

Perry Rhoden

Das Sammel-Kartenspiel

Der 1. Zyklus 1st & 2nd Edition

mokarten+Mischdecks+Seltenheitsstufen+Int
ernet+Daten+Fakten+Antworten+Fandom+Lis
ten+Unterschiede+Turnierregeln+Promokarte
n+Mischdecks+Seltenheitsstufen+Internet+D
aten+Fakten+Antworten+Fandom+Listen+Unt
erschiede+Turnierregeln+Promokarten+Misch
decks+Seltenheitsstufen+Internet+D
aten+Fakten+Antworten+Fan
de+Turnierregeln+Pro
Seltenheitsstufen+Int
antworten+Fandom+Li
nierregeln+Promok
heitsstufen+Interne
en+Fandom+Listen+

Eine Sonderpublikation von
BEYOND THE LIMIT
Trading - & Gamecard - Versand

INHALT

<i>Editorial</i>	S. 3
<i>Kleine PRSKS-Historie</i>	S. 4
<i>Errata</i>	S. 6
<i>Druckverschiedenheiten</i>	S. 7
<i>Die Regeländerungen</i>	S. 9
<i>Mischdecks</i>	S. 12
<i>Die Promo-Karten</i>	S. 14
<i>Die Seltenheitsstufen</i>	S. 16
<i>Die ersten Spielrunden</i>	S. 19
<i>Die Karten</i>	S. 21
<i>Die offiziellen Turnierregeln</i>	S. 36
<i>Häufig gestellte Fragen</i>	S. 37
<i>Das PR-SKS im Internet</i>	S. 44
<i>Das ...BTL-Team</i>	S. 45
<i>Der PRSKS-Infotransmitter</i>	S. 8
<i>Contact BTL</i>	S. 47
<i>Credits</i>	S. 48

EDITORIAL

Hallo, liebe Fans und Freaks des Perry-Rhodan-Sammelkartenspiels!

"Bin mal gespannt, was Ihr jetzt wieder ausheckt...", "Hoffentlich habt Ihr Eure Sonderpublikation bald fertig - ich bin schon wahnsinnig neugierig...", "Also, ich möchte mir die Arbeit nicht machen. Ich bin ziemlich froh, daß Ihr sie Euch macht..."

So und ähnlich klangen die schriftlichen Reaktionen auf unsere Ankündigung im März-Katalog, die den Bestellungen für dieses Heft beilagen. Und nach langen durchwachten Nächten vor dem PC, Tagen mit ausgedehnter Suche nach geschliffenen Formulierungen... doch HALT! Haben wir dies wirklich getan? Wollten wir wirklich einen Bestseller schreiben, der demnächst im Fernsehen beim "Literarischen Quartett" von Marcel Reich-Ranitzki verrissen wird?

Nein, natürlich nicht. Was wir vorhatten, war ein kleines Heftchen zu editieren, das eine Hilfestellung sein soll. Eine Hilfestellung für den Sammler, der langsam den Überblick über die vorhandenen Karten des ersten Zyklus verliert (selbst wir haben ihn auch nicht immer...☺) genauso wie eine Hilfestellung für den Spieler, der die Regeländerungen der 2nd Edition auch nicht alle im Kopf haben kann. Ganz besonders aber auch für die SKS-Fans der zweiten Generation, die sich erst zur 2nd Edition mit dem Virus PRSKS ansteckten.

Dieses Heftchen soll auch keine Konkurrenz zum angekündigten "PRSKS-Hintergrundbuch" der Fa. FanPro GmbH darstellen. Vielmehr ist es eine lockere Ansammlung von Listen, Fakten und Background von Fans für Fans - mehr nicht.

Nichtsdestotrotz wird der begeisterte Fan in dieser Publikation ausreichend Informationen (fast) ohne Schnörkel finden. Wir hoffen natürlich, daß wir dieses Heft abwechslungsreich und in Eurem Sinne gestaltet haben, so daß jeder von Euch, egal ob Spieler, Sammler oder wo auch immer seine Interessen am PRSKS liegen, auf seine Kosten kommt.

Wenn Ihr mit dem Ergebnis zufrieden seid, so laßt es uns bitte wissen. Wir hier bei ...BTL jedenfalls sehen für das PRSKS noch eine lange Zukunft voraus - und wer weiß, vielleicht nehmen wir ja irgendwann auch mal die Fortsetzung "Das PRSKS - Der 2. Zyklus 1st & 2nd Edition" in Angriff... (Das wäre dann das langsamste FanZine aller Zeiten...☺)

See you.....beyond the limit.

Zu den Sternen!

.....Euer BTL-Team

KLEINE PRSKS-HISTORIE

Was wäre ein Heft über eine Sache ohne einen Abriß über die Geschichte der Sache selbst? Daher werden wir versuchen, die auf dem Markt vorhandenen Erweiterungen und Editionen in chronologischer Reihenfolge zu beschreiben... (Ihr da, die Ihr seit Anfang an dabei wart, hört sofort auf, mit den Augen zu rollen! Es gibt genug Leute, die erst seit der 2nd Edition dabei sind...).

Anfangen werden wir zwar nicht bei Adam und Eva (weil die nämlich keine Karten hatten - die Armen...), aber dennoch ein wenig früher als die meisten gedacht haben, nämlich beim ultimat richtigen Anfang:

1. Die Dritte Macht - "0." Edition (ca. Mitte 1996)

Diese Edition wird natürlich nur der Vollständigkeit halber erwähnt. Es handelt sich hierbei um Testkarten, die im Vorfeld an die damals 9 Testspieler geschickt wurden. Das äußere Erscheinungsbild ist das einer normalen Karte der 1st Edition, allerdings mit einem anders gestälteten Rand und fast ohne Bilder, da sie erst später eingesetzt wurden. Die vierfarbig auf einem Farbkopierer hergestellten Karten sind teilweise schon mit Grafiken von Georg Joergens versehen. Teilweise sind sie sehr schlecht geschnitten - durch die Bank findet sich ein weißer Rand außerhalb des schwarzen Randes (reicht ja auch zum Testspielen).

Die Namen auf diesen Karten sind zum Teil auch fehlerhaft - es finden sich Namen wie z. B. "Kapella" oder "Sergeant Roos" (damit ist wohl "Marcel Rous" gemeint). Kurios ist allerdings, daß auch Karten wie "Captain McClears", "Gewollte Nahtransition" oder "GOOD HOPE" enthalten sind.

Über die Gesamtauflage läßt sich nur spekulieren - höchstwahrscheinlich werden gerade mal die 9 ursprünglichen Testspieler eine komplette 0. Edition besitzen.

2. Die Dritte Macht - 1. limitierte Edition (November 1996)

Die eigentliche ursprüngliche Grundserie des 1. Zyklus mit Ihren insgesamt 224 Karten, eingeteilt in die bekannten Phasen I bis III plus 37 Aktionskarten. Mit Ihnen kann die Handlung der Perry-Rhodan-Heftserie bis einschließlich Heft 37 nachgespielt werden. Phase I kam in Starterpacks zu je 60 Karten plus Regelheft in den Handel, die Phasen II und III in sogenannten Boosterpacks zu je 15 Karten.

Die Karten waren zunächst eingeteilt in die Seltenheitsstufen A,B,C (Wunderwelten #33), aber schon nach kurzer Zeit fand der Sammler auf der Internet-Seite der Fa. FanPro GmbH eine differenziertere Einteilung der Seltenheitsstufen von 2 bis 120.

Kurios an dieser Edition ist, daß 6 Aktionskarten (Heft 2, 4, 6, 8, 10 & 12) durch den Produktionsprozeß bedingt in einer geringeren Auflage hergestellt wurden als "normale" Aktionskarten ihrer Seltenheitsstufe, was sie natürlich zu begehrten Sammlerstücken macht. Außerdem sind mehrere Karten wie z. B. "Handelsraumer" der Phase III in verschiedenen Versionen gedruckt worden.

Auch existieren in Sammlerkreisen Andruckbögen dieser Edition, für die auf Kartenbörsen Spitzenpreise erzielt werden.

3. Vorstoß nach Arkon - "0." Edition (Frühjahr 1997)

Diese Edition ist kaum der Rede wert. Hergestellt auf einem normalen SW-Kopierer und mit handschriftlichen eingesetzten Namenszeilen sind sie allerhöchstens etwas für den superharten Sammler.

4. Vorstoß nach Arkon - 1. limitierte Edition (Juni 1997)

Diese erste Erweiterung des PRSKS brachte die Phase IV plus die fehlenden Aktionskarten 38 bis 49 bei insgesamt 156 Karten, die den ersten Heftzyklus "Die Dritte Macht" komplettieren sollten. Zusätzlich konnte der Kunde zwischen den ausschließlich in Boosterpacks zu je 15 Karten verpackten Exemplaren 25 Zusatzkarten für die Phasen I bis III finden, die das Spiel in diesen Phasen abrunden sollten. Zeitgleich mit dieser Erweiterung kam die Promo-Karte "STARDUST" (Phase I) in's Gespräch, wurde sie doch ausschließlich auf den neuen PRSKS-Turnieren verteilt. Einige glückliche Kunden fanden die STARDUST dann ja auch prompt in ihren regulär gekauften Phase IV-Boostern...

5. Die Dritte Macht - 2. limitierte Edition (November 1997)

Als die 1st Edition des PRSKS auf den Markt kam, fanden die Fans und Spieler schnell heraus, daß das Spielsystem doch seine Probleme in bestimmten Spielsituationen oder Fehler auf den Karten selber aufwies. Abhilfe sollte die 2nd Edition des ersten Zyklus des PRSKS schaffen. Diese Edition (insg. 294 Karten) beinhaltet die komplett überarbeiteten Karten der ersten drei Phasen, zusätzlich enthält diese Edition auch noch 21 überarbeitete bzw. neue Karten für die Phase IV. Auch das Spielsystem wurde überarbeitet - das Spiel ist in seiner Gesamtheit schneller und vielseitiger und somit interessanter geworden.

Leider steckt auch hier der Teufel wie immer im Detail: ein großer Teil der Aktionskarten sind fehlerhaft gedruckt (...und drei Stück sogar gar nicht). Nichtsdestotrotz war die 2nd Edition innerhalb kürzester Zeit (wir zählten drei Monate) bei FanPro ausverkauft.

Folgende Editionen sind für die Zukunft bei FanPro geplant:

6. Die Dritte Macht - Die korrigierten Aktionskarten der 2. Edition (April 1998)

Diese Mini-Edition besteht aus den 37 korrigierten Aktionskarten für die 2nd Edition plus einer Zusatzkarte "Arkonidischer Forschungskreuzer" als kleine Entschädigung für die Fans, die nun ihre beschädigten Aktionskarten der 2nd Edition gegen korrigierte tauschen können.

7. Die Dritte Macht - 3. unlimitierte Edition (ca. April 1998)

Diese Edition wird die erste unlimitierte Edition des PRSKS werden. In welcher Form sie auf den Markt gelangt, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest. Sicher ist, daß sie nur die Karten der 2nd Edition enthält, die sich allerdings durch einen dunkelgrauen Rand und einem Copyrightvermerk 1998 von den Karten der 2nd Edition unterscheiden.

8. Atlan und Arkon 1. Edition (ca. Spätsommer 1998)

Diese Edition wird die Phasen V bis VII beinhalten und folgendermaßen aufgeteilt sein: Phase V wird in Startern auf den Markt kommen, die Phasen VI und VII in den bekannten Boostern. Die Handlung wird erweitert bis hin zu Heft 99.

9. Die Posbis 1. Edition (1999)

Enthält die Phasen VIII bis IX und wird die Handlung der Hefte 100 bis 149 abdecken.

10. Die Blues 1. Edition (2000)

Enthält die Phasen X bis XII und wird die Handlung der Hefte 150 bis 199 abdecken.

ERRATA

Fehler, die sich auf den Karten einschleichen, lassen sich niemals ganz vermeiden. Daher möchten wir Euch auf folgende Karten- und Regelfehler hinweisen:

1. Grundserie "Die Dritte Macht" (1996)

Regelerrata:

Abbildung 7: Der Pfeil zwischen dem Tatlira- und dem Solsystem ist verkehrt.

Seite 40: Richtig muß es lauten: "Befinden sich weder Raumschiffe noch Einheiten dort,..."

Seite 56: Richtig muß es lauten: "Des weiteren kommen alle ausgelegten, veralteten Orte auf Pro-Seite in die Materiesenke, ..."

Kartencheckliste: In der Kartencheckliste sind 2 Fehler zu finden: die "Gewollte Nahtransition" wurde während der Produktion umbenannt in "Manöver" und die "Kampfroboter der Venusfestung" wurden zu "Roboter der Venusfestung" umbenannt, da der Name für das Textfeld zu lang war.

Kartenerrata:

Rofus/Wega: Zwischen den Antiprämissen fehlt der Schrägstrich.

2. Erweiterungsserie "Vorstoß nach Arkon" (1997)

Kartenerrata:

Geheimpolizei des Zarlt: Die Prämisse 2 Laros muß zu 2 Zalit geändert werden.

Geläuterte: Hier ist der Querstrich zwischen den Pro-Prämissen zuviel.

Innerer Festungsring: ist eine Anti-Karte und sollte daher einen roten Rand haben.

3. 2nd Edition der Grundserie "Die Dritte Macht" (1997)

Kartenerrata:

Gebiet der Springer: Es muß heißen: "Missionen zu diesem Ort nur mit Schiffen der..."

HORL VII: Hat natürlich einen Verteidigungswert von "C+1" anstatt von "3+1".

Overhead: Das Overhead-Symbol in der rechten oberen Bildecke fehlt

Wanderer: Muß lauten: "... + zweites Schiff mit Transportkapazität <3..."

Regelerrata:

Reduziert werden kann natürlich auch, wenn der Verteidiger sich im Bodenkampf zurückzieht.

DRUCKVERSCHIEDENHEITEN

Ein Sammler aus Friedrichshafen, Helmut Anger, hat sich die Arbeit gemacht und versucht, die Druckverschiedenheiten innerhalb einer Edition zu finden und zu katalogisieren. Natürlich kann die folgende Liste nicht vollständig sein - trotzdem fanden wir die Ergebnisse bemerkenswert.

Wenn Euch noch mehr Unterschiede aufgefallen sind, so laßt es uns bitte wissen - wir werden versuchen, sie in irgendeiner Form den Sammlern zur Verfügung zu stellen. Denkbar wäre auch, neue Seltenheitsstufen zu finden, wie es ja schon beim Handelsraumer der 1st Edition geschehen ist...

1st Edition:

Name	Ph.	Version 1	Version 2	Version 3
Arkonidenanzug	I	weißer Text weiter oben	weißer Text weiter unten	---
General Cosmic Company	I	ZU: "...dem Plane-"	ZU: "...dem Planeten:"	---
Kaulquappe	I	gelb-weißer Text: TA groß	gelb-weißer Text: TA klein	---
Nadelstrahler	I	Ziffer "2" im Feld ganz links	Ziffer "2" im Feld ganz rechts	---
Positronik	I	weißer Text hoch	weißer Text mittel	weißer Text tief
Tai Tiangs Artillerie	I	ZU: "...batterien"	ZU: "...batterien kann-"	---
Werft	I	ZU: "...gearbei-"	ZU: "...gearbeitet."	---
Wirtschaftskrise	I	ZU: "...Vorfall zu"	ZU: "...Vorfall"	---
Ausweichmanöver	II	gelb-weißer Text: TA groß	gelb-weißer Text: TA klein	---
Energiewesen von Gol	II	ZU: "...Mission"	ZU: "...Mission ge-"	---
Ferronenflotte	II	gelb-weißer Text: TA groß	gelb-weißer Text: TA klein	---
Gebiet der Topsider	II	Text: "...Reichweite >2"	Text: "...Reichweite 3"	---
Nahtransition	II	ZU: "...Schiff mit"	ZU: "...Schiff"	---
Vergangenheit von Ferrol	II	weißer Text hoch	weißer Text tief	---
Handelsraumer	III	ZU: "...Hndls-"	ZU: "...Han-"	---
Harno	III	gelb-weißer Text: TA groß	gelb-weißer Text: TA klein	---
Söldnervertrag	III	ZU: "...unternommen, um"	ZU: "...unternommen"	---

Traktorstrahl	III	ZU: "...des Ab-"	ZU: "...des Abschnitts:"	---
Aqua/Beteigeuze	IV	Ziffer "1": grün	Ziffer "1": rot	---
Gom	IV	Ziffer "1": grün	Ziffer "1": rot	---
GOOD-HOPE-Klasse	IV	ZU: "...dies muß"	ZU: "...dies"	---
M-13	IV	ZU: "...in M-"	ZU "...in"	---

2nd Edition:

Name	Ph.	Version 1	Version 2	Version 3
Ernst Ellert	I	gelb-weißer Text: TA groß	gelb-weißer Text: TA klein	---
Spindelschiff	I	keine T-Kap.	T-Kap.: 3	---

ZU: Zeilenumbruch TA: Textabstand T-Kap.: Transportkapazität

DIE REGELÄNDERUNGEN

In den nun folgenden Abschnitten werden wir ein wenig näher auf die Regeländerungen eingehen, die die 2nd Edition mit sich brachte, denn teilweise hat sich eine Menge verändert. War die Situation vorher derart, daß sich so manche gut gestartete Phase ab einem gewissen Punkt nur noch dahinschleppte, weil zum Beispiel alle guten Karten in der Materiesenke verschwunden waren und eigentlich keiner mehr so richtig seinen Siegpunkt erringen konnte, so ist nun Abhilfe geschaffen worden. Auch war eins der größeren Probleme die wachsende Kartenanzahl in den einzelnen Decks, wenn man auf alle Eventualitäten gefaßt sein wollte.

In der 2nd Edition ist Abhilfe geschaffen worden. Wir stellen Euch nun in einer lockeren Liste die Regeländerungen vor, die aufgrund des direkten Vergleichs zwischen den Regelheften der beiden Editionen entstanden ist. Wir werden uns im folgenden auf das Regelheft der Grundserie 1st Edition beziehen.

1. Siegbedingungen (S. 8/S. 56)

- Die Siegbedingung Spielphase I ist jetzt 3 Te und ein Schiff mit Reichweite >2; bei Turnieren gilt nach wie vor 4 Te und ein Schiff mit Reichweite >2.
- Spielphase II ist gewonnen, wenn man zusätzlich zu dem gelösten Galaktischen Rätsel aus dieser Spielphase und den drei Fe auf der Anti-Seite mindestens eine Einheit dort hat - vorher war der Text ein wenig unverständlich.
- Gleiches gilt für Spielphase III: der mißverständliche Text: "...und Anti-Raumschiffe auf Anti-Snowman..." wurde geändert in "...und mindestens ein Schiff dort...".

2. Aufbau der Karten (S. 13)

- Neu hinzugekommen ist der Kartentyp "Flotte", wobei Raumschiffe und Flotten nun unter dem Begriff "Schiffe" zusammengefaßt werden. In der Kampfaufstellung hat dies die Auswirkung, daß Raumschiffe nicht mehr Geleitschutz für Flotten geben können (S. 43)

3. Spielmaterialien (S. 19)

- Seit der 2nd Edition hat man mindestens 5 Aktionskarten im AK-Deck anstatt wie vorher mindestens 6.
- Dual-Unikate dürfen nun 2x in jedem Deck vorhanden sein.

4. Spielvorbereitung (S. 20)

- Der Einsatz (die beim eigenen Sieg zufällig zu ziehende Karte aus der gegnerischen Materiesenke) fällt weg.
- Hat man beim ersten Zug vom Deck nur Orte oder gar keine Orte, muß man nun die Kartenhand den Mitspielern zeigen, bevor man noch einmal zieht. Wenn er dann beim zweiten Zug wieder nur Orte oder gar keine Orte bekommt, muß er ab sofort mit dieser Kartenhand ins Spiel gehen.

5. Der Spielzug

Abschnitt: Materiequelle (S. 21)

- Unserer Meinung nach das beste Novum: hat man in einer von seinen Materiequellen keine Karten mehr, so darf man nun die entsprechende Materiesenke nehmen, die

veralteten Karten aussortieren und sie (neu gemischt) als Materiequelle gebrauchen. Allerdings kostet es eine "Strafe" von 0,1 Siegespunkten im Kampagnenspiel (siehe "Siegespunkte") und man muß in der nächsten Spielrunde aussetzen.

Abschnitt: Ausbau (S. 26)

- In der 1st Edition war es möglich, daß Spieler absichtlich Karten ausspielten, die sie nicht auslegen durften, nur um sie möglichst elegant von der Kartenhand loszuwerden, da sie in die Materiesenke gelegt werden müssen. In der 2nd Edition wird so eine Spielweise mit sofortiger Beendigung des Spielzuges bestraft.
- Die Einschränkungen für das Auslegen sind dahingehend geändert worden, daß nur noch Anti-Schiffe und -Einheiten während des Auslegens in "Loyalitätskonflikte" kommen können. Vorher war dies auch für Pro-Schiffe und -Einheiten möglich. (S. 26, Punkte 2 & 3)

6. **Offensivmission (S. 34)**

Sie ist fast vollkommen neu geregelt worden:

- Die am Anfang zu ziehende Aktionskarte muß nun offen hingelegt werden.
- Dann erst wird der Zielort genannt.
- Bei "Attentat" und "Sabotage" muß ein konkretes Ziel (ein Kartename) genannt werden.
- Und jetzt erst wird die Kampfhand aufgenommen.

7. **Transportkapazität (S. 39)**

- Schiffe mit keiner Transportkapazität können nun zusätzlich zu Zubehör:Raumschiff Zubehör:Einheit transportieren (1st Edition: nur Zubehör:Raumschiff). Damit ist der Widerspruch aus der 1st Edition behoben.

8. **Zubehör (S. 39/S. 40)**

- Ab der 2nd Edition kann ein Zubehör:Einheit jedesmal am Ende einer Kampfrunde einer anderen Einheit zugeordnet werden. Dabei spielt es keine Rolle, ob man angreift oder angegriffen wird. Ausnahmen sind verständlicherweise "Hypnoblock", "Hypnoschulung" und "Mutantentraining".

9. **Bodenkampf (S. 49)**

- Die Planeten besitzen nun sogenannte "Limits" an Kampfpaarungen, die auf den jeweiligen Karten angegeben sind.
- Die Missionsarten "Destabilisierung" und "Verwüstung" geben nun einen Bonus von +1 auf das Kampfpaarungslimit.
- Die Missionsarten "Attentat" und "Sabotage" geben nun einen Malus von -1 auf das Kampfpaarungslimit.
- Sollter der angreifer vergessen haben, eine Aktionskarte zur Festlegung des Missionsziels zu ziehen, erhält er auch den Malus von -1 auf das Kampfpaarungslimit.
- Bei der Erweiterung "Vorstoß nach Arkon" gelten folgende Kampfpaarungslimits: Aqua: 2, Aralon: 1, Arkon III: 1, Honor: 1, Laros: 1, Mooff VI: 1, Zalit: 2.

10. **Aktive und Passive Karten (S. 31)**

- Passive Karten zählen fortan nicht mehr als Prämisse

11. Fertigkeiten (S. 51)

Folgende Fertigkeiten haben sich geändert:

- Hypno 1: nur noch 1 Person wird ↓↓
- Hypno 2: nur noch 1 Einheit wird ↓↓
- Initiative 1: entweder: 1 zusätzliche Mission für Einheiten und Schiffe am selben Ort, die noch keine Mission in diesem Zug ausgeführt haben
oder: im Abschnitt: Mission eine zusätzliche Aktionskarte ziehen
- Medizin 2: verhindert die Vernichtung einer Einheit (vorher: Truppe)
- Mutantenkorps 1: nun können beliebig viele Mutantenfertigkeiten in einer Mission eingesetzt werden
- Mutantenkorps 2: wie Mutantenkorps 1 und 1 Mutant wird wieder aktiv, allerdings ohne seine Fertigkeit erneut einzusetzen.
- Telepath(in) 2: man darf nur noch die Kartenhand des Gegners anschauen (vorher gab's dazu noch -1 auf alle Einheiten des Gegners)
- Teleporter(in) 1: kann nun außerdem mit 1 Person auf fremde Schiffe "springen", wo er (sie) einen modifizierten Bodenkampf mit einer Kampfrunde auslöst, Ziel: Raumschiff wird ↓↓ oder ein Zubehör:Schiff wird vernichtet.
- Teleporter(in) 2: wie Teleporter(in) 1, kann aber 2 Personen auf das gegnerische Schiff "mitnehmen"

12. Siegespunkte und Kampagnensieg

Die in der Phase IV eingeführten Siegespunkte finden nun auch in den Phasen I bis III Anwendung.

Phase I:	Spielphasenwechsel ausgelöst:	1,0 SP
Phase II:	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 erreicht:	0,5 SP
Phase III:	Spielphasenwechsel ausgelöst:	1,5 SP
	GANYMED auf Anti-Seite	0,5 SP
	Die meisten Galaktischen Rätsel in Phase III gelöst:	0,5 SP
	Reduzierung auf Pro-Terra mit Einheiten der Loyalität: Saboteure in dieser Phase erreicht:	0,5 SP
Jede Phase:	Materiequelle war erschöpft und wurde durch Karten aus der Materiesenke wieder aufgefrischt	jeweils -0,1 SP

13. Zielauswahl (S. 58)

- ist die als Ziel ausgewählte Karte nicht an dem Ort, so passiert nichts.

14. Mission opfern

- ist endlich erklärt worden.

MISCHDECKS

Irgendwann hat sich bestimmt schon einmal jeder PRSKS-Spieler die Frage gestellt: "Wenn jetzt die Regeln der 2nd Edition gelten - kann ich dann meine Karten der 1st mit denen der 2nd in einem Spieldeck mischen oder nicht?"

Auf diese Frage kann man eigentlich nur mit einem klaren "Jein" antworten ☺. Es ist natürlich nichts dagegen einzuwenden, die Karten verschiedener Editionen zu mischen, wenn alle Mitspieler damit einverstanden sind. Man kann sich in kleinerem Kreis immer absprechen, was die Auswirkungen oder Kampfwerte einzelner Karten betrifft.

Sollte man aber an überregionalen Turnieren oder gar an der WM teilnehmen, müssen gewisse Bedingungen beachtet werden, damit ein zügiger Spielablauf gewährleistet ist.

Der Information nach, die man auf der Internet-Perry-Page der Fa. Fantasy Productions GmbH bekommen kann, gelten nur bei folgenden Karten die Spielwerte und der Kartentext der 2nd Edition, ansonsten die Werte und der Text, die auf den Karten stehen

1. beim Spiel der Phasen I bis III

- Albrecht Klein
- Anne Sloane
- Arkonidische Bauroboter
- Arkonidisches Bioplasma
- Arkonidische Wachroboter (nicht die der Phase IV)
- Ausweichmanöver
- Betty Toufry
- Capella
- Chaktor
- Crest
- Der Thort
- Energiezelle
- Enzally
- Eric Manoli
- Expansion
- Fehltransition
- Felicitas Kergonen
- Ferrol/Wega
- Fiktivtransmitter
- Frank Haggard
- GANYMED
- Gazelle-Prototyp
- Geragk
- Gloktor
- Goszuls Planet
- Gucky
- Harno
- Homer G. Adams
- Impulsstrahler
- Individualverformer
- Ishy Matsu
- Jean Pierre Mouselet
- Kaulquappe
- Klaus Eberhard
- Konter
- Leutnant Tanner
- Lossoshér
- Mildred Orsons
- Nadelstrahler
- Perry Rhodan
- Psychostrahler
- Ralv
- Raumjägerschwader
- Raumpiloten
- Reginald Bull
- Rettungskapseln
- Robotspion
- Rofus/Wega
- Roster Deegan
- Schutzschirm
- Seuche des Vergessens

- Snowman/Beta-Albireo
- STARDUST II
- Strategische Reserve
- Tama Yokida
- Tanaka Seiko

- Teel & Taliko
- Terra/Sol
- Venus/Sol
- Z-Klasse Prototypen

2. beim Spiel der Phasen IV+

- General Cosmic Company
- Positronik
- Roboter der Venusfestung
- Umprogrammierungsstrahler

3. beim Spiel der Phasen V+

- Abwehrspezialisten
- Ezztak
- Söldnervertrag

4. beim Spiel der Phasen VIII+

- CENTURIO
- Deflektorschirm
- Grogham
- Robotkampfschiffe
- SOLAR SYSTEM
- TERRA
- TOP I
- Tophtor

5. Gebannte Karten

Gebannte Karten sind Karten der 1st Edition, die offiziell von FanPro auf Turnieren nicht mehr zugelassen werden (...glücklicherweise sind es nur drei Karten...).

Also: tauchen folgende Karten in einem Deck bei einem Turnier auf, so werden sie sofort aus dem Spiel genommen:

Ortungsstation (Phase I)
 Ortungsstation FREEDOM I (Phase II)
 S-7

6. Raumschiffe und Flotten

In der 2nd Edition gibt es die neue Regel, daß Raumschiffe nicht für Flotten Geleitschutz fliegen können. Dadurch gelten folgende Raumschiffe der 1st Edition als Flotten:

- Arkonflotte
- Kampfflotte der Zaliter
- Springerflotte
- Talamons Sippe
- Überschweren-Schlachtraumer

Unser Tip: Versucht, wenn Ihr an offiziellen Turnieren teilnehmen wollt, sovielen der obengenannten Karten wie möglich durch Karten der 2nd oder der 3rd Edition zu ersetzen (allein schon, um die Schiris nicht vollkommen zu entnerven...☺) - für die Spiele zu Hause braucht Ihr es jedoch nicht.

DIE PROMO-KARTEN

Schaut man sich den Trading-Card-Game-Markt heutzutage an, so scheint kein Card-Game mehr ohne seine beliebten Promo-Karten auskommen zu können. Aber was sind Promo-Karten eigentlich?

Der Name "Promo-Karte" leitet sich von dem Wort "Promotions-Karte" ab und bedeutet soviel wie "Werbe-Karte". Sie erhalten meist die Seltenheitsstufe "P", da die genauen Auflagenzahlen von Promo-Karte zu Promo-Karte sehr variieren können. Man unterscheidet vor allem 2 Kategorien von Promo-Karten:

- **die regulären Promos:** dies sind Karten, die man normalerweise in den einschlägigen Publikationen findet. Sie sollen auf das neue Produkt (die neue Kartenserie) aufmerksam machen. Reguläre Promos sind auch in der eigentlichen Game-Card-Serie, auf die sie hinweisen sollen, ohne Unterschiede enthalten und haben in der Regel keinen großen Sammlerwert, da die Auflage sehr hoch ist.
- **die irregulären (außerordentlichen) Promos:** normalerweise nur über Sonderaktionen wie z.B. Turniere oder einmalige Werbeaktionen zu erlangen. Anders als bei den regulären Promos sollen sie für ein bereits eingeführtes Produkt auf gerade jene Sonderaktionen wie z. B. Fan-Conventions oder Turniere aufmerksam machen. Außerordentliche Promos haben hohen Sammlerwert, da man zumeist zur richtigen Zeit am richtigen Ort sein muß, um sie zu bekommen (und wer schafft das schon immer?). Die Auflage ist in der Regel klein und wird auch klein gehalten.

Auch beim PRSKS fanden sich in der Vergangenheit Promo-Karten beider Kategorien. Der Vollständigkeit halber haben wir eine kleine chronologische Liste der SKS-Promo-Karten aufgestellt, die wir Euch natürlich nicht vorenthalten wollen:

1. **Reginald Bull**
(Dezember 1996) ist eine reguläre Promo und war der Erstaufgabe des PR-Silberbands # 56 (Verlagsunion Pabel-Moewig) beige packt
2. **Der Kaiser von New York**
(Dezember 1996) ist eine reguläre Promo und wurde jeweils 2x mit dem "Perry-Rhodan-Fan-Paket" der Perry-Rhodan-Fanzentrale ausgeliefert.
3. **Arkonflotte**
(Juli 1997) ist auch eine reguläre Promo und fand sich in verschiedenen Publikationen wie z.B. dem Kartefakt # 11 oder den Wunderwelten.
4. **STARDUST**
(seit Juli 1997) ist die erste außerordentliche Promo des PRSKS. Die STARDUST wird bis zur Weltmeisterschaft 1998 (auf dem RatCon 1998) an

alle Teilnehmer der Qualifikationsturniere ausgegeben. Laut FanPro werden nach der Weltmeisterschaft 1998 die Restbestände der STARDUST im Zuge der Siegerehrung öffentlich eingäschert (!!!).

5. Perry Rhodan Sammelkartenspiel "Die Dritte Macht" Limitierte Zweitaufgabe

(Februar 1998) ist wieder eine reguläre Promo des PRSKS - mit dem Unterschied, daß sie nicht in irgendwelchen Startern oder Boostern zu finden ist, also mehr die Ausnahme der Regel. Diese wirklich reine Werbe-Karte ohne Spielwerte liegt zwei Drittel der Auflage des Computerspiels "Operation Eastside" (Spellbound) bei.

Ferner gab es zum Start der ersten Auflage des PRSKS Ende 1996 von den Machern des Games und einigen Autoren und Zeichnern signierte Karten der ersten drei Phasen, die als "Quasi-Promo-Karten" gehandelt wurden und werden.

Folgende Promo-Karten befinden sich zur Zeit der Drucklegung dieser Publikation bei FanPro in Vorbereitung:

6. Arkonidischer Forschungskreuzer

(voraussichtlich ab April 1998) wird die zweite außerordentliche Promo des PRSKS werden. Sie gibt es nur im Zuge des Aktionskartenumtausches der verdruckten Karten der 2nd Edition und ist als 38. Karte Bestandteil eines jeden Aktionskartensatzes.

7. ES

(voraussichtlich ab August 1998) wird die dritte außerordentliche Promo des PRSKS werden. Sie wird die STARDUST ersetzen und nur auf Qualifikationsturnieren an die Turnierteilnehmer verteilt werden.

DIE SELTENHEITSTUFEN

Nun gut, Du hast Deinen allerersten Kauf von Starter-Päckchen oder Boostern hinter Dir - sitzt eventuell zu Hause bei einem schönen Kaffee oder einer Limo, hast höchstwahrscheinlich sämtliche Karten, die Du gefunden hast, um Dich herum ausgebreitet und stellst Dir nun die Frage: "Wieso habe ich eigentlich die Karte Terra/Sol 48mal und den Kitai Ishibashi nur einmal?"

2 Monate später bist Du immer noch verwirrt: "Die Sache mit den Seltenheitsstufen habe ich ja begriffen - es gibt seltene und gewöhnliche Karten. Aber wieso steht in den "Wunderwelten" etwas von einer Seltenheit A, B, C und in der Preisliste dieses komischen Versandes aus Boostedt, die ich von meinem Kumpel kopiert habe, Zahlen von 2 bis 120??? Was soll sowas???"

Ähem...willkommen in der wunderbaren Welt der Seltenheitsstufen. Um solche und ähnliche Fragen wie oben zu beantworten, müssen wir ein wenig ausholen.

Normalerweise werden GameCards in drei Seltenheitsstufen eingeteilt. Dies sind Rare (selten), Uncommon (ungewöhnlich) und Common (gewöhnlich). Bei einigen GameCard-Serien treten zudem noch Unterteilungen dieses etwas starren Schemas auf: Rare 1 & Rare 2, Uncommon 1 & Uncommon 2 etc. Auch gibt es die Seltenheitsstufe Ultra-Rare. Im Ursprungsland der Trading-Card-Games, Amerika, ist dies die am meisten verwendete Unterteilung der GameCards.

Der Nachteil liegt auf der Hand: Dadurch, daß die Karten von den Firmen in feste Kategorien "gepresst" wurden, sieht der Kunde nicht, wie hoch die Auflage tatsächlich ist. So kann eine Firma eine normalerweise limitierte Serie bei Ausverkauf sofort ohne Veränderung des Kartenrandes nachdrucken, um der Nachfrage gerecht zu werden, und ohne den Kunden gesondert darauf hinzuweisen - eine gängige Praxis bei amerikanischen TCG's.

PRSKS-Sammler sind in dieser Hinsicht nicht so leicht zu "beschupsen". Hier erfolgt die Seltenheitsunterteilung in konkreten Zahlen. Wenn man diese richtig zu lesen versteht, kann man aus ihnen sogar die absoluten Auflagezahlen der einzelnen Karten errechnen - dazu aber weiter unten mehr.

Wir wollen zunächst am Anfang einer jeden Karte beginnen - und das ist beim Druck. Die Karten werden in der Druckerei auf einen sogenannten Andruckbogen verteilt. Dieser hat ungefähr die Maße 1 Meter mal 1,2 Meter und faßt 121 Karten, angeordnet in einem Rechteck zu 11 mal 11 Karten. Man unterscheidet zwischen Rare- und Common-Andruckbögen. Und nun wird's interessant: durch die Anzahl der einzelnen Karten auf einem solchen Bogen und das Verhältnis dieser beiden Andruckbogentypen wird letztendlich die Seltenheitstufe bestimmt. Konkret für das PRSKS bedeutet das: auf einen Rare-Bogen kommen drei Common-Bögen (natürlich ist dies auch wieder nur ein Richtwert - weiter unten sind die einzelnen Editionen noch einmal zusammengefaßt).

Teilt man nun einer Karte, die pro Rare-Bogen nur einmal gedruckt wird, eine bestimmte Basis-Seltenheitsstufenzahl zu, z. B. die Zahl "2", lassen sich nun aufgrund ihrer Verteilung auf den Andruckbögen die anderen Seltenheitsstufen errechnen: so würde eine Karte, die nur einmal auf jedem Common-Bogen vorhanden ist, die SSt. 6 bekommen, da sie im Verhältnis dreimal so oft gedruckt wird wie die Karte mit der SSt. 2.

Dieses System ist natürlich auch kompatibel zu zukünftigen Erweiterungen, denn man braucht im Grunde nur in der Basis-SSt.zahl das Verhältnis der Auflagenhöhen der einzelnen Erweiterungen zu berücksichtigen.

Dazu zwei Beispiele: Phase II und III der 1st Edition haben die Basiszahl 2. Eine in der gleichen Auflagenhöhe gedruckte Erweiterung würde als Basiszahl auch wieder die 2 bekommen, da die Rares in gleicher Anzahl auf dem Tauschmarkt vorhanden wären... Eine halbierte Auflagenhöhe einer neuen Erweiterung würde die Basiszahl halbieren, also würden die Rares der neuen Erweiterung dann eine SSt. 1 bekommen.

Bis jetzt war's noch relativ einfach - kommen wir nun zu den Besonderheiten der einzelnen Editionen:

1st Edition:

Phase I: Die Basiszahl ist 3. Jetzt stellt sich natürlich die Frage: "Warum nicht 1?" Einfache Frage, einfache Antwort: Hier ist das Verhältnis zu den Karten der Phasen II und III berücksichtigt worden - also stehen die Rares der Phase I zu denen der Phasen II & III im Verhältnis 3 : 2. Keine Regel ohne Ausnahme: es gibt 6 Aktionskarten (Heft 2, 4, 6, 8, 10 & 12), bei denen die SSt. 3 schlichtweg nicht zutrifft. Da aber Informationen fehlen, wie hoch hier die Auflagenhöhe tatsächlich war, läßt sich ihnen auch leider keine passendere Seltenheitsstufe zuordnen...

Phase II/III: Basiszahl 2 und hooray! keine Ausnahme der Regel...

Zk/Phase IV: Basiszahl 4, und das, obwohl die Auflagenhöhe gleich der von II und III ist? Ja, tatsächlich, denn hier ist ein Fehler in der Produktion der Karten passiert. Anstatt die Rare- und Common-Druckbögen wie gewohnt im Verhältnis 1 : 3 zu drucken, wurden sie im Verhältnis 2 : 2 produziert. Mit dem Ergebnis, daß die geplanten Rares in der gleichen Anzahl wie die Uncommon-Karten auftreten. Um die Basiszahl der IV plus Zusatzkarten nun der Phasen II & III anzupassen, wurde die geplante Basiszahl 2 verdoppelt, da die Rares von IV effektiv in der doppelten Anzahl der Rares von II & III auf den Markt kamen...

2nd Edition:

Phase I...IV: Die Basiszahl ist hier 1, bei gleicher Auflagenhöhe wie I bis III der 1st Edition. Das hat folgenden Grund: Zwei Drittel der Gesamtauflage der 2nd Edition sind tief in den Lagern der Computerfirma Bomico verschollen und sollen einer limitierten Teilaufgabe des neuen PC-

Games "Operation Eastside" als Appetizer beigelegt werden. Effektiv kam also nur ein Drittel der Gesamtauflage (bisher) in den Handel. Nimmt man nun die Basiszahl 2 der 1st Edition und teilt sie durch drei, erhält man als Basiszahl 0,67. Diese Zahl würde sich aber nicht gerade toll als SSt. machen, daher wurde sie kurzerhand auf 1 aufgerundet.

Und wem das bis jetzt alles noch nicht zuuuu mathematisch war: einmal kurz verschnauften... denn jetzt geht's an's Eingemachte:

Wie oben erwähnt, kann man jetzt die absoluten Auflagehöhen der einzelnen Karten bestimmen, vorausgesetzt, man kennt die Gesamtauflagenhöhe der Edition. Wir wollen das am Beispiel des Gucky der 1st Edition festmachen.

Gucky ist ein einfacher Fall, denn seine SSt. ist gleich der Basiszahl der Edition. Die Gesamtauflage der 1st Edition betrug damals 1,77 Mio. Karten, die sich zu 3/5 auf Phase I und zu 2/5 auf die Phasen II & III verteilen (denkt an die Basiszahlen). Das macht für die Phasen II & III eine Auflage von 1,77 Mio Karten mal 2/5, ergibt also für II & III 708.000 Karten.

Diese Zahl muß man durch das Verhältnis der Druckbögen teilen (Gucky befindet sich jeweils einmal auf dem Rare-Bogen), also sind nur ein Viertel oder 177.000 Karten auf Rare-Bögen der Phase II/III. Teilt man diese Zahl wiederum durch die Anzahl der Karten auf jedem Druckbogen (121 Karten) erhält man die Anzahl der im Umlauf befindlichen lts 1st Edition, nämlich rund 1463 Stück. Oder mit anderen Worten: bei 540 Karten pro Display "Topsider und Springer" finden sich im Durchschnitt 1,12 Guckys pro Display...

Und was mache ich, wenn die SSt. nicht der Basiszahl entspricht??? Auch kein Problem: Terra/Sol 1st Edition z.B. hat die SSt. 120 bei einer Basiszahl von 3.

Analog zum Nagezahnbeispiel erhalten wir 1,062 Mio Karten für Phase I, von denen diesmal 3 Viertel, also immerhin noch 796.500 Karten auf den Common-Bögen enthalten sind. Nun wird's ein wenig knapsig: Wir nehmen jetzt die SSt. und teilen sie auch durch das Verhältnis der Basiszahlen, also 3/5. Es ergibt sich eine absolute SSt. von 72, oder anders: auf drei Common-Bögen ist die Karte 72 mal vorhanden, pro Bogen also 24 mal.

Das macht dann nach Adam Riese eine absolute Auflage der Terra/Sol von 796.500 geteilt durch 121 Karten pro Bogen mal 24 Terra/Sol pro Bogen (durchhalten, geneigter Leser!), also von rund 157.983 Terra/Sol.

Dieses Beispiel eignet sich auch wunderbar zum Überprüfen: es sind 60 Karten pro Starter, also stecken 1,062 Mio Karten in 17700 Startern. Es waren immer 8 Terra/Sol in einem Starter enthalten, stimmt's? Macht also: 141.600 Terra/Sol. Die Diskrepanz von 16.383 Terra/Sol ließe sich durch eine angegliche (aufgerundete) SSt. erklären, sie müßte eigentlich eine SSt. 107,6 sein. Eventuell sind auch immer 2 Terra/Sol pro Bogen beim Produktionsprozeß verlorengegangen oder - was am wahrscheinlichsten ist - die Gesamtauflagezahl von 1,77 Mio. ist stark gerundet...

Aber wen interessiert eigentlich eine Karte, die so oft vorhanden ist? Es kommt auf die Rares an, und da stimmt die Rechnung...

Dieser Aufsatz ist von Andreas geschrieben worden. Er sagt dazu: "Wer den kapiert, kann sich bei mir einen Kaffee abholen kommen..."

DIE ERSTEN SPIELRUNDEN

Es wird sicher einigen PR-Kartensammlern so ergangen sein: Man trifft sich in lockerer Tauschrunde und hat sicher den einen oder anderen Tauscherfolg gehabt. Zu einem bestimmten Zeitpunkt dann - entweder weil man komplett ist oder weil man kein Tauschmaterial mehr hat - stellt man fest, daß diese Karten eigentlich nicht nur zum Sammeln gedacht sind, sondern man kann damit auch spielen!

Also wird sich zu einem Spielenachmittag oder -abend getroffen (für die richtig Verrückten: -wochenende ☺) und versucht, das Regelheft "in einem Rutsch" zu lesen, die Regeln zu verstehen, und sie mit eigens dafür zusammengestellten Decks nachzuvollziehen. Aufgrund der Komplexität des Spiels ist nach diesem Treffen dann oftmals Schluß: frustriert wendet man sich wieder dem Sammeln zu - das Regelwerk ist leider viel zu komplex, und die Bodenkampfrunden einfach nicht nachzuvollziehen oder ähnliches...

Wir werden in den folgenden Abschnitten versuchen, Euch, die Ihr es versucht habt, eine Schritt-für-Schritt-Anleitung für den erfolgreichen Einstieg in das Spiel zu geben. Tatsächlich ist es genau der Weg, den das BTL-Team gegen Ende 1996 beschritten hat, um das Spiel und den Umgang mit den Karten zu lernen. Wir hoffen, daß er für den einen oder anderen, der sich vielleicht in den obigen Zeilen wiedererkannt hat, eine Hilfestellung ist.

Also: den **Schritt 1** auf dem Weg zum PRSKS-Weltmeister hat man hoffentlich schon hinter sich - das Finden eines geeigneten Mitspielers. Jener kann ein bekannter Tauschfreund sein oder in Ermangelung dessen willige Verwandte...

Schritt 2 besteht darin, das Auslegen der Karten zu üben. Jeder der Spieler macht sich ein Probedeck der Phase I und spielt mehrere Spiele hintereinander bis zum Siegpunkt (wir erinnern uns - in der 1st Edition 4 Terra + Kaulquappe oder GOOD HOPE). Die Kampfrunden werden zunächst vollkommen außer acht gelassen. Hier werden dem geneigten Spieler schon einige Sachen auffallen - wie z.B. wieviele Karten von jeder Sorte zweckmäßig sind oder daß man das Deck sehr gut mischen muß, um eine angemessene Verteilung der Karten im Deck hinzubekommen. Auch wird man hier schon merken, daß einige Karten (Ereignisse) das Auslegen beim Gegner zum Teil massiv behindern (Thora als Anti-Ereignis oder Tunnel des Cretcher z.B.). Das Regelheft liegt natürlich immer griffbereit neben den Decks - so kann man schnell mal nachlesen, bevor man sich gegenseitig die Karten ins Gesicht schmeißt... ☺

Wenn das Pro- und Anti-Auslegen nach einigen Runden sitzt und die Zusammenstellung des Probedecks immer wieder angepaßt wurde, kann man zu **Schritt 3** übergehen: die Raum-k(r)ampfrunden werden eingeführt. Also: im Regelheft nachlesen, wie der Ablauf ist - wer die Raumkampfrunde gewinnt, hat seine Mission erfüllt, da bei Schritt 3 noch keine Bodenkämpfe ausgeführt werden. Das übt die Missionen und Reichweiten. Nach einigen Runden wird man hier auch so einiges feststellen: beispielsweise daß es für den Raumkampf wichtig ist, Leute mit Raumkampfpunkten an Bord eines starken Schiffes zu haben, oder diverse

Zubehör:Planet (Zubehör:Raumschiff) dem Raumkampf über diesem Planeten eine ganz neue Wendung geben können...

Wenn die Raumkampfrunden nur so flutschen, kommt **Schritt 4**. Nun werden die Bodenkämpfe eingeführt. Hier übt man das Durchbrechen von Schiffen, das Ausladen von Personen und Truppen, und vor allem die Mutantenfertigkeiten und die Waffen (Zubehör:Einheit). Da die Bodenkämpfe vom Ablauf her den Raumkämpfen ähneln, ist dies aber der geringere Schritt.

Wenn das dann alles sitzt (wir sind übrigens immer noch in Phase I), kann die Spielrunde sich in **Schritt 5** Decks für die höheren Phasen zusammenstellen. Keine Angst - nun braucht man nicht wieder bei Schritt 1 anfangen.

Zum Schluß folgen noch ein paar Tips in lockerer Reihenfolge:

- bei der Deckzusammenstellung 1st Edition immer die Siegbedingung im Auge behalten! Nichts ist schlimmer als zu wissen, daß man gerade die letzte Rofus /Wega in die Senke geschmissen hat und man die Phase nicht mehr gewinnen kann. Daher: Siegbedingungs-Karten immer in ausreichender Anzahl im Deck haben.
- in den Kampfaufstellungen ist es von Nutzen, die stärkeren Schiffe oder Einheiten mit viel Geleitschutz/Eskorte abzusichern. Die starken Schiffe haben natürlich auch mächtige Personen oder Zubehöre an Bord, die Boni auf die Kampfwerte geben.
- bei der Zusammenstellung des Aktionskartendecks sind immer die Karten nützlich, die in der D-Zeile oder E-Zeile (optimal ist beides zugleich) hohe Werte haben.
- Super-Tip für's Auslegen: bevor die nächste Planetenkarte den Planetenstapel an einem Ort erhöht (z.B. Terra/Sol), vorher den Planeten mit Truppen oder Schiffen absichern. So ist gewährleistet, daß die gerade gelegte Planetenkarte nicht sofort wieder beim nächsten Angriff des Gegners in die Materiesenke kommt.
- die Ereignisse und die Kritischen Treffer sind nicht zu unterschätzen! "Capella" war schon für so manchen die Rettung...
- besorgt Euch Spielhüllen für Einzelkarten, wenn Ihr es nicht schon getan habt. So werden die Karten beim Mischen nicht beschädigt...
- und nun der wichtigste Tip: üben, üben, üben, üben - und Erfahrung sammeln. Und niemals vergessen: das PRSKS ist eigentlich ein Glücksspiel...

1st Edition

- Alle Karten der Phasen I bis III besitzen den Copyrightvermerk 1996

<i>Name</i>	<i>S.St</i>
Aktionskarten	.
Heft 1	3
Heft 2	3
Heft 3	3
Heft 4	3
Heft 5	3
Heft 6	3
Heft 7	3
Heft 8	3
Heft 9	3
Heft 10	3
Heft 11	3
Heft 12	3
Heft 13	3
Heft 14	3
Heft 15	3
Heft 16	3
Heft 17	3
Heft 18	3
Heft 19	3
Heft 20	3
Heft 21	3
Heft 22	3
Heft 23	3
Heft 24	3
Heft 25	3
Heft 26	3

2nd Edition

- Alle Karten der Phasen I bis III besitzen den Copyrightvermerk 1997

<i>Name</i>	<i>S.St</i>
Aktionskarten	.
Heft 1	1
Heft 2	1
Heft 3	1
• trägt nun das richtige Titelbild (1st Ed.: Heft 4)	
Heft 4	1
• trägt nun das richtige Titelbild (1st Ed.: Heft 3)	
Heft 5	1
• trägt nun das richtige Titelbild (1st Ed.: Heft 6)	
Heft 6	1
• trägt nun das richtige Titelbild (1st Ed.: Heft 5)	
Heft 7	1
Heft 8	1
Heft 9	1
Heft 10	1
Heft 11	1
• Titelangabe und Untertitel fehlen	
Heft 12	1
Heft 13	1
Heft 14	1
Heft 15	1
Heft 16	6
• Titelangabe und Untertitel fehlen	
Heft 17	6
• Titelangabe und Untertitel fehlen	
Heft 18	6
• Titelangabe und Untertitel fehlen	
Heft 19	17
• Titelangabe und Untertitel fehlen	
Heft 20	6
• Titelangabe und Untertitel fehlen	
Heft 21	6
• Titelangabe und Untertitel fehlen	
Heft 22	6
• Titelangabe und Untertitel fehlen	
Heft 23	6
• Titelangabe und Untertitel fehlen	
Heft 24	6
• Titelangabe und Untertitel fehlen	
Heft 25	11
• Titelangabe und Untertitel fehlen	
[---]	11
• ist nicht gedruckt worden	

Heft 27	3	Heft 27	11
Heft 28	3	• Titelangabe und Untertitel fehlen [---]	11
Heft 29	3	• ist nicht gedruckt worden	
Heft 30	3	Heft 29	11
Heft 31	3	• Titelangabe und Untertitel fehlen	
Heft 32	3	Heft 30	11
Heft 33	3	• Titelangabe und Untertitel fehlen	
Heft 34	3	Heft 31	11
Heft 35	3	[---]	
		• ist nicht gedruckt worden	
		Heft 32	11
		• Titelangabe und Untertitel fehlen	
		Heft 33	11
		• Titelangabe und Untertitel fehlen	
		Heft 34	11
		Heft 35	11
		• trägt nun das richtige Titelbild (1st Ed.: Heft 85)	
		• Titelangabe und Untertitel fehlen	
Heft 36	3	Heft 36	11
Heft 37	3	Heft 37	11
		• Titelangabe und Untertitel fehlen	
Phase I		Phase I	
Albrecht Klein	3	Albrecht Klein	2
Allan D. Mercant	3	• Pro-Prämisse wurde von 1Te zu 3Te geändert	1
Andre Noir	3	Allan D. Mercant	
Anne Sloane	3	• Kann ab Phase II nur noch auf Pro-Seite ausgespielt werden	
		Andre Noir	1
		Anne Sloane	1
		• der Nachname wurde berichtigt	
		• Pro-Prämisse wurde von 2Te ^⓪ zu 3Te/1Te ^⓪ geändert	
		• gibt als Eskorte keinen Bonus mehr	
Arkonidenanzug	6	Arkonidenanzug	6
Arkonidische Bauroboter	5	Arkonidische Bauroboter	11
		• "Bauart: Arkoniden" entfällt	
		• geben als Eskorte keinen Bonus mehr	
Arkonidische Wachroboter	6	Arkonidische Wachroboter	11
Betty Toufry	3	• "Bauart: Arkoniden" entfällt	
Börsencoup	5	Betty Toufry	1
[---]		• gibt als Eskorte keinen Bonus mehr	
Conrad Deringhouse	3	Börsencoup	11
Crest		Clark G. Flipper	1
		Conrad Deringhouse	1
		Crest	6
		• gibt als Eskorte keinen Bonus mehr	
		• veraltet nach Phase VII	
Doitsu Ataka	3	Doitsu Ataka	6

Eric Manoli	6	Eric Manoli	6
		• gibt als Eskorte keinen Bonus mehr	
Ernst Ellert	6	Ernst Ellert	17
Expansion	22	Expansion	6
		• Prämissenänderung: Ort muß nun ↓	
		• neues Bild	
		• neues Zitat	
[---]		Fantan-Leute	1
Fellmer Lloyd	3	Fellmer Lloyd	1
Festung	5	Festung	6
Frank Haggard	6	Frank Haggard	6
		• gibt als Eskorte keinen Bonus mehr	
		• sorgt für Immunität gegen Leukämie	
Geheimstützpunkt	5	[---]	
General Cosmic Company	11	General Cosmic Company	11
		• veraltet jetzt nach Phase III	
[---]		GOOD HOPE	1
		• dient als Ersatz für "S-7"	
Gravitationsneutralisator	6	Gravitationsneutralisator	6
		• Anti-Prämisse wurde von 1Go/① zu 1Spr/1Go/ ① geändert	
		• modifiziertes Bild	
Homer G. Adams	3	Homer G. Adams	1
		• gibt als Eskorte keinen Bonus mehr	
Hypnoblock	11	[---]	
		• ist nun in Phase III zu finden	
Hypnoschulung	11	Hypnoschulung	11
Impulsstrahler	5	Impulsstrahler	6
		• modifiziertes Bild	
Individualverformer	37	Individualverformer	33
		• müssen nun ↓, um Fertigkeit anzuwenden	
Ishy Matsu	3	Ishy Matsu	6
		• gibt als Eskorte keinen Bonus mehr	
IV-Detektor	6	IV-Detektor	6
		• modifiziertes Bild	
IV-Raumschiff	11	IV-Raumschiff	11
		• Text im Bild wurde entfernt	
John Marshall	9	John Marshall	1
Kaulquappe	33	Kaulquappe	33
		• neues Bild	
		• Darf nur bis zu 9x in MQ I enthalten sein	
Kitai Ishibashi	3	Kitai Ishibashi	1
Konter	22	Konter	11
		• Anti-Prämissenänderung: Orte müssen nun ↓	
Lesly Pounder	6	Lesly Pounder	6
		• kann Truppe eskortieren	
		• Zitat-Text modifiziert	
[---]		Leukämie	1

Li Tschai-Tung	6	Li Tschai-Tung	6
		• vernichtet auf der Anti-Seite nun zusätzlich Clark G. Flipper oder 1 Zubehör:Ort anstelle der Werft	
Michael Freyt	3	Michael Freyt	1
		• zusätzliche Fertigkeit: Wirtschaft 0	
Mutantentraining	6	Mutantentraining	11
		• modifizierte Auswirkung: kann nun auch Mutantenfertigkeit von 0 auf 1 erhöhen	
Nadelstrahler	6	Nadelstrahler	6
		• modifiziertes Bild	
		• verständlichere Auswirkungen	
Ortungsstation	11	[---]	
[---]		• ist nun in Phase II zu finden	
		Ortungsstation Freedom I	1
		• ist nun Phase I (nicht mehr II)	
		• Pro-Prämisse von 4Te auf 3Te geändert	
Perry Rhodan	6	Perry Rhodan	1
		• nur noch 2 Einheiten bekommen +1 Tarnbonus	
Peter Kosnow	6	Peter Kosnow	6
Planetare Entwicklung	22	Planetare Entwicklung	11
Positronik	33	Positronik	6
		• modifiziertes Bild	
		• veraltet nun nach Phase III	
Psychostrahler	6	Psychostrahler	1
		• Pro-Prämissen von 2Te zu 3Te/1Te + Kaulquappe geändert	
		• modifiziertes Bild	
		• modifizierte Auswirkungen	
Ralf Marten	6	Ralf Marten	6
Ras Tschubai	9	Ras Tschubai	1
Reginald Bull	52	Reginald Bull	1
		• nur noch 2 Einheiten bekommen +1 Tarnbonus	
Roboter der Venusfestung	6	Roboter der Venusfestung	6
		• veralten nun nach Phase III	
Robotspion	5	Robotspion	6
		• modifiziertes Bild	
		• geben Tarnbonus +1 nur noch auf Truppen	
Rod Nyssen	3	Rod Nyssen	1
		• Pro-Prämisse von 3Te zu 2Te geändert	
		• kann Truppe eskortieren	
Saboteure	40	Saboteure	22
Soldaten	22	Soldaten	33
Son Okura	3	Son Okura	6
Spindelschiff	44	Spindelschiff	11
		• Text aus Bild entfernt	
[---]		Spindelschiff (Version 2)	11
		• besitzt nun eine Transportkapazität von 3	
Strategische Reserve	11	Strategische Reserve	22

S-7		[---]	
		• ist durch "GOOD HOPE" ersetzt	
Tai Tiangs Artillerie	11	Tai Tiangs Artillerie	6
Tako Kakuta	6	Tako Kakuta	1
Tama Yokida	3	Tama Yokida	1
		• gibt als Eskorte keinen Bonus mehr	
Tanaka Seiko	3	Tanaka Seiko	6
		• gibt als Eskorte keinen Bonus mehr	
Terra/Sol	120	Terra/Sol	33
		• besitzt nun ein Limit von 2 Bodenkampfpaarungen	
[---]		Terra/Sol (Version 2)	44
[---]		Terra/Sol (Version 3)	33
Thermostrahler	11	Thermostrahler	11
		• modifiziertes Bild	
		• gibt Angriffsbonus +2 auch auf 1 eskortierte Einheit	
		• Einheit wird gegen "Angriff auf der Venus" immunisiert	
Thora	6	Thora	6
		• kann ab Phase II nur noch auf Pro-Seite ausgespielt werden	
		• veraltet nun nach Phase VII	
Tunnel des Oberst Cretcher	5	Tunnel des Oberst Cretcher	6
Venus/Sol	60	Venus/Sol	11
		• Symbol im Bild auf Anti-Seite	
		• besitzt nun ein Limit von 1 Bodenkampfpaarung (2 in Phase III)	
[---]		Venus/Sol (Version 2)	11
[---]		Venus/Sol (Version 3)	11
Venus-Raumjägerstaffel	11	Venus-Raumjägerstaffel	6
		• modifiziertes Bild	
		• ist nun eine Flotte	
		• kann als Truppe nur "Raumpiloten" transportieren	
		• veraltet nun nach Phase IV	
Werft		[---]	
		• nun erst ab Phase II	
Wirtschaftsboom	5	Wirtschaftsboom	6
Wirtschaftskrise	11	Wirtschaftskrise	6
Wuriu Sengu	3	Wuriu Sengu	6
Phase II		Phase II	
Admiral Chrekt Orn	2	Admiral Chrekt-Orn	1
		• der Name wurde berichtigt	
		• kann Truppen eskortieren	
[---]		Arkonidenanzug	2
Angriff auf der Venus	10	[---]	
		• nun erst ab Phase III	

Arkonidisches Bioplasma	7	Arkonidisches Bioplasma	6
		<ul style="list-style-type: none"> • Pro-Prämisse leicht geändert • modifizierte Auswirkungen 	
Arkonidische Spezialroboter Ausweichmanöver	4	Arkonidische Spezialroboter Ausweichmanöver	1
	7	<ul style="list-style-type: none"> • nur noch Raumschiffe mit Reichweite >2 als Prämisse 	11
Capella	2	Capella	6
Chaktor	2	Chaktor	6
		<ul style="list-style-type: none"> • ↓ nur noch Eskorte vom Volk:Topsider im Bodenkampf 	
Chren Tork	2	Chren-Tork	6
		<ul style="list-style-type: none"> • der Name wurde berichtigt • veraltet nun erst nach Phase IV 	
Der Thort	10	Der Thort	1
Energiewesen von Gol	15	Energiewesen von Gol	11
Energiezelle	6	Energiezelle	1
		<ul style="list-style-type: none"> • modifiziertes Bild • modifizierte Auswirkungen • zählt nicht mehr gegen das Zubehörlimit der Einheit 	
Eroberung der Stardust II	7	Eroberung der Stardust II	6
[---]		Expansion	6
Fehltransition	7	Fehltransition	1
		<ul style="list-style-type: none"> • Prämissenänderung: die Orte müssen ↓ 	
Ferrol/Wega	40	Ferrol/Wega	22
		<ul style="list-style-type: none"> • Symbol im Bild auf Anti-Seite • besitzt nun ein Limit von 2 Bodenkampfpaarungen • nur noch eine Einheit bekommt die Reichweite 2 • Zitat-Text modifiziert 	
[---]		Ferrol/Wega (Version 2)	22
[---]		Ferrol/Wega (Version 3)	22
Ferronenflotte	15	Ferronenflotte	11
		<ul style="list-style-type: none"> • modifiziertes Bild • ist nun eine Flotte 	
Gebiet der Topsider	25	Gebiet der Topsider	22
		<ul style="list-style-type: none"> • Symbol im Bild • modifizierte Auswirkungen 	
Gloktor	2	Gloktor	6
		<ul style="list-style-type: none"> • nur noch eine Truppe erhält den Tarnbonus +1 	
Gucky	2	Gucky	1
		<ul style="list-style-type: none"> • gibt als Eskorte keinen Bonus mehr 	
[---]		Hypnoschulung	6
Kekeler & Kehaler	2	Kékeler & Kehaler	6
		<ul style="list-style-type: none"> • der Name wurde korrigiert • können nur Sichas eskortieren 	
[---]		Konter	11

Leutnant Tanner	2	Leutnant Tanner	1
		<ul style="list-style-type: none"> erhöht das Limit der Bodenkampfpaarungen um 1 Angriffs- und Verteidigungsbonus +1 auf 1 terranische Einheit entfällt 	
Lossoshér	2	Lossoshér	1
		<ul style="list-style-type: none"> gibt als Eskorte keinen Bonus mehr 	
[---]		Manöver	11
Maschinenlabyrinth	15	Maschinenlabyrinth	11
		<ul style="list-style-type: none"> Auswirkung gilt nicht mehr für Zubehör:Raumschiff 	
Nahtransition	7	Nahtransition	11
		<ul style="list-style-type: none"> Auswirkungen nun an beliebigem Ort 	
Neutronenstrahler	4	Neutronenstrahler	1
		<ul style="list-style-type: none"> modifiziertes Bild gibt nun auch Angriffsbonus +1 für 1 eskortierte Einheit 	
[---]	2	Ortungsstation	6
		<ul style="list-style-type: none"> ersetzt Ortungsstation FREEDOM I 	
Ortungsstation Freedom I	2	[---]	
[---]		Planetare Entwicklung	11
[---]		Positronik	6
Raumjägerstaffel	15	Raumjägerstaffel	6
		<ul style="list-style-type: none"> modifiziertes Bild Transportkapazität jetzt 2 kann als Truppe nur Raumpiloten transportieren 	
Rematerialisierungsschock	7	Rematerialisierungsschock	11
Rettungskapsel	6	Rettungskapseln	6
		<ul style="list-style-type: none"> Name geändert Prämissenänderung: Orte müssen ↓ modifiziertes Bild Auswirkungen jetzt für 2 Personen 	
Rofus/Wega	10	Rofus/Wega	11
		<ul style="list-style-type: none"> Fehler in Antiprämisse behoben (Schrägstrich) Symbol im Bild auf Anti-Seite besitzt nun ein Limit von 1 Bodenkampfpaarung nur noch eine Einheit bekommt die Reichweite 2 	
[---]		Rofus/Wega (Version 2)	11
[---]		Rofus/Wega (Version 3)	11
Sichas	10	Sichas	11
[---]		Soldaten	11

Stardust II	15	Stardust II	6
		<ul style="list-style-type: none"> • Pro-Prämisse erweitert: zusätzlich muß eine Mission geopfert sein • Text in Bild entfernt • neue Kampfwerte: 4/4/A/D+2/D+3 • ist jetzt immun gegen Alterung • veraltet nach Phase II • Zitat-Text gekürzt 	
[---]		Strategische Reserve	11
Teel & Taliko	2	Teel & Taliko	6
		<ul style="list-style-type: none"> • muß ↓ sein, um Auswirkungen zu gewähren • können Widerstandskämpfer eskortieren 	
Topsider	20	Topsider	22
		<ul style="list-style-type: none"> • Anti-Prämisse von 1To/1Fe/2Ro zu 2Aq/1To/1Fe/2Ro geändert • veraltet erst nach Phase IV 	
Topsiderflotte	25	Topsiderflotte	22
		<ul style="list-style-type: none"> • Anti-Prämisse von 2Ro/1Fe/1To zu 2Aq/2Ro/1Fe/1To geändert • modifiziertes Bild • ist jetzt eine Flotte • veraltet erst nach Phase IV 	
Topsidergleiter	10	Topsidergleiter	6
		<ul style="list-style-type: none"> • Text in Bild entfernt • neue Kampfwerte: 2/2/A+1/B/B • kann nun bei positiver Tarn Differenz ↓ werden und somit nicht mehr angegriffen werden • veraltet erst nach Phase IV 	
Trker Hon	2	Trker Hon	1
		<ul style="list-style-type: none"> • veraltet erst nach Phase IV 	
Vergangenheit von Ferrol	15	Vergangenheit von Ferrol	11
Verth-Han	2	Verth-Han	1
		<ul style="list-style-type: none"> • veraltet erst nach Phase IV 	
Wanderer	15	Wanderer	6
		<ul style="list-style-type: none"> • bei Illustration ist der richtige Zeichner vermerkt: Christoph Anczykowski 	
[---]		Werft	11
Widerstandskämpfer	15	Widerstandskämpfer	6
[---]		Wirtschaftsboom	6
[---]		Wirtschaftskrise	6
Z-Klasse Prototyp	2	Z-Klasse Prototypen	1
		<ul style="list-style-type: none"> • Name geändert • modifiziertes Bild • kann als Truppe nur Raumpiloten transportieren 	
Zeitgruft in Thorta	15	Zeitgruft in Thorta	11
Phase III		Phase III	

0-Serie Raumjagdzerstörer	2	0-Serie-Raumjagdzerstörer	6
		<ul style="list-style-type: none"> • Name geändert • neues Bild • neue Kampfwerte: 2/2/B/D/C • ist jetzt eine Flotte • kann als Truppe nur Raumpiloten transportieren 	
4-Mann Beiboot	10	4-Mann-Beiboot	6
		<ul style="list-style-type: none"> • Name geändert • Anti-Prämisse von ①/1Go zu ①/2Aq/1Spr/1Go geändert • Text in Bild entfernt • für die Prämisse wird nun ein Raumschiff mit Reichweite >2 benötigt • kann nun bei positiver Tarndifferenz ↓ werden und somit nicht mehr angegriffen werden • veraltet erst nach Phase IV • Zitat-Text gekürzt 	
Abwehrspezialisten	4	Abwehrspezialisten	11
		<ul style="list-style-type: none"> • veraltet erst nach Phase IV • Zitat-Text gekürzt 	
[---]		Angriff auf der Venus	11
Arkonidische Kampfroboter	7	Arkonidische Kampfroboter	6
[---]		Arkonidische Spezialroboter	2
Atom-Gewehrgranate	4	[---]	
		<ul style="list-style-type: none"> • entfällt ersatzlos 	
[---]		Ausweichmanöver	6
Barkon II	15	Barkon II	6
Bradley	2	Bradley	6
		<ul style="list-style-type: none"> • neue Kampfwerte: 1/-/B+1/C/C • vernichtet nun auch Schiffe mit Reichweite 2 	
Captain Farina	2	Captain Farina	6
		<ul style="list-style-type: none"> • Copyright- und Künstler-Info wurden ergänzt 	
Centurio	2	Centurio	1
		<ul style="list-style-type: none"> • Text in Bild entfernt • veraltet nach Phase VII 	
Deflektorschirm	6	Deflektorschirm	1
		<ul style="list-style-type: none"> • modifiziertes Bild • veraltet nach Phase VII 	
Der Kaiser von New York	27	Der Kaiser von New York	1
		<ul style="list-style-type: none"> • neue Kampfwerte: 1/-/B+1/E+1/E+1 • Loyalität auf Springer erweitert • kann Truppe vom Volk:Roboter eskortieren 	
Die Halbschläfer	15	Die Halbschläfer	11
		<ul style="list-style-type: none"> • Felicitas Kergonen in der Prämisse ergänzt • Auswirkungen auf Materiesenke erweitert 	
Enzally	2	Enzally	6
		<ul style="list-style-type: none"> • muß nun ↓, um Verteidigungsbonus zu geben 	
Etz XXI	2	Etz XXI	6
		<ul style="list-style-type: none"> • Anti-Prämisse von 1Go zu 1Spr/1Go geändert • Text im Bild entfernt 	

Eztak		Eztak	1
		<ul style="list-style-type: none"> Name korrigiert veraltet nach Phase IV 	
[---]		Expansion	6
[---]		Fehltransition	1
Felicitas Kergonen	2	Felicitas Kergonen	6
		<ul style="list-style-type: none"> Mutantenfertigkeit entfernt gibt als Eskorte keinen Bonus 	
[---]		Festung	6
Fiktivtransmitter	2	Fiktivtransmitter	1
		<ul style="list-style-type: none"> ist nun Unikat modifiziertes Bild Pro-Prämisse erweitert: zusätzlich muß eine Mission geopfert sein modifizierte Auswirkungen 	
Freddy McMurray	2	Freddy McMurray	6
Ganymed	2	Ganymed	6
		<ul style="list-style-type: none"> Anti-Prämisse von 1Go+1We zu 4Spr/1Go+1We geändert Text im Bild entfernt Pro-Prämisse um zusätzliche 2 geopfert Missionen erweitert Zitat-Text gekürzt 	
Gazelle-Prototyp	2	Gazelle-Prototyp	1
		<ul style="list-style-type: none"> neues Bild kann nun sofort durchbrechen, wenn Fiktivtransmitter am selben Ort ↓ Zitat-Text gekürzt 	
[---]		Gebiet der Springer	22
Gebiet der Überschweren	15	Gebiet der Überschweren	22
		<ul style="list-style-type: none"> Symbol im Bild von Pro- auf Anti-Seite verschoben veraltet nun erst nach Phase VII 	
[---]		General Cosmic Company	11
General Tomisenko	2	General Tomisenko	6
		<ul style="list-style-type: none"> Name korrigiert Anti-Prämisse um Russische Invasionsflotte ergänzt kann Truppe eskortieren 	
[---]		Geheimstützpunkt	6
Geragk	2	Geragk	1
		<ul style="list-style-type: none"> nur noch eine Truppe erhält den Verteidigungsbonus +1, Karte muß dazu ↓ 	
Goszuls	20	Goszuls	11
Goszuls Planet/Tatlira	25	Goszuls Planet/Tatlira	11
		<ul style="list-style-type: none"> Symbol im Bild auf Anti-Seite ergänzt besitzt nun ein Limit von 2 Bodenkampfpaarungen 	
[---]		Goszuls Planet/Tatlira (Version 2)	11
[---]		Goszuls Planet/Tatlira (Version 3)	11

Gravitationsbombe	4	Gravitationsbombe	1
		<ul style="list-style-type: none"> • Anti-Prämisse von 2Üb/2Go zu 3Spr/2Üb/2Go geändert • es müssen nun Springer oder Überschwere am selben Ort sein • der Gegner kann keine Eskorte mehr einsetzen • veraltet nach Phase III 	
[---] Grogam	2	Gravitationsneutralisator Grogam	6 6
		<ul style="list-style-type: none"> • veraltet nach Phase VII 	
Handelsraumer	25	Handelsraumer der Springer	22
		<ul style="list-style-type: none"> • Name geändert • Anti-Prämisse von 1Go zu 1Spr/1Go geändert • modifiziertes Bild • ist jetzt eine Flotte • veraltet erst nach Phase IV 	
Harlgas	2	Harlgas	1
		<ul style="list-style-type: none"> • Anti-Prämisse von 2Go/① zu 1Spr/2Go/① geändert • veraltet erst nach Phase IV 	
Harno	15	Harno	6
		<ul style="list-style-type: none"> • Pro-Prämisse um 1 geopferte Mission und 2 Einheiten vom Volk:Terraner oder Sergeant Harnahan ergänzt 	
Horl VII	2	Horl VII	6
		<ul style="list-style-type: none"> • Anti-Prämisse von 1Go zu 1Spr/1Go geändert • veraltet erst nach Phase IV 	
Humpry Hifield	2	Humpry Hifield	6
[---]		Hypnoblock	11
[---]		Impulsstrahler	6
Ingenieure	2	Ingenieure	6
		<ul style="list-style-type: none"> • Anti-Prämisse von 2Üb zu 3Spr/2Üb geändert • Loyalität (Anti) um Überschwere ergänzt 	
Iwan I. Goratschin	2	Iwan I. Goratschin	1
		<ul style="list-style-type: none"> • Betty Toufry muß nun ↓, damit er vernichtet wird 	
Jean Pierre Mouselet	4	Jean Pierre Mouselet	11
		<ul style="list-style-type: none"> • ist nun ein Unikat • Anti-Prämisse von 2Sn/2Go zu 3Spr/2Sn/2Go geändert 	
John McClears	2	John McClears	6
Julian Tifflor	2	Julian Tifflor	1
Klaus Eberhard	2	Klaus Eberhard	6
		<ul style="list-style-type: none"> • gibt als Eskorte keinen Bonus mehr 	
[---]		Konter	11
Kriegsschiff	4	Kriegsschiffe der Überschweren	6
		<ul style="list-style-type: none"> • Name geändert • Text im Bild entfernt • veraltet nach Phase VII 	
[---]		Leutnant Guck!	1

Levtan der Verräter	4	Levtan der Verräter	6
		• neues Bild	
Luna-Langstreckenraketen	6	Luna-Langstreckenraketen	11
Manöver	4	Manöver	1
Marcel Rous	2	Marcel Rous	6
Mildred Orsons	10	Mildred Orsons	6
		• gibt als Eskorte keinen Bonus mehr	
[---]		Nahtransition	1
Orla XI	2	Orla XI	1
		• Anti-Prämisse von 1Go zu 1Spr/1Go geändert	
		• Text im Bild entfernt	
Organs	2	Organs	6
		• Anti-Prämisse von 2Go/① zu 1Spr/2Go/① geändert	
Ornafer	2	Ornafer	6
		• Anti-Prämisse von 2Go/① zu 1Spr/2Go/① geändert	
[---]		Ortungsstation	6
Overhead (Copyright 1996)	2	Overhead	11
Overhead 2. Auflage (Copyright 1997)	8	Unterschied zur 2. Auflage:	
		• Overhead-Symbol aus rechter oberer Bildecke entfernt	
		Unterschiede zu beiden Auflagen	
		• Anti-Prämisse von 1Te zu 2Ve/1Te geändert	
		• Kampfwerte auf 1/-!B+1/A/D+1 geändert	
Patriarch Ralgor	2	Patriarch Ralgor	6
		• Anti-Prämisse von 1Go zu 1Spr/1Go geändert	
		• kann Truppe eskortieren	
		• veraltet nach Phase IV	
[---]		Planetare Entwicklung	11
Ralv	2	Ralv	1
		• muß nun ↓, um Verteidigungsbonus zu geben	
Raumjägerschwader	4	Raumjägerschwader	11
		• modifiziertes Bild	
		• ist jetzt eine Flotte	
		• kann als Truppe nur Raumpiloten transportieren	
		• veraltet nach Phase IV	
Raumpiloten	2	Raumpiloten	6
		• zählen beim Transport nur noch als eine Person	
		• gekürzter Zitattext	
RB-013	2	RB-013	1
		• modifiziertes Bild	
[---]		Rettungskapseln	6
Robotkampfschiff	15	Robotkampfschiffe	11
		• Name geändert	
		• Text in Bild entfernt	
		• ist jetzt eine Flotte	
		• veraltet nach Phase VII	

Roster Deegan	2	Roster Deegan	1
		• gibt als Eskorte keinen Bonus mehr	
Russische Elitetruppe	20	Russische Elitetruppe	11
Russische Invasionsflotte	15	Russische Invasionsflotte	6
		• modifiziertes Bild	
		• ist jetzt eine Flotte	
		• Kampfwerte auf 2/2/B+1/A/B geändert	
[---]		Saboteure	11
Schutzschirm	4	Schutzschirm	6
		• modifiziertes Bild	
		• kann nicht mehr mit Arkonidenanzug kombiniert werden	
Sergeant Harnahan	2	Sergeant Harnahan	6
Seuche des Vergessens	5	Seuche des Vergessens	6
		• Pro-Prämisse erweitert: zusätzlich muß eine Mission geopfert sein	
Snowman/Beta Albireo	40	Snowman/Beta Albireo	11
		• Symbol im Bild auf Anti-Seite ergänzt	
		• besitzt nun ein Limit von 1 Bodenkampfpaarung	
[---]		Snowman/Beta Albireo (Version 2)	11
[---]		Snowman/Beta Albireo (Version 3)	11
Solar System	4	Solar System	6
		• veraltet nach Phase VII	
Söldnervertrag	15	Söldnervertrag	11
		• veraltet nach Phase IV	
Spionageroboter	7	Spionageroboter	6
Springer	4	Springer	22
		• Anti-Prämisse von 2Go/① zu 1Spr/2Go/① geändert	
		• veraltet erst nach Phase IV	
Springerversammlung	4	Springerversammlung	6
		• veraltet erst nach Phase IV	
[---]		Strategische Reserve	11
Tatjana Michalowna	2	Tatjana Michalowna	6
		• um sie zu vernichten, muß Perry Rhodan nun ↓	
		• gibt als Eskorte keinen Bonus mehr	
Terra	4	Terra	1
		• Text in Bild entfernt	
		• veraltet nach Phase VII	
Topthor	2	Topthor	6
		• Raumkampfbonus nun auch an Bord der TOP II	
		• veraltet nach Phase VII	
Top 1	2	Top 1	1
		• Text in Bild entfernt	
		• veraltet nach Phase VII	

Traktorstrahl	6	Traktorstrahl	6
		<ul style="list-style-type: none"> • Anti-Prämisse von 1Sn zu 2Ar/1Sn geändert • modifiziertes Bild • veraltet erst nach Phase VII 	
Umprogrammierungsstrahler	4	Umprogrammierungsstrahler	6
		<ul style="list-style-type: none"> • Anti-Prämisse von 2Go zu ①/4Spr/2Go geändert • modifiziertes Bild • veraltet nach Phase III 	
Wena LXIII	2	Wena LXIII	6
		<ul style="list-style-type: none"> • Anti-Prämisse von 1Go zu 2Spr/1Go geändert • veraltet erst nach Phase IV 	
[---]		Werft	6
[---]		Wirtschaftsboom	6
[---]		Wirtschaftskrise	6
Z-Klasse Zerstörer	10	Z-Klasse Zerstörer	6
		<ul style="list-style-type: none"> • modifiziertes Bild • Transportkapazität auf 2 geändert • ist jetzt eine Flotte • kann als Truppe nur Raumpiloten transportieren • Zitat-Text gekürzt 	
Zerstörer	2	Zerstörer der Springer	6
		<ul style="list-style-type: none"> • Name geändert • Anti-Prämisse von ①/1Go zu ①/1Spr/1Go geändert • neues Bild • für die Prämisse wird nun ein Raumschiff mit Reichweite >2 benötigt • kann nun bei positiver Tarndifferenz ↓ werden und somit nicht mehr angegriffen werden 	

Phase IV

Phase IV

Hinweis: Es folgen nun nur die Karten, die der 2nd Edition beigelegt waren. Es handelt sich bei der Liste der 1st Edition aus Platzgründen nicht um eine Kompletliste der Karten.

[---]		Ausweichmanöver	6
[---]		Deflektorschirm	1
[---]		Expansion	6
[---]		Gebiet der Topsisider	1
[---]		Geheimstützpunkt	2
[---]		Gravitationsneutralisator	6
Höhlensystem auf Honor	4	Höhlensystem auf Honor	6
		<ul style="list-style-type: none"> • ① bei Anti-Prämisse gestrichen 	
Innerer Festungsring	4	Innerer Festungsring	2
		<ul style="list-style-type: none"> • Rahmenfarbe von blau zu rot berichtigt 	
[---]		Konter	11
[---]		Leutnant Guck!	1
[---]		Manöver	1
[---]		Nahtransition	1

[---]		Planetare Entwicklung	11
[---]		Rettungskapseln	6
Schwere Kampfroboter	4	Schwere Kampfroboter	6
		• Anti-Prämisse von ① zu ③ berichtigt	
Serum g/Z-45	4	Serum g/Z-45	6
		• Vertauschung der Auswirkungen beseitigt	
STARDUST-Klasse	4	STARDUST-Klasse	6
		• Malus nun auch auf Verteidigungsstärke (Anti)	
[---]		Thermostrahler	6
[---]		Topsider	1
[---]		Topsiderflotte	1
Überschweren-Schlachtraumer	4	Überschweren-Schlachtraumer	6
		• besitzt nun blauen Rahmen, welcher aber leider nicht durch eine zusätzliche Pro-Prämisse gerechtfertigt wäre... (???)	

- Alle Zusätze "Kommt nach Phase X in die Materiesenke" heißen in der 2nd Edition "Veraltet nach Phase X"
- Der Zeichner Georg Joergens ist auf allen Karten in der richtigen Schreibweise geschrieben.

DIE OFFIZIELLEN TURNIERREGELN

(Der folgende Text ist der Website der Fa. Fantasy Productions entnommen.)

- Bei allen offiziellen Turnieren gelten die offiziellen Turnierregeln (s.u.) und jeder Teilnehmer erhält ein Exemplar der Karte "Stardust I", die es sonst nirgendwo gibt!

Aktionskarten

Pro gespielter Spielphase müssen mindestens zehn Aktionskarten im Aktionsstapel vertreten sein, wobei jede Missionsart mindestens einmal vertreten sein muß. D.h. wird eine Kampagne aus zwei Phasen gespielt muß jeder Spieler mindestens 20, bei drei Phasen 30, usw. Aktionskarten im Stapel haben.

Dauer

Gespielt wird jeweils in 3er-Gruppen eine Kampagne der Phase I-IV. Der Zeitrahmen für eine Kampagne beträgt entweder vier oder fünf Stunden. Nach Ablauf dieser Zeit hat jeder Spieler noch einen Zug. Sind zwei Spieler der Dreiergruppe der Meinung, der dritte Mitspieler verzögere das Spiel, so können sie dies dem Schiedsrichter mitteilen, der dann den Betreffenden ermahnen kann. Eine zweite Ermahnung führt zum Abzug 1 Siegespunkt, eine dritte Ermahnung zur Disqualifikation. Die Siegpunkte der einzelnen Phasen werden zusammenaddiert. Die Zusammensetzung der einzelnen 3er-Gruppen wird nach jeder Kampagne neu ausgelost. Sieger ist der Spieler, der am meisten Siegpunkte akkumuliert hat. Bei Gleichstand entscheidet, wer die meisten Spielphasen gewonnen hat und danach wer die meisten höchsten Spielphasen gewonnen hat. Herrscht dann noch Gleichstand entscheidet der direkte Vergleich, falls möglich., sonst werden beide Spieler gleich plaziert.

Karten

Es gibt keine Obergrenzen für die Materiequellen. Für die Materiequelle I ist ein Sideboard von 5 Karten zugelassen, für Materiequelle II 10 Karten, für III 15 Karten und IV 20 Karten. Für den Aktionsstapel ist kein Sideboard zugelassen. Ein Sideboard kann genutzt werden, um zwischen den Kampagnen die Materiequellen zu verändern. Es dürfen maximal Karten in Höhe der oben genannten Zahlen aus den Materiequellen heraus- bzw. hereingenommen werden.

Aqua/Aralon (Regeländerung):

Hat der Gegner kein Aqua/Aralon auf seiner Pro-Seite ausgespielt, so kann man in seinem Abschnitt: Ausbau ein eigenes Aqua/Aralon dorthin ausspielen. Dies zählt als Ausspielen eines Ortes auf Pro-Seite. Dieses Aqua/Aralon kann erst Ziel einer Offensivmission sein, nachdem der Spieler auf den es ausgespielt wurde einen Zug gehabt hat.

Geheimnis (Regeländerung)

GOM zählt für das Auslegen von Geheimnissen als Ort in M-13.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Bei dem nun folgenden Text handelt es sich um einen Auszug der Seite "PR-News", die auf der Internetadresse <http://www.fanpro.com/> abgerufen werden kann. Der Abdruck erfolgt mit freundlicher Genehmigung der Fa. Fantasy Productions GmbH, die die Inhaberin dieser Seiten ist.

Hochgestellte Zahlen wie z.B. ², ³ bzw. Zahlen in einem gelben Kreis beziehen sich auf eine Anmerkung im Textblock der Karte, wobei die Farbe der Zahl keinerlei Bedeutung hat.

Fertigkeiten

F: Wie lange wirken Fertigkeiten?

A: Fertigkeiten haben keine Wirkungsdauer, ihre Wirkung ist auf einen ZEITPUNKT begrenzt.

F: Kann eine Person, die mehrere Fertigkeiten besitzt, auch mehr als eine Fertigkeit anwenden, bevor sie passiv wird?

A: Nein. Die Person wird durch die Anwendung einer Fertigkeit bereits passiv.

F: Was ist der Effekt von Antihypnotin 2?

A: Da es noch kein Mutantentraining für die Anti-Seite gibt, gibt es diese Fertigkeit noch nicht. Wir werden aber spätestens im 2. Zyklus ein Mutantentraining für die Anti-Seite haben. Also hier der Spieleffekt: Antihypnotin 2: Hebt Wirkung eines Hypnos, Hypnostrahlers (Phase V), Psychostrahlers oder Suggestors auf und wird selbst sofort

F: Kann die Fertigkeit Initiative auch eingesetzt werden, wenn die entsprechende Person an keiner der Missionen beteiligt ist?

A: Ja.

F: Kann ich im Abschnitt: Mission auch drei Missionen ausführen, wenn ich zwei Personen mit **Initiative** passiviere?

A: Ja.

F: Kann die Fertigkeit Initiative auch angewendet werden, um damit insgesamt 1 Offensiv- plus 1 Defensiv- bzw. 2 Defensivmissionen ausführen?

A: Ja.

F: Muß eine Person mit Innere Sicherheit am Kampf beteiligt gewesen sein, um die Fertigkeit anwenden zu können?

A: Nicht ganz, sie muß lediglich an dem Ort sein, an dem der Kampf stattfindet.

Kampf

F: Wenn ein Raumschiff/Einheit mit Geleitschutz/Eskorte durchbricht, wird dann der Tarnbonus des Geleitschutz/Eskorte neu ermittelt?

A: Nein, der Kampf wird dann mit Abschnitt: Feuer Frei ohne eventuelle Tarnboni fortgeführt.

F: Ist es möglich Raumschiffe bzw. Einheiten im Kampf NICHT auf die Kampfhand zu nehmen?

A: Nein. Es ist allerdings möglich, daß sie nicht am Kampf teilnimmt, wenn sie nicht mehr plaziert werden kann.

F: Nehmen Einheiten, die bereits am Raumkampf beteiligt waren auch am Bodenkampf teil?

A: Ja, wenn sie eingeladen wurden.

F: Ist vernichten und reduzieren nicht das gleiche?

A: Nein, beide haben zwar das gleiche Ergebnis, d.h. die Karte kommt in die Materiesenke, aber manche Spieleffekte, wie z.B. Innere Sicherheit oder Arkonidisches Bioplasma beziehen sich explizit auf das eine oder das andere.

F: Können Personen in Geleitschutzschiffen ihre Fertigkeiten einsetzen?

A: Ja.

Karten

F: Wenn ich fälschlicherweise eine Karte ausspiele, die ich nicht ausspielen dürfte, was passiert dann?

A: Die Karte kommt in die Materiesenke und dein Zug ist beendet.

F: Was passiert, wenn man dies erst im späteren Spielverlauf feststellt?

A: Die Karte kommt in die Materiesenke, sobald dies bemerkt wurde und dein Zug ist dann ebenfalls beendet bzw. du setzt einen Zug aus.

F: Was passiert, wenn ein Spieler durch falsches Ausspielen die Obergrenze an einem Ort überschreitet?

A: Der Spieler muß eine Karte seiner Wahl dort entfernen und sein Zug ist beendet.

F: Kann ich Börsencoup mit einer Wirtschaftskrise kontern? Wenn z.B. der Börsencoup mit der Prämisse GCC ausgespielt wurde?

A: Nein.

F: Für das Galaktische Rätsel Energiewesen von Gol benötigt man Galaktische Rätsel 2 + Stardust II + eine Mission geopfert. Kann Lossosher ebenfalls Punkte für die Lösung beitragen?

A: Selbstverständlich.

F: Ist es möglich mit Eztak eine Offensivmission "zu Fuß" durchzuführen, um die Arkonbombe zu zünden?

A: Nein, er muß von einem Raumschiff eingeladen werden, da die Bombe selbst zu schwer ist, um sie zu Fuß durch die Gegend zu schleppen.

F: Wird bei einer Fehltransition nur ein Schiff oder eine gesamte Flotte umgelenkt?

A: Alle an der Mission beteiligten Schiffe.

F: Kann durch eine Fehltransition eine Flotte auch zu ihrem Ursprungsort umgelenkt werden?

A: Ja.

F: Kann durch eine Fehltransition eine Flotte zu einem Ort umgelenkt werden, zu dem es normalerweise keine Verbindung gibt? Kann ich dadurch z. B. eine terranische Flotte ins Topsidergebiet oder eine Flotte von der Pro-Seite zur Anti-Seite desselben

Spielers umlenken?

A: Nein.

F: Kann die Fehltransition einer Flotte durch eine weitere Fehltransition umgelenkt werden?

A: Nein.

F: Was bedeutet der Vermerk "Strukturkompensator" bei der Ganymed.

A: Der hat sich bereits in dem erhöhten Tarnwert der Ganymed niedergeschlagen. Erst Karten der Phase V und VI, wie z.B. Eigenfrequenzabsorber werden auf diesen Vermerk Bezug nehmen.

F: Wenn man die Fertigkeit: Wirtschaft von Homer G. Adams auf 2 steigert, kann man dann die GCC betreiben, ohne Karten abzulegen?

A: Ja, dies geht bei einer GCC übrigens auch schon mit Wirtschaft 1.

F: Wie ist der Kartentext beim Impulsstrahler zu verstehen?

A: Er wird erst am Ende des Kampfes passiv. D.h. er steht potentiell 3 Kampfrunden lang zur Verfügung.

F: Kann Der Kaiser von New York nur Roboter auf Terra zum Angriff verleiten?

A: Nein, auf allen Pro-Planeten zugleich.

F: Kann ein Konter durch eine Konterkarte gekontert werden oder muß die Ereigniskarte erneut gespielt werden, damit das ursprüngliche Ereignis in Kraft tritt?

A: Beides ist möglich.

F: Wenn man ein Pro-Ereignis mit dem Konter aufheben möchte, muß man dann drei gleiche Orte auf Anti-Seite haben? Und umgekehrt?

A: Richtig, es sind drei gleiche der entgegengesetzten Seite erforderlich.

F: Wenn Lossosher an der Lösung von Wanderer beteiligt ist, könnte er potentiell ins Solsystem mitgenommen werden. Da er aber nicht transportiert werden darf ist dies ein bißchen unlogisch!?

A: Er kann nicht an der Lösung Wanderers beteiligt sein.

F: Bei Maschinenlabyrinth kann man sich unter anderem Zubehör: Raumschiff aus der Materiequelle I und II heraussuchen. Es gibt aber in diesen Materiequellen keines!?

A: Noch nicht.

F: Muß man die Karten Mutantentraining, Hypnoschulung und Hypnoblock fest einer Person zuordnen oder kann man sie wie bei anderem Zubehör zu Beginn jeder Kampfrunde neu zuordnen?

A: Nein, der Effekt der Karte wird aufgeschrieben und die Karte beiseite gelegt, nachdem sie einmal zugeordnet ist, nicht einer anderen Person zugeordnet werden, dies gilt übrigens auch für die Hypnoschulung.

F: Wie ist der Kartentext beim Nadelstrahler zu verstehen?

A: Er wird am Ende jeder Kampfrunde wieder aktiv. D.h. er steht potentiell 3 Kampfrunden lang zur Verfügung.

F: Angenommen ich möchte ein Raumschiff durch Nahtransition vernichten und beide Schiffe haben die gleiche Transportkapazität würden normalerweise beide Schiffe vernichtet werden. Nun spielt mein Gegner ein Ausweichmanöver aus. Wird nun nur

mein Raumschiff vernichtet oder oder gehen beide unversehrt daraus hervor?

A: Ersteres.

F: Welche Bedeutung hat das Spindelschiff? Es hat keine Transportkapazität.

A: Auch Raumschiff ohne Transportkapazität sind auch ohne zugeordnete Einheiten einsatzfähig. Man kann davon ausgehen, daß jedes Raumschiff eine inherente Besatzung besitzt.

F: Es werden eine Springerversammlung oder Söldnervertrag gespielt, woraufhin Springer und Überschwere an einen Ort gezogen werden. Was passiert wenn nun Levtan der Verräter ausgespielt wird?

A: Levtan der Verräter muß in dem Moment ausgespielt werden, wenn die Springerversammlung bzw. Söldnervertrag ausgespielt wird.

F: Wenn der Phasenwechsel von II auf III durchgeführt wurde, kann ich die Stardust II nicht mehr ausspielen, da die Prämissen nicht mehr erfüllbar sind. Kann ich die Karte tauschen, oder muß ich sie behalten?

A: Die Stardust II kann sehr wohl ausgespielt werden, wenn noch 2 Anti-Ferrol vorhanden sind. Anti-Orte kommen erst in die Materiesenke wenn sich dort weder Einheiten noch Raumschiffe befinden. Ansonsten mußst du sie wohl auf der hand behalten.

F: Kann bei Vernichtung einer Kaulquappe durch Thora, Allan D. Mercant oder Li Tschai Tung eine Konterkarte gespielt werden?

A: Ja, das Ausspielen dieser Karten auf Anti-Seite zählt als Ereignis.

F: Kann man durch Thora, Allan D. Mercant oder Li Tschai Tung eine S-7 vernichten?

A: Ja, die S-7 ist ebenfalls eine Kaulquappe.

F: Der Tunnel des Oberst Cretcher, kann durch einen Teleporter verhindert werden. Ist es egal ob er Teleporter 0, 1 oder 2 hat?

A: Ja, dies gilt übrigens immer, wenn nicht explizit vermerkt ist, daß eine bestimmte Fertigungsstufe erforderlich ist.

F: Der Wirtschaftsboom setzt für 3 Runden Kartenboni der General Cosmic Company außer Kraft. Wenn eine Konterkarte gegen den Wirtschaftsboom gespielt wird, tritt dann der GCC-Bonus wieder in Kraft?

A: Ja.

Karten (Vorstoß nach Arkon)

F: Auf manchen Karten steht "Wenn eine 1 in C-Zeile dann..." Ist es hierbei egal, ob die 1 grün oder rot ist oder wird nur auf eine Spalte geachtet.

A: Es wird immer in der 1. Spalte (rot) nachgeschaut.

F: Können die Abwehrraketen auch gespielt werden, wenn eine Positronik auf dem Planeten ist?

A: Ja.

F: Wie ist die Karte Alterung zu verstehen?

A: Die Karte vernichtet in Phase II eine ausgelegte Karte auf der vermerkt ist, daß diese nach Phase I in die Materiesenke kommt. In Phase III vernichtet die Alterung eine ausgespielte Karte auf der vermerkt ist, daß diese nach Phase I oder II in die Materiesenke kommt, etc.

F: Muß der Betroffene, wenn zwei Arkonbomben auf seiner Welt gezündet wurden, 2 Karten pro Runde in die Materiesenke legen?

A: Ja.

F: Impliziert der Text auf der Karte Aqua/Beteigeuze, daß hier Anti-Einheiten gegen Anti-Einheiten kämpfen können?

A: Ja. Wer die Heftromane kennt, erinnert sich vielleicht an die Kämpfe zwischen Topsidern und Springern auf der vermeintlichen Erde.

F: Wie wird die Ara# für eine Mission nach Aralon berechnet?

A: Du addierst deinen Ara-Wert (Pro) zu dem Ara-Wert (Anti) des Gegners.

F: Eigentlich sollte Arkon III auf Anti-Seite doch als Werft zählen, denn im Text wird das Vorhandensein von mehr als 25.000 Werften impliziert!?

A: Richtig, unser Fehler. Also, Arkon III zählt für das Entfernen von Kritischen Treffern als Werft!

F: Können unter ein Depot nur jeweils Karten der Seite gelegt werden auf der es ausgespielt wurde?

A: Nein. Beliebige Karten können unter ein Depot gelegt werden.

F: Wenn ich auf der Anti-Seite Karten ausgespielt habe, kann ich dann noch Karten in ein Depot auf Pro-Seite legen u.u.?

A: Nein.

F: Kann ich ein Depot jederzeit in die Materiesenke legen, um dadurch Karten zu erhalten?

A: Ja und wenn du dadurch in deiner Kartenhand mehr als 10 Karten hast, mußt du erst am Ende deiner Runde auf 10 abwerfen.

F: Kann ich einen Fehlalarm an einem eigenen Ort ausspielen, auch wenn ich dort keine Einheit ausliegen habe?

A: Nein, dies gilt übrigens auch für Raumschiffe und Ortungsschutz.

F: Ersetzen zwei oder mehr Karten Gebiet der Springer insgesamt nur ein Goszul oder jeweils ein Goszul?

A: Letzteres.

F: Sind bei den Hilfskarten AM und RM nach oben und unten entsprechend der Kästchen begrenzt (z.B. AM +6 und -8)?

A: Nein, aber eigentlich wüßte ich keine Möglichkeit sie über bzw. unter diese Werte zu bringen!

F: Was bedeutet der Kartentext bei Honor "X=3 + eigener AM (Pro), mindestens jedoch 1."?

A: Bei einem eigenen (Pro) AM von 0 braucht man 3x M-13, bei -1 dann 2xM-13, bei -2 und kleiner 1xM-13.

F: Können Kritische Treffer auch prophylaktisch auf ein Raumschiff ausgespielt werden, um einer zukünftigen Vernichtung vorzubeugen?

A: Nein, er kann erst ausgespielt werden, wenn das Raumschiff vernichtet wird.

F: Wie kann ich Kritische Treffer der Überschweren- bzw. Springerschiffe in der Phase IV reparieren?

A: Mit einer Werft auf Goszuls Planet, vorausgesetzt es befand sich jederzeit mindestens 1 Raumschiff oder eine Einheit dort, da Goszuls Planet sonst als veraltete Karte aus dem Spiel genommen werden würde.

F: Kann M-13 durch eine Verwüstung reduziert werden?

A: Nein. Da hier alle Einheiten immer eingeladen sein müssen, kann es auch nicht zum Bodenkampf bzw. einer Reduzierung kommen.

F: Kann man auf M-13 Zubehör: Ort ausspielen?

A: Nein.

F: Muß ich ein M-13 ausgelegt haben, um vom Solsystem eine Offensivmission nach Arkon III ausführen zu können?

A: Nein.

F: Muß sich ein Raumschiff in dem Sternhaufen M-13 selbst befinden, damit ich es durch Passivieren aus einem Raumkampf heraushalten kann, oder kann man Raumschiffe an beliebigen Orten in M-13 damit heraushalten?

A: Ersteres.

F: Manche Raumschiffe benötigen eine Besatzung mit Raumkampffertigkeit, um keine Abzüge zu erhalten. Reicht dafür auch Raumkampf 0? Reicht dafür auch eine passive Einheit?

A: Ja. Ja.

F: Ich vernichte Rogal in einer Offensivmission bei der Zarlt Demesor auf gegnerischer Seite ist. Wann kommt der Zarlt nun nur auf die Hand zurück?

A: Bei einer 1 in der E-Zeile, nicht bei einer 1 in der B-Zeile.

F: Was geschieht mit der Besatzung eines mit dem Saugfeldgenerator eingefangenen Raumschiffs?

A: Sie kann eine Offensivmission ausführen, wird danach aber wieder beiseite gelegt. Sie kann sich auch einer eigenen Offensivmission an diesem Ort anschließen, wird danach nur wieder beiseite gelegt, wenn sie am Ende der Mission nicht von anderen eigenen Raumschiffen abtransportiert werden kann.

F: Kommen Raumschiffe, die durch einen Saugfeldgenerator gefangen sind, durch die Lösung von Sergh wieder frei, oder muß man weiterhin eine Reduzierung an dem Ort erreichen, an dem die Raumschiffe gefangen sind?

A: Ersteres.

F: Wenn durch einen Scheinangriff auf die TAL CLIII Raumschiffe und Einheiten die Seite wechseln, wechselt dann das ihnen zugordnete Zubehör ebenfalls die Seite?

A: Ja.

F: Wo kann die Topsiderflotte in Phase IV noch hinfliegen, wenn in Phase III alle Anti-Rofus und -Ferrol vernichtet sind?

A: Aqua, Venus und Terra.

F: Um die Zeklonen auf der Pro-Seite auszuspielen muß ich eine Mission nach Arkon III ausgeführt haben. Reicht dafür auch eine Offensivmission, bei der ich mich nach der ersten Raumkampfunde zurückziehe bzw. sämtliche Raumschiffe verloren habe?

A: Ersteres.

F: Kann man die Karte Zugstrahlung auch gegen die Anti-Seite einsetzen?

A: Nein, Anti-Ereignisse können nur gegen die Pro-Seite, und umgekehrt gespielt werden.

F: Kann ich die Karte Zugstrahlung auch während eines Raumkampfes in M-13 ausspielen.

A: Ja.

Kartentypen

F: Wie ist der Begriff Halbmutant zu verstehen?

A: Unterkategorien wie Fahrzeug, Mutant und Halbmutant sind in Hinblick auf zukünftige Erweiterungen relevant. Es wird Karten geben die darauf Bezug nehmen.

Missionen F: Werden nach einer Defensivmission die transportierten Einheiten passiv oder stehen sie aktiv bereit?

A: In jedem Fall letzteres.

F: Ist in einer Defensivmission ähnlich wie in einer Offensivmission die Rückreise eingeschlossen?

A: Nein.

F: Kann ich bereits vor der ersten Kampfrunde einen Rückzug ausführen?

A: Nein.

Spielbeginn

F: Muß man, wenn man nur Orte oder gar keine Orte zu Beginn auf der Hand hat, seine Kartenhand den anderen Mitspielern zeigen, bevor man eine neue Kartenhand ziehen darf?

A: Ja.

F: Derjenige Spieler mit dem höheren Kartenstapel fängt an. Wie ist es wenn ein Spieler seine Karten durch Kartenhüllen geschützt hat und dadurch zwangsläufig einen höheren Kartenstapel hat?

A: Es werden hier zuerst die Kartenstapel der Spieler ohne Kartenhüllen verglichen. Hier fängt derjenige mit dem höchsten Kartenstapel an.

Siegbedingungen

F: Reicht für die Siegbedingung in Phase II eine Einheit auf Anti-Ferrol aus, oder müssen dort mehrere Einheiten sein?

A. Eine Einheit reicht.

F: Wenn im 3+ Personenspiel ein Spieler durch das Erschöpfen einer Materiequelle ausscheidet, jedoch als einziger Punkte gemacht hat und das Spiel durch Zeitlimit endet, wer hat dann gewonnen?

A. Alle anderen Spieler, selbst wenn diese keine Punkte gemacht haben.

Zubehör

F: Muß Zubehör: Einheit, das an einem Ort ist, der Ziel einer Offensivmission ist, im Kampf wenn möglich einer Einheit zugeordnet werden und was ist mit nicht zugeordnetem Zubehör?

A: Zubehör: Einheit wird zu Kampfbeginn auf die Kampfhand genommen und KANN einer Einheit zugeordnet werden, muß aber nicht. Es KANN immer noch in einer eventuellen 2. oder 3. Kampfrunde zugeordnet werden, muß aber nicht.

F: Kann Zubehör: Einheit in jeder Kampfrunde einer anderen Einheit zugeordnet werden?

A: Ja, alle am Kampf beteiligten Karten werden nach jeder Kampfrunde wieder auf die Kampfhand genommen und können somit auch neu zugeordnet werden (Ausnahme: Mutantentraining, Hypnoblock).

Turnierregeln

F: Müssen Dual-Unikate einmal auf Pro- und einmal auf Anti-Seite ausgespielt werden?

A: Nein, sie könnten auch zweimal auf einer Seite ausgespielt werden.

F: Angenommen ich habe eine Thora auf Pro-Seite ausgelegt, kann ich dann eine zweite Thora auf Anti-Seite ausspielen, sie direkt in die Materiesenke legen, um damit eine Kaulquappe zu vernichten?

A: Nein. Ein Unikat darf nur einmal in deinem Raum sein, auch ein kurzfristiges Überschreiten dieser Regelung ist nicht möglich.

DAS PR-SKS IM INTERNET

Auch im Internet hat sich das Fandom des PR-Sammelkartenspiels mittlerweile etabliert. Wir haben mal eine kleine Auswahl von Pages für Euch zusammengestellt:

Die PRSKS-Seiten

Sie sind zwar ein wenig versteckt, aber man findet sie trotzdem: die offiziellen Seiten der Fa. Fantasy Productions zum Thema PRSKS. Hier findet man (frau) ohne feste Updatetermine Neuigkeiten, Fehler der Karten und Regeln, die offiziellen Turnierregeln usw. Auch kann man Listen zum Spiel runterladen. Also: einfach mal anschauen unter <http://www.fanpro.com/spiele/perry/prausw.htm>

Die PR-SKS Tauschbörse

Hier findet der PRSKS-Spieler und -Sammler alles, was das Herz begehrt! Neben einer Tauschbörse für die begehrten Karten und einer monatlich aktualisierten "Tauschhilfe" gibt es eine Seite für Spieler mit Tips und Tricks. Teilweise erscheinen auch News aus dem Fandom auf diesen Seiten. Man kann Listen über das PRSKS herunterladen und sich in ein Gästebuch eintragen. Unser Tip: unbedingt mal reinschnuppern! Die Adresse dieser zudem sehr professionell gemachten Web-Site lautet: <http://www.yi.com/home/SchroederwrobelDieter>

Sammelkarten-Diskussionsforum

Hans Fuchs, ein PR- und Sammelkarten-Fan aus der schönen Schweiz, hat hier ein Diskussionsforum für und über Sammelkarten eingerichtet. Da diese Seite noch nicht sehr lange installiert ist, herrscht hier noch nicht allzuviel Traffic, was wir hiermit ändern möchten. Darüberhinaus erwies Hans uns die Ehre und benannte die Seite nach seinem Lieblingskartenversand im hohen Norden von Deutschland... Schaut mal rein unter <http://www.enova.ch/BeyondTheLimit.htm>

Beyond The Limit

Wir geben es ja auch gerne zu: diese Seite besteht zwar schon seit Januar 1997 und war somit einer der ersten Versuche, eine deutsche Tauschbörse für Sammelkarten ins Netz zu hieven, aber sie wurde aus Kapazitätsgründen bislang von uns sehr stiefmütterlich behandelt. Das soll sich aber ändern! Wir werden hier Seiten einrichten, die in lockerer Abfolge Neuigkeiten, Tips und Tricks aus der Testspielschmiede des PRSKS veröffentlichen. Also: unter Vorbehalt immer mal wieder prüfen, ob sich was getan hat, unter <http://members.aol.com/limit6000>

DAS ...BTL-TEAM

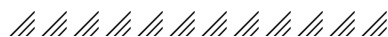
...möchte zum Schluß die Gelegenheit zur Selbstdarstellung nutzen und gewissen Mythen die Nahrung entziehen. Los geht's und zwar in chronologischer Reihenfolge:

Stefan Klopp erblickte das Licht der Welt, als unser Erbe des Universums die Hundertsonnenwelt entdeckte. Die "Graue Eminenz im Hintergrund" ist als gelernter Industriekaufmann verantwortlich für die Abwicklung der Tauschdeals und fungiert gleichzeitig als Lagerbulle von ...BTL. Er weiß genau, welche Karten in die nächste 75%-Rubrik der Preislisten passen und findet nichts spannender als zu überprüfen, welche Karten ...BTL zum Tausch angeboten werden.
Lieblingsspruch: "Ich hab' die Karten neu sortiert...."

Während unser Held im Andromeda-Nebel auf der Spur der MDI war, feierte **Silvia Klopp** ihren 0. Geburtstag. Als Buchhalterin von ...BTL ist sie für die Finanzen und das Rechnungswesen zuständig. Es wird vermutet, daß ihre 3 Haustiere der Gattung Felidae eigentlich die Namen "Gucky", "Gecko" und "Iltu" tragen, obwohl sie das niemals zugeben würde.
Lieblingsspruch: "Dafür ham wa kein Geld..."

Stephanie Brückner wurde geboren, während Perry in M87 seine Abenteuer bestand. Von Beruf Sachbearbeiterin, obliegt ihr die interne Organisation von ...BTL. Sie sorgt für einen reibungslosen Ablauf der Bestellungen und monatlichen Sonderaktionen und hat immer die besseren Argumente, wenn es darum geht, Andreas zu bremsen...
Lieblingsspruch: "Warum machen wir das nicht einfach so...???"

Andreas Brückner traf auf Terra ein, als Gruelfin seine Geheimnisse preisgab. Der Student des Maschinenbaus ist der Kundenkontakter von ...BTL und als solcher auch für die Werbung und den Versand verantwortlich. Er möchte am liebsten die Sammlung eines jeden Kunden komplettieren - daher hält er die Wartelisten auf dem neuesten Stand. Aufgrund seines mitteilbaren Naturells sorgt er dafür, daß die Telefonrechnung von ...BTL und die der Kunden in schwindelnde Höhen steigt - es entspricht allerdings nicht der Wahrheit, daß er dafür von der Telekom Geld bekommt...
Lieblingsspruch: "Schon das neueste Gerücht gehört...???"



CREDITS

Für das gesamte PRSKS:

Copyright © 1996,1997,1998 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath unter Lizenz der VPM Verlagsunion Pabel Moewig KG Rastatt.

Perry Rhodan ist ein eingetragenes Warenzeichen der VPM. Alle Perry-Rhodan-spezifischen Fachbegriffe unterliegen dem Copyright von VPM.

Für die Texte dieser Publikation, wenn nicht anders erwähnt: Copyright © 1998 by "...Beyond The Limit" Trading- & Gamecardversand, Boostedt . Alle Rechte vorbehalten.

Druck: Copy Art & Design, Neumünster

1. Auflage: 100 Exemplare April 1998
2. Auflage: unlimitiert ☺ ab August 1998

Das BTL-Team möchte sich bedanken bei:

Der Fa. Fantasy Productions GmbH, Erkrath für die freundliche Unterstützung bei der Zusammenstellung der vorliegenden Publikation, insbesondere Herrn Robert Simon, ohne dessen Vertrauen ...BTL immer noch nur ein kleines Licht unter vielen Einzelkartenanbietern wäre, allen unseren Tauschfreunden, für die dasselbe gilt wie für Herrn Simon, Sascha Postner aus Herten, der dem PRSKS-Fandom eine eigene Zeitung gegeben hat und last but not least allen Autoren, Grafikern, Reißzeichnern und Redakteuren der PR-Heftserie, die es durch ihren unermüdlichen Einsatz geschafft haben, den Traum vom Universum fast vier Jahrzehnte am Leben zu erhalten.

Sollte sich jetzt noch jemand vergessen fühlen, möge er seinen Namen hier einsetzen: natürlich danken wir auch _____.

CONTACT

...und für alle, die immer noch nicht wissen, wie wir heißen ☺:



Brückner & Klopp GbR Memellandstr.6 D-24598 Boostedt

...Euer Ansprechpartner für das Perry-Rhodan-Sammelkartenspiel...

- Features:
- seltene Karten für wenig Geld dank erprobtem Tauschsystem
 - kostenlose Such- und Wartelistenbearbeitung
 - kostenlose Preislisten immer aktuell am Anfang des Monats
 - monatliche Sonderaktionen
 - News & Facts aus dem SKS-Fandom
 - über Internet erreichbar: limit6000@aol.com
 - Promo-Karten, Andruckbögen...
 - neu: Führung von Sammler-Abonnements
 - und noch viel mehr.....

Die Briefmarkensammler haben ihren MICHEL - Ihr habt UNS....☺