an diesem Ort befindet. Er kann aber weiterhin angegriffen werden. Wird ein passiver Agent abgeholt, so kann er keine Informationen liefern.

Enttarnte Agenten werden generell passiv **auf** die Tarnkarte gelegt, getarnte Agenten kommen **unter** die Tarnkarte.

Passive Agenten, die unter der Tarnkarte liegen, können im nächsten Abschnitt Reaktivierung wieder aktiv werden. Passive Agenten, die auf der Tarnkarte liegen, können erst im eigenen Raum im nächsten Abschnitt Reaktivierung wieder aktiv werden.

Anmerkung: *Befinden sich während einer Abwehrmission sowohl getarnte als auch enttarnte Agenten in der Verteidigung, so sind die enttarnten Agenten deutlich mit Spielsteinen oder Münzen zu kennzeichnen.*

Siehe auch Seite 78 „Ablaufdiagramm Abwehrmission“.

4.7 KAMPF

Wir unterscheiden je nach Art der beteiligten Kräfte zwischen einem **Raumkampf** und einem **Bodenkampf**. Zuerst kommt es – wenn möglich – zum Raumkampf und danach erst zum Bodenkampf. Beide Kämpfe werden in **Kampfrunden** ausgetragen, die aus den folgenden Abschnitten bestehen:

Raum- und Bodenkampfrunde:

1. Kampfaufstellung

Kampfhand aufnehmen
Karten auslegen
Geleitschutz/Eskorte einsetzen

2. Kampfabwicklung

Tarnwert ermitteln (nur in der 1. Raum- bzw. 1. Bodenkampfrunde)
Feuer frei

3. Entscheidung über Rückzug

Angreifer entscheidet über Rückzug und sagt ihn ggf. an
Verteidiger entscheidet über Rückzug und sagt ihn ggf. an

Zwischen den Kampfrunden Kampfhand aufnehmen, sofern weder Angreifer noch Verteidiger einen Rückzug angesagt haben. Neue Kampfrunde beginnt wieder mit Kampfaufstellung!

4. Rückzug (nur, wenn er angesagt wurde)

Spieler ziehen sich zurück

Die Kampfrunden werden wiederholt, bis sich

- entweder alle beteiligten Schiffe bzw. Einheiten eines Spielers zurückgezogen haben
- oder in der Materiesenke verschwunden sind
- oder drei **Boden-** bzw. **Raumkampfrunden** durchgespielt wurden.

Nach Beendigung des Bodenkampfes kann es zur Reduzierung des Angriffszieles kommen.

Da für den Raum- und Bodenkampf etwas Platz benötigt wird, werden die Schiffe und Einheiten auf einer freien Fläche des Spieltisches ausgelegt, dem **Kampfgebiet**.

4.7.1 RAUMKAMPF

Zum Raumkampf kommt es, wenn beide Spieler Schiffe am Zielort haben. Hat nur einer der beiden Spieler Schiffe dort, so kommt es statt dessen sofort zum Bodenkampf (Seite 39). Sämtliche vom Angreifer mitgenommenen Einheiten und Zubehöre (außer *Zubehör: Ort*) müssen sich beim Raumkampf in den Schiffen befinden. Einheiten und Zubehöre (außer *Zubehör: Ort*), die der Verteidiger während des Raumkampfes einsetzen möchte, müssen sich ebenfalls auf seinen Schiffen befinden, Einheiten und Zubehöre, die er erst im nachfolgenden Bodenkampf verwenden will, müssen dagegen nicht eingeladen werden.

Anmerkung: Während des Raumkampfes können Einheiten nicht zwischen den einzelnen Schiffen umgeladen werden. Es ist deshalb wichtig, dass alle beteiligten Einheiten bereits vor dem Abflug den einzelnen Schiffen genau zugeordnet werden! Dies ist u.a. auch wichtig, falls Spezialeffekte auf die Schiffe gespielt werden!

4.7.1.1 KAMPFAUFSTELLUNG

Nachdem der Angreifer alle beteiligten Schiffe, transportierten Einheiten und deren Zubehör auf seine Kampfhand genommen hat, fordert er den Verteidiger auf, alle Schiffe auf seine Kampfhand zu nehmen. Das *Zubehör: Ort*, das der Verteidiger eventuell einsetzen will, nimmt zwar nicht an der Kampfaufstellung teil, wird aber neben dem Kampfgebiet ausgelegt, so dass der Angreifer sehen kann, mit welchen Karten er an diesem Ort zu rechnen hat. *Zubehör: Ort* mit dem Zusatz „Geheim“ bleibt verdeckt am Ort und wird erst wenn es zum Einsatz kommt im Kampfgebiet ausgelegt. Nur vor der 1. Raumkampfrunde kann der Verteidiger Einheiten und deren Zubehör von diesem Ort aufladen und ebenfalls auf seine Kampfhand nehmen (siehe Seite 27 „Transportkapazität“). Schiffe, die aufgrund ihrer geringeren Reichweite zum Zielort transportiert werden mussten, werden im folgenden ausgeladen.

Der Angreifer legt als erster ein **Schiff** im Kampfgebiet aus, Zubehör sowie transportierte Einheiten und deren Zubehör werden dabei direkt mit unter das jeweilige Schiff gelegt (siehe auch Abbildung „Kampfaufstellung“ auf Seite 36).

Anmerkung: Manche Spieler verstehen es, die Karten so geschickt darunter zu legen, dass der andere Spieler gar nicht sieht, dass darunter noch Karten liegen. Auf keinen Fall darf der andere Spieler deine Karten berühren oder sie verschieben.

Danach legt der Verteidiger ein Schiff (und die transportierten Einheiten mit Zubehör) dem gegnerischen Schiff entgegen.

Abwechselnd legen die Spieler nun ihre Schiffe nach den folgenden Regeln aus, bis alle Schiffe im Kampfgebiet plaziert sind:

- Ein Schiff muss immer zuerst gegen ein gegnerisches Schiff ausgelegt werden, dem noch kein eigenes Schiff gegenüber gelegt wurde. Ist dies nicht erforderlich, kann man das Schiff **ENTWEDER** als **Geleitschutz** hinter ein eigenes Schiff legen, wenn dort nicht bereits schon 2 Schiffe liegen. Hier muss man sich nun entscheiden, ob man mit dem Geleitschutz den Angriffs- oder den Verteidigungswert des vorne liegenden Schiffes erhöhen möchte. Geleitschutzschiffe, die den Angriffswert erhöhen sollen, werden hinter das eigene Schiff nach links versetzt, solche, die den Verteidigungswert erhöhen sollen, etwas rechts versetzt ausgelegt. Raumschiffe können allerdings nicht als Geleitschutz von Flotten eingesetzt werden.

ODER neben ein eigenes Schiff auslegen, das nicht als Geleitschutz eingeteilt ist und somit eine neue Kampfpaarung eröffnen.

1. Angreifer



Der Angreifer legt zuerst sein Schiff mit den transportierten Einheiten und Zubehör aus.

2. Verteidiger



Danach legt der Verteidiger sein Schiff dem Angreifer gegenüber.

Im Raumkampf gibt es kein Limit bezüglich der Anzahl der möglichen Kampfpaarungen.

Nachdem alle Schiffe ausgelegt sind, können diejenigen Schiffe, denen kein gegnerisches Schiff zugeordnet wurde, nachträglich als Geleitschutz eingesetzt werden. Ist dies nicht möglich (max. 2 Geleitschutzschiffe je Schiff), so können sie an dieser Raumkampfrunde nicht teilnehmen.

Geleitschutz: Aktive Schiffe, die zum Geleitschutz eingeteilt sind, geben dem vorne liegenden Schiff jeweils einen Bonus von +1 auf den Angriffs- oder Verteidigungswert.

Beispiel: Günther möchte in einer Kampfpaarung zwei Flotten

3. Angreifer



ODER



Der Angreifer kann nun ein weiteres Schiff ENTWEDER als Geleitschutz plazieren ODER das Schiff als weitere Kampfpaarung daneben legen. Er entscheidet sich dafür, Geleitschutz zu plazieren (linke Möglichkeit).

4. Verteidiger



ODER



Der Verteidiger kann nun ebenfalls ein weiteres Schiff ENTWEDER als Geleitschutz plazieren ODER das Schiff als weitere Kampfpaarung daneben legen. Er entscheidet sich dafür, eine weitere Kampfpaarung zu eröffnen (rechte Möglichkeit). Nun muss der Angreifer diesem Schiff ein eigenes Schiff gegenüberlegen. Kann er kein Schiff mehr dagegenlegen, so muss der Verteidiger das Schiff in die Eskorte legen (linke Möglichkeit)!

Abbildung 8 – ‚Kampfaufstellung‘

zum Geleitschutz eines Raumschiffes einsetzen. Er kann dem kämpfenden Raumschiff entweder einen Bonus von +2 auf den Angriffswert, +2 auf den Verteidigungswert oder jeweils +1 auf den Angriffs- und Verteidigungswert geben.

Siehe auch Seite 61 „Beispiel für mögliche Kampfpaarungen“.

4.7.1.2 KAMPFABWICKLUNG

Es bekämpfen sich jeweils die zwei einander direkt gegenüberliegenden Schiffe, wobei ihr Geleitschutz den Angriffs- und/oder Verteidigungswert beeinflussen kann. Die zwei Schiffe bilden (einschl. ihres Geleitschutzes) eine Kampfpaarung. Jede Kampfpaarung wird für sich abgewickelt, wobei der Angreifer entscheiden kann, ob die Kampfpaarungen von links nach rechts oder von rechts nach links entschieden werden. In der ersten der drei möglichen Raumkampfunden spielt der Tarnwert eine wesentliche Rolle. Er entscheidet, wer das Überraschungsmoment auf seiner Seite hat.

Sämtliche Ereignisse und Spezialeffekte wirken jedoch, sofern nicht anders angegeben, nur auf Schiffe und Einheiten (einschl. Zubehör), die im Kampf platziert wurden.

Tarnung: Beide Spieler können jetzt abwechselnd Spezialeffekte und Ereignisse einsetzen, die vor der Modifikation des Tarnwertes zu spielen sind (z.B. Sprung eines Teleporters auf ein gegnerisches Schiff, *Fiktivtransmitter*, *Nahtransition*, *Nottransition*) oder die den Tarnwert selbst modifizieren.

Danach zieht der Angreifer für jede Kampfpaarung eine Aktionskarte und ermittelt die Tarn Differenz aus den Tarnwerten der beiden Schiffe, indem er für sein eigenes Schiff in der linken Spalte (rot) und für das gegnerische Schiff in der rechten Spalte (grün) nachschaut. Der Tarnwert eines passiven Schiffes ist 1 (plus eventuelle Spezialeffekte). Ist der Tarnwert des angreifenden Schiffes größer als der des verteidigenden Schiffes, so kann dieses Schiff **durchbrechen** (s.u.). Ansonsten kann das Schiff mit dem höheren Tarnwert die **Tarn Differenz** (höherer Tarnwert minus niedrigerer Tarnwert) entweder als Bonus auf den Angriffswert oder als Bonus auf

1. Kampfaufstellung:

Der Angreifer legt seinen Geleitschutz für einen Bonus von +1 auf die Angriffsstärke fest.

SPIELWERTE:

2. Tarnung bestimmen:

Der Angreifer zieht eine Aktionskarte. Der Tarnwert des angreifenden Schiffes ist 2, der des verteidigenden Schiffes ist 1.

A ist immer = 1 Die Tarn Differenz für den Angreifer ist damit 1 (Angreifer - Verteidiger = 2 - 1 = 1), und er hätte die Möglichkeit, mit dem Schiff durchzubrechen. In diesem Fall entscheidet er sich jedoch, die Tarn Differenz als Bonus für die Angriffsstärke zu nehmen.

3. Feuer frei:

Der Angreifer zieht eine Aktionskarte für das IV-Raumschiff. Daraus ergibt sich ein Angriffswert von 4 (Aktionskarte + Tarn Differenz + Geleitschutz = 2 + 1 + 1 = 4). Der Verteidigungswert beträgt 3.

Parallel dazu zieht auch der Verteidiger eine Aktionskarte.

Der Angriffs- und Verteidigungswert der Kaulquappe beträgt 3. Damit ist die Kaulquappe vernichtet, da der Angriffswert des IV-Raumschiffes größer ist als ihr Verteidigungswert. Dem IV-Raumschiff passiert nichts, da dessen Verteidigungswert ebenso hoch ist wie der Angriffswert der Kaulquappe.

Abbildung 9 – „Kampfabwicklung“

den Verteidigungswert einsetzen. Ist die Tarndifferenz größer als 1, so kann sie auch auf den Angriffs- und Verteidigungswert aufgeteilt werden. Man muss sich sofort für eine der Möglichkeiten entscheiden (durchbrechen oder Bonus auf Angriffs- bzw. Verteidigungswert).

Anmerkung: Der Verteidiger kann niemals durchbrechen.

Beispiel: In einer Kampfpaarung stehen sich ein IV-Raumschiff (Tarnung: C) und eine Kaulquappe (Tarnung: A) gegenüber, wobei das IV-Raumschiff angegriffen hat. Sein Besitzer zieht eine Aktionskarte und ermittelt so einen Tarnwert von 2 für das IV-Raumschiff. Die Kaulquappe hat einen Tarnwert von 1. Tarnwert 2 minus Tarnwert 1 ergibt eine Tarndifferenz von 1 zugunsten des IV-Raumschiffs. Damit kann das IV-Raumschiff entweder durchbrechen, oder einen Bonus von +1 auf den Angriffs- oder Verteidigungswert bekommen.

Durchbrechende Schiffe werden neben das Kampfgebiet gelegt. Der Raumkampf ist für sie beendet, und sie können zu Beginn des Bodenkampfes Einheiten ausladen. War dem durchbrechenden Schiff Geleitschutz zugeteilt, so ist für ihn die erste Kampfrunde beendet. Er nimmt erst in der nächsten Kampfrunde wieder am Kampf teil, kann aber Fertigkeiten und Spezialeffekte in dieser Kampfrunde noch einsetzen. Die Tarnwerte werden in der nächsten Kampfrunde nicht neu ermittelt.

Feuer Frei: Beide Spieler setzen zuerst Spezialeffekte ein, um den Angriffs- und/oder Verteidigungswert zu modifizieren. Dann zieht jeder Spieler eine Aktionskarte und ermittelt aus der Angriffsstärke (die durch Geleitschutz, Tarndifferenz und Spezialeffekte modifiziert werden konnte) den Angriffswert seines Schiffes, wobei die linke Spalte (rot) der Zufallsleiste ausschlaggebend ist. Anhand der rechten Spalte (grün) der Zufallsleiste ermitteln die Spieler aus der Verteidigungsstärke die Verteidigungswerte ihrer Schiffe, dazu kommen wiederum eventuelle Boni.

Ist der Angriffswert eines Schiffes **größer** als der Verteidigungswert des gegnerischen Schiffes, so kommt dieses Schiff samt allen transportierten Einheiten und Zubehör in die Materiesenke. Danach wird das Ergebnis der nächsten Kampfpaarung ermittelt. Sobald alle Ergebnisse ermittelt sind, kommen wir zum Punkt Rückzug.

Anmerkung: Geleitschutzschiffe werden nie von dem Kampfergebnis betroffen, immer nur die beiden sich direkt gegenüberliegenden Schiffe.

4.7.1.3 RÜCKZUG

Am Ende der 1. und 2. Raumkampfrunde **kann** sich der Angreifer oder Verteidiger zurückziehen. Der Angreifer legt zuerst fest, ob er sich zurückziehen will. Am Ende der 3. Raumkampfrunde **muss** sich der Angreifer zurückziehen, wenn noch gegnerische Schiffe vorhanden sind. Für durchgebrochene Schiffe gilt dies jedoch nicht. Ein Rückzug muss immer mit allen Schiffen erfolgen, mit Ausnahme derjenigen, die durchgebrochen sind. Diese **können** sich einem Rückzug anschließen, müssen dies aber nicht. Nach einem Rückzug müssen alle transportierten Einheiten ausgeladen und regulär plziert werden. Ist dies nicht möglich (z.B. wegen Überschreitung der Obergrenzen), so kommen sie in die Materiesenke. Ein durchgebrochenes Schiff kann auf jeden Fall seine Einheiten am Ort ausladen, die dann einen Bodenkampf durchführen. Das Schiff kehrt anschließend auch im Fall eines Rückzuges gemeinsam mit den anderen Schiffen an den selben Ort zurück.

Wohin zieht sich der Angreifer zurück? Alle Schiffe des Angreifers ziehen sich an **einen** Ort der entsprechenden Seite in seinem Raum zurück.

Wohin zieht sich der Verteidiger zurück? Alle Schiffe des Verteidigers müssen sich an **einen anderen** Ort (anderen Namens) der entsprechenden Seite in seinem Raum zurückziehen. Er kann jedoch keine Einheiten von diesem Ort bei seinem Rückzug mitnehmen, lediglich solche, die bereits im Raumkampf transportiert wurden.

Anmerkung: Pro-Schiffe und -Einheiten müssen sich an einen Ort auf der Pro-Seite, Anti-Schiffe und -Einheiten an einen Ort auf der Anti-Seite zurückziehen.

Weitere Einschränkungen: Dieser **Rückzugsort** muss in der Reichweite aller sich zurückziehenden Schiffe liegen, wobei kleinere Schiffe von größeren transportiert werden können. Durch einen Rückzug dürfen keine Obergrenzen überschritten werden bzw. es dürfen sich danach keine Schiffe und Einheiten unterschiedlicher Loyalität an diesem Ort befinden. Werden beim Rückzug von Schiffen Obergrenzen überschritten, so können von den sich zurückziehenden Schiffen nur so viele plziert werden, bis die Obergrenzen erreicht sind. Schiffe, die nicht plziert werden können, kommen in die Materiesenke. Nur jene Schiffe, die plziert werden können, dürfen ihre Einheiten ausladen. Einheiten, die wegen

Überschreitung der Obergrenzen nicht ausgeladen werden können, kommen ebenfalls in die Materie-senke.

Anmerkung: *Man muss sich nicht unbedingt an den Ort zurückziehen, von dem man die Offensiv-mission begonnen hat, bei einem anderen Ort muss aber sichergestellt sein, dass es bei ihm keine Probleme in Bezug auf Reichweite, Loyalität und Obergrenzen gibt.*

Diese weiteren Einschränkungen für den Rückzug entsprechen den Richtlinien für Missionen, sie sind hier nur der Vollständigkeit halber nochmals aufgeführt.

Und was geschieht, wenn sich keiner der beiden Spieler zurückzieht oder zurückziehen muss? Haben beide Spieler noch Schiffe am Zielort, beginnt eine neue Raumkampfunde (die Schiffe werden wieder auf die Hand genommen und neu ausgelegt), es sei denn, der Angreifer hat nur durchgebrochene Schiffe dort. Dann kann er den Bodenkampf beginnen, in dem er die transportierten Einheiten an dem Ort auslädt. Hat nur der Angreifer noch Schiffe dort, beginnt ebenfalls der Bodenkampf mit dem Ausladen.

4.7.2 BODENKAMPF

Zum Bodenkampf kommt es nach dem Raumkampf, wenn beide Spieler Einheiten am Zielort haben. Zum Bodenkampf kommt es auch, wenn der Verteidiger keine Schiffe dort hat und der Angreifer Einheiten auslädt oder wenn der Angreifer eine Mission nur mit Einheiten zu einem Ort gleichen Namens unternimmt (z.B. von Pro-Terra nach Anti-Terra). Hat nun nur der Angreifer Einheiten am Zielort, so kommt es direkt zur Reduzierung (Seite 40).

Der Bodenkampf wird nach den gleichen Regeln durchgeführt wie der Raumkampf. Anstelle von Schiffen geht es hier um Einheiten. Anstelle des Begriffs ‚Schiff‘ wird einfach der Begriff ‚Einheit‘ verwendet, anstelle von ‚Flotte‘ dann ‚Truppe‘, anstelle von ‚Raumschiff‘ dann ‚Person‘, anstelle von ‚Raumkampfunde‘ dann ‚Bodenkampfunde‘ und anstelle von ‚Geleitschutz‘ der Begriff ‚Eskorte‘.

4.7.2.1 KAMPFAUFSTELLUNG

Bei der Aufstellung gibt es leichte Unterschiede. Es werden zum einen nur Einheiten und deren Zubehör auf die Kampfhand genommen (keine Schiffe). Einheiten können vom Verteidiger nicht in Schiffe geladen werden, sie müssen an der Aufstellung im Bodenkampf teilnehmen. *Zubehör: Einheit* kann einer anderen Einheit zugeordnet werden, als der, auf die es ursprünglich ausgelegt wurde. *Zubehör: Einheit* muss nicht in der 1. Bodenkampfunde zugeordnet werden, sobald ein *Zubehör: Einheit* jedoch zugeordnet ist, kann es in diesem Bodenkampf nicht neu zugeordnet werden. Ein *Zubehör: Einheit* ist im Kampf zugeordnet sobald es benutzt wurde, bzw. sein Spezialeffekt eingesetzt worden ist.

4.7.2.2 BODENKAMPFLIMITS

Weiterhin gibt es ein **Limit** für die Anzahl der möglichen Kampfpaarungen. Dieses „Limit“ ist auf den Karten Ort/Planet in roter Schrift vermerkt und gibt an, wie viele Kampfpaarungen gebildet werden dürfen, d.h. wie viele Einheiten maximal nebeneinander ausgelegt werden können. Das Limit wird durch den Zielort vorgegeben und durch das Missionsziel modifiziert.

Modifizierung des Limits:	Destabilisierung, Verwüstung:	+1
	Attentat, Sabotage:	-1
	Keine Aktionskarte zur Festlegung des Missionszieles gezogen:	-1
Das Limit ist aber immer mindestens 1 .		
Die Limits gelten nur für den Bodenkampf, nicht für Raumkämpfe.		

Beispiel: *Zielort der Mission ist Terra/Sol. Das Limit für Bodenkampfpaarungen dort ist 2. Das Missionsziel ist Destabilisierung. Folglich dürfen nicht mehr als 3 Einheiten nebeneinander ausgelegt werden.*

Anmerkung: *Die Regelung mit dem Limit für Bodenkampfpaarungen wurde erst nach der Erweiterung „Vorstoß nach Arkon“ bzw. vor Veröffentlichung der 2nd-Edition der Phasen I – III eingeführt. Die Bodenkampflimits gelten jedoch grundsätzlich für alle Spielphasen. Das Limit wurde früher auf den Karten meist als ‚Bodenkampfpaarungen: Limit x‘ angegeben.*

Hier deswegen der Vollständigkeit halber die Bodenkampflimits für alle Orte:

Ort	Phase I	Phase II	Phase III	Phase IV	Phase V
Terra	2	2	2	2	2
Venus	1	1	2	1	1
Ferrol	-	2	-	-	-
Rofus	-	1	1	1	1
Goszuls Planet	-	-	2	-	-
Snowman	-	-	1	1	1
Aqua	-	-	-	2	2
Aralon	-	-	-	1	1
Arkon III	-	-	-	1	1
Honur	-	-	-	1	1
Laros	-	-	-	1	1
Mooff VI	-	-	-	1	1
Zalit	-	-	-	2	2
Archetz	-	-	-	-	2
Gray Beast	-	-	-	-	2
Hellgate	-	-	-	-	1
Mirsal III	-	-	-	-	-
Solares System	-	-	-	-	2
Swoofon	-	-	-	-	1
Tolimon	-	-	-	-	1
Volat	-	-	-	-	2

4.7.2.3 KAMPFABWICKLUNG

Sie erfolgt wie im Raumbkampf, jedoch wird der Geleitschutz im Bodenkampf **Eskorte** genannt. Durchbrechende Einheiten werden ebenfalls beiseite gelegt und können am Ende des Bodenkampfes das Angriffsziel reduzieren (Seite 40).

4.7.2.4 RÜCKZUG

Wie im Raumbkampf, jedoch mit folgenden Änderungen: Einheiten des Verteidigers können sich im Bodenkampf auch am gleichen Ort zurückziehen, hierbei kann aber der Angreifer anschließend seine Reduzierung durchführen. Nach der 3. Bodenkampfrunde müssen sich auch durchgebrochene Einheiten zurückziehen, die jedoch vor ihrem Rückzug noch das Angriffsziel reduzieren können. Einheiten des Angreifers können beim Rückzug von Schiffen aufgeladen werden, die sich noch am Zielort befinden.

4.7.2.5 REDUZIERUNG

Zur Reduzierung eines Angriffszieles kommt es, wenn der Angreifer ein Missionsziel festgelegt hat UND:

- mit Einheiten im Bodenkampf durchgebrochen ist ODER
- als einziger Einheiten am Zielort hat ODER
- sich der Verteidiger VOR dem Angreifer zurückzieht.

Zur Reduzierung ist aber auf jeden Fall eine **aktive** Einheit des Angreifers erforderlich (siehe Seite 14 „Aktive & Passive Karten“)!

Je nach Angriffsziel, das mit der Aktionskarte festgelegt wurde, kommt eine bestimmte Karte am Zielort in die Materiesenke:

- **Attentat:** Die Zieleinheit, die zu Beginn der Mission benannt wurde. Dabei wird nicht zwischen Einheiten unterscheiden, die den gleichen Namen besitzen. Hat der Gegner z.B. *Saboteure* als Zieleinheit benannt, und es liegen noch *Saboteure* aus, so werden diese reduziert.
- **Destabilisierung:** 1 Ort, nur wenn mehr als 1 Ort dort gestapelt ist und der Angreifer über eine aktive *Truppe* dort verfügt. Liegen Orte gleichen Namens, aber aus verschiedenen Spielphasen übereinander, so kommt zuerst der Ort aus der höchsten Spielphase (auch der Letzte) in die Materiesenke.
- **Sabotage:** Das Zielzubehör, das zu Beginn der Mission benannt wurde.
- **Verwüstung:** Der Angreifer nennt erst jetzt entweder eine *Einheit*, ein *Zubehör* (nicht jedoch *Zubehör: Schiff*) oder den *Ort*, letzteres allerdings nur, wenn er über eine aktive Truppe dort ver-

fügt. Wurde im vorhergehenden Bodenkampf jedoch mindestens 1 Einheit des Verteidigers vernichtet, so entfällt die Reduzierung.

Sind keine Karten des entsprechenden Typs vorhanden, so entfällt die Reduzierung.

Nach der Reduzierung müssen sich alle angreifenden Einheiten und Schiffe in den eigenen Raum zurückziehen.

Anmerkung: *Durch eine Reduzierung (z.B. von Ortskarten) können sich die Obergrenzen an einem Ort verändern und dadurch eventuell überschritten sein. In diesem Falle werden die überschüssigen Karten **nicht** abgebaut, sie müssen auch nicht mit einer Mission an einen anderen Ort bewegt werden. Es gelten jedoch weiterhin die Einschränkungen für das Auslegen von Karten, Defensivmissionen, Rückzug etc. Die Obergrenzen verändern sich nicht dadurch, dass sie überschritten wurden!*

5. EINSATZ VON SPEZIALEFFEKTEN

Viele Karten haben Spezialeffekte, die im Textfeld der Karte aufgeführt sind. Wenn es nicht anders vermerkt ist, können diese Spezialeffekte nur im eigenen Spielzug eingesetzt werden, oder wenn diese Karte sich an einem Ort befindet, der Ziel einer gegnerischen Mission ist. Wenn der Spezialeffekt einer Karte zu einem anderen Zeitpunkt eingesetzt werden kann, ist dies auf der Karte vermerkt, ebenso, wenn der Zeitpunkt genauer festgelegt ist. Bei vielen Spezialeffekten muss die Karte **U** werden. Spezialeffekte, bei denen die Karte nicht **U** werden muss, können in einem Zug beliebig oft eingesetzt werden. Spezialeffekte von ausliegenden Karten wirken nur auf Karten am selben Ort (wenn nicht anders angegeben). Spezialeffekte, die im Kampf eingesetzt werden, können nur Karten am Ort des Kampfes betreffen.

Spezialeffekte für die Tarnung müssen **vor** dem Ermitteln des Tarnwertes eingesetzt werden.

Sofern es nicht anders geregelt ist, müssen Spezialeffekte für Angriff und Verteidigung **vor** dem Ermitteln der Kampfwerte eingesetzt werden.

Zu den Spezialeffekten gehören auch sogenannte **Fertigkeiten**. Weitere Informationen zu Spezialeffekten findest du auf Seite 41 „Fertigkeiten“ und Seite 44 „Timing“.

Spezialeffekte können den Tarnwert niemals unter 1, den Angriffs- & Verteidigungswert niemals unter 0 bringen.

Achtung: Sämtliche Ereignisse und Spezialeffekte die im Kampf gespielt werden, wirken, sofern nicht anders angegeben, nur auf Schiffe und Einheiten (einschl. Zubehör), die im Kampf auch plaziert wurden.

Beispiel: *Wird im Raumkampf die Karte Nahtransition gespielt, so kann dieser Spezialeffekt nur auf zwei Schiffe in den ausliegenden Kampfpaarungen gespielt werden.*

5.1 FERTIGKEITEN

Manche Einheiten besitzen Fertigkeiten, die eine Form von Spezialeffekten sind und das Spiel erheblich beeinflussen können. Wir unterscheiden Fertigkeiten der Stufe 0 (die Einheit ist ungeübt und kann erst einen Vorteil aus dieser Fertigkeit ziehen, wenn dieser Wert durch andere Karten gesteigert wird), der Stufe 1 (die Einheit ist in der Fertigkeit geübt) und der Stufe 2 (sie ist erfahren im Umgang mit dieser Fertigkeit). Einheiten mit der Fertigungsstufe 2 können immer auch den Spezialeffekt der Fertigungsstufe 1 einsetzen.

Vor den meisten Fertigkeiten befindet sich das **U**-Symbol. Wenn die Einheit eine solche Fertigkeit einsetzen will, muss sie aktiv sein und wird durch den Einsatz der Fertigkeit passiv.

Fertigkeiten können in der Regel nur im eigenen Spielzug eingesetzt werden oder wenn man Ziel einer gegnerischen Mission ist. **Die Fertigkeit kann nur gegen Schiffe und Einheiten eingesetzt werden, die an der Mission beteiligt sind.** Fertigkeiten mit dem Vermerk (**Selbst**) gelten nur für die Karte, die den Effekt auslöst bzw. für die Karte, der diese Karte zugeordnet ist (Zubehör). Fertigkeiten von Einheiten können im Raumkampf nur eingesetzt werden, wenn diese Einheiten von einem Schiff transportiert werden.

Fertigkeiten, die zu einem anderen Zeitpunkt eingesetzt werden können oder bei denen der Zeitpunkt genauer festgelegt ist, haben einen entsprechenden Vermerk.

Wir unterscheiden zwei Arten von Fertigkeiten: **Mutantenfertigkeiten** und **„Normale“ Fertigkeiten**. Mutantenfertigkeiten sind in roter Schrift auf der Spielkarte gehalten und unterliegen zusätzlichen Einschränkungen, was ihren Einsatz anbelangt. Normale Fertigkeiten sind in grüner Schrift gehalten. Pro-Einheiten können in jeder Mission nur **eine** Mutantenfertigkeit einsetzen. Auf der Anti-Seite können beliebig viele Mutantenfertigkeiten in einer Mission eingesetzt werden.

5.2 LISTE DER FERTIGKEITEN

5.2.1 MUTANTENFERTIGKEITEN

Antihypno(tin) 1: Hebt die Wirkung **eines** *Hypnos, Hypnostrahlers, Psychostrahlers* oder *Suggestors* auf.

Antihypno(tin) 2: Wie bei 1, die **Einheit** wird dazu wieder ⚡, kann aber *Antihypno(tin)* in diesem Kampf **nicht** erneut einsetzen.

Desintegration 1: Ein im Kampf ausliegendes *Zubehör: Einheit* des Gegners wird entfernt und verdeckt zuoberst auf die entsprechende Materiequelle gelegt (gilt nicht für fest zugeordnetes Zubehör) ODER Person mit dieser Fertigkeit kann im Bodenkampf nach Kampfaufstellung mit einer anderen Einheit die Kampfpaarung tauschen und wird anschließend wieder ⚡, kann aber *Desintegration* in diesem Kampf **nicht** erneut einsetzen.

Desintegration 2: Ein im Kampf ausliegendes *Zubehör: Einheit* des Gegners wird entfernt, verdeckt zuoberst auf die entsprechende Materiequelle gelegt und die Quelle anschließend gemischt (gilt nicht für fest zugeordnetes Zubehör).

Hypno 1: 1 **Person** wird ⚡.

Hypno 2: 1 **Einheit** wird ⚡.

Materieumwandler 1: 1 *Zubehör: Einheit* wird ⚡ (gilt nicht für fest zugeordnetes Zubehör).

Materieumwandler 2: 1 *Zubehör: Einheit* wird vernichtet (gilt nicht für fest zugeordnetes Zubehör) ODER 1 *Zubehör: Ort/Planet* (nicht *Arkon I* | *Äußerer Festungsring* | *Innerer Festungsring* | *Robotregent* | *Tiefseekuppel*) wird im Bodenkampf ⚡.

Orter 1: Tarnwert -1 für eine aktive **Flotte** oder **Truppe**.

Orter 2: Tarnwert -1 für ein(e) aktive(s) **Raumschiff** oder **Person**.

Anmerkung: *Zu den Ortern gehören im Sinne dieses Spiels auch Frequenzseher, Lauscher, Peiler und Teleoptiker.*

Späher 1: Wird im Bodenkampf während der Kampfaufstellung gespielt, wenn diese Einheit bereits in einer Kampfpaarung ausliegt: Der Gegner muss dir in dieser Kampfrunde (ggf. auch mehrfach) sämtliche den gegnerischen Einheiten zugeordneten Zubehöre nennen, auch, bevor du deine Einheiten dagegen legst.

Späher 2: Sieh dir von einer zugänglichen Materiequelle eines beliebigen Spielers die beiden obersten Karten an und lege sie in gleicher Reihenfolge zurück. Kann jederzeit im eigenen Zug, jedoch nicht im Abschnitt Reaktivierung eingesetzt werden.

Suggestor 1: 1 **Person** wird ⚡.

Suggestor 2: 1 **Einheit** wird ⚡.

Telekinet(in) 1: 1 *Zubehör: Einheit* wird ⚡ (gilt nicht für fest zugeordnetes Zubehör).

Telekinet(in) 2: 1 *Zubehör: Einheit* wird ⚡ ODER ⚡ ODER vernichtet (gilt nicht für fest zugeordnetes Zubehör).

Telepath(in) 1: Tarnwert -1 für eine aktive **Einheit**.

Telepath(in) 2: Wird eingesetzt, wenn der Gegner eine Mission zu deinem Ort ankündigt, an dem sich der Telepath 2 aufhält. Du darfst dir die Kartenhand des Gegners anschauen.

Teleporter(in) 1: +3 Verteidigungswert selbst (wird **nach** Bestimmung der Kampfwerte eingesetzt) ODER Tarnwert +1 für 1 aktive Person und ihn selbst ODER kann zu Beginn des Raumkampfes mit 1 Person im selben Schiff an Bord eines **aktiven** gegnerischen Raumschiffes springen, wird dann ⚡ und es kommt zum Bodenkampf. Es wird nur 1 Kampfrunde ausgetragen (ohne Einsatz von Planetenboni und *Zubehör: Ort/Planet*). Kommt es zum Durchbruch, wird das Raumschiff ⚡ oder 1 *Zubehör: Schiff* reduziert. Wird er vernichtet, so auch die ihn begleitenden Personen. Ansonsten kehren er und seine Begleiter zum Ausgangsschiff zurück und werden ⚡.

Teleporter(in) 2: +5 Verteidigungswert selbst (wird **nach** Bestimmung der Kampfwerte eingesetzt) ODER Tarnwert +1 für 2 aktive Personen und ihn selbst ODER Sprung auf ein gegnerisches Raumschiff wie bei 1, jedoch mit 2 Personen.

Zünder 1: Vernichtet im Bodenkampf eine aufgestellte **Person** oder ein *Zubehör: Einheit* oder im Raumkampf ein aufgestelltes **Raumschiff**. Vernichtung des Raumschiffes kann durch *Ausweichmanöver* und durch *Kritische Treffer* aufgehoben werden.

Zünder 2: Vernichtet im Raum- oder Bodenkampf ein *Zubehör: Ort* (nicht jedoch: *Arkon I* | *Äußerer Festungsring* | *Festung* | *Festung der 6 Monde* | *Galaktischer Zoo* | *Gom* | *Hyper-Euphorie* | *Innerer Festungsring* | *Nonus-Pest* | *Robotmücken* | *Robotregent* | *Tiefseekuppel*) oder im Bodenkampf eine aufgestellte **Einheit**.

5.2.2 „NORMALE“ FERTIGKEITEN

Alarm 1: Aktiviere am Ort dieser Karte, nachdem der Gegner ihn als Zielort seiner Mission benannt hat, bis zu 2 passive Karten. Davon ausgenommen sind enttarnte Agenten, das *Depot* sowie die eingesetzte Karte. Letztere kann bis zu deinem nächsten Abschnitt Reaktivierung nicht wieder ⚡ werden.

Alarm 2: Wie bei 1, du kannst jedoch 3 passive Karten ⚡.

Bodenkampf 1: +1 Angriffs- oder Verteidigungswert (selbst).

Bodenkampf 2: +2 Angriffswert oder +2 Verteidigungswert oder +1 Angriffs- und Verteidigungswert (selbst).

Galaktische Rätsel 1 bzw. 2: Einheit steuert 1 bzw. 2 Punkt(e) zum Ausspielen eines Galaktischen Rätsels bei, sofern sie in diesem Zug an keiner Mission beteiligt war. (Kann nur in deinem Abschnitt Ausbau eingesetzt werden).

Anmerkung: Die meisten Galaktischen Rätsel haben Galaktische Rätsel 3 oder 4 als Prämisse. Zum Ausspielen eines Galaktischen Rätsels ist es deshalb notwendig, mehrere Einheiten mit dieser Fertigkeit an einem Ort zu haben und die Fertigkeiten zu kombinieren.

Gift: Wird **nach** Bestimmung der Kampfwerte eingesetzt. Vernichtet die gegnerische Einheit in der Kampfpaarung, wenn dein Angriffswert größer oder **gleich** dem Verteidigungswert der gegnerischen Einheit ist. Nicht gegen Einheiten vom Volk Roboter einsetzbar. (selbst)

Hypnoblack: Einheit ist immun gegen die Effekte von *Hypnos*, *Suggestoren*, *Psychostrahler*, *Hypnostrahler* und *Telepathen*. Verhindert *Gehirnwäsche*. (selbst)

Initiative 1: 1 zusätzliche Mission auf der Seite der 1. Mission (bzw. der geopferten Mission) für Schiffe und Einheiten (einschl. Zubehör) am Ort und der Loyalität dieser Karte, sofern diese Karten in diesem Zug noch keine Mission ausgeführt haben ODER ziehe für eine Mission auf gleicher Seite eine neue Aktionskarte bei der Bestimmung des **Missionszieles**. (Wird in deinem Abschnitt Mission eingesetzt).

Anmerkung: Jede Einheit kann pro Spielzug an einer Abwehrmission und an einer weiteren, anderen Mission teilnehmen!

Initiative 2: 1 zusätzliche Mission auf der Seite der 1. Mission (bzw. der geopferten Mission) für Schiffe und Einheiten (einschl. Zubehör) der Loyalität dieser Karte, sofern diese Karten in diesem Zug noch keine Mission ausgeführt haben. (Wird in deinem Abschnitt Mission eingesetzt).

Innere Sicherheit 1: Wird nach dem Kampf, vor der Reduzierung eingesetzt. **Du** kannst aussuchen, welcher Kartentyp und welche Karte bei dir reduziert wird. Du musst allerdings einen Kartentyp wählen, der auch reduziert werden kann.

Innere Sicherheit 2: Wie bei 1, du kannst jedoch auch Schiffe und deren Zubehör auswählen.

Koordinaten von Sol 1 bzw. 2: Gegnerischer Spieler erhält direkt nach deiner erfolgreichen Agentenmission auf seinem Pro-Ort -1 bzw. -2 Punkte für *Koordinaten von Sol*, sofern der Agent in dieser Runde noch keine Punkte für *Koordinaten von Sol* durch einen Sender übermittelt hat. Muss sofort nach Rückkehr des Agenten eingesetzt werden. Kann nicht durch *Hypnoschulung* erhöht werden. Die *Koordinaten von Sol* können von einem Agenten mit dieser Fertigkeit auch als Nachricht durch einen Sender (im Abschnitt Mission) übermittelt werden, wobei nur der eingesetzte Sender ⚡ wird, nicht jedoch der Agent.

Medizin 1: Hebt im Bodenkampf die Vernichtung einer aktiven **Person** (einschließlich Zubehör) auf (nicht jedoch auf Volk Roboter und auf sich selbst anwendbar), die Person wird ⚡.

Medizin 2: Hebt im Bodenkampf die Vernichtung einer aktiven **Truppe** (einschließlich Zubehör) auf (nicht jedoch auf Volk Roboter und auf sich selbst anwendbar), die Truppe wird ⚡ und die Karte mit dieser Fertigkeit wird verdeckt zuoberst auf die entsprechende Materiequelle gelegt.

Mutantenkorps 1: In der Mission können **beliebig viele** Mutantenfertigkeiten eingesetzt werden, wenn diese Karte daran beteiligt ist.

Mutantenkorps 2: Wie bei 1 UND 1 Mutant kann, nachdem er durch Einsatz einer seiner Mutantenfertigkeiten ⚡ wurde, wieder ⚡ werden. Er kann allerdings in diesem Kampf keine seiner Fertigkeiten mehr einsetzen. Wirkt nicht auf enttarnte Agenten.

Raumkampf 1: +1 Angriffs- oder Verteidigungswert für transportierendes Schiff.

Raumkampf 2: +1 Angriffs- und Verteidigungswert, oder +2 Angriffswert oder +2 Verteidigungswert für transportierendes Schiff.

Anmerkung: Raumschiffe können nur von 1 Einheit mit Raumkampf-Fertigkeit modifiziert werden, Flotten von mehreren.

Robotik 1: Modifiziert den Tarn- oder Verteidigungswert einer Einheit vom Volk Roboter (jedoch nicht *Fahrzeug*) um 1.

Robotik 2: Modifiziert den Tarn-, Angriffs- oder Verteidigungswert einer Einheit vom Volk Roboter (jedoch nicht *Fahrzeug*) um 1.

Rotes Universum +1 bzw. +2: Liefert 1 oder 2 Punkte für das Unterspielsystem „Rotes Universum“ in Phase VI. Ist trotz roter Schrift keine Mutantenfertigkeit. Weitere Erläuterungen in Phase VI.

Sondierung: 1 oder 2 Sondierungspunkte (je nach Ort) nach erfolgreicher Agentenmission auf dem Sondierungsort, sofern der Agent in dieser Runde noch keine Sondierungspunkte durch einen Sender übermittelt hat. Muss sofort nach Rückkehr des Agenten und dem Ausladen auf einem Pro-Ort eingesetzt werden. Die *Sondierungspunkte* können von einem Agenten mit dieser Fertigkeit auch als Nachricht durch einen Sender (im Abschnitt Mission) übermittelt werden, wobei nur der eingesetzte Sender ⚡ wird, nicht jedoch der Agent.

Spionage 1 bzw. 2: Tarnwert +1 bzw. +2 während einer Agentenmission oder einer Abwehrmission (selbst).

Überlappungsfront 1 bzw. 2: Karte steuert 1 bzw. 2 Punkte zum Ausspielen einer Karte bei, die eine bestimmte Mindestpunktzahl dieser Fertigkeit benötigt. Gibt es erst in Phase VI, in der diese Fertigkeit dann auch genauer definiert wird.

Verhandlung 1: Wird vom Verteidiger im Bodenkampf (nicht während einer Abwehrmission) nach Kampfaufstellung in der 1. Kampfrunde eingesetzt: Es werden sofort von sämtlichen Kampfpaarungen die Tarnwerte ermittelt. Gegnerische Einheiten, die keine positive Tarndifferenz besitzen, sowie sämtliche Eskorten, müssen sich sofort zurückziehen. Dafür werden alle eigenen Einheiten an diesem Ort ⚡. Dieser Ort kann in diesem Zug auch nicht mehr Ziel einer gegnerischen Mission sein. Gegnerische Einheiten mit positiver Tarndifferenz brechen durch.

Verhandlung 2: Wie bei 1, nur werden die eigenen Einheiten nicht ⚡ (außer die Person mit dieser Fertigkeit).

Wirtschaft 1: Wenn die Karte sich am Ort einer *GCC*, eines *Handelsstützpunktes* oder am Ort von *Terrania* befindet und dafür ⚡ wird, muss keine Karte abgeworfen werden. (Wird in deinem Abschnitt Materiequelle eingesetzt).

Anmerkung: *GCC* steht für „General Cosmic Company“.

Wirtschaft 2: Wenn die Karte für die *GCC*, den *Handelsstützpunkt* oder für *Terrania* ⚡ wird, muss keine Karte abgeworfen werden. Die Karte muss dazu nicht am selben Ort sein. (Wird in deinem Abschnitt Materiequelle eingesetzt).

Wissenschaft 1 bzw. 2: Einheit steuert 1 bzw. 2 Punkte zum Ausspielen einer Karte bei, die eine bestimmte Mindestpunktzahl dieser Fertigkeit benötigt.

Zellaktivator: Immun gegen Gift / Infektionen.

5.3 TIMING

Wollen im Kampf beide Spieler mehrere Spezialeffekte gleichzeitig auslösen, z.B. durch Fertigkeiten und/oder Ereignisse, so werden diese Effekte abwechselnd eingesetzt, wobei der Angreifer beginnt.

Davon ausgenommen sind nur solche Spezialeffekte, die als Antwort auf den gerade gespielten Effekt diesen in seiner Wirkung aufheben (z.B. *Konter*, *Ausweichmanöver* bei *Nahtransition* usw.). Diese können immer außerhalb der alternierenden Reihenfolge zusätzlich eingesetzt werden.

Spezialeffekte die einen Spielwert modifizieren, der mithilfe einer Aktionskarte ermittelt wird, müssen **VOR** dem Ziehen der Aktionskarte eingesetzt werden.

6. BESONDERHEITEN HÖHERER SPIELPHASEN

6.1 SPIELPHASE IV

In Phase IV wechselt die Haupthandlung in den Sternhaufen M-13. Zum Verständnis der komplexer werdenden Spielabläufe sind einige Erklärungen notwendig. Siehe dazu auch Seite 47 „Karten-Errata“!

6.1.1 DER ROBOTREGENT

Der Robotregent versucht im Verlauf der Perry-Rhodan-Handlung an die Koordinaten der Erde heranzukommen, um den Terranern eine Lektion zu erteilen. Rhodan versteht es jedoch geschickt, dies zu verhindern. Aus diesem Grund können Schiffe der Loyalität Arkoniden in der Phase IV keine Missionen zu einem Ort außerhalb von M-13 durchführen (aber es gibt da eine Hintertür, mit der das dann doch unter bestimmten Umständen möglich ist, wozu man allerdings die Karte *Robotregent* einsetzen muss...).

Der Robotregent ist den Terranern anfangs überhaupt nicht freundlich gesonnen, wird aber im Verlauf der Heftroman-Handlung durch verschiedene Aktivitäten der Terraner immer kooperativer, was ihn allerdings nicht daran hindert, weiter Komplote zu schmieden. Je stärker sich die Terraner für den Ro-

botregenten engagieren, desto „netter“ ist er zu ihnen. Im Spiel bedeutet dies, dass er eher vom Einsatz massiver Streitkräfte gegen die Terraner absieht.

Alle Karten, die einen Einfluss auf die Haltung des Robotregenten haben, enthalten in rot den Vermerk „**Robotregent +/- x**“, dies ist der Robotregent-Modifikator bzw. RM. Der RM gilt immer für die Seite, auf der die Karte ausgespielt wird. Bei Dualkarten ist deshalb immer vermerkt, welcher RM für das Ausspielen auf Pro- bzw. Anti-Seite für den Spieler zum Tragen kommt.

Beispiel: Admiral Kenos hat den Vermerk „Robotregent -1/+1 (Pro/Anti)“. Wird er auf der Pro-Seite ausgelegt, liefert er einen RM von -1 für die Pro-Seite, wird er auf der Anti-Seite ausgelegt, liefert er einen Bonus von +1 für die Anti-Seite.

Den RM für seine Pro-Seite hält man in der Pro-Spalte der *Hilfskarte Robotregent* fest, den RM für seine Anti-Seite in der Anti-Spalte. Alle RM eines Spielers in einer Spalte sind kumulativ. Zum Festhalten eignen sich Münzen, Spielsteine etc.

Beispiel: Sascha legt die Karte Robotregent (RM +3 für die Anti-Seite) aus und schiebt das Steinchen in der Anti-Spalte auf die +3. In der nächsten Runde will er Admiral Kenos (-1/+1 Pro/Anti) ausspielen. Spielt er ihn auf der Anti-Seite aus, so kann er das Anti-Steinchen auf die +4 schieben, spielt er ihn auf der Pro-Seite aus, so schiebt er sein Pro-Steinchen auf die -1.

Verschwindet eine Karte, die den Robotregent-Modifikator verändert hat, in die Materie-senke, so muss der Besitzer der Karte seinen RM entsprechend anpassen.

Robotregent-Modifikatoren (RM): Wir haben an dieser Stelle sämtliche Karten die den Robotregent-Modifikator verändern aufgelistet.

Jeder Spieler, der seine **erste** Mission nach *M-13* bzw. einem Ort in *M-13* mit einem Schiff der Bauart *Arkoniden* durchführt, erhält zusätzlich einen **RM +1 für die Pro-Seite!**

Karten mit RM-Modifikator für die Pro-Seite	
Admiral Kenos	-1
Dr. Orson Certch	-1
Mooff	-1
Motuner	-1
Sergh	-2
STARDUST-Klasse	+1
TITAN / VEAST'ARK	+1
Zalit	-2
Zernif	-1

Karten mit RM-Modifikator für die Anti-Seite	
Admiral Kenos	+1
Arkon I	+1
Arkon III	(für 1 Mission) +1
Äusserer Festungsring	(für 1 Mission) +1/+2
Innerer Festungsring	(für 1 Mission) +1/+2
Motuner	(für 1 Mission) +2
Robotregent	+3

6.1.2 BEDEUTUNG DER ROBOTREGENT-MODIFIKATOREN (RM)

Robotregent #: Schiffe und Einheiten der Loyalität *Arkoniden* unterliegen in Spielphase IV gewissen Einschränkungen, was ihren Einsatz anbelangt. Will ein Spieler eine Offensivmission mit diesen Karten ausführen, so addiert er zu seinem RM (Anti) den RM (Pro) des Zielspielers. Die Summe ist die Robotregent #. Schiffe und Einheiten der Loyalität *Arkoniden*, deren Anti-Prämisse eine Zahl enthält, die größer als die Robotregent # ist, können an einer Offensivmission gegen diesen Spieler nicht teilnehmen.

Beispiel: Sascha ist am Zug. Er hat einen RM (Anti) von 5 und eine GOOD HOPE-Klasse (höchste Zahl in Prämisse ist 2), sowie zwei STARDUST-Klasse Raumschiffe (höchste Zahl in Prämisse ist 3) zur Verfügung. Peter hat einen RM (Pro) von -3, Klaus einen RM (Pro) von -2. Beim Angriff auf Peter beträgt die Robotregent # 2 ($5+(-3)=2$), bei Klaus ($5+(-2)=3$). Wollte er Peter angreifen, müsste er dies ohne die STARDUST-Klasse tun, da deren höchste Prämisse größer als die Robotregent # ist. Beim Angriff auf Klaus könnte er sämtliche Schiffe mitführen.

6.1.3 DIE ARAS

Perry Rhodan gelingt es nur Stück für Stück, den rätselhaften Vorfällen in *M-13* auf den Grund zu kommen und die wahren Drahtzieher der scheußlichen Aktionen ausfindig zu machen.

Alle Karten, die zur Aufklärung/Verschleierung der Ara-Thematik beitragen, enthalten in rot den Vermerk „**Aras +/- x**“, dies ist der Ara-Modifikator bzw. AM. Der AM gilt immer für die Seite, auf der die

Karte ausgespielt wird. Bei Dualkarten ist deshalb immer vermerkt, welcher AM für das Ausspielen auf Pro- bzw. Anti-Seite für den Spieler zum Tragen kommt.

Den AM für seine Pro-Seite hält man in der Pro-Spalte der *Hilfskarte Aras* fest, den AM für seine Anti-Seite in der Anti-Spalte. Alle AM eines Spielers in einer Spalte sind kumulativ. Zum Festhalten eignen sich Münzen, Spielsteine etc.

Verschwundet eine Karte, die den Ara-Modifikator verändert hat, in die Materiesenke, so muss auch hier der Besitzer der Karte seinen AM wieder entsprechend anpassen.

Ara-Modifikatoren (AM): Wir haben an dieser Stelle sämtliche Karten die den Ara-Modifikator verändern aufgelistet.

Karten mit AM-Modifikator für die Pro-Seite	
Exsar	-1
Geläuterte	-1
Gom	-1
Höhlensystem auf Honor	-1
Honor	-1
Mooff	-1
Mooff VI	-1
Zalit	-1

Karten mit AM-Modifikator für die Anti-Seite	
Aralon	+1
2x Aralon	+2
Gegul	+1
Gom	+1
Höhlensystem auf Honor	+1
Keklos	+1

6.1.4 BEDEUTUNG DER ARA-MODIFIKATOREN (AM)

Die Ara-Modifikatoren sind u.a. wichtig für Offensivmissionen der Pro-Seite gegen *Aralon*. Für den Phasenwechsel ist ja zuerst eine Reduzierung auf *Aralon* erforderlich, man muss also eine Offensivmission gegen *Aralon* unternehmen. Diese ist jedoch erst möglich, wenn der Ara # < 1 ist (und ein eigenes *Aralon* ausliegt). Der Ara # wird gebildet, indem man den eigenen AM der Pro-Seite und den AM der Anti-Seite des gegnerischen Spielers addiert. Solange nun der Ara # = 1 oder größer als 1 ist, ist das *Aralon* des entsprechenden Mitspielers vor den eigenen Angriffen geschützt. Die gegnerischen Spieler werden also versuchen, einen möglichst hohen Wert für ihren AM (Anti) durch Ausspielen der entsprechenden Karten zu erhalten. Gleichzeitig musst du nun natürlich versuchen, deinen Pro-AM durch Ausspielen von Karten, die einen AM (Pro) liefern, möglichst weit in den negativen Bereich zu bekommen, damit der Ara # < 1 wird und du angreifen kannst.

Bitte beachten:

Weil es für die Phase IV von großer Bedeutung ist hier nochmals der Hinweis darauf, dass Schiffe der Loyalität Arkoniden in dieser Phase normalerweise keine Missionen zu einem Ort außerhalb von M-13 durchführen können!

6.2 ÜBERGANG VON SPIELPHASE IV ZU SPIELPHASE V

Spieler, die während einer Kampagne nach Beendigung der Spielphase IV zu Phase V übergehen, haben einige Besonderheiten zu beachten.

- Beim Phasenwechsel werden zusätzlich folgende auf der Pro-Seite ausliegende Karten auf die Hand genommen: *Talamon* und alle Einheiten und Schiffe (incl. Zubehör), die die Prämisse *Talamon* enthalten.
- Auf anderen Orten außer *Laros* ausliegende *Goms* kommen ersatzlos in die Materiesenke. Ab Phase V können *Goms* nur noch **nach Laros und nach Aralon** transportiert werden.
- Die Karte *Solares System (Sol)* wird **auf** den bereits ausliegenden *Terra/Sol* ausgelegt (*Venus/Sol* ist nach Spielphase IV veraltet). Es gelten hier nun folgende Vorgaben:

Obergrenze = Ortskarten *Terra/Sol* + Ortskarten *Solares System (Sol)* + 1.

Anzahl der auslegbaren Karten = Ortskarten *Terra/Sol* + Ortskarten *Solares System (Sol)*.

Prämisse für Sol: Hier gelten **nur** die Ortskarten *Solares System (Sol)*.

Prämisse für Terra: Hier gelten die Ortskarten *Terra/Sol* + die Ortskarten *Solares System (Sol)*.

Prämisse für Venus: Hier gelten **nur** die Ortskarten *Solares System (Sol)*.

- Liegt eine Anti-*Venus* in deinem Raum aus, so bleibt sie getrennt von anderen Orten liegen, bis sich keine Schiffe/Einheiten mehr dort befinden.

- Bei einer **Destabilisierung** wird immer zuerst das *Solare System (Sol)*, danach erst *Terra/Sol* reduziert. Das letzte *Solare System (Sol)* bleibt aber liegen.
- **Saboteure** der Phasen I und/oder III können auf Anti-*Terra* liegen bleiben und behindern das Auslegen der neuen Karten der Loyalität Saboteure nicht. Wird die *Adventurous* auf das Anti-*Sol*-System gespielt, kommen die „alten“ *Saboteure* in die Materiesenke, weil sie keine Prämisse für *Gray Beast* enthalten.
- Alle Einheiten und Schiffe der Loyalitäten Aras, Arkoniden, Springer und Überschwere der Phasen I – IV besitzen ab Phase V **zusätzlich** auch die Loyalität Arkonidisches Imperium.
- Hat es ein Spieler **in Phase IV** geschafft, mit Schiffen der **Loyalität Arkoniden** eine Offensivmission zu den Orten *Terra* oder *Venus* eines Gegenspielers durchzuführen und mit mindestens einem Schiff nach *M-13* oder einem Ort in M-13 zurückzukehren, so erhält dieser Gegenspieler beim Phasenwechsel zu Phase V einmalig **Koordinaten von Sol –1**, denn der Robotregent hat ja bei ihm schon einmal das *Solare System* lokalisieren können.
- Zum Austauschen von Karten, die unter gleichem Namen bereits ausliegen, siehe Seite 23 „Austauschen von Karten“.
- Zum Auslegen eines Unikats, das sich unter gleichem Namen bereits in der Materiesenke befindet, siehe „9. Unikate“ unter „Einschränkungen für das Auslegen“ auf Seite 21.
- Der Robotregent-Modifikator und der Ara-Modifikator der Spielphase IV haben für die Phase V keinerlei Bedeutung mehr.

6.3 SPIELPHASE V

In der Spielphase IV konnten Schiffe der Loyalität Arkoniden M-13 nicht verlassen. Dies gilt ab der Phase V für Schiffe der Loyalität Arkonidisches Imperium nicht mehr. Diese können sehr wohl auch außerhalb von M-13 operieren.

Aber: Missionen von Schiffen der Loyalität Arkonidisches Imperium zum *Solaren System* und den Planeten im Solaren System (*Terra* und *Venus*) sind in der Spielphase V nur bei dem Spieler möglich, dessen *Koordinaten von Sol* < –8 sind.

Transitionen: Durch die *Strukturtasterstation* (Zubehör: Ort) kann die Anti-Seite Schiffe orten, die eine Tarnung von A oder B besitzen. War dieses Schiff am gleichen Ort wie der *Strukturtaster*, so kann es in der **folgenden Runde** bis zu seinem Zielort von Anti-Schiffen der Bauart Arkoniden verfolgt werden. Der Zielort kann danach weiterhin jederzeit von Anti-Schiffen der Bauart Arkoniden angefliegen werden.

6.3.1 SONDERREGELUNG ANTI-ATLAN (gilt nicht für Turniere)

Wer keinen Pro-*Atlan* besitzt, kann den Phasenwechsel wie folgt auch mit Anti-*Atlan* durchführen:

Nach dem Spielen des Ereignisses *Psychoduell auf Hellgate* wird der Tarnwert für *Atlan* gezogen. Bei D(rot) >3 wird der Anti-*Atlan* nicht vernichtet, sondern darf passiv auf *Hellgate* ausgelegt und danach mit einem Pro-Schiff nach *Sol* transportiert werden. Er zählt hier nun als Prämisse für das Ereignis *Der Zweikampf*. Wird dieses gespielt, so wird der Anti-*Atlan* auf Pro-*Sol* aktiv und rechnet als Siegbedingung für den Phasenwechsel. Er kann jedoch zu keinem Zeitpunkt für die Pro-Seite eingesetzt werden. Nach erfolgreichem Phasenwechsel kommt er sofort in die Materiesenke. Der Spieler erhält weiterhin für den Phasenwechsel nicht 2 Punkte, sondern nur 1 Punkt.

Diese Regelung ist **nicht** anwendbar, wenn man zwar einen Pro-*Atlan* im Deck hatte, dieser aber vom Gegner vernichtet wurde.

6.4 KARTEN-ERRATA

6.4.1 KARTEN-ERRATA PHASE IV

- Bei allen Karten aus den Boostern „Vorstoß nach Arkon“ der 1st Edition muss im Textfeld (aber **nicht** beim Kartentyp) der Begriff **Raumschiff(e)** durch **Schiff(e)** ersetzt werden, außer bei folgenden Karten:

Chefingenieur Garand *	Saugfeldgenerator	Zugstrahlung
M-13	Strukturkompensator	

* Bei *Chefingenieur Garand* bleibt nur der Text „+1 Verteidigungsstärke für transportierendes Raumschiff“ erhalten. Ansonsten wird ebenfalls der Begriff **Raumschiff** durch **Schiff** ersetzt.

- *M-13* ist ein Ort/Sternhaufen. Ihm kann **kein** *Zubehör: Ort* zugeordnet werden.

6.4.2 KARTEN-ERRATA PHASE V


Durch das Kürzen von Kartentexten (das war nötig, da sonst der Platz auf den Karten nicht ausreichen würde) haben sich 2 Fehler eingeschlichen, die hier korrigiert werden müssen (Korrekturen in fett):

Aralon und **Arkon III**: : Suche dir einen Anti-Ort (rote Karte) aus der Materiequelle V heraus, **der dann im gleichen Zug nicht wieder  werden kann.**

Gray Beast: In Phase V sind Missionen hierher nur durchführbar, mit *Gazelle* und mit Einheiten, die in der Prämisse *Gray Beast* enthalten. **Nur solche Einheiten kannst du hier auch auslegen.**

7. BEENDEN EINER SPIELPHASE – PHASENWECHSEL

Eine Spielphase ist beendet, wenn ein Spieler in seinem Abschnitt Reaktivierung einen Spielphasenwechsel auslöst. Dies kann er nur, wenn er die Siegbedingung der Spielphase zu diesem Zeitpunkt erfüllt. Er **kann** den Spielphasenwechsel auslösen, er **muss es nicht!**

Sobald ein Spieler einen Spielphasenwechsel auslöst, kommen bei allen Spielern bestimmte Karten in die Materiesenke, und die laufende Spielphase ist beendet. Diese Karten tragen den Vermerk, dass sie nach einer bestimmten Spielphase **in die Materiesenke kommen** oder nach einer bestimmten Spielphase **veralten**. Entsprechende Karten aus den Startern der Spielphase V tragen den Vermerk:  : **x**.

Beispiel:  : V = Veraltet nach Phase V.

1. Der Spieler, der den Phasenwechsel auslösen möchte und die Siegbedingungen erfüllt, gibt den Phasenwechsel laut und deutlich in seinem Abschnitt Reaktivierung bekannt. (Hat er bereits eine Mission durchgeführt, Karten gezogen oder welche ausgelegt, so kann der Phasenwechsel in diesem Zug **nicht** nachgeholt werden.). Die folgenden **beiden** Punkte (2. und 3.) werden nun **bei allen Spielern gleichzeitig** durchgeführt:

2. Zuerst kommen alle ausliegenden, veralteten Orte (einschl. veraltetes Zubehör) in die Materiesenke, auf denen sich weder eigene Einheiten noch eigene Schiffe befinden. Zubehör, das nicht veraltet ist, wird auf die Hand genommen.

3. Danach kommen alle ausliegenden, veralteten Orte der Pro-Seite in die Materiesenke, auch wenn sich dort andere Karten befinden. Diese Karten werden wieder auf die Hand genommen, außer jene, die ebenfalls veraltet sind. Diese werden auch (ersatzlos) in die Materiesenke gelegt.

4. Diejenigen Spieler, die den Phasenwechsel **nicht** ausgelöst haben, legen nun alle veralteten Handkarten beiseite, bis sie am Zug sind. Diese Karten sind nun nicht mehr verwendbar.

5. Der Spieler, **der den Spielphasenwechsel ausgelöst hat**, wirft nun alle veralteten Karten von der Hand ab und füllt seine Kartenhand von zugänglichen Materiequellen auf 10 auf (er kann auch von der nächsthöheren Materiequelle ziehen, da sie ja für ihn nun zugänglich ist). Er muss aber vor dem Ziehen ansagen, wieviele Karten er aus welcher Materiequelle ziehen will. Er hat anschließend dann seinen regulären Spielzug und danach noch einen zweiten Spielzug als Bonus.

6. Die anderen Spieler können **in ihrem Zug** im Abschnitt Reaktivierung nun ebenfalls diesen Spielphasenwechsel vollziehen, wobei sie die Siegbedingungen für diese Spielphase **nicht mehr** erfüllen müssen. Solange sie den Spielphasenwechsel nicht vollziehen, können sie jedoch keine Karten aus der neuen Materiequelle ziehen.

a) Möchten sie den Phasenwechsel durchführen, so geben sie dies deutlich bekannt, werfen die beiseite gelegten veralteten Karten in die Materiesenke und füllen ihre Kartenhand auf 10 Karten auf. Dabei können sie auch aus der nächsthöheren Materiequelle ziehen, da diese für sie nun ebenfalls zugänglich geworden ist. Einen Bonuszug haben sie jedoch nicht.

b) Möchten sie den Phasenwechsel **noch nicht** durchführen, so werfen sie die beiseite gelegten veralteten Karten in die Materiesenke und ziehen nur **die gleiche Anzahl** neuer Karten aus einer zugänglichen Materiequelle, **nicht** jedoch aus der neuen.

Sie können dann in einer späteren Runde in ihrem Abschnitt Reaktivierung den Phasenwechsel nachholen. Dabei füllen sie erst jetzt ihre Hand auf 10 Karten auf, wobei ihnen nun auch die neue Materiequelle zur Verfügung steht.

7. Veraltete Orte auf der Anti-Seite kommen bei allen Spielern erst in dem Moment in die Materiesenke, in dem sich keine Schiffe oder Einheiten mehr dort befinden (dies kann auch mitten in einem Spielzug passieren und wird wie in Punkt 2 beschrieben durchgeführt). Veraltete Karten, die sich in einem Depot befinden, verbleiben dort und kommen erst ersatzlos in die Materiesenke, wenn das Depot aufgelöst wird.

8. Werden nach Beendigung einer Spielphase von einem Spieler Karten gezogen, die in dieser oder einer vorherigen Spielphase veralten, so kommen diese in die Materiesenke, und es werden sofort Ersatzkarten **aus der gleichen Materiequelle** wie die veralteten Karten **nachgezogen**.

Anmerkung: Mit dem Phasenwechsel wird also die nächste Materiequelle zugänglich, d.h. auch von ihr können nun Ressourcекarten gezogen werden. Ist eine Materiequelle einmal zugänglich, so bleibt sie dies für den Rest des Spiels.

Beispiel: In der Spielphase I ist nur die Materiequelle I zugänglich, in der Spielphase II die Materiequellen I und II, in der Spielphase III die Materiequellen I – III, usw.

Beispiel: Während des Spiels in der Spielphase III zieht ein Spieler eine veraltete Karte aus der Materiequelle I. Diese Karte muss er sofort wieder in die Materiesenke legen und die Ersatzkarte ebenfalls aus der Materiequelle I nachziehen.

Anmerkung: Befinden sich beim Spielphasenwechsel gegnerische Agenten an einem Ort, der in die Materiesenke gelegt wird, so nimmt der gegnerische Spieler diese wieder auf die Hand.

Die Fortsetzung des Spiels ist nun erst mit Karten aus der nächsthöheren Spielphase möglich.

7.1 SIEGBEDINGUNGEN

Ein Spieler hat eine Spielphase beendet, wenn er die Siegbedingungen für diese Spielphase erfüllt und einen **Spielphasenwechsel** (Seite 48 „Beenden einer Spielphase – Phasenwechsel“) auslöst. Ein Spieler der die meisten Siegpunkte in der Spielphase erreicht hat, hat diese Spielphase gewonnen.

Siegbedingungen Spielphase I: Der Spieler hat 4 *Terra* auf seiner Pro-Seite ausliegen UND mindestens 1 Schiff mit Reichweite >2 auf der Pro-Seite.

Siegbedingungen Spielphase II: Der Spieler hat 3 *Ferrol* auf seiner Anti-Seite ausliegen SOWIE mindestens eine Einheit der Loyalität Topsider auf Anti-*Ferrol* UND 1 Galaktisches Rätsel aus der Spielphase II gelöst.

Siegbedingungen Spielphase III: Der Spieler hat 3 *Snowman* auf seiner Anti-Seite ausliegen UND mindestens 1 Schiff der Loyalität Springer oder Überschwere auf Anti-*Snowman* UND entweder 1 Galaktisches Rätsel aus der Spielphase III gelöst oder die „*GANYMED*“ auf seiner Pro-Seite.

Siegbedingungen Spielphase IV: Der Spieler hat zuerst auf *Aralon* UND danach auf Pro-*Aqua* (bzw. Pro-*Terra*, falls kein gegnerisches Pro-*Aqua* vorhanden ist) eine Reduzierung mit Einheiten erreicht (nicht mit Einheiten der Loyalität Saboteure, Fantan-Leute oder Individualverformer).

Siegbedingungen Spielphase V: Der Spieler hat eine Person mit der Fertigkeit Verhandlung auf Pro-*Mirsal III* (oder alternativ 2 Pro-*Gray Beast* und die Spieler zur Rechten und zur Linken haben weder *Tolimon* noch *Volat* auf ihrer Anti-Seite) UND eine Person mit der Fertigkeit Verhandlung auf Anti-*Mirsal III* UND *Atlan* aktiv auf Pro-*Sol*.

Anmerkung: Verhandlung 0 reicht dabei aus.

7.2 SIEGPUNKTE (SP) & KAMPAGNENSIEG

Sobald ein Spieler eine Spielphase beendet, werden Siegpunkte wie folgt vergeben:

In allen Phasen gibt es Punkte wie folgt:

- eine Materiequelle war erschöpft und wurde durch Karten aus der Materiesenke wieder aufgefrischt. je –0,5 SP

- eine Materiequelle neu gemischt, obwohl dies nicht vorgeschrieben war. je –0,1 SP

Anmerkung: Dies ist für Spieler, die der Meinung sind, sie hätten nicht gründlich genug gemischt.

Siegpunkte in Phase I (maximal 1 Punkt):

- Spielphasenwechsel ausgelöst. 1,0 SP

Siegpunkte in Phase II (maximal 2 Punkte):

- Spielphasenwechsel ausgelöst. 1,0 SP

- Die meisten Galaktischen Rätsel in Phase II gelöst. 0,5 SP

- Reduzierung auf Pro-*Terra* mit Einheiten der Loyalität Topsider in Phase II erreicht. 0,5 SP

Siegpunkte in Phase III (maximal 3 Punkte):

- Spielphasenwechsel ausgelöst. 1,5 SP

- Die meisten Galaktischen Rätsel in Phase III gelöst. 0,5 SP

- *GANYMED* liegt auf der Anti-Seite aus. 0,5 SP

- Reduzierung auf Pro-*Terra* mit Einheiten der Loyalität Saboteure in Phase III erreicht. 0,5 SP

Siegpunkte in Phase IV (maximal 4 Punkte):

- Spielphasenwechsel ausgelöst. 2,0 SP

- Als erster Reduzierung auf *Aralon* mit Einheiten erreicht. 1,0 SP

- Höchster Robotregent-Modifikator auf der Anti-Seite zum Zeitpunkt des Phasenwechsels. 0,5 SP

- Niedrigster Robotregent-Modifikator auf der Pro-Seite zum Zeitpunkt des Phasenwechsels. 0,5 SP
- *Arkonbombe* an einem anderen Ort als *Aqua* gezündet. -1,0 SP
- Siegpunkte in Phase V** (maximal 5 Punkte):
- Spielphasenwechsel ausgelöst. 2,0 SP
- Auf der Anti-Seite den *Kompensatorpeiler* gebaut. 1,0 SP
- Höchster Wert für ‚Koordinaten von Sol‘, sofern mindestens ein Mitspieler einen kleineren Wert hat. 0,5 SP
- Niedrigster Wert für ‚Koordinaten von Sol‘, sofern mindestens ein Mitspieler einen höheren Wert hat. -0,5 SP
- *Laury Marten* & *Graf Rodrigo de Berceo* am gleichen Pro-Ort hierfür passiviert. 0,5 SP
- *Gesandte von Aurigel* gespielt. 1,0 SP
- Gegnerischen *Atlan* (Pro oder Anti) während einer eigenen Mission im Bodenkampf vernichtet, reduziert oder ↗. je -1,0 SP
- *Arkonbombe* an einem Pro-Ort gezündet. -1,0 SP

Haben mehrere Spieler ein Kriterium für Siegpunkte erfüllt bzw. herrscht Gleichstand bei der Anzahl gelöster Galaktischer Rätsel, so werden die Punkte zwischen den Spielern geteilt. Diese Punkteaufteilung gilt allerdings nicht für die Wiederauffrischung einer Materiequelle, das Mischen einer Materiequelle, das Zünden einer *Arkonbombe* und das Vernichten von *Atlan*.

Sieger der Kampagne ist, wer die meisten Siegpunkte erreicht hat. Bei Gleichstand entscheidet, wer von diesen Spielern die meisten Spielphasenwechsel ausgelöst hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, entscheidet der höchste ausgelöste Spielphasenwechsel über den Sieg.

Beispiel: *Gespielt wurden die Spielphasen I – III. Klaus hat Spielphase I und II beendet und 3 Siegpunkte ergattert. Peter hat Spielphase III gewonnen und ebenfalls 3 Siegpunkte. Klaus hat damit die Kampagne gewonnen, da er 2 Spielphasen beendet hat.*

7.3 SPIELBEGINN ZU EINER SPÄTEREN SPIELPHASE

Beginnt das Spiel mit Spielphase II, so wird mit den Materiequellen I und II gespielt. Karten, die nach Phase I veraltet sind, werden vor Spielbeginn aussortiert (Nicht bei Turnieren, hier kommen die veralteten Karten in die Materiesenke, und es werden sofort Ersatzkarten gezogen).

Beginnt das Spiel mit Spielphase III, so wird mit den Materiequellen I – III gespielt. Karten, die nach Phase I oder II veralten, kommen in die Materiesenke und Ersatzkarten werden gezogen (bzw. werden vorher aussortiert).

8. REGELERGÄNZUNGEN ZUM TURNIERSPIEL

Für das Turnierspiel gelten die **Spielregeln dieses Regelheftes**. Bei Regelfragen gelten die FAQs der Homepage von Between The Stars (www.prsks.de).

Mindestens 10 Aktionskarten sind für jede im Turnier gespielte Phase erforderlich und jede Reduzierungsart muss pro Spielphase mindestens 1 mal vertreten sein (Bei einem Turnier über die Spielphasen I bis V also mindestens 5 mal). Jede Aktionskarte darf allerdings maximal 4x im Aktionskartenstapel vorkommen. Weiterhin müssen alle Aktionskarten und Ressourcekarten in den Kartenstapeln gleich ausgerichtet sein.

Pro Spielphase dürfen maximal 10 Karten in ein Sideboard gelegt werden (es darf somit jeweils 0 – 10 Karten enthalten). Das Sideboard ist ein Kartenstapel, der während des Spieles nicht benutzt wird, mit dem aber zwischen einzelnen Spielen ein Kartentausch möglich ist. Während des gesamten Turniers dürfen die Materiequellen nur durch Karten des Sideboards verändert werden. Ein Sideboard gibt es nur für Ressourcekarten, jedoch nicht für Aktionskarten. Beim Turnier müssen für sämtliche Runden dieselben Aktionskarten verwendet werden.

Das Sideboard darf nach dem Spielbeginn (siehe Seite 17), somit also nach dem Werfen der Münze für den Aktionskartentausch, nicht mehr verändert werden.

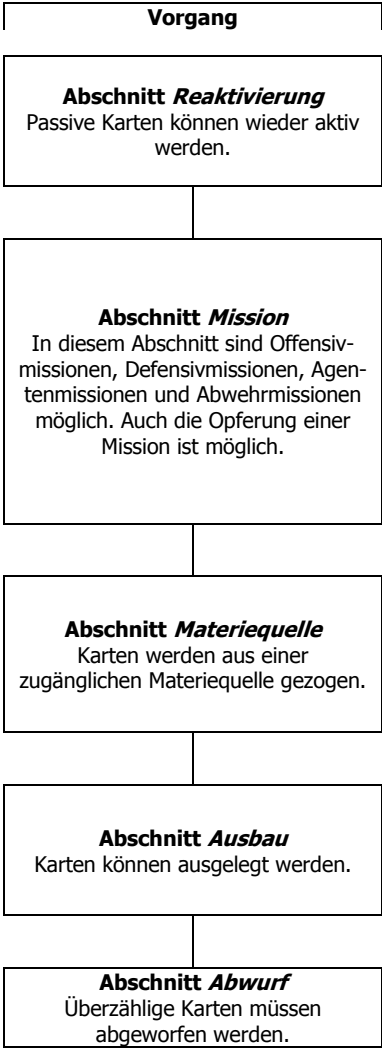
Fehlerhafte Karten sind grundsätzlich nach den korrigierten Texten zu spielen (Liste unter www.prsks.de/turnier/hilfen/kartenfehler.htm).

9. ABLAUFDIAGRAMME

Zur Erläuterung einiger Spielabschnitte findest Du im Anschluß einige strukturierte Ablaufdiagramme.

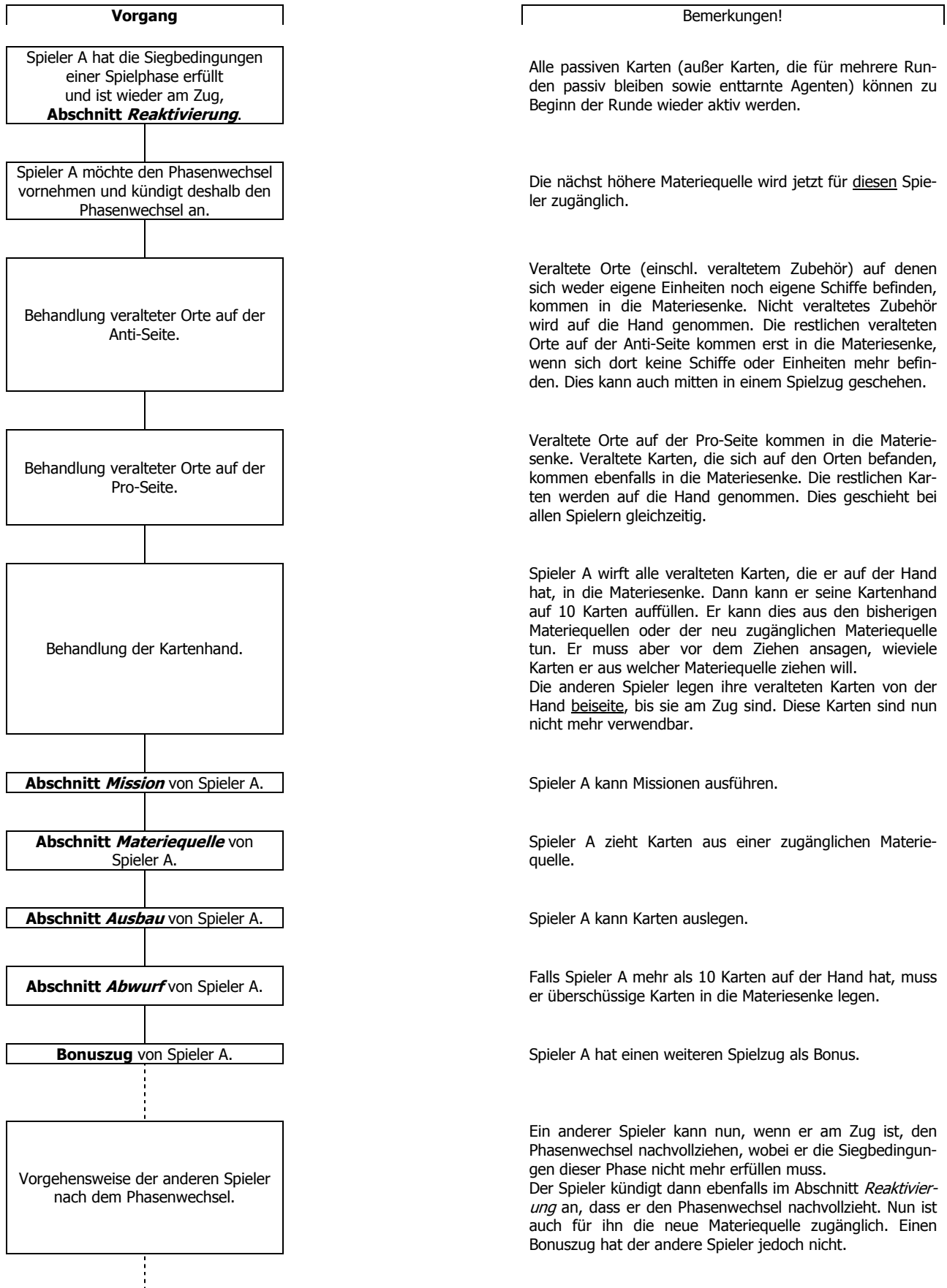
Ablaufdiagramm	Seite
9.1 Der Spielzug	52
9.2 Der Phasenwechsel	53
9.3 Galaktische Rätsel	55
9.4 Defensivmission	56
9.5 Offensivmission	57
9.5.1 Kampfaufstellung	61
9.5.2 Kampf	62
9.6 Agentenmission	73
9.7 Abwehrmission	78

9.1 Der Spielzug



Bemerkungen!
<p>Alle passiven Karten (außer Karten, die für mehrere Runden passiv bleiben) können zu Beginn der Runde wieder aktiv werden. Beiseite gelegte Karten kehren an den Ziel- oder Ausgangsort zurück.</p>
<p>Bei der Opferung von Missionen ist die 1. Mission einer Runde zu opfern. Es kann nur eine Mission geopfert werden. Mit der Fertigkeit <i>Initiative</i> sind mehrere Missionen pro Runde möglich. Allerdings sind alle Missionen (auch geopfert) nur auf einer Seite (Pro- oder Anti-Seite) möglich. Eine Ausnahme bilden die Abwehrmissionen, sie sind auf beiden Seiten gleichzeitig möglich. Wurden Abwehrmissionen nur auf einer Seite durchgeführt, so sind andere Missionen nur auf gleicher Seite wie die Abwehrmission möglich.</p>
<p>Der Spieler gibt vor dem Ziehen von Karten an, aus welcher zugänglichen Materiequelle er Karten zieht. Kann er mehr als eine Karte ziehen, so ist anzugeben, wie viele Karten er aus welcher zugänglichen Materiequelle zieht. Er darf dabei auch aus mehreren Materiequellen ziehen.</p>
<p>In diesem Abschnitt können Karten auf einer Seite (Pro- oder Anti-Seite) in deinem Raum ausgespielt werden, sofern die Karten keine anderen Angaben enthalten. Karten, die in anderen Abschnitten gespielt werden, enthalten einen speziellen Vermerk!</p>
<p>Max. 10 Karten dürfen auf der Hand gehalten werden. Am Ende der Runde werden deshalb alle überzähligen Karten in die Materiesenke abgeworfen!</p>

9.2 Der Phasenwechsel



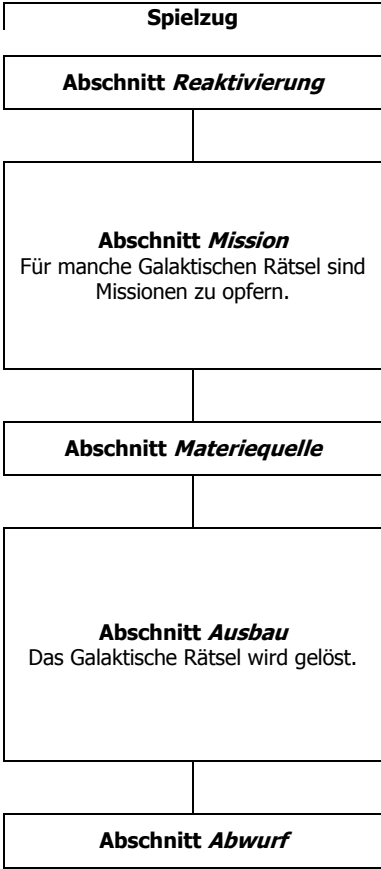
Vorgang, wenn der Phasenwechsel sofort nachvollzogen wird, sobald der andere Spieler am Zug ist.

Vorgang, wenn der Phasenwechsel nicht sofort nachvollzogen wird, sobald der andere Spieler am Zug ist.

Der Spieler, der den Phasenwechsel sofort nachvollzieht, wirft die beiseite gelegten veralteten Karten in die Materiesenke und füllt seine Kartenhand auf 10 Karten auf. Er kann dabei auch aus der neu zugänglichen Materiequelle ziehen.

Der Spieler, der den Phasenwechsel nicht sofort nachvollzieht, wirft die beiseite gelegten veralteten Karten in die Materiesenke und zieht die gleiche Anzahl neuer Karten aus einer zugänglichen Materiequelle nach. Erst wenn der Spieler in einer späteren Runde den Phasenwechsel nachvollzieht, kann auch er seine Kartenhand auf 10 Karten auffüllen, wobei dann die nächst höhere Materiequelle auch für ihn zugänglich ist.

9.3 Galaktische Rätsel

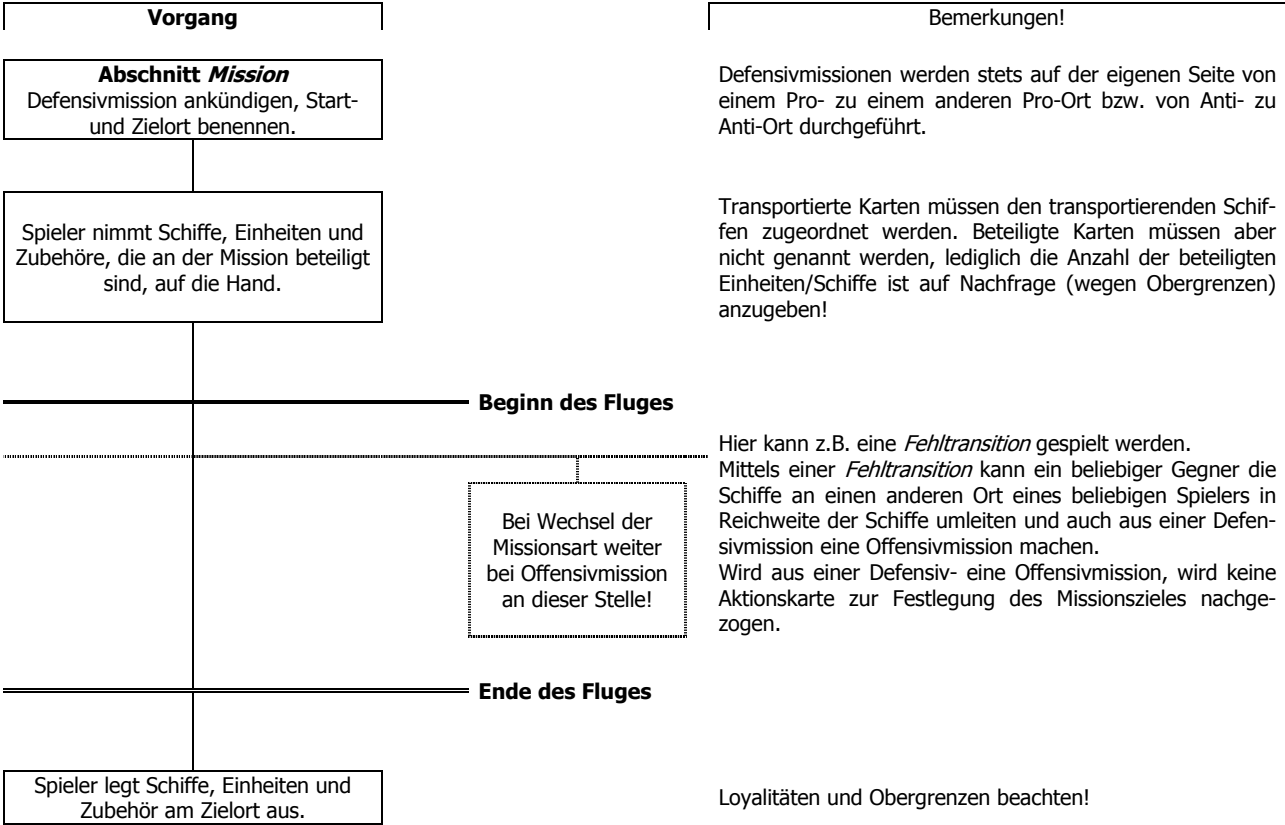


Bemerkungen!

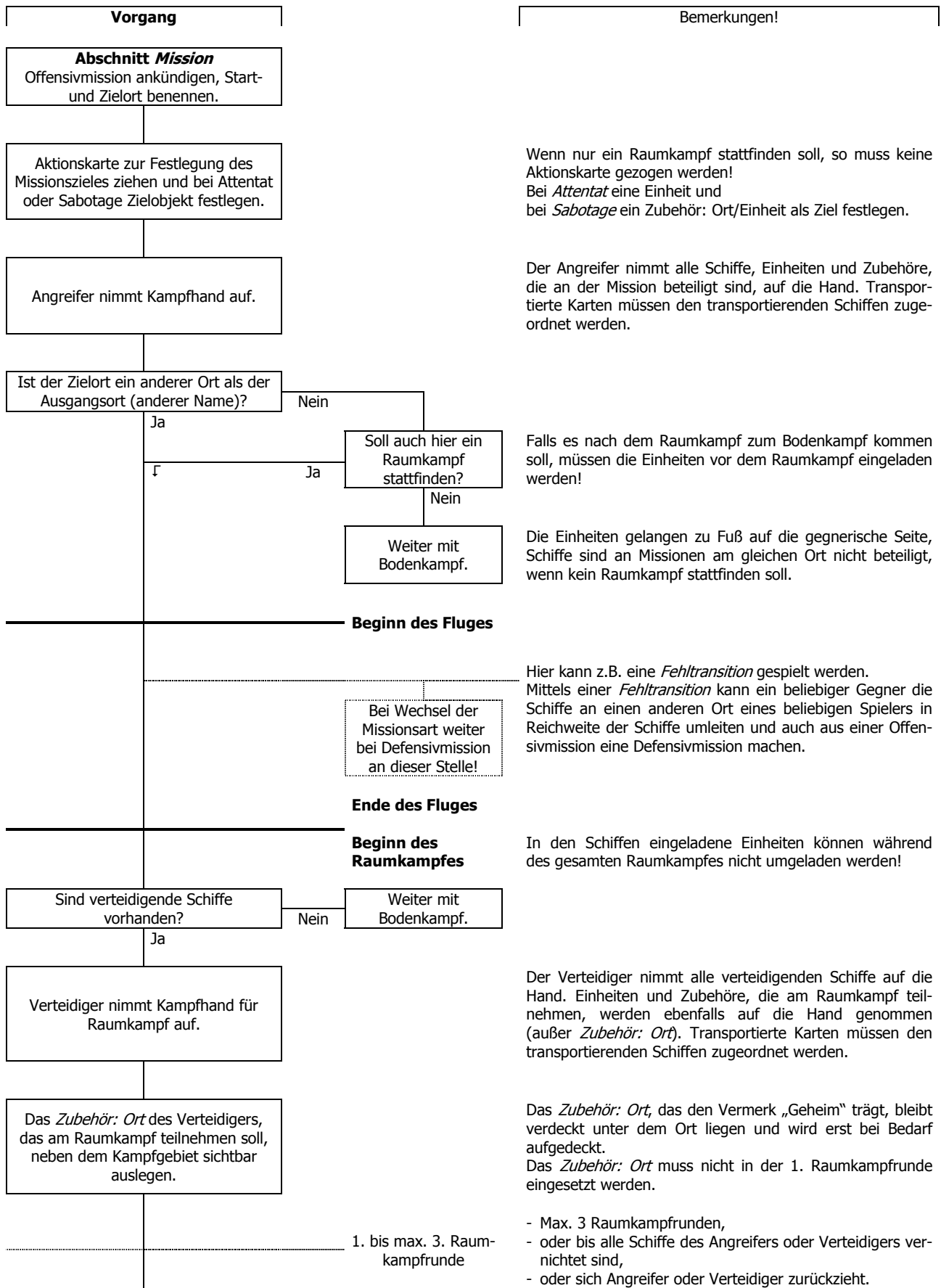
Falls erforderlich, wird in diesem Abschnitt eine Mission für das Galaktische Rätsel geopfert. Die Karte, für die die Mission geopfert wird, ist verdeckt beiseite zu legen, wobei der Kartename nicht angegeben werden muss. Außerdem ist anzugeben, für welche Seite die Mission geopfert wird. Soll gleichzeitig mit der Fertigkeit *Initiative* auch eine Mission durchgeführt werden, so ist zuerst die Mission zu opfern!

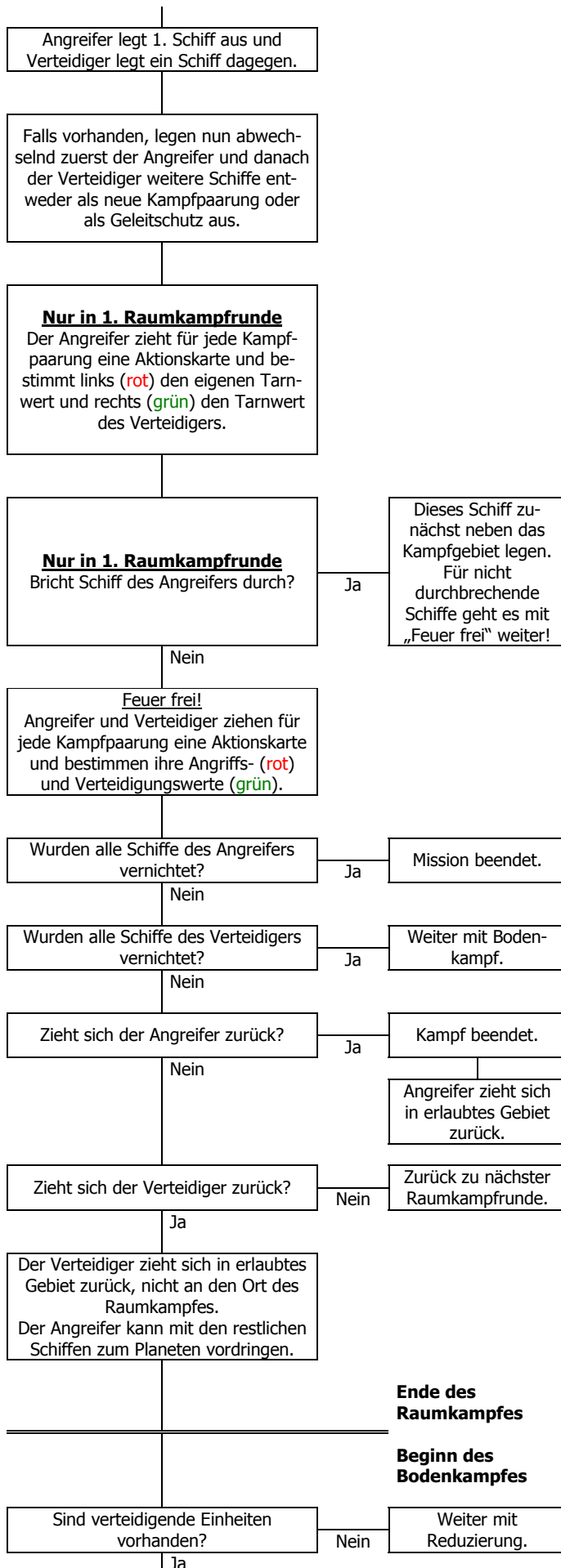
Das Galaktische Rätsel wird im Abschnitt *Ausbau* gelöst. Sind Einheiten erforderlich, die Galaktische Rätselpunkte liefern, so werden diese passiv. Galaktische Rätselpunkte können nur aktive Einheiten geben, die im gleichen Spielzug an keiner Mission beteiligt waren (siehe Fertigkeit *Galaktische Rätsel*). Kann das Galaktische Rätsel z.B. wegen fehlender Prämissen nicht gelöst werden, dann kommt die Karte in die Materiesenke.

9.4 Defensivmission



9.5 Offensivmission





Zwischen den einzelnen Raumkampfunden dürfen die Schiffe in den Kampfpaarungen umgruppiert werden.

Es muss immer zuerst ein Schiff gegen ein gegnerisches Schiff gelegt werden, dem noch kein eigenes Schiff gegenüber liegt. Flotten dürfen nicht von Raumschiffen Geleitschutz erhalten! Max. 2 Schiffe pro Kampfpaarung dürfen als Geleitschutz eingesetzt werden! Beliebig viele Kampfpaarungen sind möglich.

Ereignisse, Fertigkeiten und Zubehör zur Modifikation des Tarnwertes vor Ziehen der Aktionskarte einsetzen. Angreifende Schiffe mit positiver Tarn Differenz können durchbrechen. Falls Schiffe durchbrechen, ist für deren Geleitschutzschiffe (wenn vorhanden) diese Kampfunde beendet. Ansonsten kann die Tarn Differenz als Bonus für Angriff oder Verteidigung eingesetzt werden. Anschließend kann der Verteidiger z.B. *Ortungsschutz* einsetzen.

Für ein durchgebrochenes Schiff geht es weiter bei Bodenkampf.

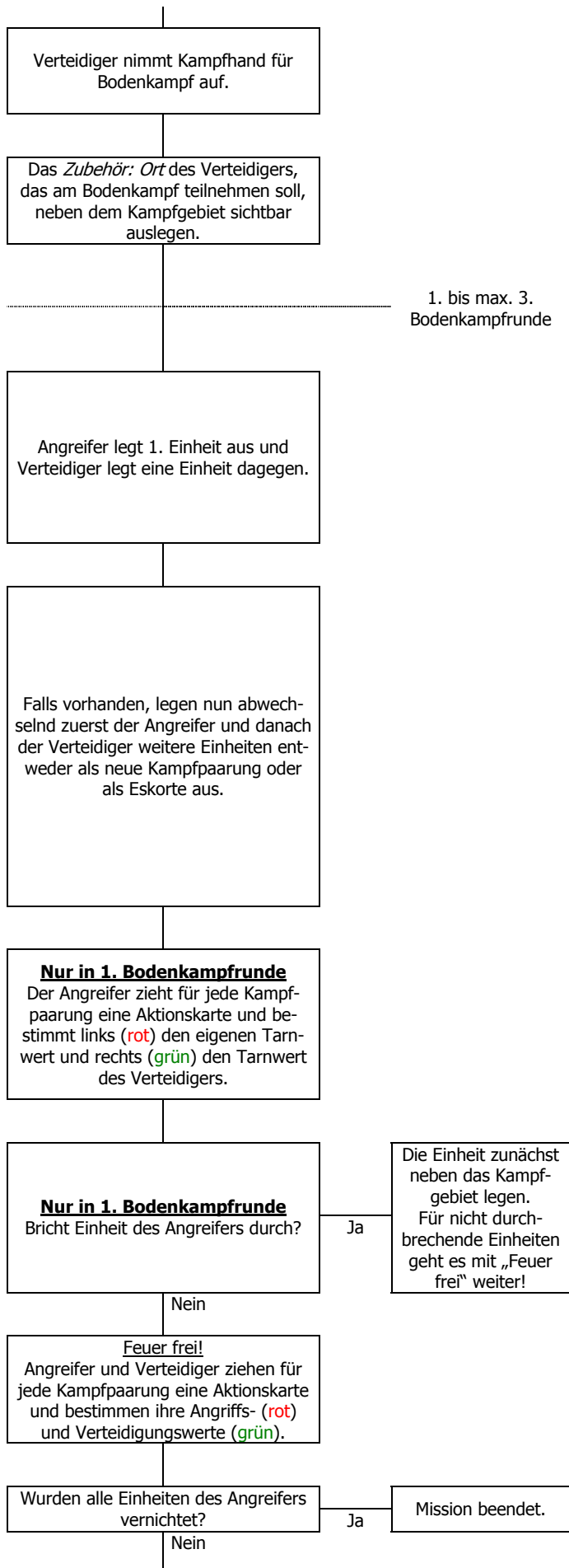
Ereignisse, Fertigkeiten und Zubehör zur Modifikation der Angriffs- und Verteidigungswerte vor dem Ziehen der Aktionskarten einsetzen. Das Schiff wird vernichtet, wenn eigener Verteidigungswert kleiner als gegnerischer Angriffswert ist.

Nach der 3. Raumkampfunde muss er sich zurückziehen!

Erlaubtes Gebiet ist der Ausgangsort oder ein anderer Ort im eigenen Raum in Reichweite der Schiffe.

Erlaubtes Gebiet ist ein anderer Ort im eigenen Raum in Reichweite der Schiffe. Eventuelle Loyalitätskonflikte und Obergrenzen beachten!

Einheiten des Verteidigers, die mit Schiffen aus dem Raumkampf zurückkehren, können an einem eventuell folgenden Bodenkampf teilnehmen (z.B. um Einheiten aus einem durchgebrochenen gegnerischen Schiff zu bekämpfen).



Alle am Ort des Verteidigers ausliegenden Einheiten sind am Bodenkampf beteiligt. Der Verteidiger nimmt alle am Ort ausliegenden Einheiten und das *Zubehör*, das er einsetzen möchte, auf die Hand.

Das *Zubehör: Ort*, das den Vermerk „Geheim“ trägt, bleibt verdeckt unter dem Ort liegen und wird erst bei Bedarf aufgedeckt. Das *Zubehör: Ort* muss nicht in der 1. Runde eingesetzt werden.

- Max. 3 Bodenkampfrunden,
- oder bis alle Einheiten des Angreifers oder Verteidigers vernichtet sind,
- oder sich Angreifer oder Verteidiger zurückzieht.

Limit für die Anzahl der möglichen Bodenkampfpaarungen beachten:

+ 1 auf das Limit bei: *Destabilisierung* und *Verwüstung*
- 1 auf das Limit bei: *Attentat*, *Sabotage* und falls ver-gessen wurde, eine Karte für das Missionsziel zu ziehen. Das Limit ist jedoch immer **mindestens 1!**
 Zwischen den einzelnen Bodenkampfrunden dürfen die Einheiten in den Kampfpaarungen umgruppiert werden.

Es muss immer zuerst eine Einheit gegen eine gegnerische Einheit gelegt werden, der noch keine eigene Einheit gegenüber liegt. Personen können nicht Truppen eskortieren! Max. 2 Einheiten pro Kampfpaarung dürfen als Eskorte eingesetzt werden!

Zubehör: Einheit das im Kampf mitgeführt wird, muss nicht in der 1. Bodenkampfrunde eingesetzt/benutzt werden. Es kann, solange es aktiv ist, zwischen den einzelnen Runden anderen Einheiten neu zugeordnet werden. Sobald ein *Zubehör: Einheit* eingesetzt/benutzt wurde kann es in dem gesamten Bodenkampf nicht mehr neu zugeordnet werden, es bleibt dann bei dieser Einheit!

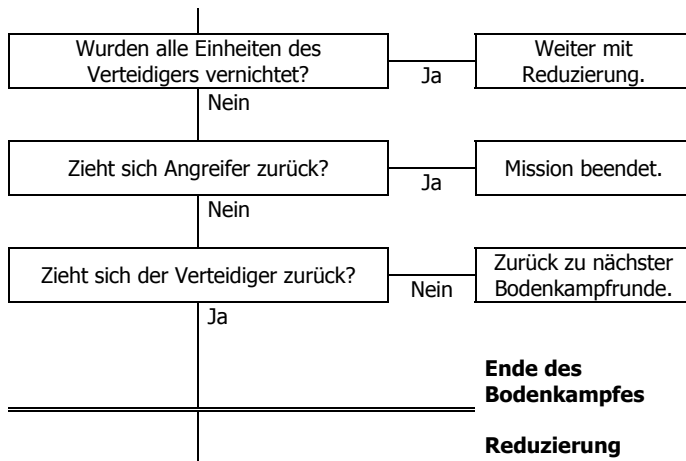
Passives *Zubehör* kann nicht neu zugeordnet werden! Einheiten, die im Kampf passiv wurden, können kein *Zubehör* mehr tauschen.

Ereignisse, Fertigkeiten und *Zubehör* zur Modifikation des Tarnwertes vor Ziehen der Aktionskarte einsetzen. Angreifende Einheiten mit positiver Tarn-differenz können durchbrechen. Falls Einheiten durchbrechen, ist für deren Eskorte (wenn vorhanden) diese Kampfrunde beendet. Ansonsten kann die Tarn-differenz als Bonus für Angriff oder Verteidigung eingesetzt werden.

Für durchbrechende Einheit(en) geht es weiter mit Reduzierung!

Ereignisse, Fertigkeiten und *Zubehör* zur Modifikation der Angriffs- und Verteidigungswerte vor Ziehen der Aktionskarten einsetzen.

Die Einheit wird vernichtet, wenn eigener Verteidigungswert kleiner als gegnerischer Angriffswert ist.



Nach der 3. Bodenkampfrunde muss er sich zurückziehen!

Reduzierung!

- Bei *Attentat* wird die benannte Einheit reduziert.
- Bei *Destabilisierung* wird ein Ort reduziert, wenn mehr als ein Ort gestapelt ist und der Angreifer über eine aktive Truppe dort verfügt.
- Bei *Sabotage* wird das benannte Zubehör: Ort/Einheit reduziert.
- Bei *Verwüstung* wird eine Einheit, ein Zubehör (nicht Zubehör: Schiff) oder der Ort reduziert.

Zur Reduzierung ist auf jeden Fall eine aktive Einheit des Angreifers erforderlich!

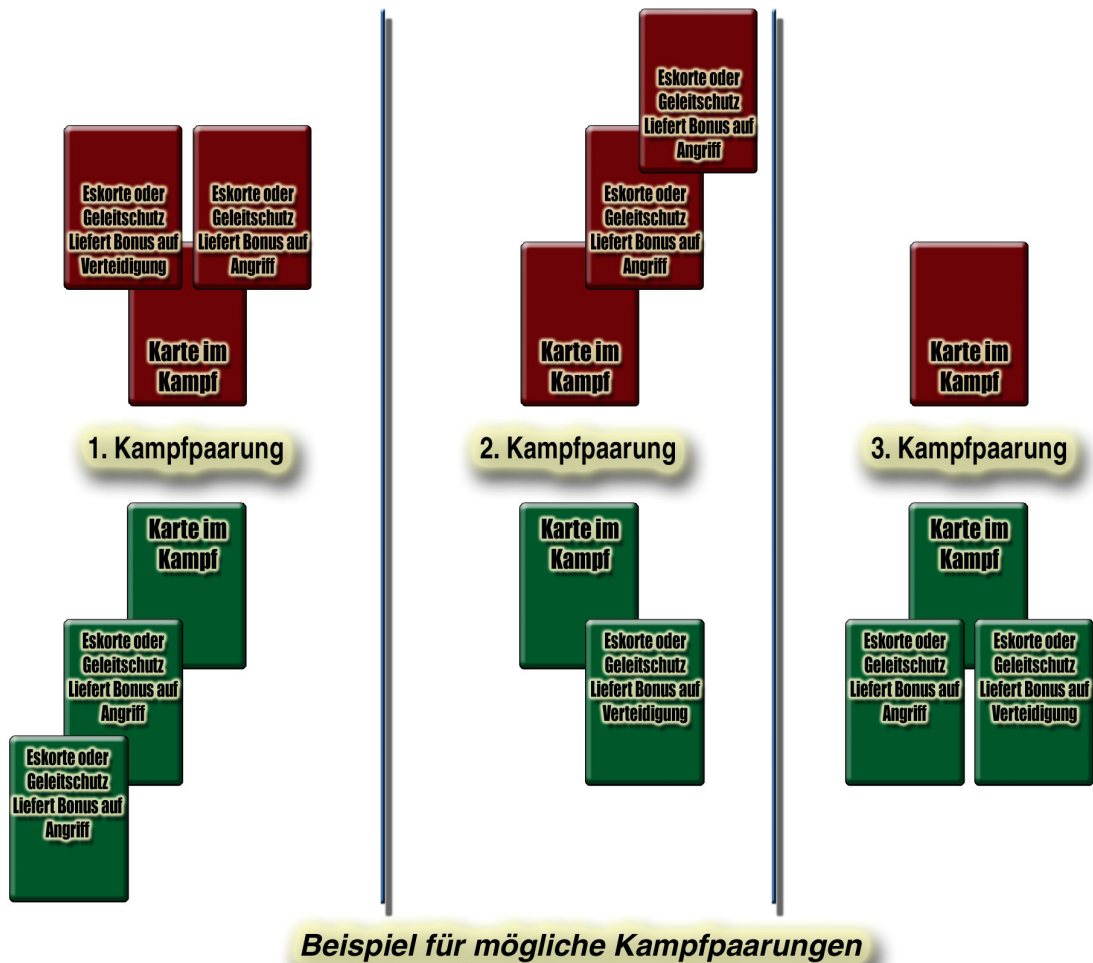
Mit der Fertigkeit „Innere Sicherheit 1/2“ kann der Verteidiger das zu reduzierende Zielobjekt wählen!

Bei *Attentat* und *Sabotage* wird das zu Beginn der Mission benannte Ziel reduziert. Bei *Verwüstung* wird das Ziel erst vor der Reduzierung benannt! Das Ziel der *Destabilisierung* ist immer der Ort!

Die Reduzierung eines Ortes ist bei *Destabilisierung* und bei *Verwüstung* nur möglich, wenn der Angreifer über eine aktive Truppe dort verfügt.

Bei *Verwüstung* entfällt die Reduzierung, wenn der Angreifer im vorhergehenden Bodenkampf mindestens eine Einheit des Verteidigers vernichtet hat!

9.5.1 Kampfaufstellung



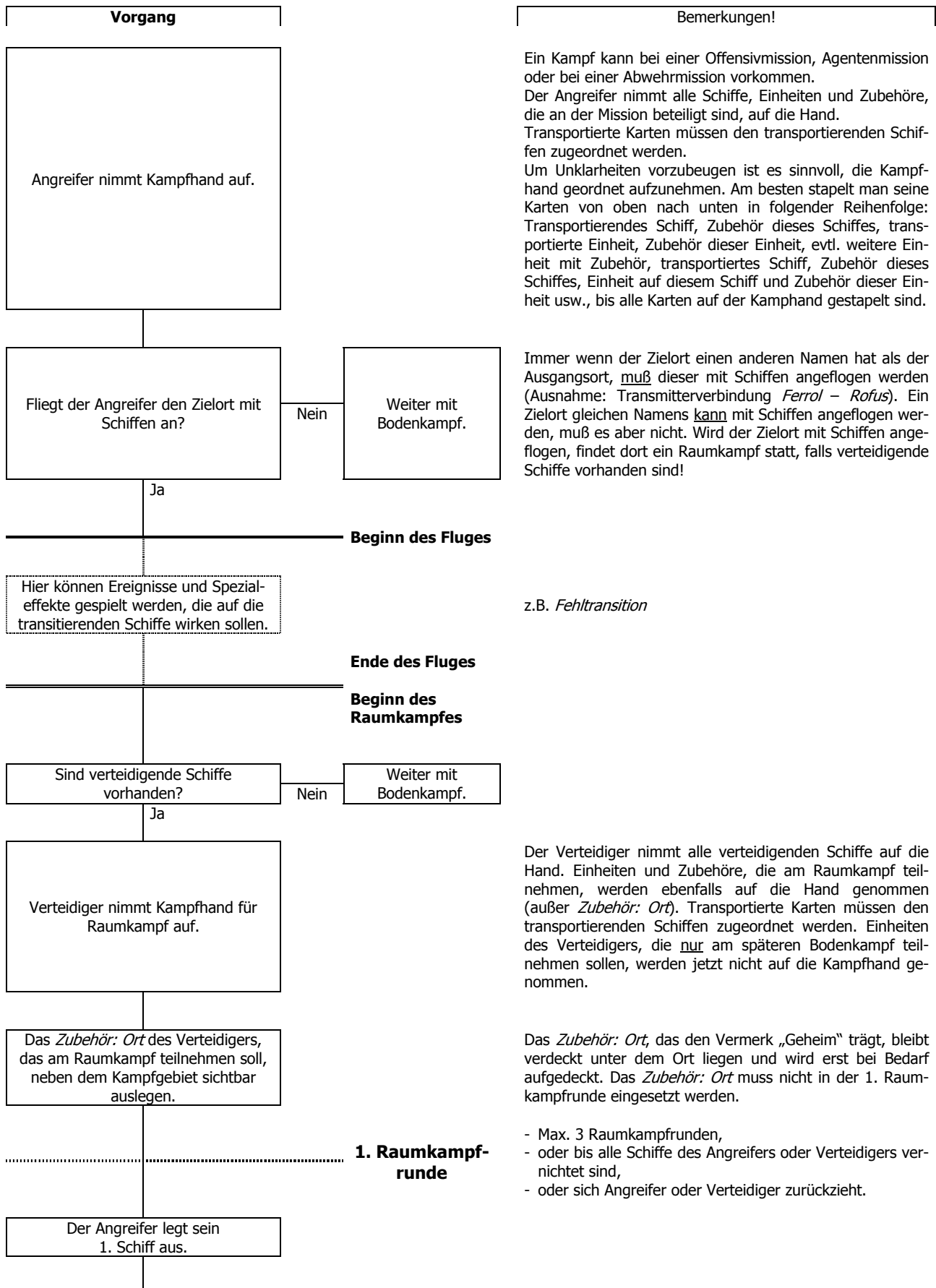
Ablauf der Kampfaufstellung für Raum- oder Bodenkampf:

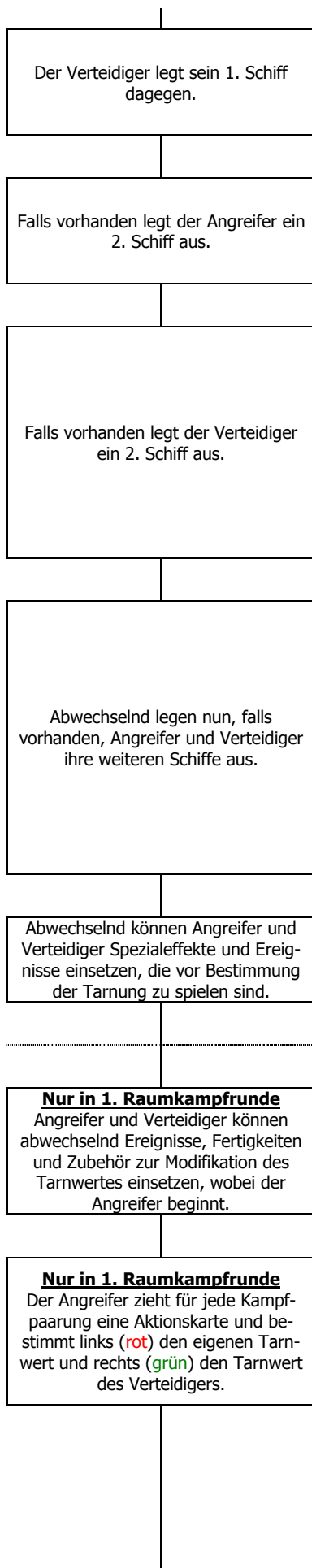
- Der Angreifer legt die erste Karte aus.
- Der Verteidiger legt eine Karte dagegen.
- Der Angreifer legt, falls möglich, eine weitere Karte entweder als Geleitschutz/Eskorte oder als neue Kampfpaarung aus.
- Der Verteidiger legt nun, falls möglich, eine weitere Karte aus. Falls der Angreifer zuvor eine Karte als neue Kampfpaarung ausgelegt hat, muss der Verteidiger die Karte dagegen legen. Hat der Angreifer eine Karte als Geleitschutz/Eskorte gelegt, so kann der Verteidiger wählen, ob er seine Karte als neue Kampfpaarung oder als Geleitschutz/Eskorte auslegt.
- Angreifer und Verteidiger sind nun abwechselnd an der Reihe. Sie müssen eventuelle weitere Karten nach den gleichen Vorgaben auslegen wie zuvor, bis alle Karten ausgelegt sind.

Einschränkungen für das Auslegen:

- Als Geleitschutz/Eskorte dürfen maximal 2 Schiffe/Einheiten ausgelegt werden.
- Raumschiffe dürfen nicht als Geleitschutz für Flotten ausgelegt werden.
- Personen dürfen nicht als Eskorte für Truppen ausgelegt werden.
- Nachdem alle Karten ausgelegt sind, dürfen diejenigen Karten, denen keine gegnerische Karte zugeordnet ist, nachträglich als Geleitschutz/Eskorte eingesetzt werden. Ist dies nicht möglich, so können sie an dieser Kampfrunde nicht teilnehmen.
- Die Anzahl der möglichen Kampfpaarungen ist im Bodenkampf durch die Bodenkampflimits beschränkt. Das Bodenkampflimit wird durch das Missionsziel nochmals modifiziert, ist aber immer mindestens 1!

9.5.2 Kampf





Diese beiden Schiffe bilden die erste Kampfpaarung. Angreifer und Verteidiger können dann im weiteren Verlauf jeweils noch max. 2 weitere Schiffe als Geleitschutz zu dieser Kampfpaarung dazulegen, falls das im weiteren Verlauf des Auslegens möglich ist.

Der Angreifer kann nun wählen, ob er dieses Schiff ENTWEDER neben sein 1. Schiff legt und damit eine neue Kampfpaarung eröffnet, ODER ob er das Schiff als Geleitschutz für einen Bonus von +1 auf den Angriffs- oder Verteidigungswert einsetzt.

Es muss immer zuerst ein Schiff gegen ein gegnerisches Schiff gelegt werden, dem noch kein eigenes Schiff gegenüber liegt.

Sollte der Angreifer also mit seinem 2. Schiff eine weitere Kampfpaarung eröffnet haben, so muß der Verteidiger das Schiff dagegen legen!

Hat der Angreifer aber sein 2. Schiff als Geleitschutz ausgelegt, so kann diesmal der Verteidiger wählen, ob er dieses Schiff ENTWEDER neben sein 1. Schiff legt und damit eine neue Kampfpaarung eröffnet, ODER ob er das Schiff ebenfalls als Geleitschutz einsetzt.

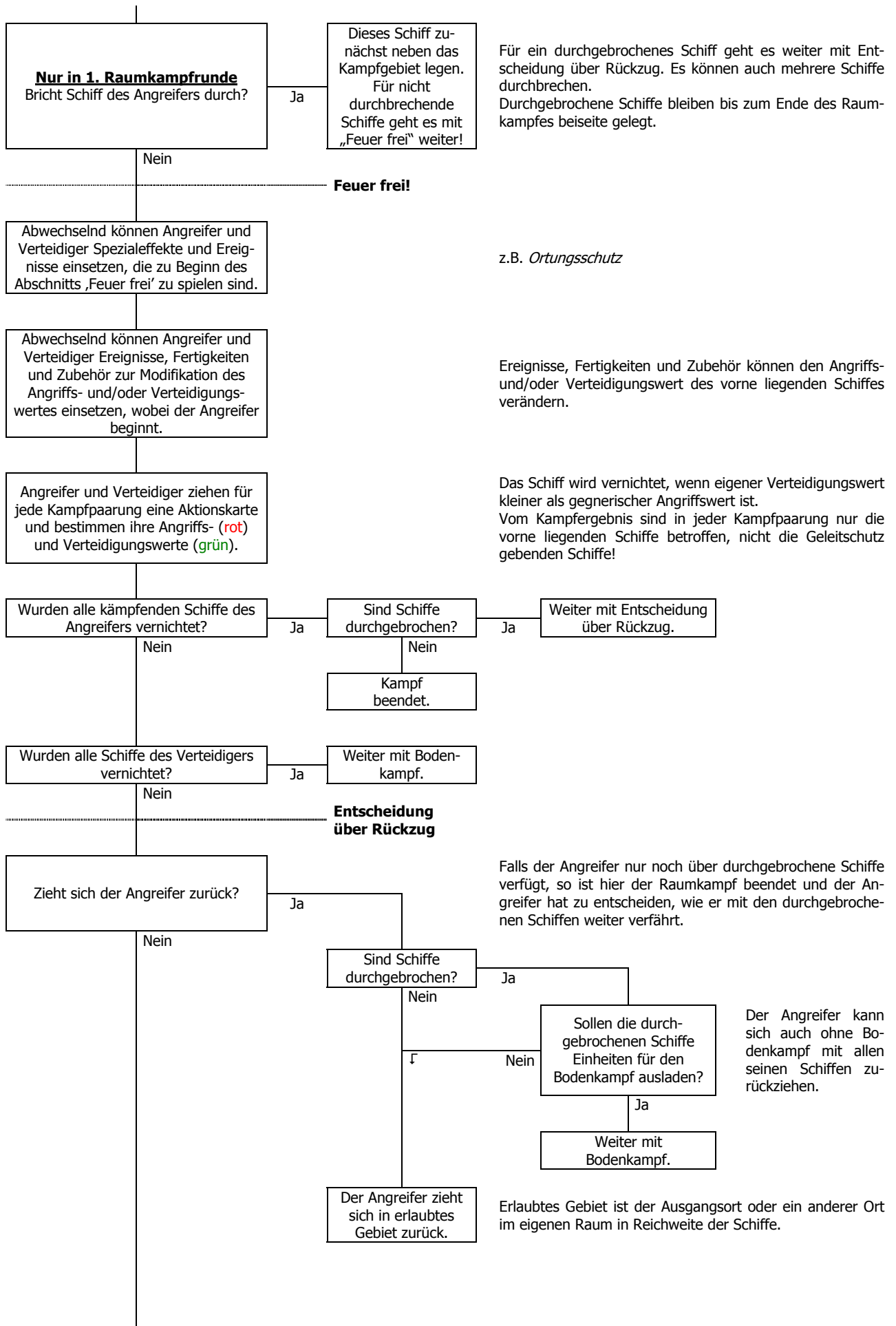
Auch die weiteren Schiffe werden nach den gleichen Vorgaben ausgelegt, bis alle Schiffe ausgelegt sind. Sollte am Schluß einem ausliegenden Schiff kein Schiff mehr gegenübergelegt werden können, so kann das einzeln liegende Schiff, falls möglich, noch als Geleitschutz ausgelegt werden. Ist dies nicht möglich, so nimmt das Schiff an dieser Kampfunde nicht teil und wird neben das Kampfgebiet gelegt. Schiffe, die im Kampf nicht aufgestellt sind, können nicht Ziel von Ereignissen und Spezialeffekten sein! Flotten dürfen nicht von Raumschiffen Geleitschutz erhalten! Max. 2 Schiffe pro Kampfpaarung dürfen als Geleitschutz eingesetzt werden! Beliebige viele Kampfpaarungen sind möglich.

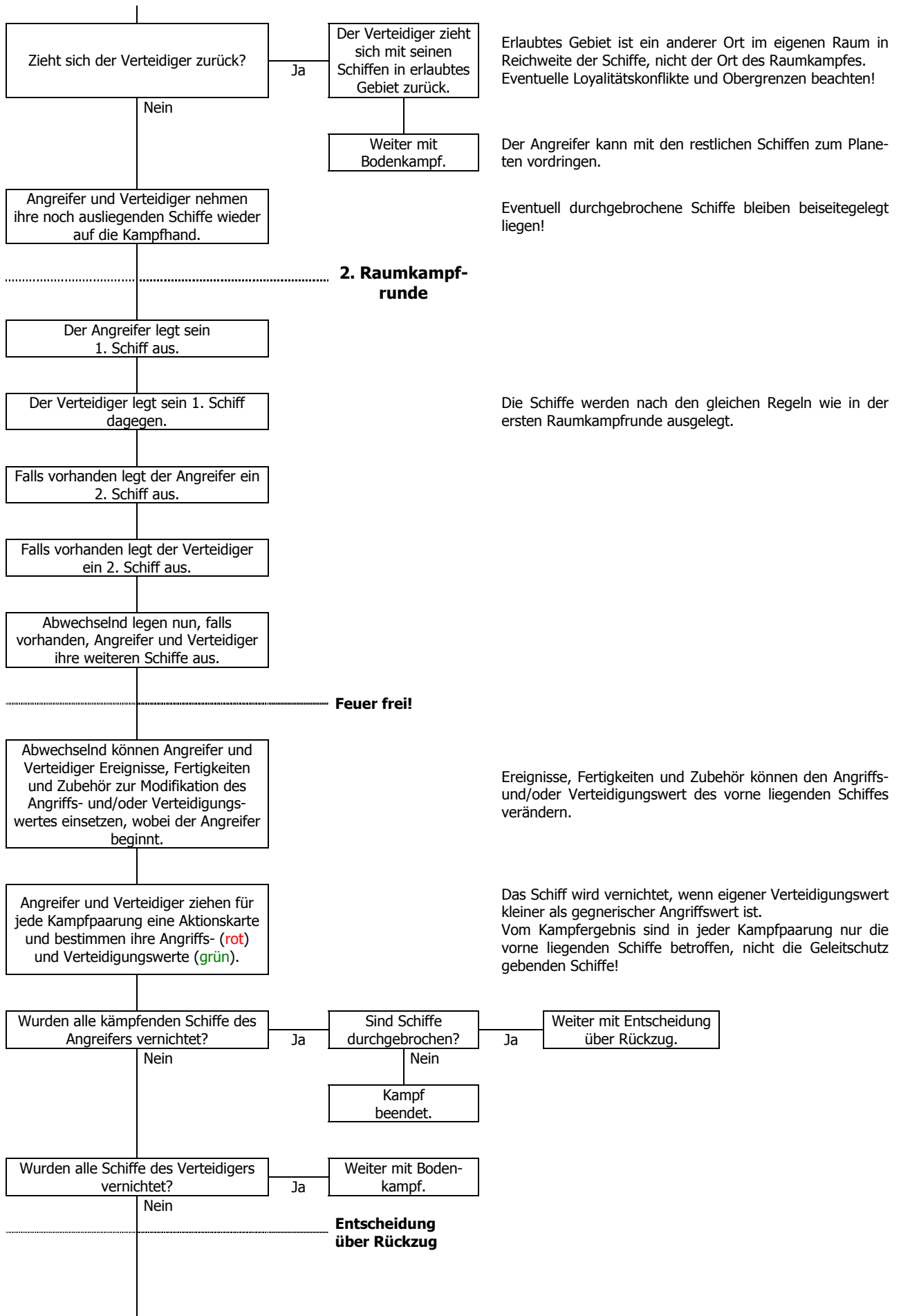
z.B. *Rematerialisierungsschock*, *Nahtransition* oder Teleportersprung in gegnerisches Schiff.

Tarnung bestimmen

Ereignisse, Fertigkeiten und Zubehör können den Tarnwert des vorne liegenden Schiffes verändern.

Angreifende Schiffe mit positiver Tarn Differenz können durchbrechen. Falls Schiffe durchbrechen, ist für deren Geleitschutzschiffe (wenn vorhanden) diese Kampfunde beendet. Schiffe, die nicht durchbrechen, können die Tarn Differenz als Bonus für Angriff oder Verteidigung einsetzen. Anschließend kann der Verteidiger z.B. *Ortungsschutz* einsetzen.





Erlaubtes Gebiet ist ein anderer Ort im eigenen Raum in Reichweite der Schiffe, nicht der Ort des Raumkampfes. Eventuelle Loyalitätskonflikte und Obergrenzen beachten!

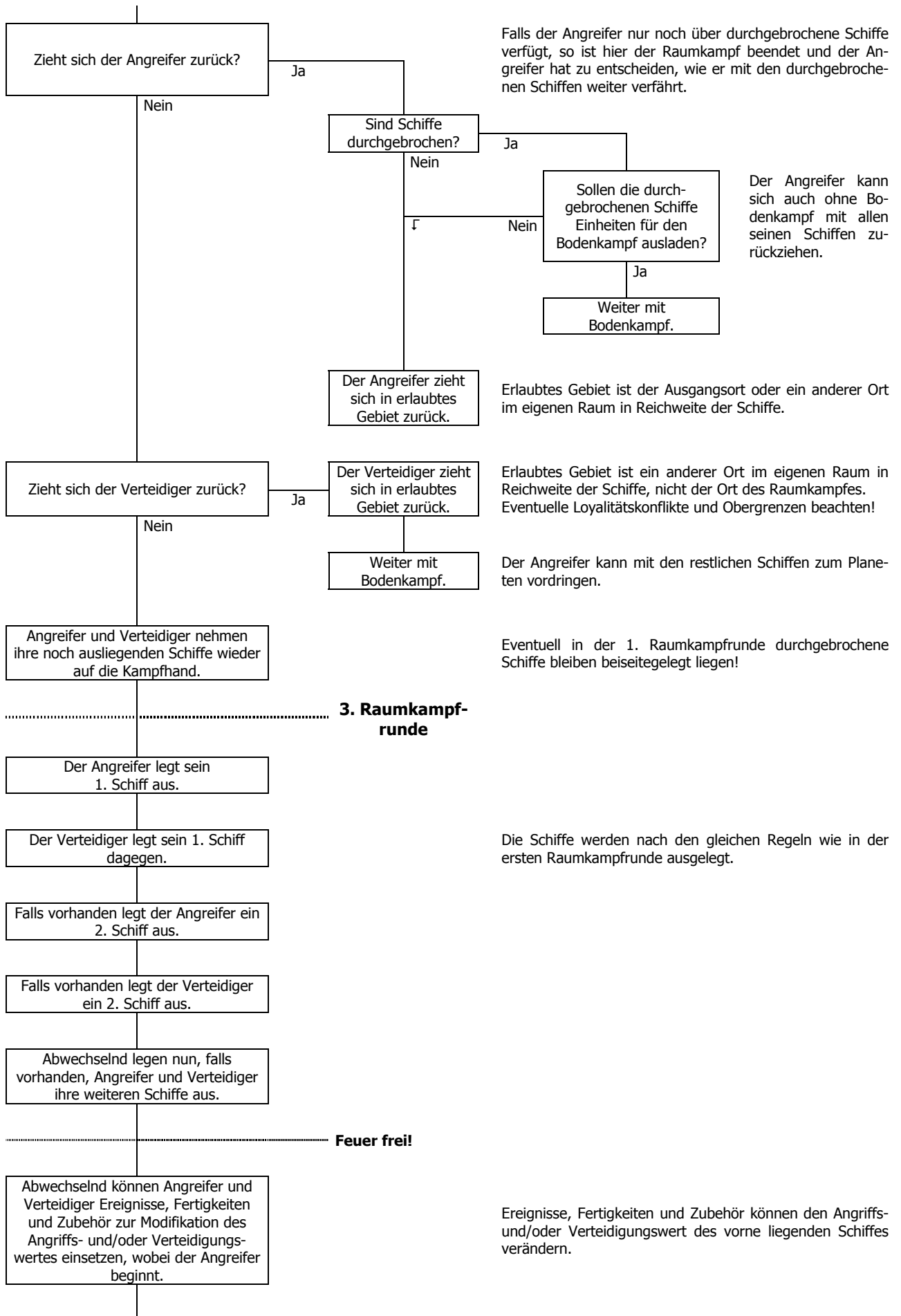
Der Angreifer kann mit den restlichen Schiffen zum Planeten vordringen.

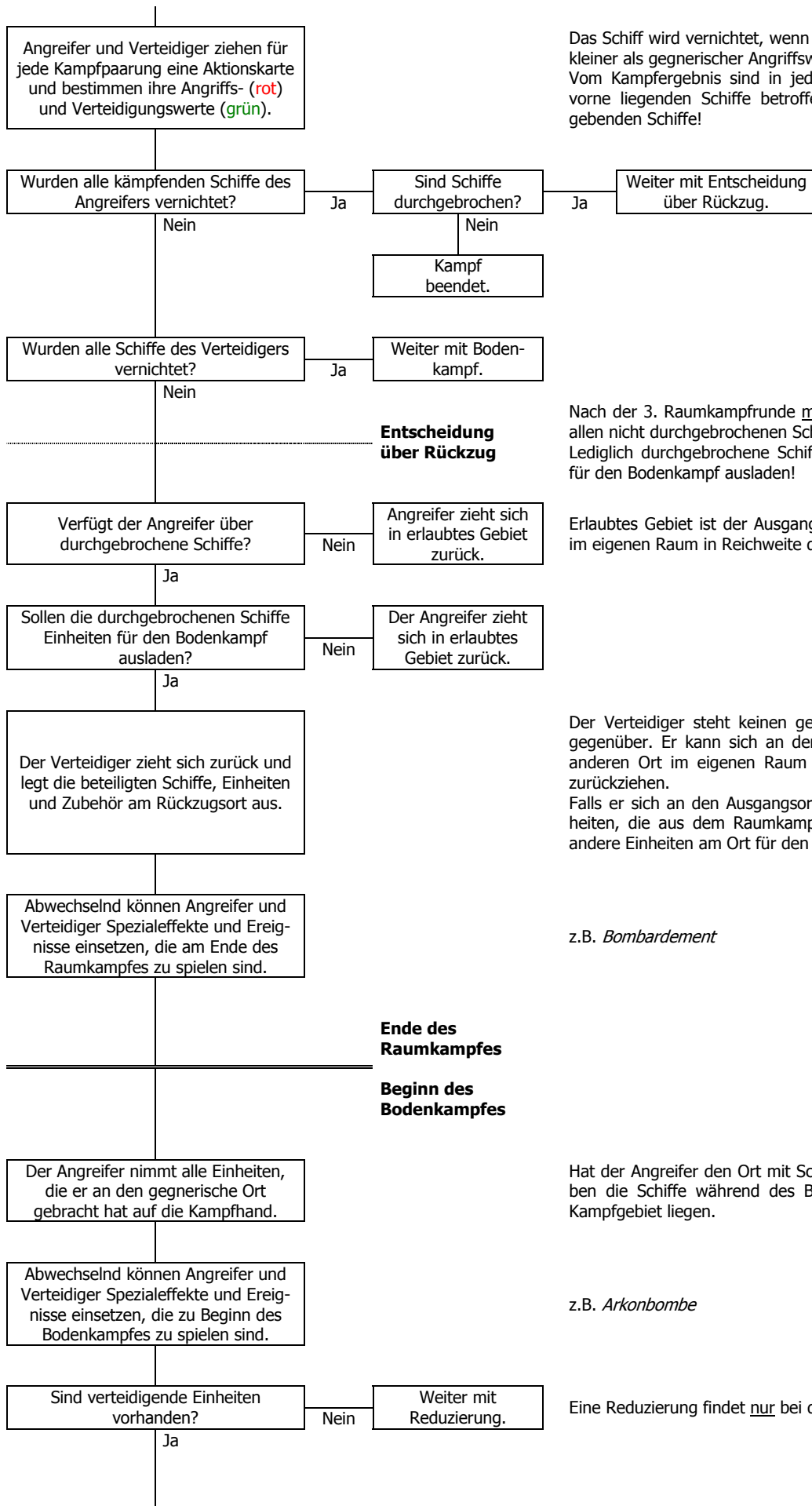
Eventuell durchgebrochene Schiffe bleiben beiseitegelegt liegen!

Die Schiffe werden nach den gleichen Regeln wie in der ersten Raumkampfunde ausgelegt.

Ereignisse, Fertigkeiten und Zubehör können den Angriffs- und/oder Verteidigungswert des vorne liegenden Schiffes verändern.

Das Schiff wird vernichtet, wenn eigener Verteidigungswert kleiner als gegnerischer Angriffswert ist. Vom Kampfergebnis sind in jeder Kampfpaarung nur die vorne liegenden Schiffe betroffen, nicht die Geleitschutzgebenden Schiffe!





Das Schiff wird vernichtet, wenn eigener Verteidigungswert kleiner als gegnerischer Angriffswert ist. Vom Kampfergebnis sind in jeder Kampfpaarung nur die vorne liegenden Schiffe betroffen, nicht die Geleitschutzgebenden Schiffe!

Nach der 3. Raumkampfunde muss sich der Angreifer mit allen nicht durchgebrochenen Schiffen zurückziehen! Lediglich durchgebrochene Schiffe können noch Einheiten für den Bodenkampf ausladen!

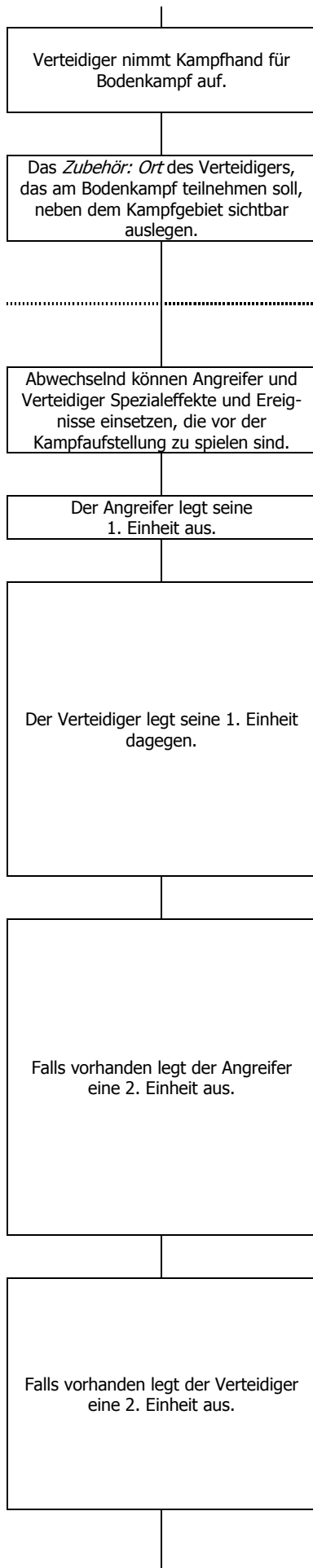
Erlaubtes Gebiet ist der Ausgangsort oder ein anderer Ort im eigenen Raum in Reichweite der Schiffe.

Der Verteidiger steht keinen gegnerischen Schiffen mehr gegenüber. Er kann sich an den Ausgangsort oder einen anderen Ort im eigenen Raum in Reichweite der Schiffe zurückziehen. Falls er sich an den Ausgangsort zurückzieht kann er Einheiten, die aus dem Raumkampf zurückkehren und auch andere Einheiten am Ort für den Bodenkampf einsetzen.

z.B. *Bombardement*

z.B. *Arkonbombe*

Eine Reduzierung findet nur bei der Offensivmission statt!



1. Bodenkampfrunde

Alle am Ort des Verteidigers ausliegenden Einheiten sind am Bodenkampf beteiligt. Der Verteidiger nimmt alle am Ort ausliegenden Einheiten und das Zubehör, das er einsetzen möchte, auf die Kampfhand.

Das *Zubehör: Ort*, das den Vermerk „Geheim“ trägt, bleibt verdeckt unter dem Ort liegen und wird erst bei Bedarf aufgedeckt. Das *Zubehör: Ort* muss nicht in der 1. Bodenkampfrunde eingesetzt werden.

- Max. 3 Bodenkampfrunden,
- oder bis alle Einheiten des Angreifers oder Verteidigers vernichtet sind,
- oder sich Angreifer oder Verteidiger zurückzieht.

z.B. *Dreimal Glockenschlag* in Phase V.

Diese beiden Einheiten bilden die erste Kampfpaarung. Angreifer und Verteidiger können jeweils noch max. 2 weitere Einheiten als Eskorte zu dieser Kampfpaarung dazulegen, falls das im weiteren Verlauf des Auslegens möglich ist. *Zubehör: Einheit* das im Kampf mitgeführt wird, muss nicht in der 1. Bodenkampfrunde eingesetzt/benutzt werden. Es kann, solange es aktiv ist, zwischen den einzelnen Runden anderen Einheiten neu zugeordnet werden. Sobald ein *Zubehör: Einheit* eingesetzt/benutzt wurde kann es in dem gesamten Bodenkampf nicht mehr neu zugeordnet werden, es bleibt dann bei dieser Einheit! Passives Zubehör kann nicht neu zugeordnet werden! Einheiten, die im Kampf passiv wurden, können kein Zubehör mehr tauschen.

Der Angreifer kann nun wählen, ob er diese Einheit ENTWEDER neben seine 1. Einheit legt und damit eine neue Kampfpaarung eröffnet, ODER ob er die Einheit als Eskorte für einen Bonus von +1 auf den Angriffs- oder Verteidigungswert einsetzt. Das **Limit** für die Anzahl der möglichen Bodenkampfpaarungen beachten! Das Limit zählt nur bei der Offensivmission. Es wird von dem Ort vorgegeben, an dem der Bodenkampf stattfindet (Angabe **Bodenkampflimit** auf der Ortskarte) und durch das Missionsziel (gezogene Aktionskarte) modifiziert um:
+ 1 auf das Limit bei: *Destabilisierung* und *Verwüstung*
- 1 auf das Limit bei: *Attentat*, *Sabotage* und falls vergessen wurde, eine Karte für das Missionsziel zu ziehen. Das Limit ist jedoch immer **mindestens 1!**

Es muss immer zuerst eine Einheit gegen eine gegnerische Einheit gelegt werden, der noch keine eigene Einheit gegenüber liegt. Sollte der Angreifer also mit seiner 2. Einheit eine weitere Kampfpaarung eröffnet haben, so muß der Verteidiger die Einheit dagegen legen! Hat der Angreifer aber seine 2. Einheit als Eskorte ausgelegt, so kann diesmal der Verteidiger wählen, ob er die Einheit ENTWEDER neben seine 1. Einheit legt und damit eine neue Kampfpaarung eröffnet, ODER ob er die Einheit ebenfalls als Eskorte einsetzt.

Abwechselnd legen nun, falls vorhanden, Angreifer und Verteidiger ihre weiteren Einheiten aus.

Tarnung bestimmen

Abwechselnd können Angreifer und Verteidiger Spezialeffekte und Ereignisse einsetzen, die vor Bestimmung der Tarnung zu spielen sind.

Nur in 1. Bodenkampfrunde
 Angreifer und Verteidiger können abwechselnd Ereignisse, Fertigkeiten und Zubehör zur Modifikation des Tarnwertes einsetzen, wobei der Angreifer beginnt.

Nur in 1. Bodenkampfrunde
 Der Angreifer zieht für jede Kampfpaarung eine Aktionskarte und bestimmt links (rot) den eigenen Tarnwert und rechts (grün) den Tarnwert des Verteidigers.

Nur in 1. Bodenkampfrunde
 Bricht Einheit des Angreifers durch?

Ja

Diese Einheit zunächst neben das Kampfgebiet legen. Für nicht durchbrechende Einheiten geht es mit „Feuer frei“ weiter!

Nein

Feuer frei!

Abwechselnd können Angreifer und Verteidiger Spezialeffekte und Ereignisse einsetzen, die zu Beginn des Abschnitts ‚Feuer frei‘ zu spielen sind.

Abwechselnd können Angreifer und Verteidiger Ereignisse, Fertigkeiten und Zubehör zur Modifikation des Angriffs- und/oder Verteidigungswertes einsetzen, wobei der Angreifer beginnt.

Angreifer und Verteidiger ziehen für jede Kampfpaarung eine Aktionskarte und bestimmen ihre Angriffs- (rot) und Verteidigungswerte (grün).

Wurden alle kämpfenden Einheiten des Angreifers vernichtet?

Ja

Sind Einheiten durchgebrochen?

Nein

Ja

Weiter mit Entscheidung über Rückzug.

Auch die weiteren Einheiten werden nach den gleichen Vorgaben ausgelegt, bis alle Einheiten ausgelegt sind. Sollte am Schluß einer ausliegenden Einheit keine Einheit mehr gegenübergelegt werden können, so kann die einzeln liegende Einheit, falls möglich, noch als Eskorte ausgelegt werden. Ist dies nicht möglich, so nimmt die Einheit an dieser Kampfrunde nicht teil. Personen dürfen nicht als Eskorte von Truppen eingesetzt werden! Max. 2 Einheiten pro Kampfpaarung dürfen als Eskorte eingesetzt werden!

Ereignisse, Fertigkeiten und Zubehör können den Tarnwert der vorne liegenden Einheit verändern.

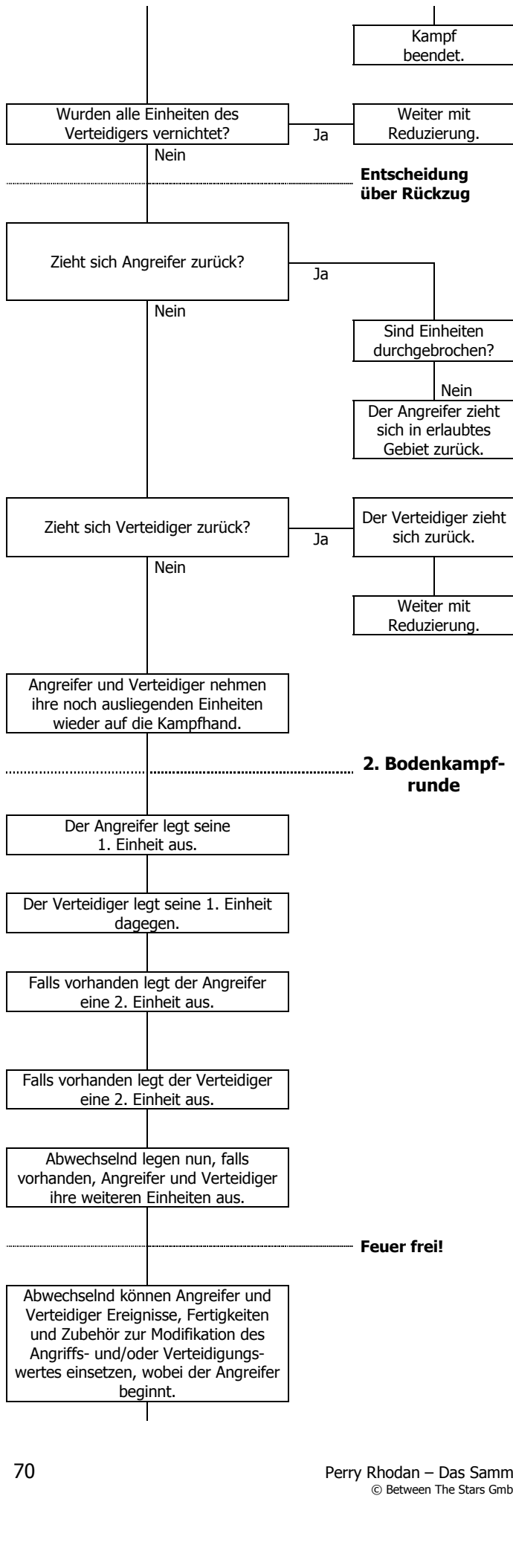
Angreifende Einheiten mit positiver Tarn Differenz können durchbrechen. Falls Einheiten durchbrechen, ist für deren Eskorte (wenn vorhanden) diese Kampfrunde beendet. Einheiten, die nicht durchbrechen, können die Tarn Differenz als Bonus für Angriff oder Verteidigung einsetzen.

Für durchbrechende Einheit(en) geht es weiter mit Entscheidung über Rückzug! Sie bleiben bis zum Ende des Bodenkampfes beiseite gelegt.

z.B. Fehlalarm

Ereignisse, Fertigkeiten und Zubehör können den Angriffs- und/oder Verteidigungswert der vorne liegenden Einheit verändern.

Die Einheit wird vernichtet, wenn eigener Verteidigungswert kleiner als gegnerischer Angriffswert ist. Vom Kampf Ergebnis sind in jeder Kampfpaarung nur die vorne liegenden Einheiten betroffen, nicht die Einheiten in der Eskorte!



Falls der Angreifer nur noch über durchgebrochene Einheiten verfügt, so ist hier der Bodenkampf beendet. Er kann aber mit den durchgebrochenen Einheiten die Reduzierung durchführen.

Erlaubtes Gebiet ist der Ausgangsort oder ein anderer Ort im eigenen Raum in Reichweite der Schiffe.

Verteidiger bleibt dabei aber am Ort des Bodenkampfes und kann/muss sich nicht an einen anderen Ort zurückziehen.

Eventuell durchgebrochene Einheiten bleiben beiseitegelegt liegen!

Die Einheiten werden nach den gleichen Regeln wie in der ersten Bodenkampfrunde ausgelegt.

Ereignisse, Fertigkeiten und Zubehör können den Angriffs- und/oder Verteidigungswert der vorne liegenden Einheit verändern.

Angreifer und Verteidiger ziehen für jede Kampfpaarung eine Aktionskarte und bestimmen ihre Angriffs- (rot) und Verteidigungswerte (grün).

Die Einheit wird vernichtet, wenn eigener Verteidigungswert kleiner als gegnerischer Angriffswert ist. Vom Kampfergebnis sind in jeder Kampfpaarung nur die vorne liegenden Einheiten betroffen, nicht die Einheiten in der Eskorte!

Wurden alle kämpfenden Einheiten des Angreifers vernichtet?

Ja
Sind in der 1. Bodenkampfrunde Einheiten durchgebrochen?

Ja
Weiter mit Entscheidung über Rückzug.

Nein
Kampf beendet.

Wurden alle Einheiten des Verteidigers vernichtet?

Ja
Weiter mit Reduzierung.

Nein

Entscheidung über Rückzug

Zieht sich Angreifer zurück?

Ja

Falls der Angreifer nur noch über durchgebrochene Einheiten verfügt, so ist hier der Bodenkampf beendet. Er kann aber mit den durchgebrochenen Einheiten die Reduzierung durchführen.

Sind Einheiten durchgebrochen?

Ja
Weiter mit Reduzierung.

Nein
Der Angreifer zieht sich in erlaubtes Gebiet zurück.

Erlaubtes Gebiet ist der Ausgangsort oder ein anderer Ort im eigenen Raum in Reichweite der Schiffe.

Zieht sich Verteidiger zurück?

Ja
Der Verteidiger zieht sich zurück.

Der Verteidiger bleibt dabei aber am Ort des Bodenkampfes und kann/muss sich nicht an einen anderen Ort zurückziehen.

Nein
Weiter mit Reduzierung.

Angreifer und Verteidiger nehmen ihre noch ausliegenden Einheiten wieder auf die Kampfhand.

Eventuell durchgebrochene Einheiten bleiben beiseitegelegt liegen!

3. Bodenkampfrunde

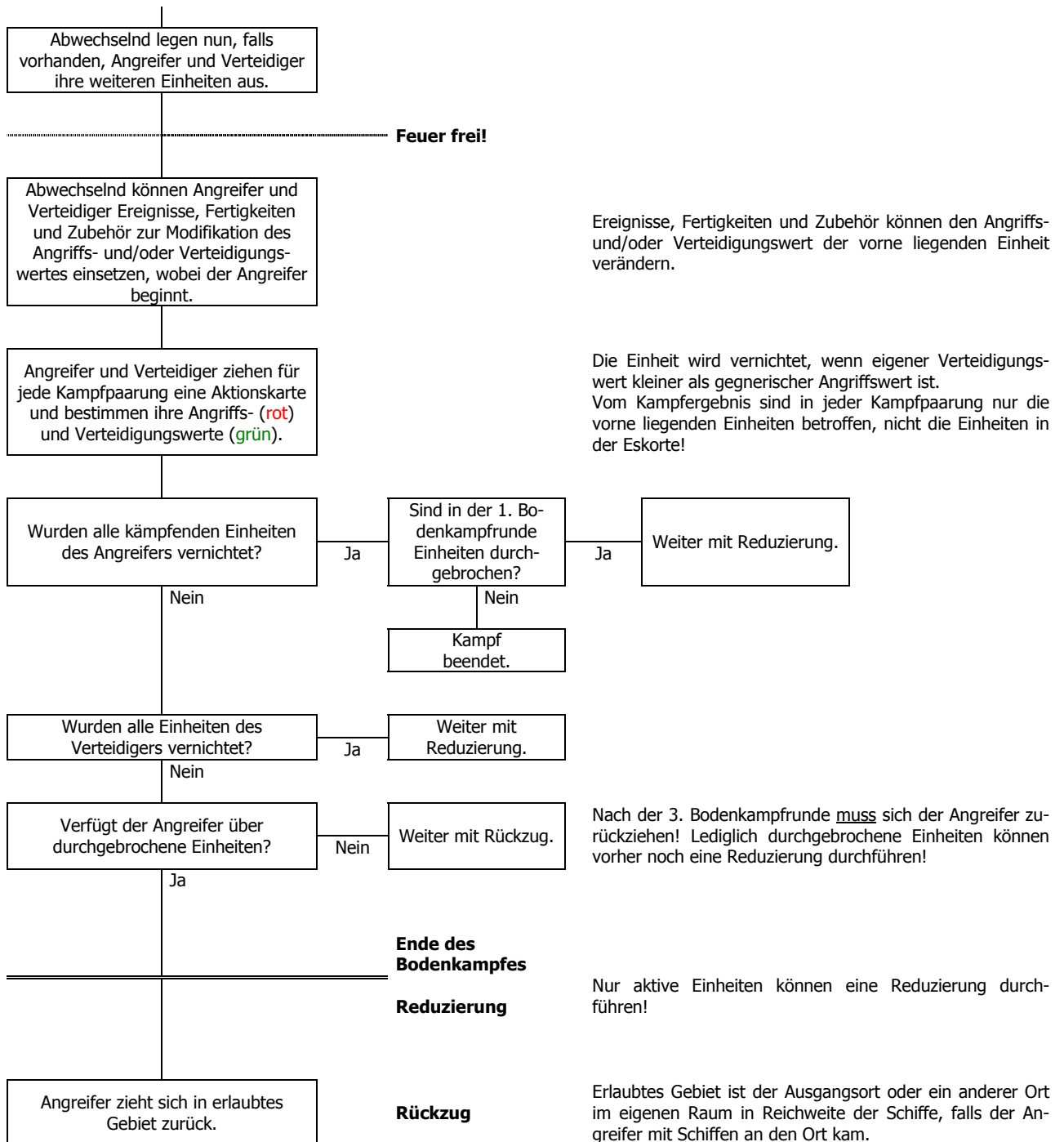
Der Angreifer legt seine 1. Einheit aus.

Der Verteidiger legt seine 1. Einheit dagegen.

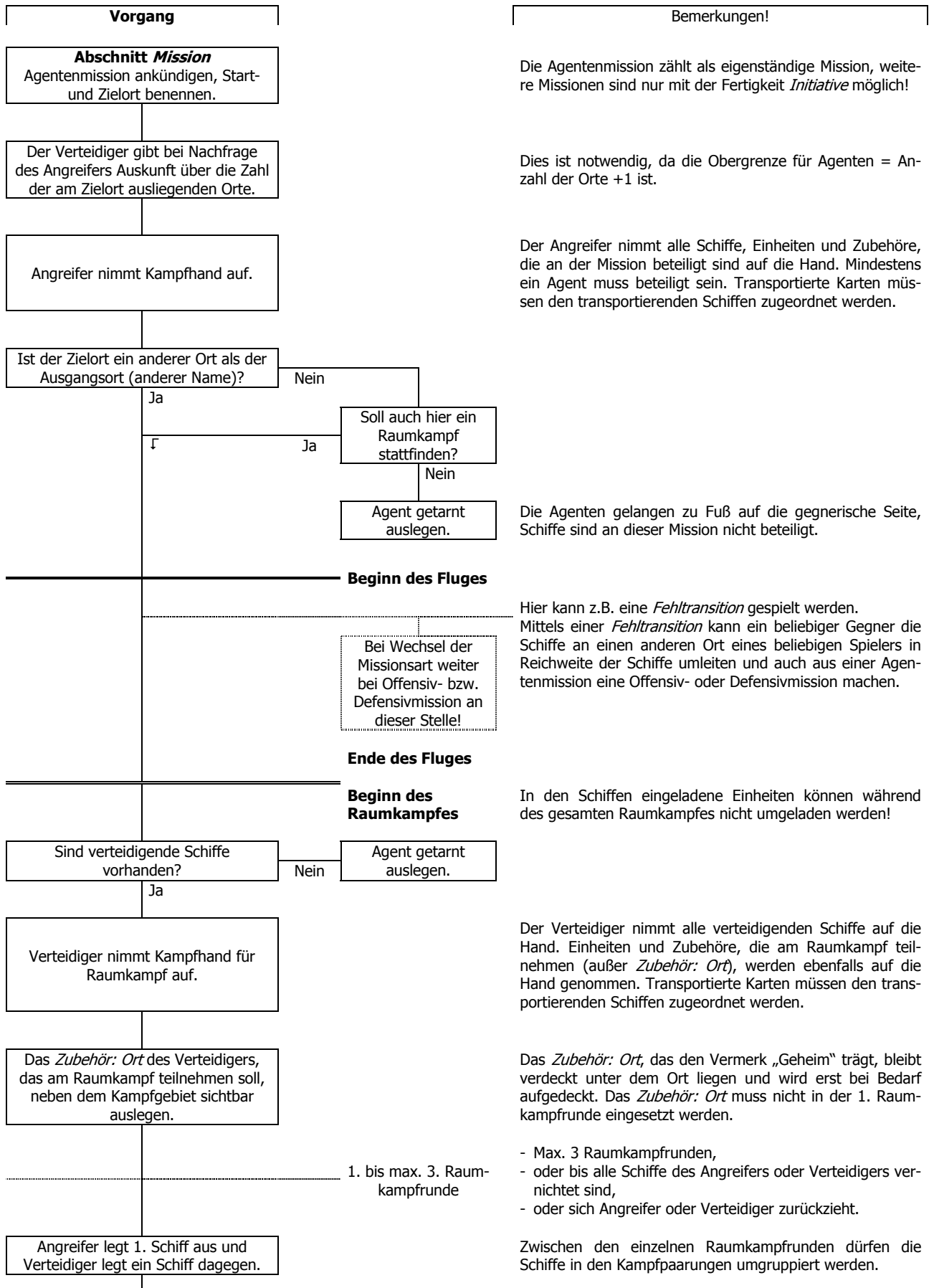
Die Einheiten werden nach den gleichen Regeln wie in der ersten Bodenkampfrunde ausgelegt.

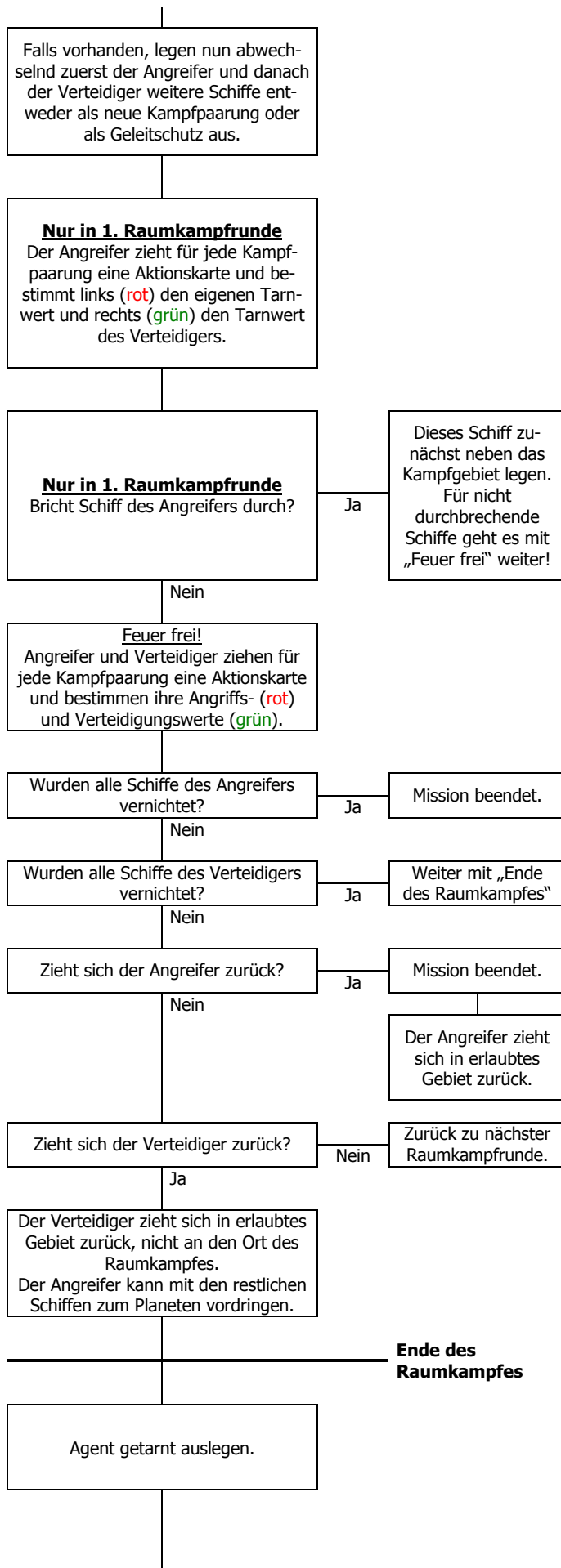
Falls vorhanden legt der Angreifer eine 2. Einheit aus.

Falls vorhanden legt der Verteidiger eine 2. Einheit aus.



9.6 Agentenmission





Es muss immer zuerst ein Schiff gegen ein gegnerisches Schiff gelegt werden, dem noch kein eigenes Schiff gegenüber liegt. Flotten dürfen nicht von Raumschiffen Geleitschutz erhalten! Max. 2 Schiffe pro Kampfpaarung dürfen als Geleitschutz eingesetzt werden! Beliebige viele Kampfpaarungen sind möglich.

Ereignisse, Fertigkeiten und Zubehör zur Modifikation des Tarnwertes vor Ziehen der Aktionskarte einsetzen. Angreifende Schiffe mit positiver Tarn Differenz können durchbrechen. Falls Schiffe durchbrechen, ist für deren Geleitschutzschiffe (wenn vorhanden) diese Kampfrunde beendet. Ansonsten kann die Tarn Differenz als Bonus für Angriff oder Verteidigung eingesetzt werden. Anschließend kann der Verteidiger z.B. *Ortungsschutz* einsetzen.

Das Durchbrechen eines Schiffes ohne Agent an Bord schützt nur vor dessen Vernichtung. Agent wird dann später getarnt ausgelegt, sofern Agent an Bord dieses Schiffes ist. Auch ein kleines Schiff mit geringer Reichweite (z.B. Beiboot) kann den/die Agenten absetzen und dann mit den restlichen, sich zurückziehenden Schiffen mit ausreichender Reichweite wegfliegen!

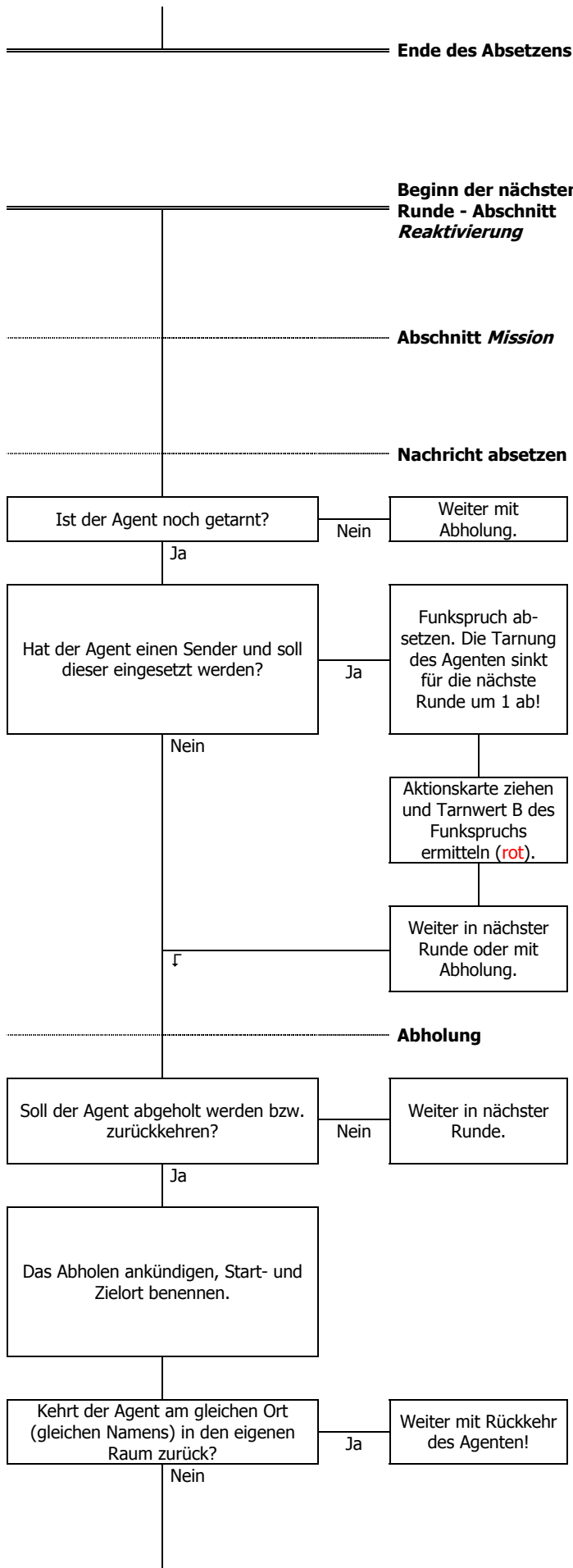
Ereignisse, Fertigkeiten und Zubehör zur Modifikation der Angriffs- und Verteidigungswerte vor dem Ziehen der Aktionskarten einsetzen. Das Schiff wird vernichtet, wenn eigener Verteidigungswert kleiner als gegnerischer Angriffswert ist.

Nach der 3. Raumkampfunde muss er sich zurückziehen!

Erlaubtes Gebiet ist der Ausgangsort oder ein anderer Ort im eigenen Raum in Reichweite der Schiffe. Agenten an Bord eines durchgebrochenen Schiffes können vor dem Rückzug noch getarnt ausgelegt werden.

Erlaubtes Gebiet ist ein anderer Ort im eigenen Raum in Reichweite der Schiffe. Eventuelle Loyalitätskonflikte und Obergrenzen beachten!

Schiffe und Einheiten, die den Agenten begleitet haben, ziehen sich nach dem Absetzen in den eigenen Raum zurück. Der Agent verbleibt bis zu einer späteren Runde des Spielers am Ort.



Hier endet der 1. Teil der Agentenmission, das sog. *Absetzen*. Der Agent beginnt nun Informationen zu sammeln.

Nun kann der Gegner während seines Zuges eine Abwehrmission starten, um zu versuchen, den/die Agenten zu enttarnen.

Getarnte Agenten (unter der Tarnkarte), die passiv sind, werden wieder aktiv. Enttarnte Agenten (auf der Tarnkarte) bleiben passiv.

Hier beginnt der 2. Teil der Agentenmission, das sog. *Abholen*. Der Agent hat eine Runde lang Informationen gesammelt und will nun versuchen, diese Informationen auf seine eigene Pro- oder Anti-Seite zu übermitteln! Dazu muss er entweder abgeholt werden, oder er muss die Informationen mit einem Sender übermitteln, falls er am Ort bleiben und weitere Informationen sammeln will.

Ein Funkspruch kann nur an Schiffe oder Einheiten in Reichweite des Senders abgeschickt werden, nicht jedoch an Agenten, die während dieser Agentenmission am Ort sind! *Mikrosender* haben eine Reichweite von 2, *Hyperfunkgeräte* eine von 4. Möglichkeiten zur Tarnung des Funkspruches beachten. Der Gegner wird versuchen, den Funkspruch abzuhören oder zu verhindern.

Gibt ein Pro-Agent einen Funkspruch ab und sinkt die Tarnung des Funkspruchs auf <2, so wurde er abgehört und der Spieler erhält *,Koordinaten von Sol-1'*!

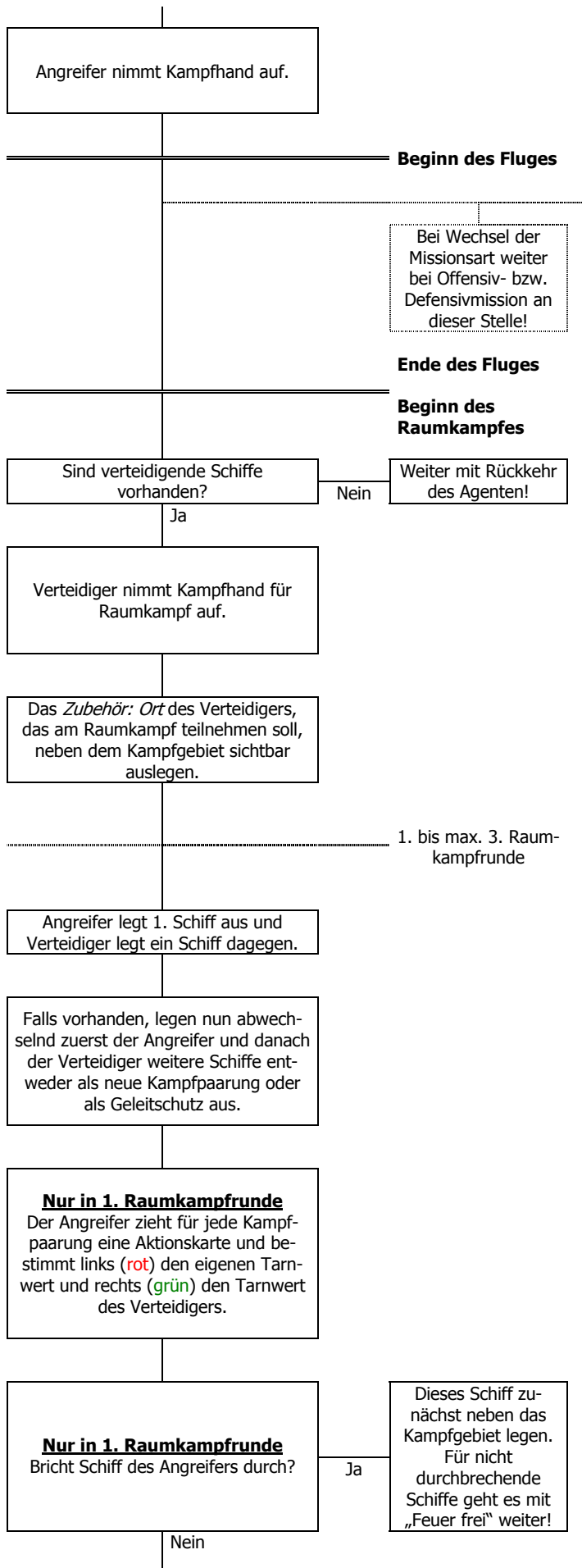
Hat ein Agent einen Funkspruch abgesetzt, so kann er zwar in der gleichen Runde noch abgeholt werden, jedoch in dieser Runde seine Fertigkeit Sondierung nicht mehr einsetzen!

Hier beginnt das eigentliche *Abholen*.

Abholung ist nur notwendig, wenn der Agent sich auf einem fremden Planeten aufhält, ansonsten kann er zu Fuß in den eigenen Raum zurückkehren und die Agentenmission ist beendet.

Das Abholen ist keine eigenständige Mission, es gehört wie das Absetzen, zur Agentenmission! Für das Abholen können andere Schiffe und Einheiten eingesetzt werden als für das Absetzen! Schiffe und Einheiten, die am Abholen beteiligt waren, können im gleichen Spielzug noch an einer weiteren Agenten-, Defensiv- oder Offensivmission teilnehmen.

Der Agent kann zu Fuß in den eigenen Raum zurückkehren. Dies ist auch möglich, wenn der Agent von Schiffen abgesetzt worden ist!



Der Angreifer nimmt alle Schiffe, Einheiten und Zubehöre, die an der Mission beteiligt sind auf die Hand. Transportierte Karten müssen den transportierenden Schiffen zugeordnet werden.

Hier kann wieder z.B. *Fehltransition* gespielt werden. Siehe oben.

Ende des Fluges

In den Schiffen eingeladene Einheiten können während des gesamten Raumkampfes nicht umgeladen werden!

Beginn des Raumkampfes

Der Verteidiger nimmt alle verteidigenden Schiffe auf die Hand. Einheiten und Zubehöre, die am Raumkampf teilnehmen (außer *Zubehör: Ort*), werden ebenfalls auf die Hand genommen. Transportierte Karten müssen den transportierenden Schiffen zugeordnet werden.

Das *Zubehör: Ort*, das den Vermerk „Geheim“ trägt, bleibt verdeckt unter dem Ort liegen und wird erst bei Bedarf aufgedeckt. Das *Zubehör: Ort* muss nicht in der 1. Raumkampfrunde eingesetzt werden.

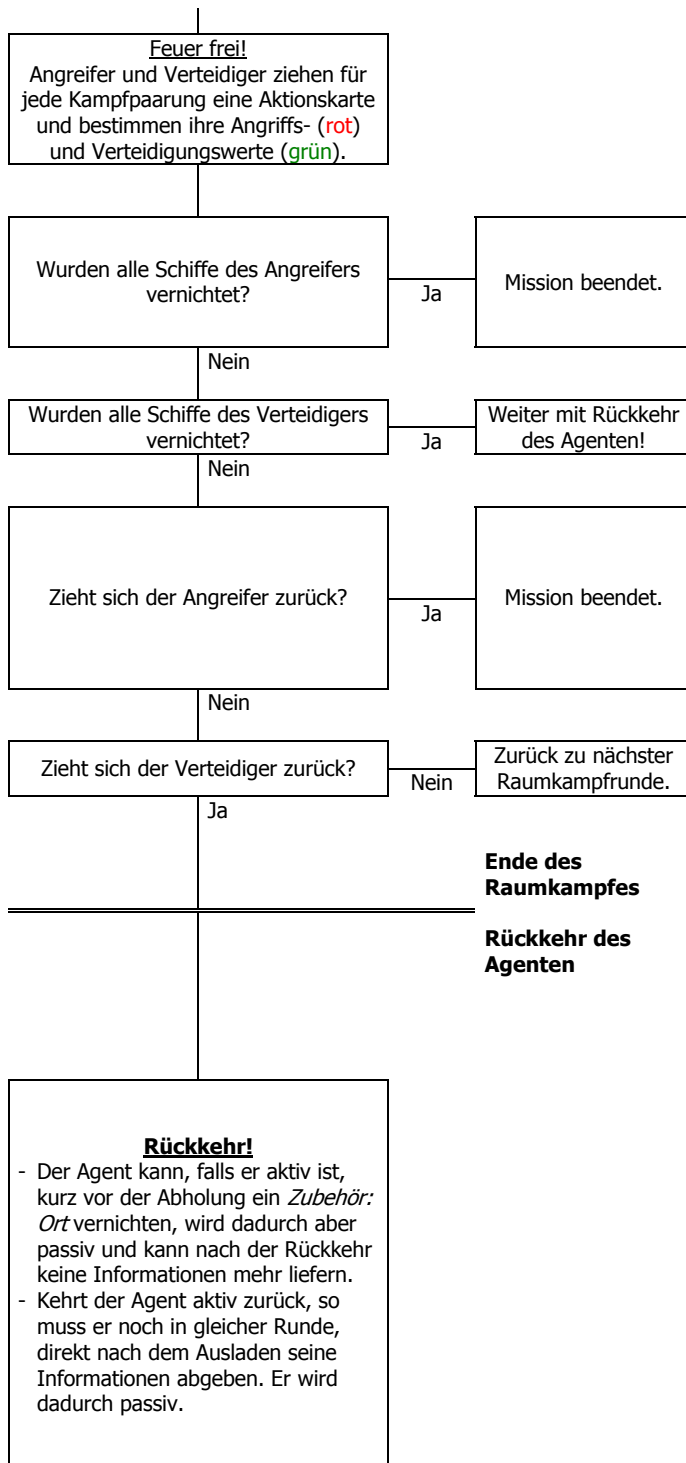
- Max. 3 Raumkampfrunden,
- oder bis alle Schiffe des Angreifers oder Verteidigers vernichtet sind,
- oder sich Angreifer oder Verteidiger zurückzieht.

Zwischen den einzelnen Raumkampfrunden dürfen die Schiffe in den Kampfpaarungen umgruppiert werden.

Es muss immer zuerst ein Schiff gegen ein gegnerisches Schiff gelegt werden, dem noch kein eigenes Schiff gegenüber liegt. Flotten dürfen nicht von Raumschiffen Geleitschutz erhalten! Max. 2 Schiffe pro Kampfpaarung dürfen als Geleitschutz eingesetzt werden! Beliebig viele Kampfpaarungen sind möglich.

Ereignisse, Fertigkeiten und Zubehör zur Modifikation des Tarnwertes vor Ziehen der Aktionskarte einsetzen. Angreifende Schiffe mit positiver Tarn Differenz können durchbrechen. Falls Schiffe durchbrechen, ist für deren Geleitschutzschiffe (wenn vorhanden) diese Kampfrunde beendet. Ansonsten kann die Tarn Differenz als Bonus für Angriff oder Verteidigung eingesetzt werden. Anschließend kann der Verteidiger z.B. *Ortungsschutz* einsetzen.

Auch ein kleines Schiff mit geringer Reichweite (z.B. Beiboot) kann den/die Agenten abholen und dann mit den restlichen, sich zurückziehenden Schiffen mit ausreichender Reichweite wegfiegen!



Ereignisse, Fertigkeiten und Zubehör zur Modifikation der Angriffs- und Verteidigungswerte vor dem Ziehen der Aktionskarten einsetzen.
Das Schiff wird vernichtet, wenn eigener Verteidigungswert kleiner als gegnerischer Angriffswert ist.

Das Abholen ist gescheitert, falls kein Schiff durchgebrochen ist. Weitere Versuche zur Abholung des Agenten sind nur mit der Fertigkeit *Initiative* oder in anderer Runde möglich. Nicht abgeholte Agenten können im gegn. Spielzug durch eine Abwehrmission wieder angegriffen werden.

Das Abholen ist gescheitert, falls kein Schiff durchgebrochen ist. Weitere Versuche zur Abholung des Agenten sind nur mit der Fertigkeit *Initiative* oder in anderer Runde möglich. Nicht abgeholte Agenten können im gegn. Spielzug durch eine Abwehrmission wieder angegriffen werden. Nach der 3. Raumkampfunde muss sich der Angreifer zurückziehen.

Soll oder kann ein Agent nicht abgeholt werden, so muss er am Ort bleiben.

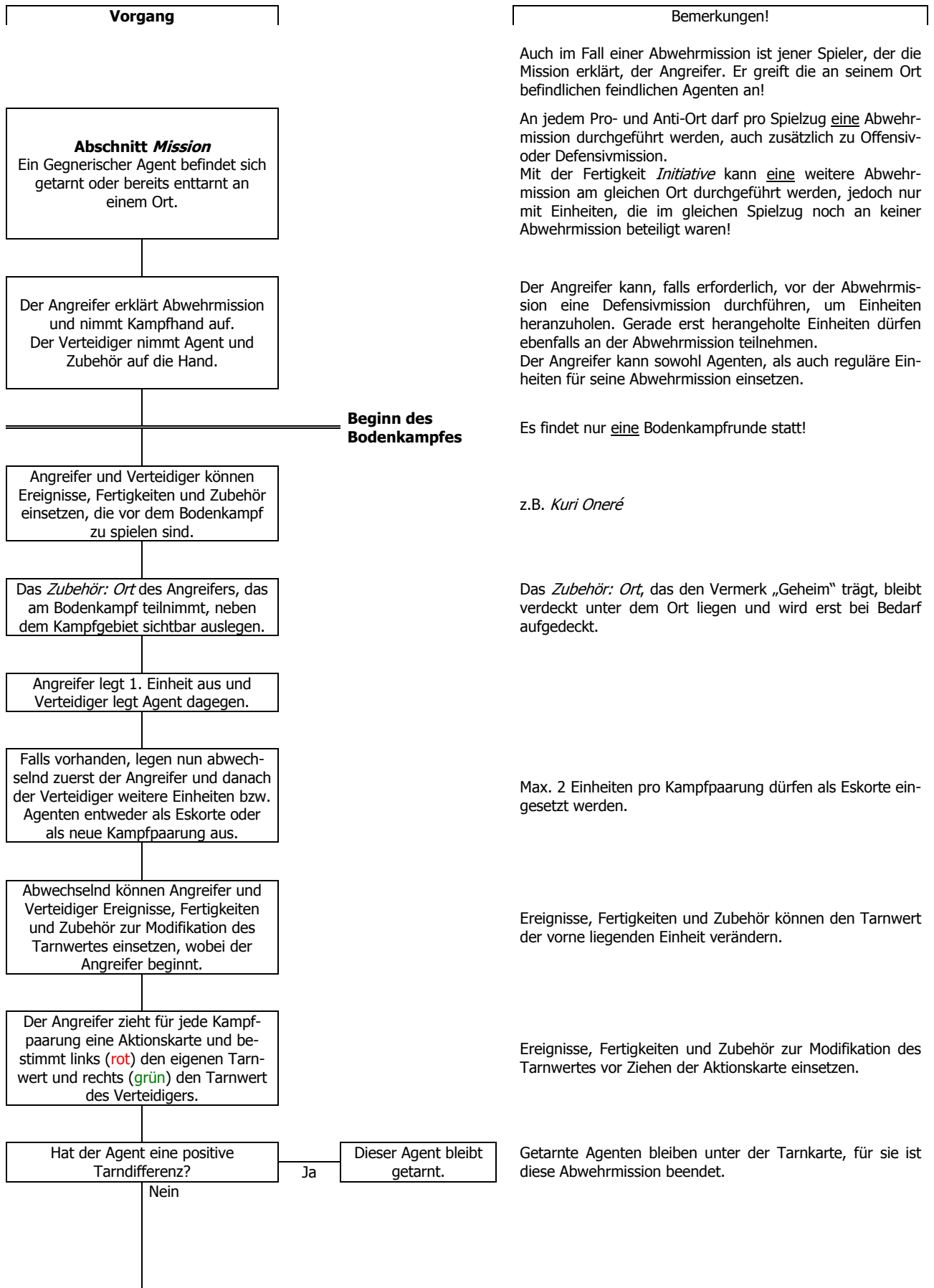
Wenn der Agent vergisst, gleich nach der Rückkehr seine Informationen abzugeben, so sind diese in der nächsten Runde vergessen!
Informationen kann der Agent nur liefern, wenn er aktiv ist und in gleicher Runde noch keine Informationen mit einem Sender übermittelt hat.

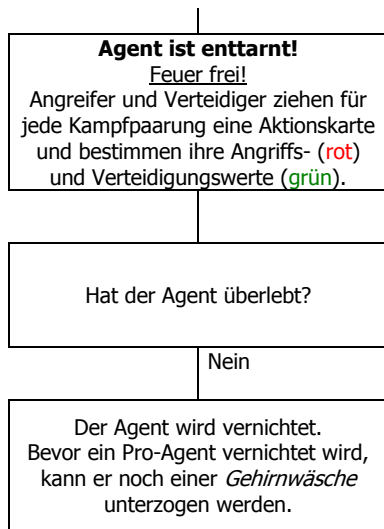
Informationen der Phase V sind:

- *Sondierungspunkte.*
- Punkte für *Koordinaten von Sol.*

Falls der Agent vor der Rückkehr ein *Zubehör: Ort* vernichtet, kann der Verteidiger die Fertigkeit „*Innere Sicherheit 1/2*“ **nicht** einsetzen, da hier keine Reduzierung stattfindet!

9.7 Abwehrmission





Ereignisse, Fertigkeiten und Zubehör zur Modifikation der Angriffs- und Verteidigungswerte vor Ziehen der Aktionskarten einsetzen. Die Einheit wird vernichtet, wenn eigener Verteidigungswert kleiner als gegnerischer Angriffswert ist.

Der Agent bleibt passiv, solange er an diesem Ort ist und kann weiterhin angegriffen werden. Er kann erst nach der Rückkehr in den eigenen Raum im Abschnitt *Reaktivierung* wieder aktiv werden.

Gehirnwäsche (extra Karte) eines Pro-Agenten bringt der Anti-Seite für die nächste Agentenmission von diesem Ort gegen den anderen Spieler Tarnung +1 für ein Schiff oder eine Einheit, sowie **Koordinaten von Sol -1** für den Gegner!

PERRY RHODAN

DAS SAMMELKARTENSPIEL

Möchtest du das PERRY RHODAN-Sammelkartenspiel von Beginn an erleben?

Für das Spiel stehen folgende Karten-Packs zur Verfügung:

- Starter-Packs ‚Die Dritte Macht‘ der Dritten Edition mit den Spielphasen I – III. Darin sind auch einige Ergänzungskarten zur Spielphase IV enthalten.
- Booster-Packs ‚Vorstoß nach Arkon‘ der Ersten Edition mit der Spielphase IV und Ergänzungskarten zu den Spielphasen I – III.
- Starter-Packs ‚Die 2. Epoche‘ der Ersten Edition mit der Spielphase V. Darin sind wieder einige Ergänzungskarten zu den Spielphasen I – III enthalten.

In Vorbereitung bei Between The Stars:

Spielphase VI – Das Rote Universum.

Zwei Universen begegnen sich – und in der Milchstraße werden ganze Planeten entvölkert

Im Jahre 2040 kommt es zu Überlappungen zwischen dem Normaluniversum und dem Roten Universum, einer anderen Zeitebene, in der die Zeit 72.000 mal langsamer verläuft. Überall in der Galaxis entstehen Überlappungsfronten, durch die die Bevölkerung ganzer Planeten verschlungen wird. In der Nähe von Gray Beast bildet sich ein Strukturriss, durch den die im Roten Universum beheimateten Druuf in die Milchstraße und umgekehrt terranische Raumschiffe in die fremde Zeitebene eindringen. An diesem Strukturriss liefern sich Druuf-Schiffe und Arkonidische Flottenverbände schwere Kämpfe um den Zugang zum jeweils anderen Universum.

Thomas Cardif, Perry Rhodans und Thoras Sohn, wendet sich nach dem Tod seiner Mutter gegen die Terraner und der Robotregent von Arkon versucht weiterhin mit allen Mitteln, die Koordinaten des Solaren Systems herauszubekommen, um sich endlich der lästigen Terraner zu entledigen.



Freue dich auf die Karten zu diesen Geschehnissen wie z.B. Druuf, Druufon, Kugelroboter der Druuf, Hades, Linsenfeldgenerator, Die Spur von Wanderer, Rosita Peres, Festung Atlantis, Raumflotte der Druuf, Siliko V, Thoras Opfergang

und viele weitere Karten sowie Ergänzungskarten für andere Spielphasen.