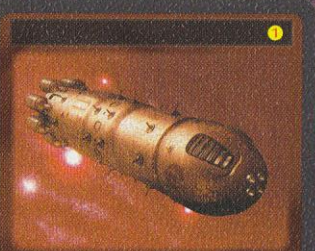


In Vorbereitung befindet sich die Spielphase VI

## „Das Rote Universum“

Als die Bewohner von Mirsal und Tats-Tor auf geheimnisvolle Weise verschwinden, gelingt es den Terranern, mit dem Linsenfeldgenerator das Tor zu einer anderen Zeitebene aufzustoßen – zum Roten Universum der Druuf. Hier, wo die Zeit 72.000-fach langsamer vergeht, versuchen die Druuf mit Hilfe der Entspannungstrichter in das Normaluniversum einzudringen.



**SCHLACHTKREUZER DER DRUUF**  
Raumschiff  
LOYALTÄT & BAUART: DRUUF  
LINEARANTRIEB  
3 Druufon + Entspannungstrichter, wird auf Druufon ausgeliegt.  
Immer gegen Fehltransition. Kann keine Nahtransition/Nothtransition durchführen.

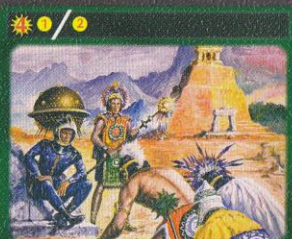
© 2010 Between The Stars GmbH Illustration: C. Schabe-Brucks



**ATTACKE AUS DEM UNSICHTBAREN**  
Ereignis  
1 Druufon  
Darf beliebig oft in Materiequelle VI enthalten sein. Wird auf ein Mirsal III oder Tats-Tor eines Gegners gespielt, bei dem noch kein Entspannungstrichter ausgeliegt. Bis zur nächsten Übertragung der Zeitebenen, längstens jedoch für 2 Runden, dürfen keine Einheiten diesen Ort mit Hilfe von Schiffen verlassen.  
2 Entspannungstrichter + im Abschnitt Materiequelle: Ziehe eine neue Karte.

© 2010 Between The Stars GmbH Illustration: J. Bruck

Erhältlich im gut sortierten Spielehandel, im Buchhandel, im PERRY RHODAN-Versandhandel sowie in unserem Internetshop unter [www.prsks.de](http://www.prsks.de)!



**FESTUNG ATLANTIS**  
Galaktisches Rätsel  
1 + Affid D + Galaktische Rätsel 3 (ohne Positronik/Schiffpositronik) + Linsenfeldgenerator auf beliebigem Ort + 1 Mission geopfert.  
Das gelöste Rätsel liefert zu einem beliebigen Zeitpunkt 1x Übertragungstrichter 2 zum Auslegen eines Linsenfeldgenerators oder eines Klümmungsfeldgenerators.  
2 RU > 3. Suche dir die letzten Tage von Atlantis aus der Materiequelle VI heraus.

© 2010 Between The Stars GmbH Illustration: J. Bruck

Freue dich auf Karten wie: *Rosita Peres, Die Spur von Wanderer, Im Zeitgefängnis, SAMBO, Tommy-1, Iwan Ragow, Die Solitude-Intelligenz, Mutterschiff der Druuf, Hades, KUBLAI KAHN, Entspannungstrichter, Druufon, u.v.a.*

Copyright © 2009 by Between The Stars GmbH, Berlin  
Alle Rechte vorbehalten. Unter Lizenz der Pabel Moewig Verlag KG (VPM).

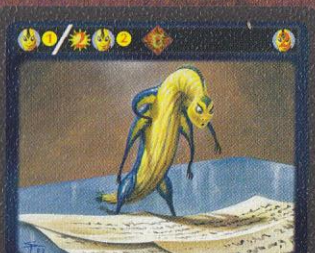
Perry Rhodan ist ein eingetragenes Warenzeichen der Pabel Moewig Verlag KG, Rastatt. Alle Perry-Rhodan-spezifischen Begriffe unterliegen dem Copyright von VPM.

Während des ganzen Jahres finden in regelmäßigen Abständen PERRY RHODAN-Sammelkarten-Turniere und Spieletreffs in verschiedenen Städten statt.

Termine und Treffpunkte, sowie viele weitere Informationen zum PERRY RHODAN-Sammelkartenspiel entnehmen Sie bitte unserer Homepage.

Sie finden dort:

- Aktuelle News
- Termine von Veranstaltungen und Turnieren
- Kartenlisten aller Spielphasen
- Regeln und FAQs
- Turnierergebnisse, -hilfen und die Weltrangliste



**MARKAS**  
Person  
Loyalkart: Terraner (Prio) / Abs. Ipp; (Aktiv) - Venus Swoon  
1 + Josef Kulman ODER (Raumschiff mit Transportkapazität + 3 + Person vom Volk Terraner)  
2 + Josef Kulman auf Sol. Wird auf Sol ausgeliegt. Kann nicht an Offiziersmissionen teilnehmen, wenn sich am Zielort Einheit vom Volk Swoon befindet. Gibt als Eskorte keinen Bonus. Kann nur Swoon-Zubehör benutzen.

© 2002 Between The Stars GmbH Illustration: S. Papenbrück

Informationen zur Perry Rhodan-Romanserie unter: [www.Perry-Rhodan.net](http://www.Perry-Rhodan.net)



Between The Stars GmbH  
Mescheder Weg 36  
D-13507 Berlin - Germany  
Tel. 030 / 43 60 79 59

[www.prsks.de](http://www.prsks.de)

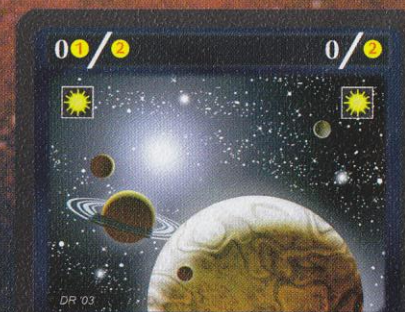
Informationen: [info@prks.de](mailto:info@prks.de)  
Händleranfragen: [marketing@prks.de](mailto:marketing@prks.de)  
Turniere u. Regeln: [support@prks.de](mailto:support@prks.de)



# Perry Rhodan Das Sammelkartenspiel

## I - V

EIN ANSPRUCHSVOLLES  
STRATEGIESPIEL  
IN 5 PHASEN



**SOLARES SYSTEM (SOL)**  
Ort/Sonnensystem

BOENKAMPFLIMIT 2  
1 Die Anzahl der auf der Pro-Seite ausliegenden Orte Solares System kann in Phase V nicht größer sein, als die Anzahl aller ausliegenden Orte mit Sondierung auf deiner Anti-Seite. // Ersetzt Terra und Venus als Prämissen. Missionen mit Karten der Loyalität, Ank. Imp sind hierher erst möglich, wenn du Koordinaten von Sol < -8 hast. Missionen mit Karten der Loyalität Druuf sind hierher erst nach Spielen des Ereignisses Der Fall Kolumbus erlaubt.  
2 Suche dir eine Galaktische Isolierung aus der Materiequelle V heraus.

© 2003 Between The Stars GmbH Illustration: D. Rotermund

Das PERRY RHODAN-Sammelkartenspiel gibt es bereits seit 1996. Es besteht bisher aus den Spielphasen I - V.

Für diese Spielphasen sind folgende Produkte erhältlich:

- Starter-Packs „Die Dritte Macht“ der Dritten Edition mit Karten zu den Spielphasen I - III. Darin sind auch einige Ergänzungskarten zur Spielphase IV enthalten.

- Booster-Packs „Vorstoß nach Arkon“ der Ersten Edition mit Karten zur Spielphase IV und Ergänzungskarten zu den Spielphasen I - III.

- Starter-Packs „Die 2. Epoche“ der Ersten Edition mit Karten zur Spielphase V. Darin sind auch einige Ergänzungskarten zu den Spielphasen I - III enthalten. Sie erweitern das bestehende Spielsystem um faszinierende Variationsmöglichkeiten der Spielstrategie.



**IV-HÖHLE**

• +1 Einheit vom Volk IV. Die Obergrenze für Einheiten auf Anzahl der Orte + 2.

• für eine verteidigende die Einheit nun eine positive 1. In dieser Mission weiter angesetzt. Diesen Effekt wird neutral einen IV-Detektor einsetzt.

© 2001 Between The Stars GmbH



**ZEITGRUFT IN MATERIS**

• +1 Einheit vom Volk: Roboter. Mission geopfert (beiseite legen) auf Ferrol befinden. Suche dir eine Karte aus der Materis Kartenhand heraus und danach. Veraltet nach Phase II. "Die Gruft ist in Wirklichkeit nach gebündelten kosmischen Strahl."

© 1996 by Fantasy Productions GmbH



**ZALITER**

• Truppe

LOYALTÄT: TERRANER (PRO), ARAS (ANTI), VOLK: ZALITER. Können nur Offensivmission ausführen, wenn nicht ausschließlich Karten vom Volk: Zaliter beteiligt sind. Können nach Phase IV in die Materis reisen.

• Die Zaliter sind hochintelligent und sind bis weitest nicht so dekadent wie mein eigenes Volk. Zalit gilt als bislang treueste Kolonie Arkons. Thera

© 1997 by Fantasy Productions GmbH Illustration: D. Rottermund



**VERTH-HAN**

• Person

LOYALTÄT & VOLK: TOPSIDER

• Raubkampf 3. Veraltet nach Phase IV.

"Er war, was man einen Korvettenkapitan hätte nennen können. Er stand Chirek-Om zur besonderen Verfügung."

© 1998 by Fantasy Productions GmbH Illustration: S. Papenbrock

Die Spielphase II behandelt die Auseinandersetzungen mit den Topsidern im Wega-System, die Suche nach der Superintelligenz ES und dem Planeten Wanderer, dem Planeten des Ewigen Lebens.

In Spielphase III begegnen wir dann den Galaktischen Händlern und den Überschweren im Beta-Albireo- und im Tatlira-System. Bei dem Versuch, ihr galaktisches Handelsmonopol auf die Erde auszudehnen, kommt es hier zu kriegerischen Auseinandersetzungen. Auf Terra ist inzwischen der Supermutant Overhead mit seinen Anhängern aktiv.



**SCHUTZSCHIRM**

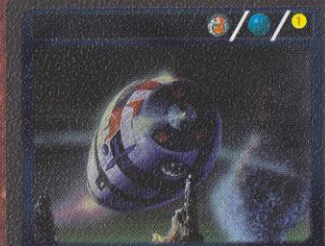
• +2 Zubehör: Einheit

• (selbst). Kann nicht mit Arkondenanzug kombiniert werden.

• "Sie können sicher sein, daß die aufgebauten Schutzschirme keinen einzigen Strahl durchlassen." Perry Rhodan.

© 1998 by Fantasy Productions GmbH Illustration: C. Joergens

Die Phase I behandelt den Aufbau der Dritten Macht mit Hilfe der auf dem Mond gestrandeten Arkoniden gegen den Widerstand der irdischen Großmächte, die Gründung des Mutantenkorps und die Konflikte mit den Individualverformern und den Fantan-Leuten.



**ÜBERSCHWEREN-SCHLACHTRAUMER**

• Flotte

LOYALTÄT: TERRANER (PRO), ÜBERSCHWERE (ANTI), BEIART: ÜBERSCHWERE

• Talamon. Veraltet nach Phase IX.

"Ein Schlachtraumer war, bemessen an seiner Bewaffnung, so stark wie fünfzig gut bestückte Springerschiffe."

© 1998 by Fantasy Productions GmbH Illustration: J. Bruck

In der Spielphase IV 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 die Koordinaten der Erde herausfindet. Gleichzeitig gilt es zu verhindern, dass die Flotten der Springer und der Überschweren die Erde verwüsten.

In der Phase V schreiben wir inzwischen das Jahr 2040. In den letzten 56 Jahren konnte die Menschheit in Ruhe das Solare System erforschen und aufbauen. Nun beginnt für sie ein neuer Zeitabschnitt:

Die 2. Epoche

- Die Terraner müssen erneut Kontakt zu anderen Zivilisationen der Milchstraße aufnehmen. Agenten werden ausgeschickt, um auf Arkon-, Ara- und Springerwelten Informationen über die politische und militärische Lage in der Galaxis zu sammeln. Aber auch die Gegner der Menschheit sind hier nicht untätig.



**VERTRETER DES REGENTEN**

• Person

LOYALTÄT: ARKON, SUP., VOLK: ROBOTER - BEIART: ARKONIDEN

• ARKONROOR / Robotregent auf Arkon III + Schiff der Loyalität Arkon Imp. & Bauart Arkoniden an beliebigen Ort (wird dort ausgelegt). Darf nur 1x pro Ort auslegen. Kann kein Zubehör besitzen.

• Initialive 0 (1, wenn Robotregent auf Arkon III dafür)

• Raubkampf 0 (1, wenn zusätzlich Truppe vom Volk Roboter an Bord)

© 2001 Between The Stars GmbH Illustration: A. Adamus

- Auf der Erde versuchen Menschen, die mit den politischen Verhältnissen unzufrieden sind, diese mit drastischen Mitteln zu verändern. Sie sehen in Perry Rhodan einen Diktator, der zum Wohle der Menschheit schnellstens beseitigt werden muss.



**FLOTTENKOMMANDEUR ARONA**

• Person

LOYALTÄT: ARKON, SUP., VOLK: ARKONIDEN

• Robotregent im eigenen Raum. Wird im eigenen Abschnitt Mission als Ereignis auf gegnerisches Vektor gestellt. Alle Anti-Personen vom Volk Terraner auf Vektor werden und erst im übernächsten Abschnitt Reaktivierung wieder.

• Robotregent

• Schiff der Bauart Arkoniden

• Verteidigung -1 für alle Personen mit Loyalität & Volk Terraner auf Vektor.

© 2001 Between The Stars GmbH Illustration: S. Papenbrock

- In einer 2852 Meter unter der Meeresoberfläche am Fuß der Azoreninsel Sao Miguel gelegenen Tiefseekuppel erwacht zur selben Zeit der 10.000 Jahre alte Arkonide Atlan aus seinem Tiefschlaf. Er versucht, nach Arkon zu fliehen, gelangt aber nur bis nach Hellgate, wo es zur Konfrontation mit Perry Rhodan kommt.



**PORT VENUS**

• Zubehör: Ort

• im eigenen Abschnitt Materisquelle: Wurf eine Karte von der Hand ab und zieh danach eine neue.

• Suche dir das Ereignis Der Zweikampf aus der Materisquelle V oder der Materisquelle heraus.

"Port Venus war eine supermoderne Stadt, deren architektonische Gestaltung auf die besonderen Erfordernisse der glühendsten Sturmwelt abgestimmt war."

© 2001 Between The Stars GmbH Illustration: A. Kelsner