

Perry Rhodan

Das Sammelkartenspiel

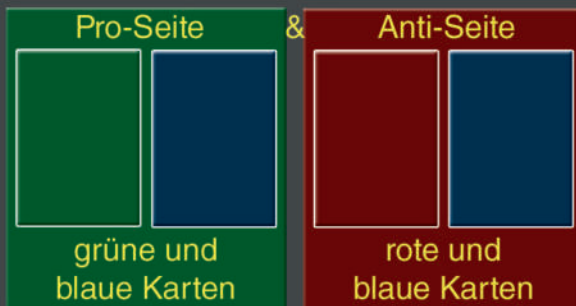
Lies das zuerst – Grundregeln

Das Spielziel

Ziel ist es, die Siegbedingungen zu erreichen (siehe letzte Seite) und möglichst viele Siegpunkte zu erspielen.

In der Spielphase I liefert der Phasenwechsel einen Siegpunkt. Höhere Spielphasen oder Zwischenschritte bringen mehr Möglichkeiten Siegpunkte zu erreichen.

Jeder spielt



Die Spielkarten

Ressourcekarte



- Prämissen (links Pro-, rechts Anti-Prämisse)
- Unikat Symbol
- Kartenfarbe (Pro-, Anti- oder Dual-Karte)
- Kartenname
- Kampfwerte
- Kartentyp
- Textfeld (Loyalitätenzeile & Mutantenfertigkeiten **rot**, Normale Fertigkeiten **grün**, sonstige Fertigkeiten und Kartenfunktionen gelb, Zitate & Hintergrundinfos **weiß**)
- Copyright, Illustrator, Kartenummer

Ausschnitte von Karten, die bestimmte Prämissen liefern

Aktionskarte



- Missionsfeld (hier Missionsziel Sabotage)
- Grüne Ziffern für gegnerische Tarnung und eigenen Verteidigungswert (z.B. C = 3)
- Buchstabenleiste
- Rote Ziffern für eigene Tarnung und eigenen Angriffswert (z.B. C = 1)
- Ein zu bestimmender Wert von A ist immer 1
- Die Aktionskarten ersetzen den Würfel im Spiel

Kartentypen

- Orte
- Einheiten (Personen und Truppen)
- Schiffe (Raumschiffe und Flotten)
- Zubehöre
- Ereignisse und Staten

Kampfwerte



Reichweite, Transportkapazität, Tarnwert, Angriffswert und Verteidigungswert

Prämissen



- Geben an, welche Karten bereits ausliegen müssen, um eine Karte spielen zu können.
- Sind auf dem Kartenrücken der Aktionskarten erklärt.

Vorbereitung

Ressource- und Aktionskarten in getrennten Decks mischen. Spieler zur Linken hebt ab.

Der Spieltisch

Optimal sind 2 oder 3 Spieler



Spielbeginn

- **Jeder Spieler startet mit 10 Handkarten.** Falls keine Ortskarte darunter ist, darf der Spieler einmalig alles wieder mischen und 10 neue Karten ziehen.
- Jeder Spieler zieht eine Aktionskarte.
- Der Spieler mit dem höchsten roten Wert in der E-Zeile (linke Spalte) beginnt.

Die Spielrunde

Spielzug eines Spielers:

- Abschnitt Reaktivierung – Passive Karten können aktiviert werden. In der 1. Runde ist das nicht möglich.
- Abschnitt Mission – Eigene Schiffe und Einheiten können an andere eigene Orte verlegt werden, oder ein Gegenspieler kann angegriffen werden. In der 1. Runde ist das nicht möglich.



- Abschnitt Materiequelle – Der Spieler zieht eine Karte aus der Materiequelle I.
- Abschnitt Ausbau – Der Spieler kann eine Ortskarte und weitere Karten auslegen (Prämissen und Obergrenzen beachten).
- Abschnitt Abwurf – Der Spieler prüft die Anzahl der Handkarten und wirft bei mehr als 10 überschüssige Karten in die Materiesenke.

Ende des Spielzuges.

- Spielzüge weiterer Spieler mit gleichem Ablauf.
- Wenn alle Spieler ihren Spielzug ausgeführt haben, endet die Spielrunde und es beginnt eine neue.

Abschnitt Ausbau

(Karten auslegen)

- Nur auf einer Seite (Pro- oder Anti-Seite)!
- An jedem Ort darf max. 1 Karte pro ausliegender Ortskarte ausgespielt werden.
- Zusätzlich dazu dürfen auf dieser Seite Ereignisse und Staten gespielt, sowie Karten in ein Depot gelegt werden.

Obergrenzen

Beim Ausspielen einer Karte gilt:

- Max. 1 passendes Zubehör pro Ortskarte.
- Schiffe dürfen beliebig viele verschiedene passende Zubehöre besitzen.

Folgende Obergrenzen gelten sowohl beim Ausspielen einer Karte, als auch wenn Schiffe und Einheiten im eigenen Raum an andere Orte transportiert werden:

- Anzahl an Einheiten und Schiffen: Jeweils max. Anzahl der Ortskarten +1.
- Max. 1 passendes Zubehör pro Einheit.
- Passendes Zubehör bedeutet, es muss anhand seines Namenszusatzes zugeordnet werden können.

Aktivieren und passivieren von Karten

- Viele Karten müssen passiv werden, wenn sie Fertigkeiten einsetzen. Siehe dazu im Gesamtregelheft den Abschnitt »Einsatz von Spezialeffekten«. Auf der Karte steht dafür das U-Symbol. Um dies sichtbar anzuzeigen, wird die Karte um 90° gedreht.
- Karten können auch durch Effekte eines Gegners passiv (U) werden.

- Wenn nichts anderes angegeben ist, kann eine passive Karte nur im Abschnitt Reaktivierung wieder aktiv (📍) werden.
- Passive Karten haben eine Reihe von Nachteilen. Siehe dazu im Gesamtregelheft den Abschnitt »Aktive & Passive Karten«.

Abschnitt Mission

- Nur auf einer Seite (Pro- oder Anti-Seite)!
- Im Abschnitt Mission kann nur **eine** Mission geopfert oder durchgeführt werden (Offensiv- oder Defensivmission). Weitere Missionen sind mit der Fertigkeit Initiative möglich.
- Es kann nur die erste Mission geopfert werden. Sie wird den anderen Spielern angekündigt, ebenso die Seite, für die die Mission geopfert wird. Geschieht dies für eine Handkarte, so wird diese verdeckt vor dem Spieler abgelegt. Falls nichts anderes vermerkt ist, wird die Karte im Abschnitt Ausbau aufgenommen und gespielt.
- Eine bereits ausliegende Karte, für deren Effekt geopfert wird, bleibt am Ort liegen und wird dann nach deren Anweisungen gespielt.
- Eine Defensivmission ist die Bewegung zwischen eigenen Orten auf der gleichen Seite.
- Eine Offensivmission ist die Bewegung von einem eigenen zu einem gegnerischen Ort auf der anderen Seite und die Rückkehr, also der Angriff auf einen gegnerischen Spieler.
- Um andere Orte erreichen zu können, werden immer Schiffe benötigt, die ggf. kleinere Schiffe und Einheiten transportieren können. Siehe dazu im Gesamtregelheft im Kapitel Mission die Abschnitte »Reichweite« und »Transportkapazität«.

Missionsziele

- Hat ein Spieler eine Offensivmission angekündigt und den Start- und Zielort festgelegt, so bestimmt er mithilfe einer Aktionskarte das Missionsziel. Das Erreichen dieses Missionszieles nennen wir **Reduzierung**.
- **Attentat** - Er muss eine Zieleinheit namentlich benennen.
- **Destabilisierung** - Eine Ortskarte ist das Ziel. Die letzte Ortskarte kann nicht reduziert werden.
- **Sabotage** - Er muss ein Zubehör/Ort oder ein Zubehör/Einheit (ausgenommen fest zugeordnetes Zubehör) namentlich benennen.
- **Verwüstung** - Der Spieler nennt erst nach dem Kampf das Ziel. Wurde im Kampf eine gegnerische Einheit vernichtet, entfällt die Reduzierung.

Ablauf einer Mission



- Mission ankündigen und Start- und Zielort benennen.
- Im Fall einer Offensivmission eine Aktionskarte zur Bestimmung des Missionszieles ziehen.
- Kartenhand beiseite legen.
- Schiffe und Einheiten, die an der Mission beteiligt sind, auf die (Kampf-)Hand nehmen. Gegner nimmt Schiffe und Einheiten

vom Zielort auf die Hand.

- Der Ablauf von Raum- und Bodenkampf ist identisch (siehe unten). Er unterscheidet sich lediglich durch den Kampf mit Schiffen oder den Kampf mit Einheiten.
- Reduzierung bedeutet, das Missionsziel erreicht zu haben.

Kampf

- Kampfaufstellung.
- Tarnung ermitteln (nur in 1. Kampfrunde).
- Feuer Frei.
- Angreifer entscheidet über Rückzug.
- Verteidiger entscheidet über Rückzug.
- Zieht sich keiner zurück, beginnt nächste Kampfrunde wieder mit Kampfaufstellung.
- Nach der 3. Kampfrunde muss sich der Angreifer zurückziehen.
- Sind Schiffe des Angreifers in der 1. Kampfrunde durchgebrochen, oder im Laufe des Kampfes keine gegn. Schiffe mehr am Ort, kann der Angreifer einen Bodenkampf ausführen.

Grundregeln für die Aufstellung im Kampf

- Ein aufgestelltes Schiff darf max. 2 Geleitschutzschiffe besitzen, eine aufgestellte Einheit max. 2 Eskorten.
- Raumschiffe dürfen Flotten keinen Geleitschutz geben, Truppen dürfen nicht von Personen eskortiert werden.
- Die Anzahl der Kampfpaarungen ist im Bodenkampf begrenzt, im Raumkampf nicht (siehe »Bodenkampflimit« im Regelheft).

Kampfaufstellung

(jeweils zu Beginn einer Kampfrunde)

- Beide Spieler legen abwechselnd je ein Schiff nach untenstehendem Schema aus, bis alle Schiffe ausgelegt sind, wobei der Angreifer beginnt.
- Zwei sich gegenüberstehende Schiffe bilden zusammen mit ihren Geleitschiffen eine Kampfpaarung, gleiches gilt für die Einheiten im Bodenkampf.
- Vorgabe ist, dass eine neu eröffnete Kampfpaarung immer vom anderen Spieler bedient werden muss. Ferner darf das vorne liegende Schiff max. 2 Geleitschiffe besitzen.
- Geleitschiffe geben dem vorne liegenden Schiff jeweils einen Bonus von +1 auf den Angriffs- oder den Verteidigungswert, je nachdem, ob sie, aus der Sicht des Spielers, nach links versetzt (Angriff) oder nach rechts versetzt (Verteidigung) ausliegen.
- Ein am Ende übrig gebliebenes einzelnes Schiff kann, wenn möglich, anderen Kampfpaarungen zugeordnet werden.



Tarnung

(in der 1. Kampfrunde des Raum- und Bodenkampfes)

- Beide Spieler können abwechselnd Spiel-effekte einsetzen um die Tarnung zu modifizieren, wobei der Angreifer beginnt.
- Der Angreifer zieht eine Aktionskarte und bestimmt in linker Spalte (rot) den eigenen und in rechter Spalte (grün) den gegn. Tarnwert.
- Hat das angreifende Schiff eine pos. Tarndifferenz, kann dieses Schiff durchbrechen, d.h.

zum Planeten vorstoßen. Für dieses Schiff ist der Kampf beendet.

- Es kann statt durchzubrechen auch kämpfen und die pos. Tarndifferenz als Bonus auf den Angriffs- und/oder den Verteidigungswert geben.

Feuer Frei

- Beide Spieler können abwechselnd Spiel-effekte einsetzen um Angriffs- und Verteidigungswerte zu modifizieren, wobei der Angreifer beginnt.
- Beide Spieler ziehen eine Aktionskarte und bestimmen in der linken Angriffs- und rechten Verteidigungs-Spalte die Kampfwerte ihrer Schiffe und vergleichen diese gegeneinander.
- Ist der Verteidigungswert kleiner als der Angriffswert des Gegners, wird das Schiff vernichtet.

Bodenkampf und Reduzierung

- Gleicher Ablauf wie beim Raumkampf.
- Wenn eine Einheit in 1. Kampfrunde durchgebrochen ist oder der Verteidiger sich vor dem Angreifer zurückgezogen hat oder keine gegn. Einheiten mehr am Ort sind, kann der Angreifer eine Reduzierung durchführen (Missionsziel erreichen).
- Voraussetzung: Der Angreifer muss eine aktive Einheit vor Ort haben. Um einen Ort zu reduzieren, muss dies eine Truppe sein.

Siegbedingung Phase I



4 Terra + 1 Kaulquappe auf der Pro-Seite
(ergibt 1 Siegpunkt)

Siegbedingungen erfüllen -

Phasenwechsel

- Ist möglich, wenn zu Beginn des Zuges die Siegbedingungen erfüllt sind!
- Siegpunkte ermitteln.
- Spielende, oder weiter mit nächster Spielphase.

Between The Stars GmbH, Berlin

www.prsks.de

© 2025



Für alle hier nicht beantworteten Fragen siehe das Gesamtregelheft auf der Homepage

