



HERBY KIDDER

**VORSTOSS
NACH ARKON**

**SPIEL-
REGELN**

CREDITS

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH

Projektleiter & -manager: Robert Simon

Spieldesign & -entwicklung: Robert Simon

Additional Design: Gregor Aschenbroich, Dr. Rainer Nagel

Spielregeln: Robert Simon

Art Director & Layout: Dietrich Limper

Additional Layout: Tobias Wiersch

Spieltester: Johannes Achenbach, Andreas Brückner, Stephanie Brückner, Marc Buchholz, Sascha Hauke, Thomas König, Silvia Klopp, Stefan Klopp, Ralf Kohlhepp, Dr. Rainer Nagel, Sascha Postner, Stefan Rohweder, Oliver Scholz, Harald Sill, Thorsten Sterner, Alexandra Velten, Anja Weggel, Sebastian Wolf

Illustratoren: Johnny Bruck, Alfred Kelsner, Georg Joergens, Dietmar Krüger, Swen Papenbrock, Dieter Rottermund, Krzysztof Wlodkowski

Unser Dank an: Klaus Bollhöfener (fürs Sofa), Sabine Bretzinger und Eckhard Schwettmann für ihr Engagement und allen Perry-Rhodan-Fans für ihre konstruktive Kritik.

Copyright © 1997 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Unter Lizenz von VPM Verlagsunion Pabel Moewig KG, Rastatt. Alle Rechte vorbehalten.

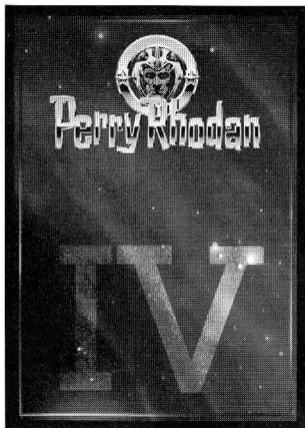
Perry Rhodan ist ein eingetragenes Warenzeichen der VPM. Alle Perry-Rhodan-spezifischen Begriffe in diesem Spiel unterliegen dem Copyright von VPM.

PERRY RHODAN – VORSTOß NACH ARKON

Willkommen zur ersten Erweiterung für das Perry Rhodan Sammelkartenspiel. Mit dieser Boosterserie führen wir den 1. Zyklus (Heft 1-49) seinem Höhepunkt und Ende entgegen. „Vorstoß nach Arkon“ behandelt die Heftromane 38-49, den Vorstoß der Terraner in den 34.000 Lichtjahre entfernten Kugelsternhaufen M-13, die Heimat von Crest und Thora. Wir wollen hier nicht allzuviel vorwegnehmen; wer die Hefte gelesen hat, weiß, was da auf die Terraner zukommt. Wir wünschen euch viel Spaß beim Entdecken und Spielen.

NEUE REGELN

In dieser Erweiterung befinden sich größtenteils Ressourcenkarten mit dem Kartenrücken für die Spielphase IV, die die Materiequelle IV bilden.



NEUE SYMBOLE

⌵: Dieses Symbol bedeutet, daß die Karte vernichtet und in die Materiesenke gelegt wird.

STERNHAUFEN (NEUER KARTENTYP)

Jeder Sternhaufen besteht aus einer Vielzahl von Sonnensystemen, die, sofern für die Handlung relevant, als Karten (Ort: Planet) vorhanden sind. Jeder Sternhaufen ist nur mit Raumschiffen einer gewissen Mindestreichweite erreichbar. Das gilt auch für jeden *Ort: Planet*, der sich in diesem Sternhaufen befindet. Wenn sich ein *Ort: Planet* in dem Sternhaufen befindet, so steht hinter dem Namen des Systems der Name des Sternhaufens (Beispiel: Aralon/Kesnar/M-13). Alle Orte, die sich in einem Sternhaufen befinden, sind untereinander nur mit Raumschiffen der Reichweite > 2 erreichbar.

NEUE FERTIGKEITEN

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

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

VERALTETE KARTEN

Karten gelten als veraltet, wenn sie den Vermerk „Kommt bzw. kommen nach Phase x in die Materiesenke“ tragen und der Spieler bereits von Materiequelle $>x$ gezogen hat.

Beispiel: Eine Karte mit dem Vermerk „Kommt nach Phase II in die Materiesenke.“ veraltet, sobald der Spieler von Materiequelle III gezogen hat.

MISSION OPFERN

Manche Karten tragen den Vermerk „Mission opfern“. Man hat eine Mission geopfert, wenn man im unmittelbar vorhergehenden *Abschnitt: Mission* auf die Ausführung einer Mission verzichtet und dies auch kundgetan hat. Müssen zwei oder mehr Missionen geopfert werden, so muß der Spieler entweder in unmittelbar aufeinanderfolgenden Spielzügen oder in einem Spielzug (z.B. durch die *Fertigkeit: Initiative*) auf die Ausführung einer Mission verzichtet haben, ansonsten verfallen alle Opferungen.

PASSIVE ORTE

❶ Orte zählen nicht als Prämisse.

KARTEN BEISEITE LEGEN

Diese Karten haben außer dem auf der Karte unter „beiseite legen“ genannten Effekt keinerlei Einfluß auf das Spielgeschehen.

DER ROBOTREGENT

Der Robotregent versucht im Verlauf der Handlung, an die Koordinaten der Erde heranzukommen, um den Terranern eine Lektion zu erteilen. Rhodan versteht es jedoch geschickt, dies zu verhindern. Aus diesem Grund können Raumschiffe der *Loyalität: Arkoniden* normalerweise keine Offensivmission zu einem Ort außerhalb von M-13 durchführen (aber es gibt da gewisse Karten ...)

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

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

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

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

Den RM für seine Pro-Seite hält man in der Pro-Spalte der „Hilfskarte #1 Robotregent“ fest, den RM für seine Anti-Seite in der Anti-Spalte. Alle RM eines Spielers in einer Spalte sind kumulativ. Zum Festhalten eignen sich Pfennige, Steinchen etc.

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

Verschwindet eine Karte mit RM in die Materiesenke, so muß der Besitzer der Karte seinen RM entsprechend anpassen.

ROBOTREGENT-MODIFIKATOREN (RM)

Wir haben an dieser Stelle sämtliche Karten mit RM der

Übersicht halber aufgelistet, wobei zusätzlich jeder Spieler, dessen erste Mission nach M-13 mit einem Raumschiff der Bauart: *Arkoniden* durchgeführt hat, folgenden RM erhält:

	+1 RM Pro
- Admiral Kenos	-1 RM Pro/+1 RM Anti
- Arkon I	+1 RM Anti
- Arkon III	(für 1 Mission) +1 RM Anti
- Äußerer Festungsring	(für 1 Mission) +1/+2 RM Anti
- Dr. Orson Certch	-1 RM Pro
- Innerer Festungsring	(für 1 Mission) +1/+2 RM Anti
- Mooff	-1 RM Pro
- Motuner	-1 RM Pro/+2 RM Anti (für 1 Mission)
- Robotregent	+3 RM Anti
- Schlachtschiff der Stardust-Klasse	+1 RM Pro
- Sergh	-2 RM Pro
- Titan	+1 RM Pro
- Zalit	-2 RM Pro
- Zernif	-1 RM Pro

ROBOTREGENT #:

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

Beispiel: Sascha ist am Zug. Er hat einen RM (Anti) von 5 und ein GOOD HOPE-Klasse (höchste Zahl in Prämisse ist 2), sowie zwei STARDUST-Klasse Raumschiffe (höchste Zahl in

Prämisse ist 3) zur Verfügung. Peter hat einen RM (Pro) von -3, Klaus einen RM (Pro) von -2. Beim Angriff auf Peter beträgt die Robotregent #2 ($5+(-3)=2$), bei Klaus 3 ($5+(-2)=3$). Wollte er Peter angreifen, müßte er dies ohne die STAR-DUST-Klasse tun, da deren höchste Prämisse größer als die Robotregent # ist. Beim Angriff auf Klaus könnte er sämtliche Schiffe mitführen.

DIE ARAS

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

Alle Karten, die zur Aufklärung/Verschleierung der Ara-Thematik beitragen, enthalten einen Vermerk „Aras +/- x“ (dies ist der Ara-Modifikator bzw. AM). Der AM gilt immer für die Seite, auf der die Karte ausgespielt wurde. Bei Dualkarten ist deshalb immer vermerkt, welcher AM für das Ausspielen auf Pro- bzw. Anti-Seite für den Spieler zum Tragen kommt.

Den AM für seine Pro-Seite hält man in der Pro-Spalte der „Hilfskarte #2 Aras“ fest, die AM für seine Anti-Seite in der Anti-Spalte. Alle AM eines Spielers in einer Spalte sind kumulativ. Zum Festhalten eignen sich Pfennige, Steinchen, etc.

Verschwindet eine Karte mit AM in die Materiesenke, so muß der Besitzer der Karte seinen AM entsprechend anpassen.

ARA-MODIFIKATOREN (AM)

Wir haben an dieser Stelle sämtliche Karten mit AM der Übersicht halber aufgelistet:

- Aralon	+1 AM Anti
- 2+ Aralon	+2 AM Anti
- Exsar	-1 AM Pro
- Gegul	+1 AM Anti
- Geläuterte	-1 AM Pro
- Gom	-1 AM Pro/+1 AM Anti
- Höhlensystem auf Honur	-1 AM Pro/+1 AM Anti
- Honur	-1 AM Pro
- Keklos	+1 AM Anti
- Mooff	-1 AM Pro
- Mooff VI	-1 AM Pro
- Zalit	-1 AM Pro

SIEGBEDINGUNG FÜR DIE SPIELPHASE IV

Der Spieler hat auf Aralon und später auf Pro-Aqua (bzw. Pro-Terra, falls kein gegnerisches Pro-Aqua vorhanden) eine Reduzierung mit Bodeneinheiten erreicht.

SIEGPUNKTE

Im Gegensatz zu vorhergehenden Spielphasen können in Spielphase IV mehrere Spieler Siegpunkte erringen. Siegpunkte gibt es für die folgenden Aktionen:

- Phasenwechsel als erster vollzogen: **2 Siegpunkte**
- Als erster Offensivmission nach Aralon ausgeführt und Reduzierung mit Bodeneinheiten erreicht: **1 Siegpunkt.**
- Höchster Robotregent-Modifikator auf Anti-Seite zum Zeitpunkt des Phasenwechsels: **0,5 Siegpunkte**
- Niedrigster Robotregent-Modifikator auf Pro-Seite zum Zeitpunkt des Phasenwechsels: **0,5 Siegpunkte**
- Arkonbombe an einem anderen Ort als Aqua gezündet: **-1 Siegpunkt**

Die Spielphase IV hat derjenige Spieler gewonnen, der die

meisten Siegespunkte hat, bei Gleichstand haben beide Spieler diese Phase gewonnen. Dies zählt dann beim Kampagnenspiel als eine halbe gewonnene Spielphase.

SPIELBEGINN MIT PHASE IV

Die Spieler einigen sich auf eine Punktzahl, die Ihnen für die Startaufstellung zur Verfügung steht. Wird nichts vereinbart, so stehen jedem Spieler 30 Punkte zur Verfügung, von denen er sich seine Startaufstellung zusammenkaufen kann. Grundsätzlich können nur nicht-veraltete Karten aus den Materiequellen I-III ausgewählt werden. Ausnahme sind Truppen und Raumschiffe der *Loyalität: Topsider*. Das Kaufen von Karten wird geheim und von allen Spielern gleichzeitig durchgeführt. Alle gekauften Karten werden danach ausgelegt. Nicht mehr als 2/3 der Punkte dürfen für eine Seite ausgegeben werden.

Ort, Zubehör: Ort/Planet, Truppe	1 Punkt
Person, Zubehör: Einheit, Anti-Raumschiff	2 Punkte
Pro-Raumschiff bis Reichweite 2	2 Punkte
Zub.: Raumschiff, Pro-Raumschiff Reichweite > 2	3 Punkte
Ganymed, Fiktivtransmitter	4 Punkte
Ereignis, Galaktisches Rätsel	nicht verfügbar

OPTIONALREGEL

Zur Vereinfachung der Kampfabwicklung kann folgendes Verfahren angewandt werden: Die Aktionskarte, die im *Abschnitt: Feuer Frei* gezogen wird, bestimmt die Angriffsstärke ihres Raumschiffes/Einheit (1. Spalte) sowie die Verteidigungsstärke des gegnerischen Raumschiffes/Einheit (2. Spalte), dergleichen gilt natürlich für ihren Gegner. So kann man den Erfolg seines Angriffes auf einer Karte ablesen.

ERRATA DER SPIELREGELN

Da hat eine feindliche Superintelligenz doch tatsächlich ein paar Fehler in das Grundregelwerk eingebaut:

Seite 19: „... mindestens **fünf** Aktionskarten ...“

Seite 36 im Beispiel: „... Reichweite 2: **Stellar** und 1: **Planetar**.“

Seite 38: In der Grafik ist zwischen dem Solsystem und Tatlira ein Verbindungsfeil. Das ist falsch.

Seite 40 - Kampf: „Befinden sich **weder** Raumschiffe **noch** Einheiten ...“

Seite 56: „Des weiteren kommen alle ausgelegten, veralteten Orte auf Pro-Seite in die **Materiesenke**, ...“

Kartencheckliste: „Gewollte Nahtransition“ existiert nicht. Sie heißt statt dessen „Manöver“. „Kampfroboter der Venusfestung“ existieren nicht, sondern nur „Roboter der Venusfestung“.

ERRATA DER KARTEN

Die Karte „Shift“ ist eine Truppe, kein Ereignis!

SIE HABEN REGELFRAGEN?

Unsere Hotline hilft Ihnen gerne weiter. Die Hotline ist montags und Dienstags von 11.00-18.00, Mittwochs von 15.00-18.00 und Donnerstags von 11.00 bis 15.00 erreichbar.

Hotline Telefon: 0211/9243-104

KARTENLISTE

Die Seltenheit gibt an, wie häufig eine Karte gedruckt wurde. Eine Karte der Seltenheit A ist gewöhnlich, Seltenheit B ist ungewöhnlich und Seltenheit C ist selten. Eine Karte der Seltenheit B2/B3 ist doppelt/dreimal so häufig wie eine

Karte der Seltenheit B1. Ein Booster "Vorstoß nach Arkon" enthält acht gewöhnliche, fünf ungewöhnliche und zwei seltene Karten.

Name	Kartentyp	Seltenheit
3-Stunden-Rhythmusseuche	Ereignis	C1
Abwehrraketen (Phase II)	Ereignis	B1
Abwehrraketen (Phase IV)	Ereignis	B1
Admiral Kenos	Person	B1
Admiral Vetron	Person	C1
Aktionskarte Heft 38	Aktionskarte	A1
Aktionskarte Heft 39	Aktionskarte	A1
Aktionskarte Heft 40	Aktionskarte	A1
Aktionskarte Heft 41	Aktionskarte	A1
Aktionskarte Heft 42	Aktionskarte	A1
Aktionskarte Heft 43	Aktionskarte	A1
Aktionskarte Heft 44	Aktionskarte	A1
Aktionskarte Heft 45	Aktionskarte	A1
Aktionskarte Heft 46	Aktionskarte	A1
Aktionskarte Heft 47	Aktionskarte	A1
Aktionskarte Heft 48	Aktionskarte	A1
Aktionskarte Heft 49	Aktionskarte	A1
Al-Khor	Person	C1
Alterung (Phase II)	Ereignis	B1
Alterung (Phase III)	Ereignis	B1
Alterung (Phase IV)	Ereignis	B1
Antigravpanzer	Truppe	B1
Aqua/Beteigeuze	Ort: Planet	A5
Aquas	Truppe	B2
Ara-Kampfroboter	Truppe	B1
Aralon/Kesnar/M-13	Ort: Planet	A10
Ara-Raketenschiff	Raumschiff	B1

Aras	Truppe	A3
Arkon I	Zubehör: Ort	A2
Arkon III/Arkon/M-13	Ort: Planet	A9
Arkonbombe	Zubehör: Raumschiff	C1
Arkonflotte	Raumschiff	B2
Arkon. Wachrob. (Phase IV)	Truppe	A2
Arkonstahl	Galaktisches Rätsel	B1
Atombombe	Zubehör: Raumschiff	A1
Atom-Granaten	Zubehör: Einheit	A1
Äußerer Festungsring	Zubehör: Ort	C1
Ber-ka	Person	C1
BERN I	Raumschiff	C1
Bios	Truppe	B2
Bombardement	Ereignis	B1
Captain Lamanche	Person	C1
Cekztel	Person	C1
Cenets	Person	B1
Chefingenieur Garand	Person	B1
Depot (Phase I)	Zubehör: Ort	B1
Depot (Phase II)	Zubehör: Ort	B1
Depot (Phase III)	Zubehör: Ort	B1
Depot (Phase IV)	Zubehör: Ort	B1
Doppelgänger	Ereignis	C1
Dr. Hayward	Person	C1
Dr. Orson Certch	Person	B1
Exsar	Ereignis	A2
Fehlalarm (Phase II)	Ereignis	B1
Fehlalarm (Phase III)	Ereignis	B1
Fehlalarm (Phase IV)	Ereignis	B1
Festung der 6 Monde	Zubehör: Ort	C1
Fusionsbomben	Zubehör: Raumschiff	A2
Gatzek	Person	C1

Gazelle	Raumschiff	A2
Gazelle I	Raumschiff	C1
Gebiet der Springer	Einflußsphäre	A3
Gegul	Person	C1
Geheimnis	Ereignis	A3
Geheimpolizei des Zarlt	Truppe	B1
Geläuterte	Truppe	B1
Gom	Zubehör: Ort	A3
Goms	Truppe	C1
GOOD HOPE-Klasse	Raumschiff	A2
Gravi-Torpedos	Zubehör: Raumschiff	B1
Handgemenge (Phase II)	Ereignis	A2
Handgemenge (Phase III)	Ereignis	A2
Handgemenge (Phase IV)	Ereignis	A2
Hangartreffer (Phase III)	Ereignis	B1
Hangartreffer (Phase IV)	Ereignis	B1
Hemor	Person	B1
Hilfskarte 1 - Robotregent	Hilfskarte	A2
Hilfskarte 2 - Aras	Hilfskarte	A2
Höhlensystem auf Honor	Zubehör: Ort	B1
Honor/Thatrel/M-13	Ort: Planet	A6
Hyper-Euphorie	Zubehör: Ort	B1
Innerer Festungsring	Zubehör: Ort	C1
IV-Bewußtseinsübernahme	Ereignis	B1
I. I. Goratschin (Phase IV)	Person	C1
Kampfflotte der Zaliter	Raumschiff	B1
Keklos	Person	B1
Kleiner Desintegrator	Zubehör: Einheit	B1
Konvertertreffer (Phase III)	Ereignis	B1
Konvertertreffer (Phase IV)	Ereignis	B1
Laros/Gonom	Ort: Planet	A4
Leutnant O'Keefe	Person	C1

M-13	Sternhaufen	A7
Major Cheney	Person	C1
Marcus Everson	Person	B1
Medorobot	Person	B1
Meistersinger	Truppe	C1
Milfor	Person	B1
Mooff	Truppe	B2
Mooff VI/Mooff/M-13	Ort: Planet	A3
Motuner	Ereignis	A2
Naats	Truppe	A2
Nonus-Pest	Zubehör: Ort	B1
Novaal	Person	C1
Orbson	Person	B1
Orcast XXI	Zubehör: Ort	B1
Ortungsschutz (Phase III)	Ereignis	B1
Ortungsschutz (Phase IV)	Ereignis	B2
Ortungssystemtreffer (Phase III)	Ereignis	B1
Ortungssystemtreffer (Phase IV)	Ereignis	B1
Overhead (2. Auflage)	Person	A2
Professor Kärner	Person	C1
Raumhafen (Phase III)	Zubehör: Ort	B1
Raumhafen (Phase IV)	Zubehör: Ort	B1
Robotbesatzung	Truppe	A3
Robotmücken	Zubehör: Ort	B1
Robotregent	Zubehör: Ort	A3
Robottänzerinnen	Zubehör: Ort	B1
Rogal	Person	B1
Saugfeldgenerator	Zubehör: Ort	B1
Scheinangriff auf TAL CLIII	Ereignis	C1
Schirmgeneratortreffer (Phase III)	Ereignis	B1
Schirmgeneratortreffer (Phase IV)	Ereignis	B1
Schlachtr. d. Überschweren	Raumschiff	B1

Schwere Kampfroboter	Truppe	B1
Schwerer Desintegrator	Zubehör: Truppe	B1
Schwerer Impulsstrahler	Zubehör: Truppe	B1
Sergeant Halligan	Person	C1
Sergh	Galaktisches Rätsel	A2
Serum g/Z 45	Ereignis	B1
Shift	Truppe	B1
Shift-Prototyp	Truppe	C1
Siptar	Person	B1
Spiegelraum	Zubehör: Ort	A2
Springerflotte	Raumschiff	A2
STARDUST-Klasse	Raumschiff	B1
Strukturkompensator	Zubehör: Raumschiff	B1
Talamon	Person	C1
Talamons Sippe	Raumschiff	B1
TAL CLIII	Raumschiff	B1
TAL VI	Raumschiff	C1
Themos	Person	C1
TITAN/VEAST'ARC	Raumschiff	C1
TOP II	Raumschiff	B1
Triebwerktreffer (Phase III)	Ereignis	B1
Triebwerktreffer (Phase IV)	Ereignis	B1
UNIVERSUM-Klasse	Raumschiff	C1
Venus-Veteranen	Truppe	B2
Waffensystemtreffer (Phase III)	Ereignis	B1
Waffensystemtreffer (Phase IV)	Ereignis	B1
Zalit/Voga/M-13	Ort: Planet	A6
Zaliter	Truppe	A2
Zarlt Demesor	Person	B1
Zeklonen	Truppe	B2
Zernif	Person	B1
Zugstrahlung	Ereignis	C1

VORANKÜNDIGUNG

PRSKS: DER ERSTE ZYKLUS - HINTERGRUNDBUCH

In diesem knallbunten Handbuch erfahren Sie alles über das Perry Rhodan Sammelkartenspiel und den 1. Zyklus. Ausführliche Einsteigerregeln, alternative Spielaufstellungen, Tips und Tricks zur Deckkonstruktion, Zusatzregeln und Varianten, Turnierregeln, Hintergrundinfos über die einzelnen Karten, Kartenkombinationen, Abbildungen sämtlicher Karten, Hilfspielsteine zum Markieren von anhaltenden Spiel-effekten (z. B. für Arkonbomben oder Wirtschaftsboom) sowie eine exklusive Bonuskarte, die es sonst nicht gibt. Erscheinungstermin: Sommer 1997

PRSKS: ATLAN & ARKON

Wir schreiben das Jahr 2040. Knapp 60 Jahre sind vergangen, seit die Erde im Meer des Vergessens versunken ist. Zeit genug für Perry Rhodan, sich auf künftige Auseinandersetzungen vorzubereiten – und die lassen auch nicht lange auf sich warten. Atlan, der Einsame der Zeit, taucht auf, und mit ihm eine Gefahr, die aus einem anderen Universum kommt, um die Milchstraße zu unterjochen. Wanderer, der Planet des Ewigen Lebens, ist verschwunden, und die Terraner benötigen dringend Zellduschen, um die fortschreitende Alterung aufzuhalten. Währenddessen ist auch der Robotregent von Arkon wieder auf die Terraner aufmerksam geworden und plant die Vernichtung der Erde. Thomas Cardif, Rhodans Sohn, wird zum Abtrünnigen und wendet sich gegen seinen Vater.

Können Sie als Terraner das Geheimnis des Roten Universums und des Linearantriebs entschlüsseln, bevor die Flotten der Druuf Terra auslöschen? Können Sie Wanderer finden, bevor Ihnen Ihre besten Leute an Altersschwäche wegster-

ben? Können Sie als Druuf die wichtigen Schlüsselwelten der Milchstraße einnehmen, bevor die Überlappungsfront zusammenbricht? Können Sie als Robotregent die Erde ausfindig machen und verhindern, daß der Kristallprinz Sie mittels der Sicherheitsschaltung A-1 deaktiviert?

Der zweite Zyklus „Atlas und Arkon“ erscheint Ende Oktober 1997 in einer neuen Kartenserie mit mehr als 250 Karten. In drei Spielphasen V, VI und VII können Sie den kompletten Zyklus nachspielen. Spielphase V behandelt die Hintergrundhandlung mit den Kolonistenabenteuern, Thomas Cardif, Báalol-Kult, den Aras, Molekülverformern, Kosmischen Agenten, Schatten des Overhead, Peepsies u. v. m. Phase VI widmet sich den Druuf, dem Roten Universum sowie der Suche nach Wanderer, Phase VII widmet sich Atlas und dem Robotregenten.

Wir haben diesen Zyklus wieder in Starter Decks und Booster Packs unterteilt, so daß ein direkter Spieleinstieg möglich ist. Während die Starter Decks die Karten der Spielphase V enthalten, enthalten die Booster die Karten der Spielphasen VI und VII. Freuen Sie sich auf:

Atlas, den Einsamen der Zeit, die CALIFORNIA, DRUSUS, KUBLAI KHAN, LOTUS und andere neue Schlachtschiffe der Terraner, Druuf, Ernst Ellert, Cokaze, Gray Beast, Peepsies, Molekülverformer, Onot, Goldstein, Linearantrieb, Raumschiff der Ahnen, Báalol Kult, Fall Potomac, Thomas Cardif, Kompensatorpeiler und Eigenfrequenzabsorber, die Schatten des Overhead, Antis, Space Jets, Iltkinder, Zeiterstarrer, Ekhoniden, Sicherheitsschaltung A-1, ISC, Solare Abwehr, Transmitter, Hades, Harno, Laury Marten, Swoon, Zellaktivatoren, Unither, Zellduschen und vieles mehr.

FANTASY PRODUCTIONS

PRODUKT FEEDBACK

1. Wie sind Sie auf dieses Produkt aufmerksam geworden?

Perry Rhodan Heftroman

Perry Rhodan Silberband

Perry Rhodan Webpage

FanPro-Katalog

Convention

im Laden gesehen

bei Freund/Freundin

in einem Magazin

Welches Magazin?..... Rezension Werbung

2. Welchen Perry Rhodan oder Atlan-Zyklus würden Sie gerne als Sammelkartenspiel publiziert sehen?

.....

3. Wo haben Sie dieses Produkt gekauft?

Buchhandlung

Comicläden

Spielereien

Computergeschäft

Versandhandel

Convention

4. Welche anderen Sammelkartenspiele spielen Sie?

.....

5. Welche Perry Rhodan-Publikationen haben Sie in den letzten 12 Monaten gelesen?

- Perry Rhodan Erstauflage
- Perry Rhodan 3. Auflage
- Perry Rhodan 5. Auflage
- Perry Rhodan Planetenromane
- Perry Rhodan Silberbände
- Atlan Zeitabenteuer
- Andere:.....

6. Bitte beurteilen Sie nun „Vorstoß nach Arkon“ auf einer Skala von 1-6 (1= sehr gut, 6 = katastrophal)

	1	2	3	4	5	6
Bildmotive	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Inhaltliche Stimmigkeit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Kartenlayout	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Preis/Leistungsverhältnis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spielbarkeit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Spielregel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gesamturteil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Lesen Sie unser Magazin für Abenteuerspiele & Phantastik „WunderWelten“?

- Ja
- Nein

8. Was halten Sie von folgenden Produktvorschlägen; Skala von 1-6 (1 = sehr interessant, 6 = wen interessiert das?)

	1	2	3	4	5	6
Der Erste Zyklus -						
PRSKS Hintergrundbuch	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Atlan & Arkon - PRSKS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Die Posbis - PRSKS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Operation Eastside -						
Computer-Strategiespiel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Perry Rhodan						
Rollenspiel (viel Farbe)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Perry Rhodan						
Raumkampf Brettspiel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Perry Rhodan						
Tabletopspiel	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. Interesseieren Sie sich für die Weltmeisterschaften, die am 6-7. September in der Stadthalle Ratingen stattfinden und bei denen es Preise im Wert von mehreren Tausend DM zu gewinnen gibt?

Ja, bitte schicken Sie mir die entsprechenden Unterlagen und Teilnahmebedingungen.

Nein, danke.

Jetzt nur noch auf eine Postkarte pappen, frankieren und an die folgende Adresse schicken:

FanPro
PF1416
40674 Erkrath

Unter allen Einsendern verlosen wir monatlich Geschenke. Also vergeßt den Absender nicht.

