



Perry Rhodan

SAMMELKARTENSPIEL

**DAS ROTE
UNIVERSUM**

**SPIELREGELN
PHASEN VI + VII**

Limitierte Erste Edition

CREDITS

Projektleitung, Spielentwicklung: Lothar Rämmer, Helmut Anger

Projektorganisation: Lothar Rämmer, Helmut Anger, Doris Rieprecht

Regelheft: Helmut Anger

Produktionsleitung: Kai Schmidt von Behren

Support: Raphael Rieprecht

Vertriebsleitung: Karsten Vonnekold

Spietester: H. Anger, J. Firnkorn, T. Heinrich, A. Huber, C. Kretschmer, D. Rieprecht, R. Rieprecht, K. Schwarzmann, A. Wolter

Illustratoren: Andreas Adamus, Andreas Schmal, Lothar Bauer, Johnny Bruck, Arndt Drechsler, Frank Grenda, Georg Joergens, Oliver Johannrees, Alfred Kelsner, Dietmar Krüger, Stefan Lechner, Franz Miklis, Mathias Rolfs, Swen Papenbrock, Günter Puschmann, Dieter Rottermund, Carsten Schulte-Braucks, Dirk Schulz, Michael Thiesen, Sabine Weiß, Hank Wolf

Unser Dank an: Die Teilnehmer der PRSKS-Turniere für ihre konstruktive Kritik, Madlen Bihr, Klaus Bollhöfener, Sabine Kropp, Janina Zimmer für die gute Zusammenarbeit, Klaus Hoess für die Zurverfügungstellung eines Original-Bildes von Johnny Bruck.

Copyright © 2023 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 in diesem Spiel unterliegen dem Copyright von VPM.

INHALT

1. Einführung	4
2. Übergang von Phase V nach Phase VI – Sondierungs- punkte und Koordinaten von Sol.....	6
3. Spielphase VI	6
3.1 Eigenzeitanpassung (EZ).....	7
3.2 Rotes Universum (RU).....	7
4. Spielphase VII.....	9
5. Missionen ins Rote Universum und umgekehrt	10
6. Neue Kartensymbole	15
7. Abkürzungen	16
8. Kartenrücken	16
9. Fertigkeiten und Spezialeffekte.....	17
9.1 Normale Fertigkeiten.....	17
9.2 Mutantenfertigkeiten	18
9.3 Spezialeffekte von Schiffen.....	19
10. Sonderfall Pakt mit dem Robotregenten.....	20
11. Errata.....	20
12. Siegbedingungen	21
13. Siegpunkte.....	21

PERRY RHODAN - DAS SAMMELKARTENSPIEL

DAS ROTE UNIVERSUM - ERSTE EDITION

1. EINFÜHRUNG

Willkommen in der Edition „Das Rote Universum“ des PERRY RHODAN-Sammelkartenspiels (PRSKS). Mit dieser Booster-Serie erweitern wir das Spiel um die Spielphasen VI und VII. Um „Das Rote Universum“ spielen zu können, werden Karten der Spielphase V aus der Edition „Die 2. Epoche“ benötigt, mit denen sich der Beginn des 2. Zyklus der PERRY RHODAN-Serie nachspielen lässt.

Im Jahr 2040 kommt es zum Kontakt unseres Universums mit dem Universum der Druuf, einem Universum mit einem 72.000-fach verlangsamten Zeitablauf. Aufgrund seiner Hintergrundstrahlung, die überall als düsterrotes Glühen wahrnehmbar ist, erhielt das Rote Universum von den Terranern seinen Namen.

Der Kontakt der beiden Universen verläuft anfangs in Form von Überlappungsfronten, die über die Planeten Mirsal II, Mirsal III und Tats-Tor hinwegziehen. Lebewesen, die dabei mit ihnen in Berührung kommen, verschwinden spurlos. Wir werden erfahren, dass sie ins Rote Universum verschlagen wurden. Dieses Phänomen beunruhigt den Robotregenten von Arkon, der daraufhin Perry Rhodan um Unterstützung bittet. Wie wir in der Spielphase V erfahren haben, schließen die Terraner und der Robotregent auf Mirsal III ein Abkommen. Die Terraner müssen nun das Phänomen der Überlappungsfront erforschen und Informationen zum Roten Universum sammeln. Dennoch versucht der Robotregent weiter an die Koordinaten des Solaren Systems zu gelangen.

Später bilden sich sogenannte Entspannungstrichter heraus. Dies sind Zonen im All, durch die der Übertritt mit Raumschiffen ins jeweils andere Universum möglich wird.

Die bisher bekannten Bewohner des Roten Universums sind die Druuf. Ihre Hauptwelt ist Druufon im Siamed-System. Über die Entspannungstrichter gelangen die Terraner in das Heimatsystem der Druuf und bauen dort auf Hades, dem 13. Planeten des Systems, einen Geheimstützpunkt auf. Gleichfalls dringen die Druuf über die Entspannungstrichter in unser Universum ein und es besteht die Gefahr, dass sie den Planeten Gray Beast oder sogar das Solare System angreifen.

2042 benötigen Perry Rhodan und Reginald Bull ihre nächste lebensverlängernde Zelldusche, doch der Planet Wanderer ist verschwunden. Ihn gilt es rechtzeitig zu finden, denn vermutlich wurde er im Bereich der Überlappungsfront ins Rote Universum versetzt.

Während einer langen Reise durch das Multiversum wurde Ernst Ellert in das Rote Universum verschlagen und landete dort als Gastbewusstsein im Körper des Druuf-Wissenschaftlers Onot. Ist Ernst Ellert von dort aus in der Lage sich den Terranern bemerkbar zu machen und ihnen die Daten des druufischen Lineartriebwerks zuspiesen?

Anmerkung: *Aus spieltechnischen Gründen ist es hier nicht möglich, die PERRY RHODAN-Handlung so verschachtelt wiederzugeben, wie sie in den Heften tatsächlich ablief. Daher wird z.B. die Handlung um Thomas Cardif erst in der Spielphase VIII aufgegriffen.*

Für grundlegende Informationen zum Spielsystem des PERRY RHODAN-Sammelkartenspiels steht auf der Homepage www.prsks.de das Gesamtregelheft zum Download zur Verfügung.

2. ÜBERGANG VON PHASE V NACH PHASE VI – SONDIERUNGSPUNKTE UND KOORDINATEN VON SOL

Nachdem in Phase V der Phasenwechsel ausgelöst oder nachvollzogen wurde, ist die Materiequelle VI zugänglich. Die **Sondierungspunkte** der Phase V bleiben erhalten, es können jedoch keine neuen Agentenmissionen mehr gestartet werden. Bereits auf gegnerischen Orten abgesetzte Agenten können in Abholmissionen noch abgeholt werden und liefern dann ggf. auch noch Sondierungspunkte.

Die **Koordinaten von Sol** bleiben ebenfalls erhalten und spielen weiterhin eine Rolle. Der Robotregent von Arkon versucht nach wie vor, an die Koordinaten des Solaren Systems zu gelangen.

3. SPIELPHASE VI

In der Phase VI kommt es vermehrt zum Kontakt zwischen unserem Standarduniversum und dem Roten Universum der Druuf. Scheinbar unsichtbare Angreifer entvölkern nach und nach verschiedene Planeten. Nach dem Hilferuf des Robotregenten von Arkon (in der Spielphase V) erforschen die Terraner nun die Ereignisse auf den Planeten Mirsal III und Tats-Tor.

Mittels eines modifizierten Schutzschirmgenerators, später **Linsensfeldgenerator** genannt, gelingt einigen Terranern erstmals der Übertritt in eine andere, nahezu vollkommen erstarrte Welt. Im Roten Universum, dessen Bewohner Druuf genannt werden, herrscht anfangs ein 72.000-fach langsamerer Zeitablauf.

Anmerkung: Orte im Roten Universum sind alle Orte, die im Kartennamen den Zusatz Rotes Universum tragen, z.B. Druufon / Siamed / Rotes Universum. Orte ohne diesen Zusatz befinden sich in unserem Universum, dem Standarduniversum.

3.1 EIGENZEITANPASSUNG (EZ)

An den Kontaktstellen zwischen den beiden Universen überlappen sich die Zeitebenen. Je öfter und je länger die beiden Universen in Kontakt treten, desto mehr gleichen sich die Zeitabläufe einander an.

Jeder Spieler versucht im Verlauf des Spiels durch eine Überlappung der Zeitebenen die gegnerischen Orte Mirsal III und Tats-Tor zu entvölkern. Auf der *Hilfskarte 5 - Eigenzeitanpassung (EZ)* hält jeder Spieler fest, wie viele Einheiten durch seine Überlappung der Zeitebenen von den gegnerischen Orten tatsächlich ins Rote Universum gelangt sind. Ist der Zeitablauf im Roten Universum noch deutlich langsamer, muss der Spieler mehrere Runden warten, bis eine erneute Überlappung der Zeitebenen möglich ist. Die entführten Einheiten eines Gegenspielers gelangen auf dessen Kristallplaneten, sofern die Obergrenze nicht überschritten wird. Überschüssige Einheiten kommen in die Materiesenke. Kann ein Gegner im Verlauf des Spiels Einheiten von seinem Kristallplaneten zurückholen, so spielt dies keine Rolle bei der Angleichung des Zeitablaufes, d.h. der erreichte Wert der Eigenzeitanpassung wird nicht rückgängig gemacht.

Hat ein Spieler bei seiner Eigenzeitanpassung den Wert 10 erreicht, so kann er in seinem nächsten Zug zum letzten Mal eine Überlappung der Zeitebenen durchführen. Der Wert Eigenzeitanpassung = 10 kann jedoch nicht überschritten werden, weder vorher, noch durch seine letzte Überlappung der Zeitebenen.

3.2 ROTES UNIVERSUM (RU)

Das Phänomen der Überlappungsfronten muss auf den Orten Mirsal III und Tats-Tor erforscht werden. Mit dem Bau des *Linsensfeldgenerators* werden erste Erkenntnisse zum Roten Universum gewonnen und der Übertritt ins andere Universum

wird möglich. Der **Krümmungsfeldgenerator**, eine Weiterentwicklung des **Linsenfeldgenerators**, erlaubt sogar einem kleinen Raumschiff den Zugang ins andere Universum.

Anmerkung: Zum Bau dieser Generatoren wird Überlappungsfront 4 oder 5 als Prämisse benötigt. Es ist deshalb notwendig, mehrere Einheiten/Karten mit dieser Fertigkeit am gleichen Ort zu haben und die Fertigkeiten zu kombinieren.

Karten mit der Fertigkeit Überlappungsfront:

Karte	ÜF	liefert auf
André Noir	1	Tats-Tor
C-14-Analyse	1	Mirsal III/Tats-Tor
Chefphysiker Erb / + Positronik (auch an anderem Ort)	1 / 2	Tats-Tor
Fellmer Lloyd	1	Mirsal III
Festung Atlantis	2	Sol
Fred Harras	1	Tats-Tor
Fritz Steiner	1	Tats-Tor
Im Zeitgefängnis (nur wenn Person ebenfalls Punkt gibt) / + Blitz und Galgenbaum	1 / 2	Mirsal III/Tats-Tor
Iwan Ragow	1	Tats-Tor
Kadett Becker	1	Mirsal III
Kaulquappe K-7 (nur mit zusätzlicher Einheit am Ort)	1	Mirsal III
Kemo Josua	1	Tats-Tor
Kommissar Flaring	1	Mirsal III
Marcel Rous	2	Mirsal III/Tats-Tor
Mirsal II	1	Mirsal III
Rosita Peres	1	Mirsal III
Tats-Tor (nur die 3. Ortskarte)	1	Tats-Tor

Die Punkte, die ein Spieler zum Roten Universum erhält, vermerkt er auf seiner *Hilfskarte 6 - Rotes Universum (RU)*.

Karten, die Punkte für Rotes Universum liefern:

Karte	RU	liefert auf
Crest	+1	Tats-Tor
Der Fall POTOMAK	+3	
Die letzten Tage von Atlantis	+1	Sol
Die Solitude-Intelligenz	+1	Solitude
Die Spur von Wanderer	+1	Solitude
Krümmungsfeldgenerator	+2	Tats-Tor
Linsenfeldgenerator	+1/+1	Mirsal III/Tats-Tor
Perry Rhodan	+1	Tats-Tor
SAMBO (nach Mission ins RU in Phase VI)	+2	
Schiffspositronik	+1	Tats-Tor

4. SPIELPHASE VII

Es haben sich innerhalb der Überlappungsfronten bereits Entspannungstrichter gebildet, das sind permanente Übergänge in das jeweils andere Universum. Über die Entspannungstrichter können Schiffe und Einheiten von unserem Universum ins Rote Universum gelangen und umgekehrt. Außerdem wird in Phase VII die Suche nach der verschwundenen Welt Wanderer behandelt, denn Perry Rhodan und Reginald Bull benötigen ihre nächste Zelldusche. Der Konflikt mit den Druuf weitet sich aus und die Terraner bauen einen Stützpunkt in deren Heimatsystem. Der Sternenantrieb der Druuf weckt das Interesse der Terraner; kann hier Ernst Ellert helfen? Aber nicht nur die Druuf

stellen eine Bedrohung für die Terraner dar, auch der Robotregent von Arkon möchte weiter die Koordinaten des Sol-systems herausbekommen.

5. MISSIONEN INS ROTE UNIVERSUM UND UMGEKEHRT

Die Schnittstellen zwischen dem Standarduniversum und dem Roten Universum sind die Entspannungstrichter. Mit Ausnahme des *Krümmungsfeldgenerators*, mit dem in kleinem Rahmen Missionen von *Tats-Tor* aus möglich sind, können Missionen über die Universumsgrenzen hinweg nur durch die Entspannungstrichter ausgeführt werden (siehe Abbildung 1).

Der **Pro-Entspannungstrichter** liegt im Standarduniversum und kann von den eigenen Pro-Orten im Standarduniversum sowie von den gegnerischen *Anti-Entspannungstrichtern* aus angefliegen werden.

Der **Anti-Entspannungstrichter** liegt im Roten Universum und ist von den eigenen Anti-Orten im Roten Universum sowie von den *Pro-Entspannungstrichtern* der Mitspieler und deren Pro-Orten im Roten Universum aus erreichbar.

Um von einem **Pro-** zu einem **Anti-Entspannungstrichter** zu gelangen, ist eine Reichweite >1 erforderlich.

Mitgeführte Einheiten bleiben auf den Entspannungstrichtern immer in den Schiffen eingeladen.

Orte im Roten Universum, also alle Orte mit dem Zusatz »Rotes Universum« im Kartennamen, sind nur von Orten im Roten Universum und von gegn. *Anti-Entspannungstrichtern* aus erreichbar. Ausgangspunkt für alle Missionen ins Rote Universum ist der eigene **Pro-Entspannungstrichter** (Ausnahme: *Krümmungsfeldgenerator*). Nur von dort aus sind Missionen über gegn. **Anti-Entspannungstrichter** zu gegn. Anti-Orten

Standard-Universum

Pro-
ET



Anti-
ET

Rotes Universum

Abb. 1 - Orte im jeweils anderen Universum sind nur über die Entspannungstrichter erreichbar.

und zu eigenen Pro-Orten im Roten Universum möglich. Ein Spieler muss also zuvor Missionen von seinen Pro-Orten zu seinem Pro-*Entspannungstrichter* durchführen. Die Anti-*Entspannungstrichter* können die Gegner natürlich schützen, indem sie dort versuchen, eine Blockadeflotte zu stationieren. Liegt jedoch beim Gegner kein Anti-*Entspannungstrichter* aus, dann sind die Orte im Roten Universum (z.B. das gegn. *Druufon* oder das eigene *Hades* oder *Solitude*) direkt vom eigenen Pro-*Entspannungstrichter* aus erreichbar (analog der Rückflug). Die auf den Orten stehenden Einschränkungen gelten jedoch weiterhin. Liegt in einem 3-Personenspiel bei einem Spieler ein Anti-*Entspannungstrichter* aus und bei dem anderen nicht, so kann ein Spieler seine Pro-Orte im Roten Universum nur über den Spieler mit dem Anti-*Entspannungstrichter* erreichen und über ihn von seinen Pro-Orten zurückkehren.

Anmerkung: Bist du in einer Offensivmission an einem gegnerischen Entspannungstrichter durchgebrochen oder musstest nicht kämpfen, so kommt es beim Rückzug nicht erneut zum Raumkampf, denn wenn du beim Hinflug durchbrechen konntest, kannst du es sicher auch beim Rückflug.

Befinden sich Schiffe und Einheiten eines Spielers im Roten Universum, z.B. auf *Hades*, und er möchte mit ihnen eine Mission zurück ins Standarduniversum ausführen, so starten sie ihre Mission auf *Hades* und haben über einen gegn. Anti-*Entspannungstrichter*, sofern vorhanden, seinen **Pro-Entspannungstrichter** als Ziel.

Orte im Standarduniversum, das sind alle Orte ohne den Zusatz »Rotes Universum«, sind nur von Orten im Standarduniversum und vom gegn. Pro-*Entspannungstrichter* aus erreichbar. Ausgangspunkt für alle Missionen der Anti-Seite vom Roten Universum ins Standarduniversum ist der eigene **Anti-**

Entspannungstrichter. Auch hier müssen zuerst Schiffe und Einheiten von den Anti-Orten zum eigenen **Anti-Entspannungstrichter** verlegt werden. Nur von dort aus sind Missionen zu gegn. Pro-*Entspannungstrichtern* und zu gegn. Pro-Orten im Standarduniversum möglich. Hat der Gegner aber noch keinen Pro-*Entspannungstrichter* ausliegen, dann sind die Orte im Standarduniversum direkt vom eigenen *Anti-Entspannungstrichter* aus erreichbar (einschl. Rückflug). Die auf den Orten stehenden Einschränkungen gelten auch hier weiter. Die Druuf können dabei natürlich nur Pro-Orte angreifen.

Das hört sich zwar kompliziert an, ist es aber nicht.

Beispiel-1: Willst du vom Solaren System aus das gegnerische Druufon angreifen, dann musst du in einer ersten Mission Schiffe und Einheiten zu deinem Pro-Entspannungstrichter fliegen. Dort bist du natürlich von gegnerischen Anti-Entspannungstrichtern aus angreifbar. In einem späteren Zug kannst du dann in einer zweiten Mission von deinem Pro-Entspannungstrichter aus in das gegnerische Rote Universum eindringen und triffst dort am gegnerischen Anti-Entspannungstrichter auf gegnerische Schiffe, sofern vorhanden. Befinden sich nach einem eventuellen Raumbkampf keine gegnerischen Schiffe mehr dort, oder konntest du durchbrechen, so setzt du deine Mission zum gegnerischen Druufon fort, wo es wiederum zum Raumbkampf und ggf. zum Bodenkampf kommen kann.

Beispiel-2: Wenn du zu deinem Hades möchtest, so geht das genauso, denn Hades liegt ja auch im Roten Universum. Du musst, genauso wie vorher, von deinem Pro-Entspannungstrichter zum gegnerischen Anti-Entspannungstrichter fliegen. Bei einem 3-Personenspiel kannst du dir dabei natürlich aussuchen, bei welchem Mitspieler der Anti-Entspannungstrichter am wenigsten geschützt ist, sofern beide über einen Anti-Entspannungstrichter verfügen. Anschließend fliegst du dann aber

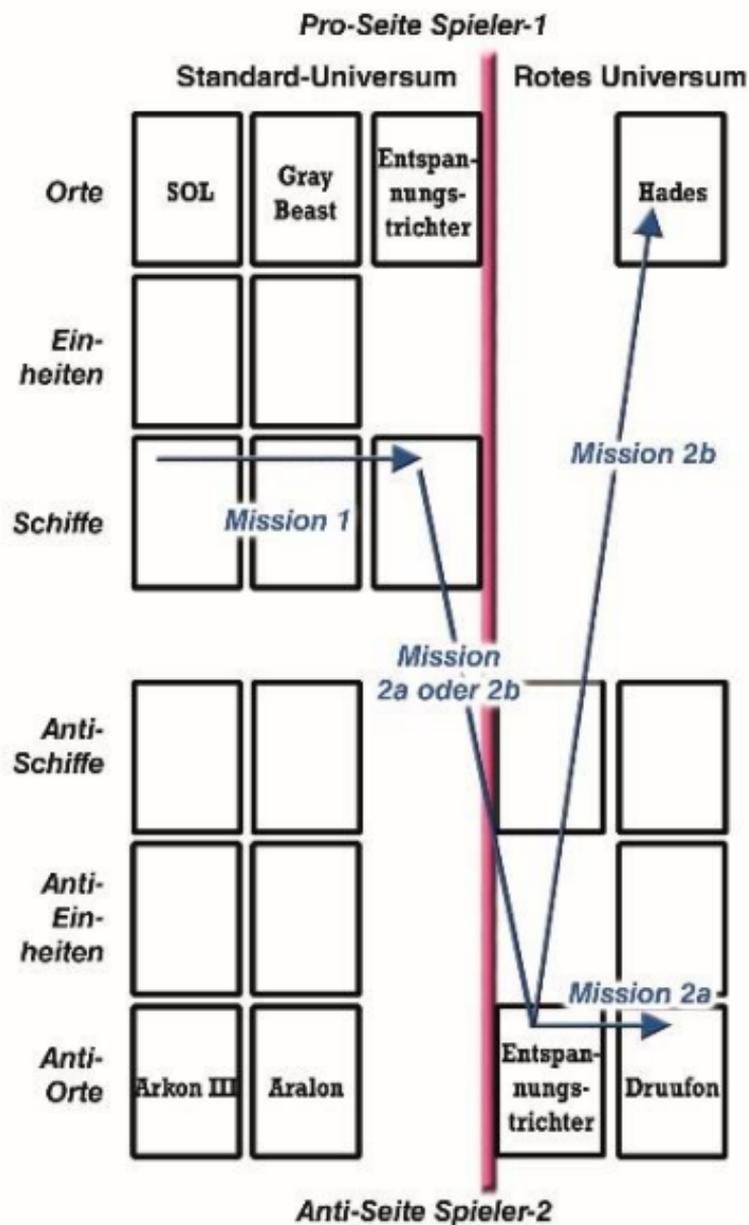


Abb. 2 - Missionen

eben nicht zum gegnerischen Druufon, sondern zu deinem Hades. Das ist dann natürlich eine Defensivmission, auch wenn am gegn. Anti-Entspannungstrichter eine Raumschlacht toben sollte.

Zu beiden Beispielen siehe Abbildung 2.

6. NEUE KARTENSYMBOLLE

∪ : Diese Karte wird im Abschnitt Materiequelle ↘. Ziehe dafür eine zusätzliche Karte. Der Effekt kann an bestimmte Bedingungen geknüpft sein.

○ : Karte wird/ist unsichtbar. Unsichtbare Schiffe/Einheiten existieren für den Gegner nicht, d.h. sie können von ihm nicht angegriffen, vernichtet oder reduziert werden (auch, wenn sie vor ihrer Unsichtbarkeit als Missionsziel benannt wurden). Beim Auslegen müssen sie aber angesagt werden. Wenn es sich um unsichtbare Schiffe handelt, verhindern sie aber auch nicht, dass der Gegner Einheiten für den Bodenkampf ausladen kann (z.B. werden in Phase III das *4-Mann-Beiboot* und der *Zerstörer der Springer* unsichtbar, wenn sie eine positive Tarndifferenz haben und passiv gemacht werden, genauso der *Topsidergleiter* in Phase II). Handelt es sich um unsichtbare Einheiten, dann können sie durch ihr Vorhandensein nicht die Reduzierung des Missionszieles verhindern, sofern sie nicht selber das Missionsziel sind. (z.B. in Phase I die verteidigende Einheit vom Volk IV, wenn die *IV-Höhle* eingesetzt wurde. Analoges gilt für *Aufrechte Demokraten* und *Naturphilosophen* in Phase V).

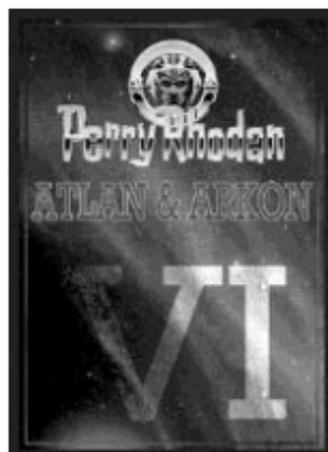
Für den Besitzer der Karte existieren sie aber, sie zählen für die Obergrenzen, sie zählen als Prämissen, sofern sie aktiv sind und zählen auch für die Siegbedingungen.

7. ABKÜRZUNGEN

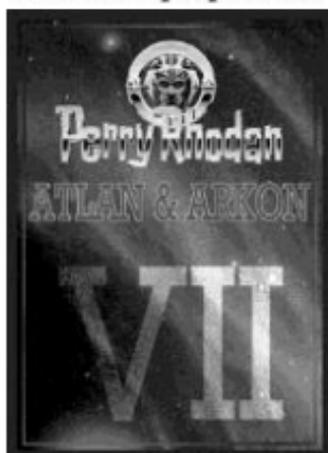
Auf den Karten und im Regelheft werden gelegentlich Abkürzungen verwendet. Sie haben folgende Bedeutung: **ET** = Entspannungstrichter, **EZ** = Eigenzeitanpassung, **MS** = Materiesenke, **MQ** = Materiequelle, **RU** = Rotes Universum, **RW** = Reichweite, **TK** = Transportkapazität.



Aktionskarten 73-88



Karte der Spielphase VI



Karte der Spielphase VII

8. KARTENRÜCKEN

Die Ressourcекarten dieser Edition haben den Kartenrücken gemäß ihrer Zugehörigkeit zu den Spielphasen VI und VII,

einige wenige auch den Rücken der Spielphase V. Alle Kartenrücken der neuen Spielphasen inkl. der Aktionskarten, zeigen obenstehende Abbildungen.

9. FERTIGKEITEN UND SPEZIALEFFEKTE

9.1 NORMALE FERTIGKEITEN

Flottenkommando 1: +1 Angriffs- oder Verteidigungswert für alle eigenen im Raumkampf ausliegenden Schiffe in dieser Raumkampfrunde (die Person mit dieser Fertigkeit muss sich dazu in einem der aufgestellten Schiffe befinden). Nur eine Person kann pro Kampfrunde die Fertigkeit **Flottenkommando** einsetzen.

Flottenkommando 2: +1 Angriffs- und Verteidigungswert oder +2 Angriffswert oder +2 Verteidigungswert für alle eigenen im Raumkampf ausliegenden Schiffe in dieser Raumkampfrunde (die Person mit dieser Fertigkeit muss sich dazu in einem der aufgestellten Schiffe befinden) ODER Tarnwert +1 für das diese Person transportierende Schiff. Nur eine Person kann pro Kampfrunde die Fertigkeit **Flottenkommando** einsetzen.

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

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

Initiative 2: 1 zusätzliche Mission auf der Seite der 1. Mission (bzw. der geopfert Mission) für Schiffe und Einheiten (einschl. Zubehör) der Loyalität dieser Karte, sofern diese Karten in diesem Zug noch keine Mission ausgeführt haben. Das Opfern einer Mission ist mit Initiative **nicht** möglich! (Wird in deinem Zug, vor einer Mission eingesetzt).

Raumkampf 3: Es können 3 Punkte auf den Angriffs- und/oder Verteidigungswert des transportierenden Schiffes verteilt werden.

Rotes Universum +1 / +2: Liefert 1 bzw. 2 Punkte für das Unterspielsystem „Rotes Universum“ in den Phasen VI und VII. Die Karte darf dazu in diesem Zug an keiner Mission beteiligt gewesen sein. (Kann nur in deinem Abschnitt Ausbau eingesetzt werden). Die erzielten Punkte werden auf der Hilfskarte Rotes Universum festgehalten. Ist trotz roter Schrift keine Mutantenfertigkeit. Kann nicht durch Hypnoschulung erhöht werden.

Überlappungsfront 1 / 2: Karte steuert 1 bzw. 2 Punkte zum Ausspielen einer Karte bei, die eine bestimmte Mindestpunktzahl dieser Fertigkeit benötigt. Die Karte darf dazu in diesem Zug an keiner Mission beteiligt gewesen sein. (Kann nur in deinem Abschnitt Ausbau eingesetzt werden). Kann nicht durch Hypnoschulung erhöht werden.

Anmerkung: Meist benötigt man 4 oder 5 Punkte als Prämisse. Zum Ausspielen der entsprechenden Karte ist es deshalb notwendig, mehrere Karten (z.B. Einheiten, Schiffe usw.) mit dieser Fertigkeit am gleichen Ort zu haben und die Fertigkeiten zu kombinieren.

9.2 MUTANTENFERTIGKEITEN

Teleporter(in) 1: +3 Verteidigungswert selbst (wird nach Bestimmung der Kampfwerte eingesetzt) ODER Tarnwert +1 für 1

aktive Person und ihn selbst ODER kann zu Beginn des Raumkampfes mit 1 Person im selben Schiff an Bord eines aktiven gegnerischen Raumschiffes springen, wird dann Ⓣ und es kommt zum Bodenkampf. Es wird nur 1 Kampfrunde ausgetragen (ohne Einsatz von Planetenboni und Zubehör: Ort/Planet). Kommt es zum Durchbruch, wird das Raumschiff Ⓣ oder 1 Zubehör: Schiff reduziert. Wenn er noch Ⓣ ist, kehren er und seine Begleiter zum Ausgangsschiff zurück und werden Ⓣ. Wird er vernichtet, so auch die ihn begleitenden Personen.

Anmerkung: *Kommt es nach dem Sprung des Teleporters auf ein gegnerisches Raumschiff zum Bodenkampf, so ist der Ort des Bodenkampfes das Raumschiff. Deshalb können Planetenboni und Zubehör: Ort/Planet nicht eingesetzt werden, sondern lediglich Zubehör: Schiff.*

Televisor: In diesem Raumkampf haben alle angreifenden Schiffe eine Tarnung von A. Die Tarnung kann nicht durch Zuhöre, Ereignisse oder Spezialeffekte erhöht werden. Wird nach Kampfaufstellung vor Bestimmung der Tarnwerte eingesetzt, sofern sich die Einheit mit dieser Fertigkeit in einem der aufgestellten Schiffe befindet.

9.3 SPEZIALEFFEKTE VON SCHIFFEN

Eigenfrequenzabsorber: Ein eingebauter *Eigenfrequenzabsorber* hat die gleiche Wirkung wie die Zubehör-Karte *Eigenfrequenzabsorber*. Er hebt die Wirkung aller gegnerischen *Kompensatorpeiler* für das Schiff mit diesem Zubehör auf.

Linearantrieb: Schiff ist immun gegen *Fehltransition* und kann keine *Nahtransition* oder *Nottransition* durchführen.

Strukturkompensator: Ein eingebauter *Strukturkompensator* hat die gleiche Wirkung wie die Zubehör-Karte *Strukturkompensator*, jedoch ist dessen Wirkung bereits in die Tarnung des

Schiffes eingerechnet. Die Wirkung eines *Strukturkompensators* kann mithilfe eines *Kompensatorpeilers* aufgehoben werden.

Anmerkung: *Schiffe mit einem eingebauten Zubehör, z.B. Strukturkompensator, können ein Zubehör: Schiff/Raumschiff gleichen Namens nicht nochmals erhalten.*

10. SONDERFALL PAKT MIT DEM ROBOTREGENTEN

Die Karte *Pakt mit dem Robotregenten* beschreibt die Situation, in der Perry Rhodan und der Robotregent von Arkon einen Beistandspakt im Kampf gegen die Druuf schlossen. Dabei wechseln im Spiel einige Schiffe und Einheiten der Loyalität Arkonidisches Imperium unter Beibehaltung der bisherigen Loyalität auf die Pro-Seite und kämpfen gemeinsam mit den Terranern gegen die Druuf.

Die Beschreibung dieser Kartenfunktion war für die Spielkarte zu umfangreich und wird dort nur gekürzt beschrieben. Der ausführliche Ablauf ist deshalb auf einer Hilfskarte erklärt.

11. ERRATA

Während der Entwicklung von „Das Rote Universum“ zeigte sich, dass für die bessere Spielbarkeit dieser Handlungsabschnitt in 2 Spielphasen aufgeteilt werden muss. Aus diesem Grund hat sich bei einigen Karten aus den Spielphasen I – V die Veralterung verändert. Eine genaue Aufstellung der zu korrigierenden Karten sind dem Gesamtregelheft zu entnehmen.

Bei folgenden Karten der Phase V ist der Text „Raumschiff der DRUSUS-Klasse“ durch „Superschlachtschiff der IMPERIUMS-Klasse“ zu ersetzen: *Baldur Sikerman*, *DRUSUS*, *GENERAL POUNDER* und *Kaulquappenflotte*.

12. SIEGBEDINGUNGEN

Siegbedingungen Spielphase VI: Der Spieler hat auf Pro- und Anti-Seite einen *Entspannungstrichter* gebaut und jeweils mindestens ein Schiff dort UND er hat auf Pro-*Mirsal III* und *Tats-Tor* jeweils eine Person mit der Fertigkeit *Überlappungsfront* oder keiner der Gegenspieler hat *Eigenzeitanpassung* < 10.

Siegbedingungen Spielphase VII: Der Spieler hat einen *Transmitterstützpunkt* und mindestens 3 Einheiten der *Loyalität Terraner* (nicht *Volk Energiewesen / Solitude-Intelligenz / Ellerts Körper*) auf *Hades* UND er hat 3 Pro-*Gray Beast* mit mindestens 1 Einheit der *Loyalität Terraner* dort UND Reduzierung auf gegnerischem Pro-*Gray Beast* mit Einheiten der *Loyalität Druuf* oder mit Einheiten der *Loyalität Ark. Imp. & Volk Arkoniden, Ekhoniden, Naats, Zeklonen* oder *Roboter* erreicht.

13. SIEGPUNKTE

Siegpunkte in Phase VI (maximal 5 Punkte):

- Spielphasenwechsel ausgelöst. 2,0 SP
- Als erster einen *Krümmungsfeldgenerator* gebaut 0,5 SP
- Raumschiff, das mithilfe des *Krümmungsfeldgenerators* Mission ins Rote Universum durchführte, ist wieder ins Standarduniversum zurückgekehrt (nur 1x). 1,0 SP
- Die meisten galaktischen Rätsel in Phase V und VI gelöst. 0,5 SP
- *Eigenfrequenzabsorber* liegt bei Phasenwechsel als Karte auf der Pro-Seite aus. 0,5 SP
- Höchster Wert für *Eigenzeitanpassung*, sofern mindestens 1 Mitspieler einen kleineren Wert hat 0,5 SP
- *Arkonbombe* an einem Pro-Ort gezündet. - 1 SP

Siegpunkte in Phase VII (maximal 5 Punkte):

- Spielphasenwechsel ausgelöst. 2,0 SP
- *Pläne des Linearantriebs* gelöst. 1 SP
- Gegnerisches *Rechenzentrum der Druuf* vernichtet oder reduziert (nur 1x). 0,5 SP
- Die meisten galaktischen Rätsel der Phase VII gelöst. 0,5 SP
- Höchster Wert für Rotes Universum. 0,5 SP
- Höchster Wert für Koordinaten von Sol, sofern mindestens 1 Mitspieler einen kleineren Wert hat. 0,5 SP
- Niedrigster Wert für Koordinaten von Sol, sofern mindestens 1 Mitspieler einen höheren Wert hat. - 0,5 SP
- *Perry Rhodan* oder *Reginald Bull* des Spielers, der den Phasenwechsel auslöst, ist von einem *Ende der Unsterblichkeit* bedroht. - 1 SP
- *Arkonbombe* an einem anderen Ort als *Pro-Gray Beast* gezündet. - 1 SP



Perry Rhodan
Das Sammelkartenspiel

Between The Stars GmbH
Mescheder Weg 36
13507 Berlin
www.prsks.de

In Vorbereitung bei Between The Stars:
Spielphase VIII – „Atlas - Imperator von Arkon“

Freuen Sie sich auf Karten zu den Geschehnissen um Atlans Machtübernahme auf Arkon, um Thora und Thomas Cardif, sowie die Antis, die Molekülverformer und Crest.

Freuen Sie sich also auf Karten wie *Samy Goldstein*, *Raub des Zellaktivators*, *Joe Pasgin*, *Heet-Ris' Stern*, *BURMA*, *Mutral*, *Thoras Opfergang*, *Siliko V*, *Sicherheitsschaltung A-1*, *MEXICO*, *Opghan*, *Zalit*, *Raumschiff der Ahnen*, *Jeremy Toffner* uvm.

Auf unserer Homepage www.prsks.de finden Sie das Neueste zum Spiel sowie viele weitere Informationen wie z.B. Kartenlisten, FAQs, Graphiken, Ablaufschemata, Tipps und Tricks, die Ergebnisse der Turniere und Weltmeisterschaften ab 1998 sowie Ankündigungen von Turnieren und Neuheiten.
Schauen Sie doch einmal vorbei.