

FAQs zum PERRY RHODAN-Sammelkartenspiel

Stand: 17. 09. 2006

Inhalt	Seite
Materiequellen	1
Spielbeginn	2
Abschnitt Reaktivierung	2
Abschnitt Mission	2
Abschnitt Materiequelle (Kartenziehen)	5
Abschnitt Ausbau	5
Abschnitt Abwurf	8
Ereignisse	8
Fertigkeiten	13
Kampf	16
Phasenwechsel	19
Galaktische Rätsel	20
Phase IV	21
Sonstiges	28
Phase V: Agenten	30
Phase V: Saboteure / Gray Beast	33
Phase V: Atlan	35
Phase V: Sonstiges	36
Phase VI	41

Materiequellen

1	In der Materiequelle I dürfen max. 9 <i>Kaulquappen</i> enthalten sein. Auf der <i>GOOD HOPE</i> steht nun drauf, daß sie auch als <i>Kaulquappe</i> rechnet, ist sie also schon in den 9 enthalten?	Die max. Anzahl von 9 <i>Kaulquappen</i> steht nur auf der Karte <i>Kaulquappe</i> und gilt auch nur für sie. Die <i>GOOD HOPE</i> darf zusätzlich zu den 9 <i>Kaulquappen</i> enthalten sein.
2	Unikate dürfen nur 1x pro Phase enthalten sein, gilt das auch für Dual-Unikate?	Nein, Dual-Unikate dürfen 2x enthalten, aber nur 1x ausgespielt sein. Erst wenn das ausliegende Dual-Unikat vernichtet wurde, kann die zweite Karte auslegt oder ausgespielt werden.
3	Wenn ich bei einer verbrauchten Materiequelle die entsprechenden Karten aus der Materiesenke wieder neu verwende, werden ja die enthaltenen Unikate aussortiert. Kann ich dann in Phase V ein zuvor aussortiertes Unikat als Phase-V-Karte wieder ins Spiel bringen, ohne dafür eine Mission zu opfern?	Nein. Das Unikat kann überhaupt nicht mehr ausgespielt werden (sofern es kein Dual-Unikat ist).
4	Ich habe während der Phase I keine Karten mehr in der Materiequelle I, nehme deshalb meine Materiesenke auf und sortiere alle Unikate aus. Danach bleiben keine Karten mehr übrig. Wie wird verfahren?	Du bildest eine imaginäre Materiequelle I mit 0 Karten. Diese mußt du dann in jeder zweiten Runde neu bilden (1x mußt du ja immer aussetzen) mit jeweils – 0,5 Siegpunkten. Hoffentlich vollzieht nun jemand schnell den Phasenwechsel.
5	Wenn ich aus den Karten der Materiesenke wieder eine neue Materiequelle bilde, weil diese aufgebraucht war, dann muß ich ja 1x aussetzen. Wann genau muß ich nun aussetzen? Kann ich meinen bereits begonnenen Zug noch zu Ende bringen?	Der angefangene Zug wird auf jeden Fall noch zu Ende gebracht, dein nächster Zug entfällt aber vollständig.
6	Wenn bei einem Spieler die Materiequelle aufgebraucht ist und er sie wieder mit Karten aus der Materiesenke auffüllt, muss er ja alle veralteten Karten und alle Unikate aussortieren. Was geschieht nun mit diesen Karten? Werden sie ganz aus dem Spiel genommen oder bleiben sie dann in der Materiesenke liegen?	Unikate und veraltete Karten verbleiben in der Materiesenke.
7	Warum ist die <i>Kaulquappe</i> eigentlich ein Unikat? Wenn zumindest die Regelung gelten würde, dass immer nur eine im Raum ausliegen darf, dann würde ich das ja verstehen, aber so ? Dafür, dass sie nur 9x in der Materiequelle sein darf, ist es doch nicht notwendig, dass sie ein Unikat ist.	Sie ist ein Unikat nicht weil sie nur 9x enthalten sein darf, sondern weil sie aussortiert werden muss, wenn die Materiequelle I aufgebraucht ist und aus den Karten der Materiesenke neu gebildet wird.
8	Sehe ich es richtig, dass ich in Phase V keine Abwehrmission gegen Agenten ausführen kann, wenn meine Phase aufgebraucht ist und ich sie daher umdrehen und 1x aussetzen muss?	Ja, das ist korrekt. Du mußt mit deinem kompletten nächsten Zug aussetzen.

Spielbeginn

1	Wie wird ermittelt, welcher Spieler beginnt?	Jeder Spieler zieht eine Aktionskarte und derjenige mit dem höchsten Wert bei E(rot) beginnt. Haben mehrere Spieler die höchste Zahl gezogen, so ziehen diese solange weitere Aktionskarten, bis einer einen höheren Wert hat.
2	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?	Ja.
3	Beim Spielbeginn mit Phase III habe ich beim Ziehen meiner 10 Handkarten veraltete Karten aus den Phasen I und II mit dabei. Kann ich dafür nun Ersatzkarten ziehen? Und könnte ich diese Ersatzkarten auch aus Phase III ziehen?	Wenn du bei deinen ersten 10 Handkarten veraltete Karten gezogen hast, dann werden diese natürlich nachgezogen, und zwar aus der Quelle, aus der sie stammen, nicht aus Phase III.
4	Darf ein Spieler seine Aktionskarten teilweise auf dem Kopf stehend und teilweise richtig herum in seinem Aktionskartentapel anordnen und darauf bestehen, dass die Karten auch so liegen bleiben? Das sieht meines Erachtens doch sehr nach einem Betrugsversuch aus. Was kann ich dagegen machen?	Nein!!! Sowohl die Aktionskarten als auch die Ressourcekarten müssen alle gleich ausgerichtet sein. Sollte es dir beim Spielen auffallen, dann bitte deinen Mitspieler, alle seine Karten gleich auszurichten. Weigert er sich, dann solltest du bei einem Turnier den Schiedsrichter einschalten.
5	Wenn das Spiel mit der Phase III begonnen wird, gilt dann <i>Wanderer</i> als gelöst, was zum Ausspielen von <i>Barkon II</i> und <i>dem Fiktivtransmitter</i> ja notwendig ist, oder können diese Karten dann nicht gespielt werden?	<i>Wanderer</i> gilt nicht als gelöst, d.h. alle Karten, die <i>Wanderer</i> als Prämisse benötigen, sind nicht spielbar (<i>Barkon II</i> , <i>Fiktivtransmitter</i>).
6	Bei den Aktionskarten muss ja jedes der vier Missionsziele pro Phase mindestens 1x vertreten sein. Darf ich dann meinen gesamten Aktionskartentapel aus nur vier unterschiedlichen Aktionskarten bilden?	Nein, hier gibt es eine Regelergänzung: Bei Turnieren darf jede Aktionskarte nur maximal 4x im Aktionskartentapel vorkommen.
7	Darf ich in einem Turnier nach dem Werfen der Münze für den Aktionskartentausch noch Karten vom Sideboard in meine Phase hineinnehmen oder von dort ins Sideboard packen?	Nein. Das Sideboard muß vor dem Werfen der Münze verwendet werden.
8	Darf ich mir bei einem Aktionskartentausch die neuen Aktionskarten vor Spielstart ansehen?	Ja, beim Tausch dürfen sich die Spieler die neuen Aktionskarten noch ansehen, wobei die Aktionskartentapel anschließend vor den Augen der Mitspieler wieder gut gemischt werden müssen.

Abschnitt Reaktivierung

1	Was passiert, wenn ich im Abschnitt Reaktivierung vergesse, meine passiven Karten wieder zu aktivieren? Kann ich sie dann noch später wieder aktivieren?	Nein, sie bleiben dann bis zum nächsten Zug passiv.
2	Kommen beiseite gelegte Karten im Abschnitt Reaktivierung oder im Abschnitt Mission wieder zurück ins Spiel? Und können sie dann noch an einer nachfolgenden Mission teilnehmen?	Im Abschnitt Reaktivierung. Sie können dann wieder an einer Mission teilnehmen.
3	Kann der Abschnitt Reaktivierung ausgelassen werden?	Nein. Der Abschnitt Reaktivierung ist automatisch immer Bestandteil des Spielzuges. Der Spieler kann also nur vergessen, in diesem Abschnitt seine Karten zu reaktivieren. Dieses kann dann nicht in einem späteren Abschnitt nachgeholt werden.

Abschnitt Mission

1	Werden nach einer Defensivmission die transportierten Einheiten passiv oder stehen sie aktiv bereit?	In jedem Fall letzteres.
2	Ist in einer Defensivmission ähnlich wie in einer Offensivmission die Rückreise eingeschlossen?	Nein.
3	Kann ich bereits vor der ersten Kampfrunde einen Rückzug ausführen?	Nein.
4	Kann ich im Abschnitt Mission auch drei Missionen ausführen, wenn ich zwei Personen mit Initiative passiviere?	Ja, dabei ist es egal, ob es Offensiv- oder Defensivmissionen sind.
5	Ist es möglich mit <i>Etztak</i> eine Offensivmission "zu Fuß" durchzuführen, um die Arkonbombe zu zünden?	Nein, er muß von einem Raumschiff ausgeladen werden, da die Bombe selbst zu schwer ist, um sie zu Fuß durch

		die Gegend zu schleppen.
6	Muß bekanntgegeben werden, welche Karten an einer Mission beteiligt sind?	Nein.
7	Ich mache eine Offensivmission von meinem Pro- <i>Terra</i> zum gegnerischen Anti- <i>Terra</i> , möchte aber zuerst einen Raumkampf durchführen. Müssen meine Einheiten dazu in die Schiffe eingeladen werden, oder findet zuerst der Raumkampf statt und anschließend unabhängig davon der Bodenkampf (dann auch mit Einheiten, die nicht in den Schiffen waren)?	Die Einheiten müssen eingeladen werden, sonst wären es zwei Missionen. Am Bodenkampf können nur die eingeladenen Einheiten teilnehmen.
8	Muß das Missionsziel bereits vor dem Raumkampf gezogen werden, oder reicht es vor dem Bodenkampf aus?	Es muß vor dem Beginn der Mission gezogen werden, also vor dem Raumkampf. Soll kein Bodenkampf stattfinden, muß auch kein Missionsziel gezogen werden.
9	Bei einer Offensivmission (Attentat) hat der Angreifer als Missionsziel eine Person benannt. Diese lädt der Verteidiger nun zum Raumkampf ein und zieht sich mit ihr nach der ersten Raumkampfrunde an einen anderen Ort zurück. Wenn der Angreifer nun den Bodenkampf gewinnt und reduzieren darf, kommt dann die benannte Person in die Materiesenke oder nicht?	Die Person kommt nicht in die Materiesenke, da sie sich nicht mehr am Ort des Kampfes befindet. Eine Reduzierung kann immer nur am Ort des Bodenkampfes stattfinden.
10	Kann ich bereits an einer Mission beteiligtes Zubehör, das aber nicht passiv wurde (z.B. <i>Arkonidenanzug</i>) auf eine 2. Mission mitnehmen (mit Initiative)?	Nein, was für Einheiten gilt, gilt auch für das Zubehör, es kann nur an einer Mission in einem Zug teilnehmen.
11	Ich habe <i>Gom</i> für die Pro-Seite gelöst (<i>Goms</i> können keine Offensivmissionen mehr gegen meine Pro-Seite unternehmen), nun werden aber <i>Goms</i> durch eine <i>Fehltransition</i> zu meinem Pro- <i>Terra</i> gebracht. Kommt es hier nun trotzdem zum Kampf?	Nein, bei dieser <i>Fehltransition</i> würde den <i>Goms</i> ja eine Offensivmission gegen deine Pro-Seite aufgezwungen werden. Diese ist aber nicht möglich, somit darf die <i>Fehltransition</i> nicht gespielt werden
12	Wenn ich <i>Snowman</i> als Ereignis vernichte, kann ich direkt Missionen / Rückzug von <i>Tatlira</i> ins Sol-System und umgekehrt durchführen. Muß ich dazu ein ausliegendes <i>Snowman</i> oder ein <i>Snowman</i> von der Hand vernichten?	Karten, die als Ereignis gespielt werden, müssen sich immer auf der Hand befinden, so auch hier.
13	Wohin kann ich mich als Verteidiger zurückziehen?	Im Raumkampf nur auf einen anderen Ort, im Bodenkampf ist auch ein Rückzug am gleichen Ort möglich, allerdings kann der Angreifer dann seine Reduzierung durchführen.
14	Können angreifende Schiffe, die passiv geworden sind (z.B. nach einem <i>Ausweichmanöver</i>), im Anschluß Einheiten für den Bodenkampf ausladen, wenn der Verteidiger keine weiteren Schiffe mehr dort hat?	Ja, das geht.
15	Mission von Pro- <i>Terra</i> nach Anti- <i>Terra</i> mit Schiffen mit Reichweite>2: Darf hier eine <i>Fehltransition</i> gespielt werden? Es ist doch der gleiche Ort, eine Transition ist somit gar nicht notwendig.	Eine <i>Fehltransition</i> darf gespielt werden, auch wenn vom Hintergrund her keine Transition erforderlich ist. Ein Spielsystem kann dem Hintergrund sehr Nahe kommen, ihn aber nicht 100%ig widerspiegeln.
16	Schiffe dürfen zwar nur Schiffe und Einheiten gleicher Loyalität transportieren, muß das aber die gleiche Loyalität wie die des transportierenden Schiffes sein?	Ja. Die Aussage "gleiche Loyalität" bezieht sich einerseits auf das transportierende Schiff und andererseits auf die Schiffe und Einheiten, die von diesem Schiff transportiert werden. Hierbei muß die Loyalität gleich sein.
17	<i>Laros</i> ist nur mit Reichweite 4 erreichbar. Benötige ich auch Reichweite 4, wenn ich dort wegfliegen will?	Ja, weil <i>Laros</i> zu sämtlichen anderen Orten in Reichweite 4 liegt. Die Reichweiten gelten immer in beide Richtungen, sie spiegeln die Entfernungen der Orte voneinander wieder.
18	Angenommen, ich habe 3 Orte übereinander gestapelt und 4 Einheiten dort. Wenn nun ein Ort reduziert wird, kann ja die 4. Einheit am Ort liegen bleiben. Nun kommen durch eine <i>Fehltransition</i> noch weitere Einheiten dazu und werden wegen Überschreitung der Obergrenzen vernichtet. Was passiert aber mit der 4. Einheit, die bereits vorher zuviel vorhanden war?	Die 4. Einheit von vorher bleibt liegen.
19	Kann ein Spieler eine Aktionskarte zur Bestimmung des Missionszieles ziehen und danach erst festlegen, wohin und womit er die Mission macht bzw. kann er sich auch entscheiden, die Mission gar nicht durchzuführen oder nur eine Defensivmission auszuführen?	Nein. Zuerst muss der Spieler die Art der Mission und anschließend den Zielort und bei Offensiv- und Agentenmissionen auch den betroffenen Spieler bekanntgeben. Bei einer Offensivmission zieht er danach eine Aktionskarte zur Bestimmung des Missionszieles. Das Missionsziel und die Missionsart kann er nun nicht mehr verändern (außer durch Initiative) und er kann auch nicht auf die Mission verzichten, sie muss ausgeführt

		werden. Anschließend werden die Karten auf die Hand genommen, die an der Mission beteiligt sein sollen.
20	Ich mache eine Defensivmission zu einem Ort, an dem ich durch die mitgenommenen Einheiten die Obergrenzen überschreite. Dadurch muss ich eine der neu hinzugekommenen Einheiten wegwerfen. Ist nun, wie beim falsch Ausspielen von Karten, mein Zug damit gleichzeitig auch beendet?	Nein, du kannst deinen Zug ganz normal weiterführen.
21	Kann ich einen <i>Psychostrahler</i> mit einem Schiff transportieren und an einem Ort ausladen, an dem sich keine Einheit befindet?	Nein.
22	Während einer gegnerischen Mission wird mein <i>Depot</i> vernichtet, in dem sich unter anderem <i>Perry Rhodan</i> befand. Muss ich nun meine Kartenhand abwerfen?	Nein, dein <i>Perry Rhodan</i> lag ja gar nicht aus. Die Karten im <i>Depot</i> stellen eine erweiterte Kartenhand dar, auch wenn man nur indirekt auf sie Zugriff hat.
23	Bei mir wird <i>Reginald Bull</i> vernichtet. Mein <i>Perry Rhodan</i> befindet sich jedoch in einem <i>Depot</i> auf der Pro-Seite. Muss ich nun trotzdem die Kartenhand abwerfen?	Ja. Karten, die sich in einem <i>Depot</i> befinden, liegen nicht aus und haben keinen Einfluss auf das Spiel. Da also <i>Perry</i> nicht ausliegt, musst du die Kartenhand abwerfen.
24	Die <i>Russische Invasionsflotte</i> wird ja bei einer Mission nach <i>Terra</i> passiv. Wenn Sie nun von der <i>Venus</i> kommt, kann Sie dann auch noch dahin zurückfliegen?	Die Flotte wird nicht passiv, wenn sie auf Pro- <i>Terra</i> ankommt, sondern erst <u>nach</u> der Mission, also nachdem sie wieder zurückgekehrt ist. Sie kann natürlich einen Rückzug zur <i>Venus</i> durchführen. Aber selbst wenn sie auf Pro- <i>Terra</i> passiv wäre, könnte sie trotzdem noch zur <i>Venus</i> zurückfliegen.
25	Ich unternehme von <i>Goszuls Planet</i> aus eine Offensivmission gegen das gegnerische Anti- <i>Snowman</i> . Kann ich mich danach dann nach <i>Terra</i> zurückziehen?	Ja. <i>Terra</i> ist ja von <i>Snowman</i> aus erreichbar.
26	Wenn auf der Pro-Seite in Phase V ein <i>Terra</i> und ein <i>Solares System</i> ausliegen und der Gegner mit seiner Offensivmission mit dem Missionsziel Destabilisierung erfolgreich ist, kommt dann ein Ort in die Materiesenke?	Nein, beide Orte bleiben liegen.
27	Ich habe vor 2 Runden eine <i>Space Jet</i> zu einem gegnerischen Ort losgeschickt, die somit jetzt dort ankommt. Nun schicke ich in meinem aktuellen Zug eine <i>Staaten-Klasse</i> hinterher, die ich inzwischen auslegen konnte. Kommen beide Raumschiff nun gleichzeitig an und kämpfen gemeinsam, oder müssen die Kämpfe getrennt abgewickelt werden?	Sie müssen getrennt abgewickelt werden.
28	Welches Schiff würde dann zuerst kämpfen müssen?	Zuerst kommt die beiseite gelegte <i>Space Jet</i> an, danach kannst du dann deine Mission durchführen und die <i>Staaten-Klasse</i> losschicken.
29	Was mache ich, wenn nach einer Offensivmission mit Reichweite 4 bei mir nach dem Kampf eine <i>STAATEN-Klasse</i> und zwei <i>Space Jets</i> übrig bleiben? Die <i>STAATEN-Klasse</i> würde den Rückzugsort sofort erreichen, kann ja aber nur eine <i>Space Jet</i> mitnehmen, die <i>Space Jets</i> alleine bräuchten 2 Runden für den Rückzug.	Ein Flottenverband ist so schnell wie sein langsamstes Schiff. Entweder legst du die <i>STAATEN-Klasse</i> und die beiden <i>Space Jets</i> für 2 Runden beiseite, oder du fliegst mit der <i>STAATEN-Klasse</i> und einer eingeladenen <i>Space Jet</i> sofort zurück. Die zweite <i>Space Jet</i> käme dann in die Materiesenke. Ein Aufsplitten des Verbandes ist nicht möglich.
30	Darf ich bei einer Mission kleinere Schiffe immer einladen, auch, wenn sie aufgrund ihrer Reichweite den Zielort aus eigener Kraft erreichen könnten?	Schiffe dürfen nur transportiert werden, wenn sie den Zielort einer Mission aus eigener Kraft aufgrund ihrer zu geringen Reichweite überhaupt nicht oder nicht innerhalb dieses Spielzuges (z.B. <i>Space Jet</i>) erreichen können.
31	Bei den Missionszielen Attentat und Sabotage genügt eine aktive Person zur Reduzierung des Zielobjektes. Bei der Destabilisierung muss ich eine aktive Truppe dabei haben. Was benötige ich aber dann bei dem Missionsziel Verwüstung?	Das kommt darauf an, was du bei der Verwüstung reduzieren möchtest. Willst du eine Einheit oder ein Zubehör reduzieren, so reicht eine aktive Person aus. Möchtest du allerdings einen Ort reduzieren, so brauchst du dazu eine aktive Truppe.
32	Was passiert bei einer Offensivmission, wenn Schiffe durchbrechen, anschließend ihre Einheiten für einen Bodenkampf ausladen und beim Rückzug bemerken, dass ihre Reichweite nicht ausreicht, um wieder in den eigenen Raum zu gelangen? Beim Hinflug sind diese Schiffe von größeren Einheiten transportiert worden, die sich aber schon vorher zurückziehen mußten.	Grundsätzlich gilt, dass bei einer Mission alle beteiligten Schiffe und Einheiten gemeinsam hinfliegen und die Schiffe und Einheiten, die nach dem Kampf (wozu auch der Bodenkampf gehört) noch übrig sind, auch wieder gemeinsam zurückfliegen (außer die abgesetzten Agenten). Sollten Schiffe durchgebrochen sein, dann können sie vor dem gemeinsamen Rückflug wieder eingeladen werden, auch, wenn sie zuvor Einheiten ausgeladen haben und ein Bodenkampf stattfand. Der Bodenkampf läuft immer vor dem gemeinsamen Rückzug ab, die Schiffe warten also auf die Rückkehr der durchgebro-

		chenen Schiffe mit den Einheiten, die am Bodenkampf teilnahmen.
--	--	---

Abschnitt Materiequelle (Kartenziehen)

1	Wenn ich mit der <i>GCC</i> zwei Karten ziehe, muß ich dann eine von den beiden gezogenen abwerfen, oder reicht eine beliebige Handkarte?	Eine beliebig Handkarte. Und wenn eine Person mit <i>Wirtschaft</i> > 0 dafür passiviert wird, muß gar keine abgeworfen werden.
2	Kann ich, wenn ich 2 x <i>Wirtschaftsboom</i> gleichzeitig auf mich spiele, 3 Runden lang 6 Karten ziehen?	Nein. Auf dem <i>Wirtschaftsboom</i> steht, daß drei anstelle von einer Ressourcekarte zu ziehen sind. Diese Aussage bleibt, egal, wie oft die Karte ausgespielt wird.
3	Kann ich, wenn ich möchte, das Kartenziehen auch überspringen?	Nein, das geht nicht. Solltest du es vergessen haben, so mußt du es nachholen, sobald du oder ein Mitspieler es bemerkt.
4	Kann ich im Abschnitt Materiequelle zuerst meine reguläre Karte ziehen und dann, wenn sie mir nicht ausreicht, mit <i>Aralon</i> eine zweite und, falls die richtige immer noch nicht dabei ist, im Anschluss noch eine dritte ziehen?	Nein. Möchte ein Spieler durch Einsatz bestimmter Spieleffekte (z.B. <i>GCC</i> , <i>Aralon</i> usw.) mehrere Karten ziehen, so gibt er die Anzahl vor dem Ziehen bekannt und setzt die dazu erforderlichen Effekte ein. Er muss dann vor dem Ziehen entscheiden, wie viele Karten er von welcher Materiequelle ziehen will und dies ebenfalls ansagen.
5	Kann ich <i>Port Venus</i> noch einsetzen, nachdem ich bereits Karten gezogen habe?	Ja. Hierfür mußt du ja vorher eine Karte abwerfen, das kannst du auch noch nach dem Kartenziehen machen, solange du den Abschnitt Ausbau noch nicht begonnen hast. Analoges gilt z.B. auch für die <i>Materialausgabe</i> , das <i>Höhlensystem auf Honor</i> und <i>Die 2. Epoche</i> .
6	Muß ich die <i>Neuorganisation</i> vor dem Kartenziehen spielen, oder kann ich das auch danach machen?	Beides ist möglich.
7	Kann ich in Phase V <i>Terra</i> wieder neu auslegen, wenn ich in Phase IV eine <i>Arkonbombe</i> auf <i>Terra</i> abbekommen habe und ich nur <i>Terras</i> zu liegen hatte, die nach Phase IV veralten?	Ja, aber nur <i>Terras</i> der Phase I, da diese ja nicht veralten. Der Ort ist ja nun vollständig verschwunden gewesen, teilweise durch die <i>Arkonbombe</i> , teilweise durch den Phasenwechsel. Mit dem Phasenwechsel, also vor Beginn der neuen Phase, verschwinden ja sämtliche veralteten <i>Terras</i> auf deiner Pro-Seite.

Abschnitt Ausbau

1	Wenn ich ein <i>Gebiet der Springer</i> passiviere, ersetzt es dadurch ein <i>Goszuls Planet</i> als Prämisse. Da ich für das Auslegen von <i>Snowman</i> auf der Anti-Seite aber 2 <i>Goszuls Planet</i> benötige, müssen dann natürlich 2 <i>Springergebiete</i> passiviert werden. Wenn ich nun mit Hilfe einer <i>Expansion</i> aber z.B. vier <i>Snowman</i> gleichzeitig auslegen will, muss ich dann dafür 8 Gebiete passivieren?	Nein, zwei reichen aus. Die Prämisse muss nur einmal erfüllt sein, egal, wie viele Karten diese Prämisse benötigen. Wenn man z.B. zwei Personen auslegen will, die beide die Prämisse 2 <i>Terra</i> besitzen, dann braucht man ja auch nicht 4 <i>Terra</i> dafür, sondern nur 2.
2	Was passiert, wenn ein Spieler Karten falsch ausspielt?	Die falsch ausgespielte Karte kommt in die Materiesenke und der Zug ist beendet. Allerdings müssen überschüssige Handkarten noch abgeworfen werden.
3	Was passiert wenn ein Spieler eine Karte ausspielt, die er nicht hätte ausspielen dürfen und es erst bemerkt wurde, nachdem er bereits eine oder sogar mehrere Karten zusätzlich gespielt hat?	Alle Karten über die erste hinaus werden wieder auf die Hand genommen und die erste kommt in die Materiesenke. Der Zug ist danach beendet, überschüssige Handkarten müssen aber auch hier noch abgeworfen werden.
4	Beim <i>Arkonidischen Forschungskreuzer</i> benötige ich als Prämisse <i>Terra</i> + 1 Person + 2 Missionen geopfert. Kann ich die beiden Missionen nun auch schon opfern, wenn ich noch gar keine Einheiten auf <i>Terra</i> ausliegen habe, also überhaupt keine Missionen durchführen könnte?	Ja, man kann zuerst eine Mission und dann im nächsten Zug die zweite Mission opfern, ohne daß dafür eine Person ausliegen muß. Spätestens im Abschnitt Ausbau des zweiten Zuges muß dann aber eine Person ausgelegt werden. Danach wird nun gleich der <i>Arkonidische Forschungskreuzer</i> gespielt.
5	Ich habe ein Raumschiff an einem Ort falsch ausgespielt und muß die Karte dann in die Materiesenke legen. Kann ich das Schiff mit einem <i>Ausweichmanöver</i> retten?	Nein. Da das Raumschiff ja falsch ausgespielt wurde, gilt es als nicht ausgelegt und es können keine Spieleffekte auf diese Karte gespielt werden.
6	Können unter ein <i>Depot</i> nur jeweils Karten der Seite gelegt werden, auf der es ausgespielt wurde?	Nein. Beliebige Karten können unter ein <i>Depot</i> gelegt werden.
7	Wenn ich auf der Anti-Seite Karten ausgespielt habe, kann ich dann noch Karten in ein <i>Depot</i> auf Pro-Seite legen und umgekehrt?	Nein.

8	Kann ich ein <i>Depot</i> jederzeit in die Materiesenke legen, um dadurch Karten zu erhalten?	Ja, und wenn dadurch auf der Kartenhand mehr als 10 Karten vorhanden sind, müssen diese erst im nächsten Zug (im Abschnitt Abwurf) auf 10 reduziert (abgeworfen) werden.
9	Ersetzen zwei oder mehr Karten Gebiet der Springer insgesamt nur ein <i>Goszuls Planet</i> oder jeweils ein <i>Goszuß</i> ?	Jeweils ein <i>Goszuls Planet</i> .
10	Ich habe zwei Personen vom Volk Terraner auf meinem <i>Pro-Fero!</i> und möchte nun die <i>STARDUST II</i> auslegen. Kommt diese nun passiv oder aktiv ins Spiel?	Auf jeden Fall aktiv.
11	Reicht zum Ausspielen einer Karte mit der Prämisse 2 <i>Goszuls Planet</i> , wenn ich jeweils ein <i>Gebiet der Springer</i> und ein <i>Goszuls Planet</i> habe?	Nein, da alle Prämissen immer an einem Ort sein müssen.
12	Muss man im Abschnitt Ausbau den Ort immer zuerst auslegen, oder geht das auch noch nach dem Ausspielen anderer Karten?	Es ist egal, wann du im Abschnitt Ausbau den Ort auslegst.
13	Kann ein Spieler nach dem Lösen von <i>Barkon II</i> , wobei er sich einen Ort herausgesucht hat, diesen nun sofort auslegen?	Ja, sofern er in seinem Zug noch keinen Ort ausgelegt hat. Allerdings nur auf der Pro-Seite, da ja das Rätsel auch für die Pro-Seite gespielt wurde.
14	Nachdem ich mittels des Ereignisses <i>Expansion</i> die Ortskarten eines Ortes von 1 auf 3 aufgestockt habe, kann ich nun auch in der gleichen Ausbauphase bis zu drei weitere Karten an diesem Ort ausspielen?	Ja.
15	Bei mir liegen 5 <i>Aralon</i> und ein <i>Depot</i> mit 4 Karten darin. Darf ich nun noch eine weitere Karte in das <i>Depot</i> spielen, wenn 2 der 5 <i>Aralon</i> passiv sind?	Ja. Die Einschränkung auf der Karte <i>Depot</i> bezieht sich auf alle Ortskarten, die hier ausliegen, egal, ob sie aktiv oder passiv sind.
16	Zählt ein passives <i>Aralon</i> auch als Sondierungsort für das Auslegen des <i>Solaren Systems</i> ?	Ja.
17	Wenn ein Spieler aus Versehen Einheiten an einem Ort ausspielt, an dem sich Einheiten anderer Loyalität befinden, was passiert dann und was passiert, wenn er es absichtlich tut?	Die falsch ausgespielten Karten kommen in die Materiesenke und der Zug ist beendet. Allerdings müssen überschüssige Handkarten noch abgeworfen werden. Gleiches gilt auch für Schiffe.
18	Kann ich auf mein <i>Anti-Terra</i> , auf dem sich bereits <i>IVs</i> befinden, noch ein <i>Spindelschiff</i> auslegen, obwohl dies ja eine andere Loyalität besitzt?	Ja. Schiffe und Einheiten an einem Ort dürfen unterschiedliche Loyalität besitzen. Du darfst die <i>IVs</i> dann aber nicht mit dem <i>Spindelschiff</i> transportieren. Und ein zusätzliches <i>IV-Raumschiff</i> darfst du hier dann auch nicht auslegen.
19	Ich habe nur ein <i>Terra</i> zu liegen und lege hier ein <i>Depot</i> aus. Kann ich im gleichen Zug nun noch eine Karte in das <i>Depot</i> legen? Ich darf ja immer nur so viele Karten auslegen, wie Orte dort vorhanden sind.	Du darfst noch eine Karte in das <i>Depot</i> legen. Die Einschränkung bezüglich der Anzahl der vorhandenen Orte gilt nur für Karten, die ausgelegt werden. Wenn du Karten in das <i>Depot</i> packst, dann gehören diese aber nicht zu den ausgelegten Karten, sie haben ja keinen Einfluss auf das Spiel und ihre Prämissen mußt du ja dabei auch nicht erfüllen.
20	Ist das Ausspielen von <i>Terra</i> in Phase V weiterhin möglich?	<i>Terra</i> kann auch noch in Phase V ausgespielt werden, solange du nicht die <i>Terras</i> der Phase II bzw. III aus der Umtauschaktion verwendest (die veralten nach Phase IV).
21	Muss man die Karten <i>Mutantentraining</i> , <i>Hypnoschulung</i> und <i>Hypnoblöck</i> einer Person fest zuordnen, oder kann man sie wie bei anderen Zubehören zu Beginn jeder Kampfrunde neu zuordnen?	Bereits beim Ausspielen werden diese Karten einer Person fest zugeordnet (gilt übrigens auch für die <i>Bioplastmaske</i>). D.h. die Karte wird unter die entsprechende Person gelegt, verbleibt dort während des ganzen Spieles und wird auch zusammen mit ihr transportiert. Kommt die Person in die Materiesenke (aus welchem Grund auch immer), dann kommt auch dieses Zubehör mit in die Senke. Dort allerdings geht die Zuordnung zwischen Person und Zubehör dann verloren.
22	Kann ich ein Zubehör: Person auch auf eine passive Person ausspielen (z.B. eine <i>Arkonidische Kampfmontur</i> auf einen passiven <i>Horace O. Mullon</i>)?	Solange die Person nicht als Prämisse vorliegen muss, geht das. Die <i>Arkonidische Kampfmontur</i> hat ja nur 3 gleiche Orte als Anti-Prämisse, diese müssen dann allerdings aktiv sein.
23	<i>Depot</i> : Laut "Abschnitt Ausbau (Kartenauslegen)" FAQ 7 kann man keine Karten auf der einen Seite ausspielen und dann noch auf der anderen Seite Karten ins <i>Depot</i> legen. Laut FAQ 8 kann ich aber ein <i>Depot</i> jederzeit auflösen (auch im Spielzug des Gegners?) Kann ich dann auch die Person mit "Wirtschaft" jederzeit dafür passivieren?	Das ist so korrekt. Beim Auslegen kann man nur auf der gleichen Seite eine Karte in ein <i>Depot</i> packen. Aufgelöst werden kann ein <i>Depot</i> aber jederzeit, auch, wenn du gar nicht dran bist, also auch im Spielzug des Gegners. Die Person mit Wirtschaft kannst du dann auch jederzeit dafür passivieren.
24	Der <i>Arkonidische Aufklärungskreuzer</i> und die <i>Arkonidi-</i>	Das ist ein Vorgriff auf zukünftige Phasen. In Phase VII

	<i>sche Robotflotte</i> der Phase V besitzen u.a. auf der Pro-Seite die Prämisse <i>Arkon III</i> . Ich kann aber <i>Arkon III</i> nur auf der Anti-Seite auslegen, da es eine rote Karte ist. Welchen Sinn hat dann diese Prämisse?	wird es ein <i>Arkon III</i> für die Pro-Seite geben. In Phase V hat diese Prämisse noch keine Gültigkeit.
25	Auf den <i>Kampfrobootern</i> der Phase V gibt es eine Prämisse, die nicht auf der Rückseite der Aktionskarten erklärt ist (der grau-gelbe Mond). Ist sie dort vergessen worden?	Nein. Es handelt sich um eine Prämisse, die erst in Phase VI relevant sein wird (hier handelt es sich um <i>Siliko V</i>).
26	Können ausliegende <i>IV</i> 's und <i>Saboteure</i> in Phase II einen <i>Neutronenstrahler</i> erhalten, wenn die Prämisse erfüllt ist?	Ja.
27	Wenn <i>Spionageroboter</i> mit einer <i>Atomgewehrgranate</i> auf Anti- <i>Terra</i> oder Anti- <i>Venus</i> ausliegen, kann ich dann eine Einheit der Loyalität Springer dazu ausspielen?	Da Springer-Einheiten (außer <i>Spionageroboter</i> und <i>Arkonidische Wachroboter</i>) weder <i>Terra</i> noch <i>Venus</i> als Prämisse besitzen, geht das nur, wenn du ein Schiff der Bauart Springer dort hinfliegst. Dann wäre es allerdings möglich, solange nicht gleichzeitig auch noch Einheiten vorhanden sind, die die Loyalität Springer nicht besitzen (<i>Saboteure</i> , der <i>Overhead</i> und die <i>Overhead-Mutanten</i> , <i>General Tomisenkow</i>).
28	<i>Saboteure</i> auf Anti- <i>Venus</i> und Schiff der Bauart Springer im Orbit. Kann ich auf die Saboteure jetzt einen <i>Gravitationsneutralisator</i> ausspielen?	Ja.
29	Kann ich den <i>Geheimstützpunkt</i> der Phase V auf Anti- <i>Terra</i> auslegen, solange ich dort noch kein Anti- <i>Sol</i> zu liegen habe?	Ja.
30	Wenn ich in Phase II die <i>STARDUST II</i> ausspielen will, müssen dann die beiden geforderten Personen aktiv sein, oder reichen passive Personen dafür auch aus?	Prämissen müssen immer aktiv sein, passive Personen reichen hierfür also nicht.
31	Kann ein Raumschiff auch mehrere Zubehöre mit gleichem Namen besitzen (z.B. zwei <i>Traktorstrahlen</i> oder zwei <i>Arkonbomben</i>)?	Nein, immer nur ein Zubehör gleichen Namens.
32	Die <i>CENTURIO</i> , die <i>TERRA</i> und die <i>SOLAR SYSTEM</i> dürfen 2x in der Materiequelle III enthalten sein. Dürfen sie auch 2x im Spielfeld gleichzeitig ausliegen?	Nein, sie dürfen immer nur einmal ausliegen. Es ist aber beruhigend, wenn man nach der Vernichtung dann noch eine weitere auf der Hand hat (zur Not in ein <i>Depot</i> legen).
33	Muss die Loyalität von Raumschiffen und Einheiten an einem Ort übereinstimmen oder können diese unterschiedlich sein?	Sie können unterschiedlich sein.
34	Wie werden <i>Allan D. Mercant</i> , <i>Thora</i> und <i>Li Tschai-Tung</i> für die Anti-Seite gespielt? Welche Gemeinsamkeiten und welche Unterschiede gibt es zwischen den 3 Karten? Die Kartentexte sind hier etwas verwirrend.	Die Spielweise, egal, wie es auf den Karten steht, ist die folgende: <i>Allan D. Mercant</i> , <i>Thora</i> und <i>Li Tschai-Tung</i> können für die Anti-Seite ganz normal als Ereignisse gespielt werden und vernichten dadurch dann die entsprechende gegnerische Karte. Dieses geht mit <i>Allan D. Mercant</i> und <i>Li Tschai-Tung</i> allerdings nur in der Phase I, bei <i>Thora</i> ist dies dagegen bis zur Phase III möglich. <i>Li Tschai-Tung</i> und <i>Thora</i> können alternativ aber auch ganz normal auf der Anti-Seite ausgelegt werden, sozusagen als Anti-Personen. Hierbei besitzen sie dann die Loyalität Saboteure, d.h. sie können z.B. mit den <i>Saboteure</i> -Truppen gemeinsam ausliegen, jedoch nicht mit <i>Individualverformern</i> oder <i>Fantan-Leuten</i> . Wenn sie hier nun ausliegen, können sie aber nicht mehr als Ereignis vernichtet werden und auf der Pro-Seite ihren Effekt ausüben. Die Kartentexte sind hier tatsächlich verwirrend und müßten korrigiert werden.
35	Kann ich <i>Thora</i> auch noch in die Materiesenke werfen und dadurch eine <i>Kaulquappe</i> vernichten, nachdem ich sie auf Anti- <i>Terra</i> als Person ausgelegt habe?	Nein.
36	Zählen passive Orte auch als Prämisse?	Nein, alle Prämissen müssen aktiv sein.
37	Der <i>Geheimstützpunkt</i> der Phase V kann ja nicht auf Anti- <i>Sol</i> ausgelegt werden. Aber wie ist es mit den <i>Geheimstützpunkten</i> der Phasen I – IV?	Die <i>Geheimstützpunkte</i> der Phasen I – IV können auf Anti- <i>Sol</i> ausgelegt werden.
38	Wenn ich mit einer <i>Thora</i> eine <i>GOOD HOPE</i> vernichten will, muß ich dann auch angeben, auf welchem Planeten sich die <i>GOOD HOPE</i> befindet?	Nein.
39	Darf ich zwei <i>Arkonidenanzüge</i> auslegen, wenn nur eine Person bei mir ausliegt?	Nein.

40	Kann ich <i>Etztak</i> auf nur einem <i>Goszuls Planet</i> auslegen, wenn ich gleichzeitig noch ein <i>Gebiet der Springer</i> dafür passiviere?	Nein. Du könntest <i>Etztak</i> auf 2 <i>Goszuls Planet</i> auslegen oder alternativ auf <i>den Gebieten der Springer</i> , wenn du zwei von ihnen passivierst. Die Prämissen müssen sich alle am gleichen Ort befinden.
41	Der <i>Arkonidenanzug</i> zählt nicht gegen das Limit an Zubehör bei Personen, d.h. eine Person kann neben dem <i>Arkonidenanzug</i> noch weiteres Zubehör besitzen und benutzen. Aber wie ist es nun beim Auslegen? Wenn ich nur eine Person auszuliegen habe, kann ich dann noch im gleichen Zug einen <i>Arkonidenanzug</i> und einen <i>Psychostrahler</i> auslegen, oder verletze ich dadurch dann die Obergrenze an Zubehör?	Du kannst beides noch auslegen, die Obergrenze an Zubehör wird nicht verletzt.
42	Die erste <i>Werft</i> hat die Prämisse 2 <i>Terra</i> , die 2. <i>Werft</i> 4 <i>Terra</i> , die dritte <i>Werft</i> dann 6 <i>Terra</i> usw. Brauche ich für eine <i>Positronik</i> , die ich dann mit der 3. <i>Werft</i> zusammen auslegen möchte, noch ein siebtes <i>Terra</i> , oder reichen die sechs <i>Terra</i> dazu aus?	Die sechs <i>Terra</i> reichen aus, sie sind nicht durch das Auslegen der 3. <i>Werft</i> „verbraucht“.
43	Ein Raumschiff darf laut Regelheft beliebig viele Zubehöre besitzen. Darf es auch das gleiche Zubehör (z.B. <i>Strukturkompensatoren</i> oder <i>Fiktivtransmitter</i>) mehrfach besitzen?	Nein. Es darf nicht zwei Zubehöre gleichen Namens besitzen, sofern die Karte keinen gegenteiligen Vermerk besitzt. Also nur einen <i>Strukturkompensator</i> und einen <i>Fiktivtransmitter</i> pro Raumschiff.
44	Wenn ich ein fest zuzuordnendes Zubehör auf eine geheime Karte ausspiele, muss ich diese dann benennen? Sie wäre ja dann nicht mehr geheim.	Nein. Du sagst zum Beispiel einfach: „ich spiele auf eine geheime Person auf <i>Aralon</i> eine <i>Bioplastmaske</i> .“ Dass es sich dabei um eine Person handelt, mußt du schon sagen, denn die <i>Bioplastmaske</i> kann nur einer Person zugeordnet werden.
45	Wenn ich auf einen leeren Ort als erste Einheit eine Karte auslege, die „geheim“ ist, dann sieht der Gegner sie ja. Was kann ich dagegen machen? Darf ich sie umgedreht hinlegen?	Nein. Legst du die Karte als erste aus, dann ist sie tatsächlich nicht mehr geheim. Wenn du jedoch Wert darauf legst, dass sie wirklich geheim bleibt, mußt du warten, bis du dort eine andere Karte auszuliegen hast, unter die du die geheime Karte dann legen kannst.
46	Darf ein Spieler sich während des Spiels auf einem Zettel die Karten aufschreiben, die die Mitspieler auslegen bzw. durch Defensivmissionen zu anderen Orten bringen?	Nein, er muss sich die Karten merken, aufschreiben darf es sie nicht. Das gleiche gilt für verbrauchte Aktionskarten.
47	Kann ich auf <i>Tolimom</i> ein <i>Depot</i> auslegen?	Auf Anti- <i>Tolimom</i> geht das, auf Pro- <i>Tolimom</i> dagegen nicht, hier kann als Zubehör: Ort nur der <i>Geheimstützpunkt</i> ausgelegt werden.
48	Und was passiert mit den Karten, die ich bereits in das fälschlicherweise auf Pro- <i>Tolimom</i> ausgespielte <i>Depot</i> gelegt habe?	Die deponierten Karten kommen wieder auf die Hand, das <i>Depot</i> (da es ja falsch ausgespielt wurde) in die Materiesenke.
49	Was passiert allgemein mit Karten, die nur als Folge einer falsch ausgespielten Karte ausliegen, selbst jedoch nicht falsch gespielt wurden?	Sie werden wieder auf die Hand genommen (z.B. wenn ein zweites <i>Gebiet der Topsisider</i> und <i>Chren-Tork</i> fälschlicherweise ausgespielt wurden, obwohl der Spieler vorher bereits ein Anti- <i>Ferrol</i> ausgelegt hatte, dann kommt das zweite <i>Gebiet der Topsisider</i> in die Materiesenke und <i>Chren-Tork</i> auf die Hand).
50	Was passiert mit Karten, die ich als Folge einer falsch ausgespielten Karte zusätzlich ziehen oder mir aus der Materiequelle herausuchen konnte?	Sie werden, sofern möglich, wieder in die Materiequelle hineingemischt (z.B. wenn <i>Terrania</i> falsch ausgespielt wurde).

Abschnitt Abwurf

1	Kann ich Karten, die ich nicht benötige, von der Hand abwerfen?	Nur bei mehr als 10 Handkarten.
---	---	---------------------------------

Ereignisse

1	Wann kann ich Ereignisse spielen?	Wenn auf der Karte kein anderer Zeitpunkt vermerkt ist, werden Ereignisse im Abschnitt <i>Ausbau</i> gespielt.
2	Wenn ich Karten auf der Pro-Seite auslege, kann ich dann noch Anti-Ereignisse spielen (z. B. einen Tunnel)?	Nein, im Abschnitt <i>Ausbau</i> nicht. Wenn bereits Karten für die Pro-Seite ausgelegt wurden, darf man auch nur Pro-Ereignisse spielen (einen Tunnel also nicht). In einem anderen Spielabschnitt können jedoch auch Anti-Ereignisse gespielt werden, aber nur solche, die dort auch spielbar sind.
3	Kann ein <i>Konter</i> durch eine <i>Konter</i> -Karte gekontert werden oder muß die Ereigniskarte erneut gespielt werden, damit das ursprüngliche Ereignis in Kraft tritt?	Beides ist möglich.
4	Angenommen ich habe eine <i>Thora</i> auf Pro-Seite ausge-	Nein. Ein Unikat darf nur einmal im Raum vorhanden

	legt, kann ich dann eine zweite <i>Thora</i> auf Anti-Seite ausspielen und sie direkt in die Materiesenke legen, um damit eine <i>Kaulquappe</i> zu vernichten?	sein, auch ein kurzfristiges Überschreiten dieser Regelung ist nicht möglich.
5	Wenn man ein Pro-Ereignis mit dem <i>Konter</i> aufheben möchte, muß man dann zwei gleiche Orte auf Anti-Seite haben? Und umgekehrt?	Richtig, es sind zwei gleiche Orte auf der Anti-Seite erforderlich, beide Orte werden passiv. Sie können also nicht mehr für einen weiteren <i>Konter</i> benutzt werden. Auf der Pro-Seite braucht man dagegen drei <i>Terra</i> , diese werden allerdings nicht passiv.
6	Kann ich den <i>Börsencoup</i> mit einer <i>Wirtschaftskrise</i> kontern? Wenn z.B. der <i>Börsencoup</i> mit der Prämisse <i>GCC</i> ausgespielt wurde?	Nein.
7	Wird bei einer <i>Fehltransition</i> nur ein Schiff oder eine gesamte Flotte umgelenkt?	Alle an der Mission beteiligten Schiffe.
8	Kann durch eine <i>Fehltransition</i> eine Flotte auch zu ihrem Ursprungsort umgelenkt werden?	Ja.
9	Kann durch eine <i>Fehltransition</i> eine Flotte zu einem Ort umgelenkt werden, zu dem es normalerweise keine Verbindung gibt? Kann ich dadurch z. B. eine terranische Flotte ins <i>Gebiet der Topsisider</i> oder eine Flotte von der Pro-Seite zur Anti-Seite desselben Spielers umlenken?	Nein.
10	Kann die <i>Fehltransition</i> einer Flotte durch eine weitere <i>Fehltransition</i> umgelenkt werden?	Nein.
11	Kann man durch eine <i>Fehltransition</i> Schiffe auch auf Orte eines dritten Spielers umleiten, der bis zu diesem Zeitpunkt also gar nicht an der Mission beteiligt war?	Ja.
12	Ist es erlaubt, bei einer <i>Fehltransition</i> Schiffe auf einen Ort umzuleiten, an dem dadurch die Obergrenzen überschritten werden? Wenn ja, was passiert dann mit den restlichen Schiffen?	Ja, es ist erlaubt. Überschüssige Karten müssen dann vernichtet werden.
13	Können Anti-Schiffe durch eine <i>Fehltransition</i> an einen Ort umgelenkt werden, an dem sich Anti-Schiffe anderer Loyalität befinden?	Nein.
14	Dürfen mit Hilfe der <i>Strategischen Reserve</i> beim Auslegen Obergrenzen überschritten werden?	Nein.
15	Dürfen bei der <i>Strategischen Reserve</i> auch mehrere Orte auf der Anti-Seite ausgelegt werden?	Ja.
16	Angenommen ich möchte ein Schiff durch eine <i>Nahtransition</i> vernichten und beide Schiffe haben die gleiche Transportkapazität, dann würden normalerweise beide Schiffe vernichtet werden. Nun spielt mein Gegner ein <i>Ausweichmanöver</i> aus. Wird nun nur mein Schiff vernichtet oder gehen beide unversehrt daraus hervor?	Ersteres, das <i>Ausweichmanöver</i> rettet nur das Schiff des gegnerischen Spielers, also desjenigen, der die Karte <i>Ausweichmanöver</i> ausgespielt hat.
17	Es wird eine <i>Fehltransition</i> auf einen dritten Spieler gespielt. Dieser hat aber an dem entsprechenden Ort gar keine Schiffe, sondern nur Einheiten. Muß ich meine Einheiten nun ausladen und gegen seine kämpfen, oder kann ich mich auch ohne Bodenkampf zurückziehen? Wenn der Spieler Schiffe dort gehabt hätte, könnte ich mich ja auch nach dem Raumkampf zurückziehen.	Ein Rückzug ohne Bodenkampf ist hier durchaus möglich.
18	Der <i>Tunnel des Oberst Cretcher</i> kann durch einen Teleporter verhindert werden. Ist es egal ob er Teleporter 0, 1 oder 2 hat?	Ja, dies gilt übrigens immer, wenn nicht explizit vermerkt ist, daß eine bestimmte Fertigungsstufe erforderlich ist.
19	Kann ich ein passives Schiff durch ein <i>Ausweichmanöver</i> vor der Vernichtung retten?	Nein. Beim <i>Ausweichmanöver</i> muß das betroffene Schiff passiv werden. Dies ist aber nicht möglich, da es ja schon passiv ist (die Prämisse kann also nicht erfüllt werden)
20	Es wird eine <i>Springerversammlung</i> oder ein <i>Söldnervertrug</i> gespielt, woraufhin Springer und Überschwere an einen Ort gebracht werden. Was passiert nun, wenn nach 3 (bzw. 2) Runden sich immer noch beide Loyalitäten am gleichen Ort befinden?	Alle Karten einer Loyalität kommen in die Materiesenke.
21	Kann ich einen <i>Fehlalarm</i> an einem eigenen Ort ausspielen, auch wenn ich dort gar keine Einheit auszuliegen habe?	Nein, dies gilt übrigens auch für Schiffe und <i>Ortungsschutz</i> .
22	Können Kritische Treffer auch prophylaktisch auf ein Raumschiff ausgespielt werden, um einer zukünftigen Vernichtung vorzubeugen?	Nein, er kann erst ausgespielt werden, wenn das Raumschiff vernichtet wird.
23	Wie kann ich in Phase IV Kritische Treffer der Anti-Seite, also z.B. der Überschweren- bzw. Springerschiffe repa-	Mit einer <i>Werft</i> auf <i>Goszuls Planet</i> , vorausgesetzt es befand sich jederzeit mindestens 1 Schiff oder eine Ein-

	rieren?	heit dort, da <i>Goszuls Planet</i> sonst als veraltete Karte aus dem Spiel genommen werden würde.
24	Kann ich einen <i>Wirtschaftsboom</i> auch noch eine Runde nach seinem Ausspielen kontern?	Nein, ein Ereignis muß gekontert werden, wenn es ausgespielt wird. Das gilt auch für den <i>Wirtschaftsboom</i> .
25	Kann ich einen <i>Wirtschaftsboom</i> durch eine <i>Wirtschaftskrise</i> noch eine oder zwei Runden später aufheben?	Ja, mit einer <i>Wirtschaftskrise</i> geht das, denn damit wird nicht das Ereignis selbst, sondern der Spieleffekt des <i>Wirtschaftsbooms</i> aufgehoben.
26	Der <i>Wirtschaftsboom</i> setzt für 3 Runden Kartenboni der <i>General Cosmic Company</i> außer Kraft. Wenn ein Konter gegen den <i>Wirtschaftsboom</i> gespielt wird, tritt dann der <i>GCC</i> -Bonus wieder in Kraft?	Ja.
27	Können die <i>Abwehrraketen</i> auch gespielt werden, wenn eine <i>Positronik</i> auf dem Planeten ist, obwohl diese ja nur Roboter modifiziert?	Ja.
28	Wie ist die Karte <i>Alterung</i> zu verstehen?	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 <i>Alterung</i> eine ausgespielte Karte auf der vermerkt ist, daß diese nach Phase I oder II in die Materiesenke kommt, usw. In allen Fällen muß die zu vernichtende Karte namentlich benannt werden.
29	Es werden eine <i>Springerversammlung</i> oder ein <i>Söldnervertrag</i> gespielt, woraufhin Springer und Überschwere an einen Ort verlegt werden. Was passiert, wenn nun <i>Levtan der Verräter</i> ausgespielt wird?	<i>Levtan der Verräter</i> muß in dem Moment ausgespielt werden, wenn die <i>Springerversammlung</i> bzw. der <i>Söldnervertrag</i> gespielt wird. In diesem Fall können Springer und Überschwere dann nicht an einen Ort verlegt werden. Wird <i>Levtan der Verräter</i> erst später gespielt, so hat er keine Konsequenzen für die gespielte <i>Springerversammlung</i> bzw. den <i>Söldnervertrag</i> .
30	Kann ich <i>Ernst Ellert</i> auch spielen, wenn ich zwar 2 <i>Terra</i> , aber keine Einheiten auf <i>Terra</i> ausliegen habe?	Nein, hier würde es ja nicht zum Bodenkampf kommen.
31	Kann ich eine <i>Nahtransition</i> auch auf eine Flotte im Geleitschutz ausspielen? Kann ich damit auch eine gegnerische Flotte vernichten?	Ja, natürlich, beides geht. Schiff ist der Oberbegriff für Raumschiff UND für Flotte.
32	Was passiert bei der <i>Seuche des Vergessens</i> mit dem Zubehör: Einheit auf <i>Anti-Goszul</i> , wenn die Springer der Reihe nach verschwinden und keine Roboter vorhanden sind?	Das Zubehör: Einheit bleibt auf <i>Anti-Goszul</i> ohne Einheit liegen. Gelangen irgendwann neue Einheiten dort hin, können sie das Zubehör benutzen.
33	Ich werde auf <i>Terra</i> von <i>IVs</i> angegriffen und möchte einen <i>Ernst Ellert</i> dagegen spielen. Der besitzt ja als Prämisse 2 <i>Terra</i> oder eine <i>Venus</i> . Ich habe ein Pro- <i>Terra</i> und eine Pro- <i>Venus</i> zu liegen. Kann ich nun <i>Ernst Ellert</i> mit der Prämisse <i>Venus</i> ausspielen und damit die angreifenden <i>IVs</i> auf <i>Terra</i> nach Hause schicken?	Nein, wenn der <i>Ernst Ellert</i> auf <i>Terra</i> ausgespielt werden soll, sind dazu 2 <i>Terra</i> notwendig. Die <i>Venus</i> nutzt dabei leider nichts.
34	Kann ich <i>Levtan der Verräter</i> auch spielen, wenn keine <i>Springerversammlung</i> bzw. kein <i>Söldnervertrag</i> vom Gegner soeben gespielt wurde, um damit zu erreichen, daß mein Sol-System 3 Spielrunden lang von Springern und Überschweren nicht angreifbar ist?	Ja.
35	Kann ich die <i>Gravitationsbombe</i> auch spielen, wenn ein gegnerischer Teleporter auf mein Raumschiff springt, in das ich Einheiten vom Volk Springer eingeladen habe und es hier nun zum Bodenkampf kommt?	Ja, das geht. Die <i>Gravitationsbombe</i> wurde in der Serie ursprünglich auch auf einem Springer-Schiff eingesetzt.
36	Würde es reichen, wenn sich die Springer-Einheiten nicht im Raumschiff, sondern nur am gleichen Ort befinden?	Nein. Außerdem kommt es auch zu keinem Bodenkampf, wenn das Raumschiff leer ist.
37	Kann ich die <i>Gravitationsbombe</i> auch einsetzen, wenn ICH mit Springer-Einheiten angreife?	Das wäre nicht empfehlenswert, denn die <i>Gravitationsbombe</i> wirkt immer gegen den Angreifer!
38	Kann ich einen <i>Ortungsschutz</i> auch auf mich spielen, wenn ich z.B. durch eine <i>Fehltransition</i> auf einen gegnerischen Ort geleitet wurde, an dem ich sonst mit einer Übermacht an feindlichen Schiffen zu kämpfen hätte?	Ja, das geht.
39	Mein Gegner spielt auf mich eine <i>Wirtschaftskrise</i> , wodurch ich meine <i>GCC</i> 3 Runden lang nicht mehr einsetzen kann. Nun spiele ich einen <i>Wirtschaftsboom</i> , um damit die Krise aufzuheben. Kann ich nun auch 3 Runden lang 3 Karten ziehen?	Nein, denn im Kartentext des <i>Wirtschaftsbooms</i> steht, daß ENTWEDER die <i>Wirtschaftskrise</i> in die Materiesenke kommt ODER der Spieler 3 Runden lang 3 Karten ziehen kann. In diesem Falle kommt also nur die <i>Wirtschaftskrise</i> in die Materiesenke. Um auch 3 Karten 3 Runden lang zu ziehen, wäre ein weiterer <i>Wirtschaftsboom</i> erforderlich.

40	Wenn ich mit Hilfe einer <i>Strategischen Reserve</i> auf einen Anti-Ort zwei weitere Ortskarten lege, kann ich dann noch zusätzlich 3 weitere Karten (z. B. Einheiten) dort auslegen (ich habe ja jetzt schließlich 3 Ortskarten ausliegen)?	Ja, natürlich.
41	Wenn ich einen <i>Hangartreffer</i> auf die <i>STARDUST II</i> spiele, um damit ihre Vernichtung zu verhindern, sinkt ja die Transportkapazität auf 2. Kann ich sie nun mit einer <i>Kaulquappe</i> abtransportieren?	Nein, für das zu transportierende Schiff gilt immer die unmodifizierte Transportkapazität.
42	Wenn durch eine <i>Fehltransition</i> aus meiner Defensiv- eine Offensivmission wird, muß ich dann eine Aktionskarte für das Missionsziel nachziehen? Und welche Bodenkampflimits würden gelten?	Es wird keine Aktionskarte nachgezogen, es gelten die Bodenkampflimits bei nichtgezogener Aktionskarte (also – 1) und eine Reduzierung nach dem Bodenkampf ist nicht möglich.
43	Können Personen, die als Ereignis gespielt werden (z.B. <i>Thora</i> oder <i>Allan D. Mercant</i> in Phase I auf der Anti-Seite) mittels eines <i>Konters</i> aufgehoben werden?	Ja, das können sie. Aus diesem Grund werden sie ja gerade als Ereignis gespielt.
44	Problem der Rundenzählung bei dem <i>Söldnervertrag</i> : Die Karte wird im Abschnitt Ausbau ausgespielt, und im nächsten Zug in der Reaktivierungsphase ist das Ereignis zum ersten mal wirksam. Es folgt ein weiterer Zug, in dem das Ereignis gilt. In der Missionsphase des nächsten Zuges muss ich dann meine Springer und Überschweren wieder trennen, sonst muss ich in der nächsten Reaktivierungsphase die Karten einer der beiden Loyalitäten in die Materiesenke werfen. Ist das so richtig?	Auf der Karte fehlt der Hinweis, dass sie auch im Abschnitt Mission gespielt werden kann (ebenso bei der <i>Springerversammlung</i>). Somit kannst Du gleich, wenn sie gespielt wird, deine Springer und Überschweren zusammenbringen. Ergänzung auf den beiden Karten also: <i>Wird im Abschnitt Mission gespielt.</i>
45	Ereignis <i>Seuche des Vergessens</i> : Als Prämisse werden gefordert ein <i>Goszuls Planet</i> + Person mit Fertigkeit Telepath + Person mit Fertigkeit Teleporter. Reicht für die Personen mit Telepath/Teleporter auch <i>Gucky</i> , der ja beide Fähigkeiten besitzt (und zudem noch beide in einem Zug einsetzen kann)?	Leider nicht. Analoges gilt für das Lösen der <i>Halbschläfer</i> .
46	Ich möchte die Karte <i>Thoras Flucht</i> spielen. Werden die Karten des Gegenspielers gleichzeitig mit meiner <i>Thora</i> für 2 Runden beiseite gelegt, oder erst, wenn meine <i>Thora</i> bereits 2 Runden beiseite gelegt war?	Ersteres. Deine <i>Thora</i> und die Personen des Gegners werden gleichzeitig beiseite gelegt.
47	Für die <i>Zeitsperre</i> muss ich eine bei mir ausliegende Pro-Karte in die Materiesenke werfen. Darf ich dafür auch ein gelöstes Galaktisches Rätsel nehmen? Darf dafür auch eine auf der Pro-Seite ausliegende Dual-Karte verwendet werden?	Die Dual-Karte von der Pro-Seite darf genommen werden, das Galaktische Rätsel jedoch nicht, da es zwar gelöst wurde, aber nicht zu den „ausliegenden“ Karten gehört.
48	Welchen ‚Zerstörer‘ kann <i>Jean Pierre Mouselet</i> vernichten?	<i>Z-Klasse Zerstörer</i> oder <i>0-Serie-Raumjagdzerstörer</i> .
49	Kann ich <i>Ernst Ellert</i> auch spielen, wenn sich zwei Gegenspieler im Bodenkampf bekämpfen? Eine <i>Fehltransition</i> kann ich ja auch spielen, wenn ich nicht Ziel einer Mission bin (z.B. bei einer Defensivmission).	Nein, das geht nicht. <i>Ernst Ellert</i> kann nur von den Spielern gespielt werden, die am Kampf beteiligt sind. Bei der <i>Fehltransition</i> steht dagegen explizit drauf, dass sie im gegnerischen Abschnitt Mission auf einen beliebigen Ort gespielt wird.
50	Wenn ein Gegenspieler die <i>GCC</i> und <i>Homer G. Adams</i> passiviert, um in diesem Zug 2 Karten zu ziehen und ich direkt nach dem Passivieren dieser Karten eine <i>Wirtschaftskrise</i> spiele, was passiert dann? Entfällt beim Gegner das zusätzliche Kartenziehen oder zieht er in diesem Zug noch?	Er zieht in diesem Zug noch 2 Karten. Damit die <i>Wirtschaftskrise</i> wirkt, muss sie rechtzeitig (also vor dem Passivieren) gespielt werden. Es handelt sich hierbei nicht um ein Ereignis, das gekontert wird.
51	Ist eine <i>Fehltransition</i> verbraucht, wenn ich sie auf ein Schiff mit <i>Baldur Sikermann</i> an Bord spiele oder darf ich sie gar nicht erst ausspielen?	Die <i>Fehltransition</i> ist verbraucht.
52	Bei der <i>Gravitationsbombe</i> kann keine Eskorte eingesetzt werden. Gilt das nur für den Betroffenen (also die gegnerischen Pro-Einheiten), oder auch für mich als Verteidiger?	Das gilt nur für die gegnerischen Pro-Einheiten.
53	Bei der <i>Gravitationsbombe</i> kann der Gegner keine Eskorte einsetzen. Auch nicht das Zubehör, das die Eskorte eventuell besitzt (z. B. <i>Impulsstrahler</i>)?	Auch das Zubehör kann nicht eingesetzt werden.
54	Kann ich in einem Zug auch zwei <i>Strategische Reserven</i> ausspielen?	Ja. Allerdings nur für den 2. Effekt der Karte (Lege bis zu 2 Karten mehr aus). Du kannst dann bis zu 4 Karten mehr auslegen. Beim 1. Effekt muß Du die Karte ja "anstatt Karten zu ziehen" einsetzen, und den Effekt des Kartenziehens hast Du ja nur 1x pro Zug, kannst also auch nur 1x

		darauf verzichten.
55	Wenn ich eine <i>Zeitsperre</i> auf ein gegnerisches <i>Depot</i> spiele, kann dann der Gegner das <i>Depot</i> noch schnell auflösen?	Nein, natürlich nicht, dann wäre die <i>Zeitsperre</i> sinnlos.
56	Gilt beim <i>Sturm auf IV-Basis</i> die Verteidigung von C nur für die 1. Kampfrunde, oder auch für die weiteren?	Auch für die 2. und die 3. Kampfrunde dieses Kampfes.
57	Kann ich in einem Zug auch zwei oder mehr <i>Planetare Entwicklungen</i> ausspielen, um mir 2 oder mehr Orte herauszusuchen?	Nein.
58	Kann ich, wenn auf mein <i>Depot</i> eine <i>Zeitsperre</i> gespielt wird, noch einen <i>Konter</i> , der sich in diesem <i>Depot</i> befindet, gegen die <i>Zeitsperre</i> einsetzen, denn die <i>Zeitsperre</i> kommt ja erst zur Wirkung, wenn sie nicht gekontert wird?	Nein. Aus dem betroffenen <i>Depot</i> kannst du keinen <i>Konter</i> spielen. Allerdings könntest du einen von der Hand oder aus einem anderen <i>Depot</i> spielen.
59	Ich greife mit zwei Topsisiderflotten Pro- <i>Ferrol</i> an. Beim Gegner liegen dort zwei <i>Raumjägerstaffeln</i> und eine <i>STARDUST II</i> . Ich lege nur eine Kampfpaarung aus (zweite <i>Topsisiderflotte</i> also als Geleitschutz) und der Gegenspieler legt seine zwei <i>Raumjägerstaffeln</i> dagegen. Die <i>STARDUST II</i> kann er nun nicht mehr dazulegen, da sie ja keine Flotten eskortieren kann. Kann ich nun unter Verwendung einer <i>Nahtransition</i> meine <i>Topsisiderflotte</i> auf die <i>STARDUST II</i> transistieren (sie befindet sich ja am selben Ort), oder geht das nicht, da sie ja nicht aufgestellt ist?	Das geht nicht. Ereignisse und Spezialeffekte wirken nur auf Schiffe und Einheiten, die plaziert wurden, die also somit in einer der Kampfpaarungen ausliegen.
60	Der <i>Tunnel des Oberst Cretcher</i> vernichtet eine <i>Kaulquappe</i> und eine Einheit. Wird die Einheit zufällig gewählt oder muss sie benannt werden?	Der Spieler, der den <i>Tunnel</i> spielt, muss die betroffene Einheit benennen. Hat der Gegner diese gar nicht auszuliegen, dann hat er Glück gehabt und die Vernichtung der Einheit entfällt.
61	Kann ich <i>Levtan der Verräter</i> nur spielen, wenn der Gegner eine <i>Springerversammlung</i> oder einen <i>Söldnervertrag</i> ausgespielt hat, oder auch unabhängig davon, wenn ich nur den 2. Effekt erhalten will, bei dem das Sol-System 3 Runden lang vor Offensivmissionen der Springer und Überschweren geschützt ist?	<i>Levtan der Verräter</i> kann auch unabhängig von der <i>Springerversammlung</i> oder dem <i>Söldnervertrag</i> gespielt werden.
62	Die <i>Nahtransition</i> muss ich auf ein eigenes Geleitschutzschiff spielen. Danach steht auf der Karte, dass ich ein eigenes und ein gegnerisches Schiff auswählen soll. Kann ich als eigenes Schiff nun auch ein anderes auswählen, das nicht im Geleitschutz liegt?	Nein. Du spielst die <i>Nahtransition</i> auf das Schiff, das dann auch die <i>Nahtransition</i> ausführt. Und das muss im Geleitschutz liegen.
63	Wann kann ich das Ereignis <i>Tai-Tiangs Artillerie</i> spielen?	<i>Tai-Tiangs Artillerie</i> wird in deinem Zug zu einem beliebigen Zeitpunkt gespielt. Es ist aber meist sinnvoll, die Karte vor der eigenen Mission zu spielen.
64	Bei den Ereignissen <i>Söldnervertrag</i> und <i>Springerversammlung</i> soll ja laut FAQ 44 der Text „Wird im Abschnitt Mission gespielt“ hinzugefügt werden. Gilt dies auch für <i>Julian Tiffloor</i> , wenn dieser als Anti-Ereignis gespielt wird?	Ja. Auch hier fehlt der Text: Wird als Ereignis im eigenen Abschnitt Mission gespielt.
65	Ich spiele in Phase III eine <i>Fehltransition</i> auf gegnerische Schiffe, die von <i>Goszuls Planet</i> zu meinem <i>Snowman</i> fliegen, um mich dort anzugreifen. Kann ich nun gleichzeitig auch noch ein <i>Snowman</i> als Ereignis spielen und dadurch dann die gegnerischen Schiffe, die ja von <i>Goszuls Planet</i> kommen, zu meinem <i>Terra</i> umleiten? Normalerweise gibt es diese „Direktverbindung“ ja nicht.	Nein, diesen Effekt kannst du nur auf dich selbst spielen. Und das „Kontern“ dieses Effektes mit einem <i>Snowman</i> (das geht ja auch laut Kartentext) ist dann nur auf einen Gegenspieler spielbar.
66	Was passiert mit den nichtveralteten Karten am Ort, wenn ich durch eine Alterung die letzte Ortskarte eines Anti-Ortes vernichte?	Sie werden auf die Hand genommen.
67	Beim <i>Ortungsschutz</i> müssen sich alle Schiffe, die keine positive Tarndifferenz besitzen, sofort zurückziehen. Was aber passiert nun mit den Schiffen, die eine positive Tarndifferenz aufweisen? Müssen die nun durchbrechen, oder können sie auch kämpfen?	Beides ist möglich, das kann sich der Angreifer aussuchen.
68	Was würde passieren, wenn die am Kampfort zurückbleibenden Schiffe (also die mit positiver Tarndifferenz) dann im Anschluß keine Möglichkeit mehr zum Rückzug besitzen, weil ihre Reichweite nicht ausreicht (z.B. bei einer <i>Raumjägerstaffel</i>)?	Sie kommen am Ende des Kampfes dann in die Materie-senke, da sie sich ja nicht zurückziehen können.

69	Dürfen sich diese Schiffe dann gegebenenfalls auch an einen anderen Ort als die restlichen Schiffe zurückziehen, der von ihnen erreichbar ist (z.B. bei einem Angriff auf Anti- <i>Snowman</i> statt nach <i>Terra</i> dann nach Pro- <i>Snowman</i>)?	Ja, das ist möglich.
70	Ich werde angegriffen und leite durch eine <i>Fehltransition</i> die angreifenden Pro-Schiffe auf einen Ort des dritten Spielers um. Darf ich nun noch einen <i>Rematerialisierungsschock</i> auf den Angreifer spielen?	Nein, da du ja nun nicht mehr beteiligt bist. Der dritte Spieler könnte ihn auf den Angreifer spielen.
71	Ich möchte eine <i>Fehltransition</i> auf einen Spieler spielen, der gerade einen veralteten Anti-Ort mit allen Schiffen und Einheiten verlassen will. Kann ich ihn nun zu diesem Ort zurückschicken, oder ist dieser bereits nicht mehr vorhanden, weil sich ja kurzzeitig keine Schiffe oder Einheiten mehr auf ihm befunden haben?	Auf der <i>Fehltransition</i> steht: „...bestimme Zielort neu oder unterbinde die Mission...“. Wenn nun der gegnerische Spieler an seinem Ort bleiben soll, dann schickst du ihn nicht zurück, sondern du unterbindest die Mission. Somit hat er seinen veralteten Ort überhaupt nicht verlassen, wodurch dieser liegen bleibt.
72	Ich mache eine Mission zu einem Ort, der in Reichweite 2 liegt. Ich habe sowohl Schiffe mit Reichweite 2, als auch eines mit Reichweite 4 dabei. Nun wird auf mich eine <i>Fehltransition</i> zu einem Ort in Reichweite 4 gespielt. Ist das möglich, denn ich habe meine Schiffe mit Reichweite 2 nicht in das große Schiff eingeladen, da sie ja selber fliegen können.	Bei der <i>Fehltransition</i> wird nicht unterschieden, ob du die restlichen Schiffe eingeladen hast oder nicht. Wird eine <i>Fehltransition</i> auf dich gespielt und du hast die erforderliche Reichweite dabei, dann gelten die Schiffe mit Reichweite 2 als eingeladen und der Karteneffekt tritt ein.
73	Kann ich die <i>Galaktische Isolierung</i> nur auf den Spieler spielen, der den Phasenwechsel von Phase IV nach V als erster vollzogen hat, oder auch auf andere Mitspieler?	Die <i>Galaktische Isolierung</i> kann ohne Einschränkung auf jeden beliebigen Mitspieler gespielt werden. Allerdings kann sie nicht von dem Spieler gespielt werden, der als erster den Phasenwechsel von Phase IV nach V vollzogen hat.

Fertigkeiten

1	Kann eine Person, die mehrere Fertigkeiten besitzt, auch mehr als eine Fertigkeit anwenden, bevor sie passiv wird?	Nein, die Person wird durch die Anwendung einer Fertigkeit bereits passiv. (Ausnahme: Der <i>Overhead</i> , wo dies auf der Karte vermerkt ist.)
2	Wie lange wirken Fertigkeiten?	Fertigkeiten haben keine Wirkungsdauer, ihre Wirkung ist auf einen Zeitpunkt begrenzt.
3	Wenn ich auf der Pro-Seite eine Mission durchführe, dann kann ich ja mit der Fertigkeit Initiative für das Missionsziel eine neue Aktionskarte ziehen. Geht das auch, wenn die Einheit mit dieser Fertigkeit eine Anti-Karte ist?	Nein, wenn man sich bei einer Mission für die Pro-Seite entschieden hat, kann man in diesem Abschnitt auch nur Karten der Pro-Seite einsetzen.
4	Ein Teleporter springt in ein gegnerisches Raumschiff, wobei ja die Rückkehr normalerweise mit eingeschlossen ist. Nun muß er sich aber beim Kampf passivieren, da er sonst vernichtet werden würde. Kann er trotzdem noch auf sein Ursprungsschiff zurückkehren, oder was passiert mit ihm sonst?	Ja, er kann auf sein Ursprungsschiff zurückspringen und ist dann passiv.
5	Kann der Teleporter auch von einem Geleitschutzschiff aus teleportieren? Kann er in ein feindliches Geleitschutzschiff teleportieren? Kann er auch in eine andere Kampfpaarung teleportieren?	Ja, er kann all dies machen.
6	Muß ein Teleporter, nachdem er sich auf einem feindlichen Raumschiff befand, auf das Ausgangsschiff zurückteleportieren, oder kann es sich auch auf ein anderes Schiff zurückziehen?	Er muß auf das Ausgangsschiff zurück (siehe Fertigkeit Teleporter).
7	Muß eine Person mit Innere Sicherheit am Kampf beteiligt gewesen sein, um die Fertigkeit anwenden zu können?	Nein, sie muß aber an dem Ort sein, an dem der Kampf stattfindet.
8	Wann wird Innere Sicherheit eingesetzt? Vor dem Kampf, nachdem der Angreifer das Missionsziel bestimmt hat? Oder erst am Ende des Kampfes, wenn er reduzieren darf?	Erst nach dem Kampf, wenn er reduzieren darf.
9	Kann sich eine Person mit Mutantenkorps 2 auch selbst aktivieren, wenn sie ein Mutant ist?	Nein. Nach der neuen Definition der Fertigkeit „Mutantenkorps“ kann diese nur für Mutantenfertigkeiten eingesetzt werden. Die Fertigkeit „Mutantenkorps“ selbst ist aber keine Mutantenfertigkeit (und daher auf der Karte grün).
10	Kann <i>Der Kaiser von New York</i> nur Roboter auf <i>Terra</i> zum Angriff verleiten?	Nein, auf allen Pro-Planeten zugleich.

11	Wann kann <i>Der Kaiser von New York</i> passiv werden, um einen Roboteraufstand in Gang zu setzen? Sofort nach dem Auslegen oder erst eine Runde später?	Direkt nach dem Auspielen.
12	Muß ich eine Missionskarte bei der Passivierung <i>des Kaisers von New York</i> ziehen?	Nein. Das Passivieren <i>des Kaisers von New York</i> ist keine Mission, d.h. es wird keine Aktionskarte gezogen und es wird auch nicht reduziert.
13	Kann die Fertigkeit Initiative auch angewendet werden, um damit insgesamt 1 Offensiv- plus 1 Defensiv- bzw. 2 Defensivmissionen ausführen?	Ja.
14	Kann sich eine Person mit Medizin selbst heilen?	Nein, da sie durch die Anwendung von Medizin passiv wird, jedoch nur aktive Personen geheilt werden können.
15	Wann wird die Fertigkeit Gift eingesetzt, vor oder nach dem Ziehen der Aktionskarten?	Nach dem Ziehen der Aktionskarten.
16	Pro Mission darf die Pro-Seite nur eine Mutanten-Fertigkeit einsetzen. Gilt das auch, wenn ich von der Anti-Seite angegriffen werde, mich also nur verteidige?	Ja, auch dann gilt es, es sei denn, es wird die Fertigkeit Mutantenkorps vorher eingesetzt.
17	Wenn man die Fertigkeit: Wirtschaft von <i>Homer G. Adams</i> auf 2 steigert, kann man dann die GCC betreiben, ohne Karten abzulegen?	Ja, dies geht bei einer GCC aber auch schon mit Wirtschaft 1. Bei Wirtschaft 2 kann <i>Homer G. Adams</i> auch eine GCC betreiben, die sich auf einem anderen Planeten befindet, ohne Karten abzulegen.
18	Kann ich, wenn ich bei einer Pro-Mission die Fertigkeit Initiative auf der Anti-Seite einsetze, eine neue Aktionskarte für die Bestimmung des Missionszieles ziehen?	Nein, bei Missionen muss man sich für eine Seite entscheiden und kann dann auch nur auf dieser Seite Fertigkeiten einsetzen. Die andere Seite ist während der Mission tabu.
19	Können sich <i>Perry</i> und <i>Bully</i> gegenseitig bzw. auch selbst einen Tarnbonus geben? Auf den Karten steht, dass sie den Tarnbonus jeweils einer aktiven Einheit geben können. Wenn ich die Person aber selbst passiviere, gilt sie für diesen Effekt dann noch als aktive Einheit?	<i>Perry</i> und <i>Bully</i> können sich nicht selbst einen Tarnbonus geben. Und auch nicht beide gegenseitig. Allerdings könnte <i>Perry</i> einem aktiven <i>Bully</i> oder <i>Bully</i> einem aktiven <i>Perry</i> einen Tarnbonus geben.
20	Darf ich bei der Fertigkeit Initiative 2 insgesamt drei Missionen durchführen?	Nein, nur zwei (also eine zusätzliche). Initiative 2 sagt nur aus, dass die Person mit dieser Fertigkeit sich nicht an dem Ort befinden muss, von dem die Mission ausgeht. Wenn du eine dritte Mission durchführen willst, musst du eine weitere Person mit der Fertigkeit Initiative 1 oder 2 passivieren.
21	Warum sind manche Fertigkeiten in roter Schrift, andere dagegen in grün? Hat die Farbe eine Bedeutung?	Ja. Fertigkeiten in roter Schrift sind Mutantenfertigkeiten, die grünen dagegen „normale“ Fertigkeiten.
22	Kann ich mit einer <i>Hypnoschulung</i> die Fertigkeit Hypno 1 auf Hypno 2 erhöhen?	Nein. Hypno ist eine Mutantenfertigkeit (rot), und Mutantenfertigkeiten können nur durch ein <i>Mutantentraining</i> erhöht werden. Mit einer <i>Hypnoschulung</i> kannst du nur „normale“ Fertigkeiten steigern.
23	Kann ein Zünder 1 im Bodenkampf auch Personen am gleichen Ort vernichten, die nicht am Kampf beteiligt sind? Und wie sieht es im Raumkampf mit Raumschiffen aus?	Nein, nur die für den Kampf aufgestellte Personen. Für Raumschiffe im Raumkampf gilt dies analog.
24	Mein Gegner versucht, mit einem Teleporter in eine meiner Flotten zu springen, was ja nicht möglich ist. Kommt der Teleporter nun in die Materiesenke, oder was passiert sonst?	Er kommt nicht in die Materiesenke, sondern hat seine Fertigkeit verbraucht, ohne etwas zu erreichen.
25	Kann ich auf der Pro-Seite ohne die Fertigkeit Mutantenkorps zu verwenden im Raumkampf und im Bodenkampf jeweils eine Mutantenfertigkeit einsetzen, oder insgesamt nur eine?	Während der gesamten Mission insgesamt nur eine.
26	Kann ich durch die Fertigkeit „Innere Sicherheit“ für die Reduzierung auch eine <i>Bioplastmaske</i> auswählen?	Nein, fest zugeordnetes Zubehör kann nicht reduziert werden. Das gilt z.B. auch für <i>Mutantentraining</i> und <i>Hypnoschulung</i> .
27	Wann kann ich die Fertigkeit Verhandlung einsetzen, nur in der 1. Kampfrunde, oder auch noch in der 2. oder der 3.?	Nur in der 1. Kampfrunde, da nur hier die Tarnungen der einzelnen Einheiten ermittelt werden. In der 2. oder 3. Kampfrunde ist es zum Verhandeln sowieso zu spät.
28	Wie wird der <i>Kaiser von New York</i> gespielt? Wer spielt die Roboter? Der Spieler, der den <i>Kaiser</i> eingesetzt hat, oder der betroffene Spieler?	Der Spieler, der den <i>Kaiser von New York</i> eingesetzt hat, spielt die Roboter (unter Verwendung seiner eigenen Aktionskarten), während der betroffene Spieler die „menschlichen“ Einheiten spielt.
29	Wer kann beim <i>Kaiser von New York</i> das ausliegende Zubehör einsetzen?	Wenn der <i>Kaiser von New York</i> eingesetzt wird, kommt es zu einem Bodenkampf ohne Einsatz von Zubehör. Davon ausgenommen ist nur der <i>Umprogrammierungsstrahler</i> sowie fest zugeordnetes Zubehör.

30	Wann wird der <i>Kaiser von New York</i> eingesetzt, im Abschnitt Mission oder im Abschnitt Ausbau?	Im eigenen Abschnitt Ausbau.
31	Wenn ich den <i>Kaiser von New York</i> einsetze, wer ist dann der Angreifer und wer der Verteidiger?	Die Roboter sind die Angreifer und die „menschlichen“ Einheiten sind die Verteidiger.
32	Wird durch den Einsatz des <i>Kaisers von New York</i> eine Mission verbraucht?	Nein.
33	Kann ich beim <i>Kaiser von New York</i> für die Roboter die <i>Positronik</i> einsetzen?	Nein. Die <i>Positronik</i> würde nur für verteidigende Einheiten gelten, die Roboter sind aber die Angreifer. Außerdem kann ja kein Zubehör eingesetzt werden (siehe oben).
34	Wenn mein Gegner den <i>Kaiser von New York</i> gegen mich einsetzt, kann ich dann die angreifenden Roboter mit einem <i>Fehlalarm</i> zum Rückzug zwingen?	Ja, da es sich ja um einen Bodenkampf handelt. Natürlich gilt auch hier der <i>Fehlalarm</i> nicht für Einheiten mit positiver Tarndifferenz.
35	Gelten beim <i>Kaiser von New York</i> die Bodenkampflimits?	Nein, der Kampf erfolgt ohne Bodenkampflimits.
36	Kann ich den <i>Kaiser von New York</i> auch einsetzen, wenn der Gegner mich angreift?	Nein, nur im eigenen Zug.
37	Kann ich mit Hilfe der Fertigkeit „Mutantenkorps 2“ auch einen Mutanten wieder aktivieren, der vom Gegner passiviert wurde?	Nein. Das geht nur, wenn er durch Einsatz einer seiner Mutantenfertigkeiten passiv wurde. Folgende Änderung für die Fertigkeit „Mutantenkorps 2“: Mutantenkorps 2: Wie bei 1 UND 1 Mutant kann, nachdem er durch Einsatz einer seiner Mutantenfertigkeiten passiv wurde, wieder aktiv werden. Er kann allerdings in diesem Kampf keine seiner Fertigkeiten mehr einsetzen. Wirkt nicht auf enttarnte Agenten.
38	Ich springe mit einem Teleporter auf ein gegnerisches Raumschiff und es kommt hier nun zu einem Bodenkampf. Kann der Gegner nun sein Zubehör: Ort (<i>Geheimstützpunkt</i> , <i>Positronik</i> , <i>Ara-Geheimdienst</i> usw.) für diesen Bodenkampf einsetzen?	Nein, er kann kein Zubehör: Ort/Planet an Bord des Raumschiffes einsetzen.
39	Und wie sieht es mit einem Bonus aus, den der Ort selbst gibt?	Auch er kann auf dem Raumschiff nicht eingesetzt werden. Der „Ort“, an dem der Bodenkampf stattfindet, ist hierbei nun das Raumschiff.
40	Kann ein Teleporter, der auf ein gegnerisches Raumschiff gesprungen ist, wieder auf sein Ausgangsschiff zurückkehren, wenn er dort im Bodenkampf vom Gegner passiviert wurde?	Ja. Der Sprung in das gegnerische Raumschiff enthält auch bereits den Rücksprung, egal, ob der Teleporter aktiv oder passiv ist.
41	Würde ein Teleporter auf sein Schiff zurückkehren können, wenn er auf dem fremden Raumschiff von einer Person mit der Fertigkeit Medizin geheilt werden würde und dadurch dann passiv wird?	Ja, sowohl der Teleporter, als auch der Mediziner können zurückkehren.
42	Ich springe mit meinem Teleporter auf ein gegnerisches Raumschiff, um dort ein Zubehör: Raumschiff zu vernichten. Wieso wird der Teleporter denn auf dem Raumschiff überhaupt wieder aktiv, er wird doch durch den Einsatz seiner Fertigkeit passiv und könnte es auch bleiben?	Nein. Der Teleporter vernichtet nicht das Zubehör: Raumschiff, sondern es erfolgt eine Reduzierung. Reduzierungen sind aber nur mit aktiven Einheiten möglich.
43	Kann ich mit Einsatz der Fertigkeit Mutantenkorps auch gleichzeitig mit 3 Teleportern in das gegnerische Raumschiff springen und für den Bodenkampf dann noch 6 Personen mitnehmen?	Nein, das Ganze geht schön der Reihe nach: Du setzt deinen ersten Teleporter ein, es folgt der Bodenkampf im gegnerischen Raumschiff und der Teleporter kommt wieder zurück. Nun wäre erst einmal dein Gegner dran, etwas einzusetzen. Wenn er das nicht machen will oder kann, darfst du den nächsten Teleporter auf die Reise schicken usw. Also nicht alle auf einmal, die verheddern sich ja gegenseitig im Hyperraum.
44	Nachdem <i>Gucky</i> eine Mutantenfertigkeit eingesetzt hat, kann er ja 1x pro Spielrunde wieder aktiv werden. Kann er nun im gleichen Kampf nochmals eine Mutantenfertigkeit einsetzen, wenn ich eine Person mit Mutantenkorps 1 dafür passiviere?	Ja.
45	Das <i>Depot</i> ist ein Zubehör Ort. Was passiert nun mit den Karten im <i>Depot</i> , wenn ich das <i>Depot</i> durch Zünder 2 vernichte?	Die deponierten Karten kommen ebenfalls in die Materiesenke.
46	Kann ich für eine zusätzliche Mission die Fertigkeit Initiative von einer Person einsetzen, die mit einer <i>Gazelle</i> beiseite gelegt ist, damit das Schiff eine Reichweite von 4 erhält?	Nein. Beiseite gelegte Karten haben keinerlei Einfluss auf das Spiel (siehe Regelheft). Das bedeutet, dass die mit der <i>Gazelle</i> beiseite gelegte Person ihre Initiative zwar einsetzen kann, diese aber keinen Einfluss auf das Spiel hat.

Kampf

1	Wenn eine Einheit im Bodenkampf durchbricht, müssen dann die anderen Einheiten noch weiter kämpfen damit es zur Reduzierung kommt?	Nur die erste Kampfrunde muß vollständig zu Ende geführt werden, danach kann sich der Angreifer oder der Verteidiger zurückziehen. In beiden Fällen kommt es zur Reduzierung. Sie können aber auch noch weitere Kampfrunden durchführen.
2	Wenn ein Raumschiff / Einheit mit Geleitschutz / Eskorte durchbricht, wird dann der Tarnwert des Geleitschutz / der Eskorte neu ermittelt?	Nein, für den Geleitschutz / die Eskorte ist die erste Kampfrunde vorbei, und in einer eventuellen zweiten Kampfrunde hat die Tarnung sowieso keine Bedeutung mehr.
3	Können passive Einheiten für den Raumkampf eingeladen werden?	Nein, weder bei Offensiv- noch bei Defensivmissionen.
4	Muß man als Verteidiger bei den Kampfpaarungen auch passive Einheiten auslegen, wenn man nicht genügend aktive Einheiten hat?	Ja. Jede Kampfpaarung muß mit einer Einheit "vollständig" werden, egal ob die Einheit aktiv oder passiv ist.
5	An einem Ort befindet sich nur eine passive Einheit. Dieser Ort wird vom Gegenspieler angegriffen. Bricht der Gegenspieler nun durch, weil die passive Einheit nicht am Kampf teilnehmen kann oder muß ich mit der passiven Einheit gegen ihn kämpfen?	Letzteres. Passive Karten nehmen sehr wohl am Kampf teil und müssen auch ausgelegt werden, wenn keine andere Einheit vorhanden ist. Der Angreifer bricht nicht automatisch durch. Er bricht nur durch, wenn sein Tarnwert größer als der der passiven Einheit ist. Ansonsten muß gekämpft werden.
6	Kann ich bereits vor der ersten Kampfrunde einen Rückzug ausführen?	Nein.
7	Bei einem Angriff von <i>IV's</i> und dem Missionsziel Attentat auf <i>Reginald Bull</i> wird <i>Bully</i> im Kampf vernichtet. Kann <i>Bully</i> sich nun retten, indem er durch seine Fertigkeit "innere Sicherheit" die Missionsart verändert?	Nein. <i>Bully</i> wird ja vernichtet, und nicht reduziert. Durch die innere Sicherheit kann nur eine Reduzierung verändert werden, nicht aber eine Vernichtung. Außerdem wird die Fertigkeit "innere Sicherheit" erst nach dem Kampf eingesetzt, da ist <i>Bully</i> dann aber schon tot.
8	Bei einem Angriff von <i>IV's</i> und dem Missionsziel Attentat auf <i>Reginald Bull</i> brechen <i>IV's</i> durch. Kann <i>Bully</i> sich diesmal retten, indem er durch seine Fertigkeit "innere Sicherheit" die Missionsart verändert?	Ja. Die durchgebrochenen <i>IV's</i> wollen <i>Bully</i> reduzieren, das kann dieser durch "innere Sicherheit" verhindern, indem er die Missionsart verändert. Dabei spielt es keine Rolle, ob er selbst das Missionsziel war oder eine andere Person.
9	Manche Siegbedingungen verlangen das Erreichen einer Reduzierung auf bestimmten Orten. Was passiert, wenn es bereits bei Missionsbeginn dort nichts zu reduzieren gibt?	In diesem Fall gilt die Reduzierung als erreicht. Bei Destabilisierung muß natürlich eine aktive Truppe vor Ort sein.
10	Gilt dies auch, wenn an diesem Ort z.B. nur ein Zubehör: Ort liegt und ich aber als Missionsziel Attentat oder Destabilisierung gezogen habe?	Nein. Wenn es was zu reduzieren gibt, muß auch tatsächlich reduziert werden, sprich die richtige Mission gezogen werden. Dafür gibt es ja die Fertigkeit Initiative.
11	Und was passiert, wenn das Missionsziel vorher im Kampf vernichtet wurde?	Auch dann ist die Reduzierung nicht erreicht worden.
12	Phase IV: Missionsziel ist Destabilisierung, nur 1 Ort + 1 Einheit liegen aus, die Einheit wird nun im Kampf vernichtet. Ist die Reduzierung nun erreicht, obwohl das falsche Missionsziel gezogen wurde? Schließlich liegt jetzt ja nur 1 Ort dort aus.	Nein. Es muß nach der Mission eine Reduzierung durchführbar sein, es sei denn, zu Beginn der Mission liegt ausschließlich 1 Ort aus.
13	Nehmen Einheiten, die bereits am Raumkampf beteiligt waren, auch am Bodenkampf teil?	Verteidiger: Ja, wenn der Gegner einen Bodenkampf machen will, müssen sogar passive Einheiten in die Kampfpaarung gelegt werden. Angreifer: Er kann entscheiden, welche Einheiten er ausladen und somit am Bodenkampf teilnehmen lassen will.
14	Können Personen in Geleitschutzschiffen ihre Fertigkeiten einsetzen?	Ja, Raumkampf allerdings hat keine Wirkung, da diese Fertigkeit nur für das Schiff zählt, in dem sich die Einheit befindet.
15	Als Missionsziel wurde Destabilisierung gezogen. Vom Angreifer ist eine Person durchgebrochen, die notwendige Truppe zieht sich aber zurück, nachdem eine Runde gekämpft wurde. Erfolgt trotzdem eine Reduzierung des Ortes?	Wenn der Verteidiger noch Einheiten am Ort hat, erfolgt keine Reduzierung des Ortes. Hat der Verteidiger keine Einheiten mehr am Ort, so kann die Truppe vorher noch reduzieren.
16	Können Waffen, bei denen nicht <i>selbst</i> steht, auch aus der Eskorte heraus eingesetzt werden (z. B. <i>Umprogrammierungsstrahler</i> , <i>Psychostrahler</i> , <i>Gravitationsneutralisator</i>)	Ja.
17	Gilt der <i>Snowman</i> -Verteidigungsbonus nur für alle eigenen verteidigenden Einheiten oder auch für die Einheiten des Angreifers?	Für alle Einheiten auf <i>Snowman</i> .

18	Können angreifende Schiffe, die passiv geworden sind (z.B. durch eine <i>Nahtransition</i> oder ein <i>Ausweichmanöver</i>), im Anschluß Einheiten für den Bodenkampf ausladen, wenn der Verteidiger keine weiteren Schiffe mehr dort hat?	Ja.
19	Kommt es auch zu einer Reduzierung, wenn der Verteidiger sich im Bodenkampf zurückzieht?	Ja.
20	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?	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.
21	Missionsziel ist Verwüstung, es wurde eine Einheit vernichtet, aber durch Medizin wieder geheilt. Der Gegner zieht sich anschließend zurück. Kann ich nun meine Verwüstung durchführen, denn durch die Medizin ist ja die Vernichtung der Einheit aufgehoben worden, oder gilt dies für mich als durchgeführte Vernichtung?	Die Vernichtung wurde durch die Fertigkeit Medizin aufgehoben (sie hat also nicht stattgefunden), also kann nun die Verwüstung durchgeführt werden.
22	Wohin kann ich mich bei einem Angriff auf <i>Gozzuls Planet</i> als Verteidiger zurückziehen?	Beim Vorhandensein von Schiffen zu allen Orten, die von diesen Schiffen erreichbar sind außer <i>Terra</i> , <i>Venus</i> und das <i>Solare System</i> . Bei den Gebieten muß dabei die Loyalität der Schiffe beachtet werden.
23	Wo auf der Aktionskarte wird beim Kampf der Tarnwert ermittelt?	Der Angreifer zieht eine Aktionskarte und ermittelt in der linken Spalte (rot) seinen eigenen Tarnwert und in der rechten Spalte (grün) den Tarnwert des Verteidigers.
24	Ich habe drei <i>Kaulquappen</i> auf <i>Terra</i> auszuliegen, und mein Gegner reduziert bei mir die Orte bis auf 1 <i>Terra</i> . Trotz Überschreitung der Obergrenzen bleiben ja die <i>Kaulquappen</i> liegen. Nun werden die drei <i>Kaulquappen</i> aber von <i>Spindelschiffen</i> angegriffen, die sich allerdings zurückziehen, nachdem eines von mir vernichtet wurde. Kann ich mich mit meinen <i>Kaulquappen</i> nun wieder nach <i>Terra</i> zurückziehen, obwohl ich hier ja nun wieder die Obergrenzen überschreite? Beim Rückzug dürfen ja laut Regelheft die Obergrenzen nicht überschritten werden.	Ja, das geht, ohne dass du eine <i>Kaulquappe</i> in die Senke werfen musst. Du ziehst dich nicht zurück, du bist mit deinen Schiffen ja auf <i>Terra</i> geblieben.
25	Können Einheiten an Bord von Schiffen zwischen den einzelnen Raumkampfrunden umgeladen werden?	Nein.
26	Eine Person mit der Fertigkeit Medizin 1 hat eine <i>Hypnoschulung</i> und einen <i>Thermostrahler</i> zugeordnet bekommen. Im Kampf passiviert sich diese für Medizin 2, um eine Truppe zu retten und kommt dadurch auf die zugehörige Materiequelle. Was passiert nun mit dem Zubehör? Kommt das in die Materiesenke?	Nein. Da die <i>Hypnoschulung</i> der Person fest zugeordnet ist, wird sie anders behandelt als der <i>Thermostrahler</i> . Die <i>Hypnoschulung</i> wird beiseite gelegt, und nachdem du den Mediziner wieder gezogen und neu ausgelegt hast, wird sie ihm erneut fest zugeordnet. Dabei wird sie jedoch nicht neu ausgelegt, ihre Prämissen müssen somit nicht erneut erfüllt sein. Sie kann aber niemals einer anderen Person zugeordnet werden. Der <i>Thermostrahler</i> dagegen ist ja nicht fest zugeordnet, er würde am Ort verbleiben (theoretisch könnte er hier auch alleine liegen bleiben, bis eine neue Einheit ausgelegt wird) bzw. bei einer Offensivmission wird er wieder mit zurücktransportiert.
27	Laut Kartentext können beliebig viele <i>Gazellen</i> einander Geleitschutz geben. Dass dann vorne eine <i>Gazelle</i> liegen muss, ist ja klar, aber kann ich im Geleitschutz dann neben den <i>Gazellen</i> auch noch andere Schiffe haben, oder dürfen sich im Geleitschutz auch nur <i>Gazellen</i> befinden?	Es dürfen sich im Geleitschutz ausschließlich <i>Gazellen</i> befinden, um diesen Effekt zu erhalten. Analog gilt diese Regelung dann auch für die <i>Space Jet</i> und für die <i>Kampfroboter</i> bezüglich der Eskorte.
28	Wenn ich den <i>Psychostrahler</i> gegen eine Truppe einsetze, hat er nur bei einer 1 in der x-Zeile eine Wirkung. Wer zieht die erforderliche Aktionskarte?	Derjenige, der den <i>Psychostrahler</i> einsetzt.
29	Im Raumkampf mache ich 2 Kampfpaarungen auf, wobei ich in der einen Kampfpaarung das verteidigende Schiff vernichten kann, in der anderen jedoch nicht. Kann ich nun die Einheiten, die im ersten meiner Schiffe waren, für den Bodenkampf ausladen? Diesem Schiff stehen doch nun keine feindlichen Schiffe mehr gegenüber.	Nein. Das ist nur möglich, wenn das Schiff entweder mit Hilfe des Tarnwertes durchgebrochen ist oder wenn keine gegnerischen Schiffe mehr am Ort sind.
30	Kann ich im Bodenkampf noch Eskorten legen, nachdem die Tarnung bestimmt wurde?	Nein. Zuerst muß die Kampfaufstellung abgeschlossen sein (wozu auch das Einsetzen der Eskorten gehört), danach erst beginnt die Kampfentwicklung. Die Bestimmung der Tarnwerte gehört zur Kampfentwicklung.

31	Im Kampf ist eine Person mit <i>Arkonidenanzug</i> passiv geworden. Kann ich nun in der 2. Kampfrunde den <i>Arkonidenanzug</i> einer anderen Person zuordnen?	Nein. Passive Einheiten können ihr Zubehör nicht weitergeben.
32	In Phase III liegen sich in einer Kampfpaarung <i>Bully</i> und der <i>Overhead</i> gegenüber. Durch <i>Goratschin</i> wird <i>Bully</i> nun gezündet. Bricht der <i>Overhead</i> dadurch dann durch und kann reduzieren?	Nein, der <i>Overhead</i> bricht nicht durch. Durchbrechen kann er nur, wenn er eine bessere Tarnung hat, nicht, wenn der Gegner weggezündet wird. Diese Kampfpaarung ist für die 1. Kampfrunde erst einmal erledigt. In der 2. Kampfrunde kann der <i>Overhead</i> dann neu plaziert werden.
33	Im Raumkampf springt <i>Gucky</i> auf ein gegnerisches Raumschiff. Kann er jetzt gleich einen <i>Psychostrahler</i> einsetzen, oder ist jetzt erst der Gegner dran?	Er kann den <i>Psychostrahler</i> einsetzen. Es beginnt jetzt ein vom Raumkampf unabhängiger Bodenkampf, bei dem <i>Gucky</i> als Angreifer zuerst einen Spezialeffekt einsetzen kann. Der Bodenkampf ist dabei nicht die Fortsetzung des Raumkampfes, sondern eigenständig.
34	Kann ich im Bodenkampf das Zubehör (z. B. einen <i>Psychostrahler</i>) einer Einheit einsetzen, die nicht direkt in den Kampfpaarungen ausliegt, an der Mission aber teilnimmt?	Ja.
35	Wenn sich im Kampf eine Pro- und eine Anti- <i>STARDUST II</i> begegnen, kommt ja das angreifende Schiff in die Materiesenke und das andere wird passiv. Kann ich nun das angreifende Schiff mit einem <i>Ausweichmanöver</i> retten?	Nein. Da es direkt in die Materiesenke kommt, entspricht das keiner Vernichtung, die durch ein <i>Ausweichmanöver</i> aufgehoben werden könnte.
36	Beide Spieler stellen sich im Raumkampf mit Geleitschutzschiffen auf. Und beide wollen das vordere Schiff in der gegnerischen Kampfpaarung mit einer <i>Nahtransition</i> vernichten. Da ja der Angreifer beginnt, darf dann der Verteidiger das auch noch machen?	Ja, solange der Verteidiger nicht das Geleitschutzschiff dafür verwenden will, das in der Kampfpaarung des bereits durch <i>Nahtransition</i> vernichteten Schiffes liegt (es liegt ja nun nicht mehr im Geleitschutz). Er kann aber ein Geleitschutzschiff aus einer anderen Kampfpaarung dazu verwenden (sofern eine weitere Kampfpaarung ausliegt).
37	Nach jeder Raumkampfunde gibt es ja die Möglichkeit eines Rückzuges. Heißt das nun, dass bei dem Einsatz eines <i>Traktorstrahles</i> die beiden beteiligten Raumschiffe bis zum Ende der ersten Kampfunde nicht am Kampf teilnehmen (in der 2. Kampfunde also wieder kämpfen können) oder bedeutet es, dass sie erst wieder am Geschehen teilnehmen, wenn wirklich ein Rückzug durchgeführt wird? Im zweiten Fall würde es ja bedeuten, dass man damit verhindern könnte, dass jemand bei mir Einheiten für den Bodenkampf ausladen kann, auch wenn er in einer zweiten Kampfunde alle meine anderen Schiffe vernichtet hat, da sich ja noch eines meiner Raumschiffe (nämlich das mit dem <i>Traktorstrahl</i>) am Ort befindet.	Die beiden Raumschiffe nehmen erst wieder beim tatsächlichen Rückzug am Geschehen teil (d.h. sie werden solange zur Seite gelegt). Trotzdem kann ein weiteres Schiff, wenn alle deine anderen Schiffe vernichtet wurden, zu deinem Planeten fliegen und seine Einheiten ausladen.
38	Ich greife in Phase I meinen Gegner mit einem <i>Individualverformer</i> und dem Missionsziel Destabilisierung an. Um die gegnerische Person zu vernichten, setze ich die Fertigkeit Gift ein, wodurch mein IV passiv wird. Kann ich danach dann mit diesem IV einen Ort reduzieren, um beim Gegner den Phasenwechsel zu verhindern?	Nein. Reduzieren kannst du nur mit aktiven Einheiten.
39	Mein Gegner hat in Phase I keine Einheiten, aber 2 <i>Terra</i> auszuliegen. Darf ich dennoch versuchen, ein <i>Terra</i> zu vernichten (durch Destabilisierung oder Verwüstung)?	Ja, natürlich. Wenn der Gegner seine <i>Terra</i> nicht schützt, ist das für dich die Gelegenheit!
40	Bei meinem Gegner lagen 2 <i>Saboteure</i> aus und ich habe Attentat gezogen. Also nahm ich als Missionsziel die <i>Saboteure</i> . In der 1. Kampfunde wurde nun eine Einheit <i>Saboteure</i> vernichtet, die zweiten zogen sich zurück. Werden diese nun Opfer des Attentats, also reduziert? Mein Gegner meinte, dass ich als Missionsziel die anderen <i>Saboteure</i> gewählt hätte, die ja inzwischen bereits vernichtet worden waren.	Im Gesamtregelheft steht drin, dass bei mehreren Einheiten gleichen Namens diese nicht voneinander unterscheidbar sind. Du hast also keine bestimmte Einheit <i>Saboteure</i> als dein Missionsziel ausgewählt, sondern die <i>Saboteure</i> allgemein. Und solange noch <i>Saboteure</i> ausliegen, werden diese dann auch reduziert. Dein Gegner hat also unrecht.
41	Ich greife einen gegnerischen Ort an und setze im Raumkampf einen Raumkämpfer ein. Muß ich den dann im anschließenden Bodenkampf mit ausladen, oder kann er im Raumschiff bleiben? Er ist ja jetzt passiv und würde mir im Raumkampf nichts bringen.	Er kann im Raumschiff bleiben.
42	Und wie ist das beim Verteidiger, kann der auch dann Einheiten in den Raumschiffen lassen, damit sie im Bodenkampf nicht vernichtet werden?	Nein. Da der Verteidiger sich ja am eigenen Ort befindet, werden alle Einheiten ausgeladen und nehmen am Bodenkampf teil. Alternativ könnte sich der Verteidiger mit

		seinen Schiffen (und den transportierten Einheiten) auch an einen anderen Ort zurückziehen, muß dann dort aber ebenfalls sämtliche Einheiten ausladen.
43	Muß ich, wenn ich angegriffen werde, alle meine ausliegenden Schiffe (bzw. Einheiten im Bodenkampf) auf die Kampfhand nehmen, oder kann ich welche zurücklassen?	Du mußt alle ausliegenden Schiffe bzw. Einheiten auf die Kampfhand nehmen.
44	Muß ich als Verteidiger bei der Kampfaufstellung alle meine vorhandenen Schiffe (bzw. Einheiten im Bodenkampf) in den Kampfpaarungen auslegen?	Nein, du mußt allerdings jede Kampfpaarung, die der Angreifer beginnt, vervollständigen. Geleitschutz (Es-korten) mußt du nicht unbedingt legen. Schiffe bzw. Einheiten, die nicht in Kampfpaarungen plaziert werden, werden neben das Kampfgebiet gelegt.
45	Mein Gegner greift mich an und benennt als Zielobjekt der Mission eine Person, die sich bei mir passiv am Ort befindet. Kann ich nun die passive Person, die mir sehr wichtig ist, für den Raumkampf in ein Schiff einladen und mich mit ihr nach der 1. Raumkampfunde an einen anderen Ort zurückziehen?	Nein, passive Personen können nicht für einen Raumkampf in ein Schiff eingeladen werden.
46	Kann ich beim Kampf auch Zubehör (z.B. <i>Psychostrahler</i> , <i>Gravitationsneutralisator</i>) von Einheiten einsetzen, die sich nicht in einer Kampfpaarung befinden, weil ich sie nicht mehr auslegen konnte?	Nein. Nur die Einheiten in den Kampfpaarungen können ihr Zubehör einsetzen.
47	Der <i>Robotspion</i> gibt Tarnung – 1 für gegnerische Truppen. Gilt dies nun für nur eine Truppe, oder für alle Truppen?	Für alle gegnerische Truppen
48	Wenn ich den gegnerischen <i>Atlan</i> während meiner Mission im Bodenkampf ↗, bekomme ich dann auch einen Strafpunkt dafür?	Ja. Auch wenn der gegnerische <i>Atlan</i> von dir ↗ wird, bekommst du nach dem neuesten Regelwerk einen Strafpunkt.
49	Beim Missionsziel Verwüstung entfällt ja die Reduzierung, wenn im vorangegangenen Bodenkampf mindestens eine Einheit vernichtet wurde. Kann das auch eine Einheit des Angreifers gewesen sein?	Nein, nur, wenn eine Einheit des Verteidigers vernichtet wurde.
50	Wenn ich <i>Conrad Deringhouse</i> im Raumkampf mit dabei habe, kann ich ihn dann in einer beliebigen Kampfpaarung nach vorne legen, oder muss ich ihn zuallererst auslegen?	Das Schiff, das <i>Conrad Deringhouse</i> transportiert, muß von dir im Raumkampf zuallererst ausgelegt werden.

Phasenwechsel

1	Kann die zum Phasenwechsel in Phase I benötigte <i>Kaulquappe</i> (oder <i>GOOD HOPE</i>) sich auch auf der Venus befinden?	Ja.
2	In der Phase III gibt es 0,5 Siegpunkte, wenn man die <i>GANYMED</i> auf der Anti-Seite ausgelegt hat. Was ist nun, wenn sie dort auslag, aber vor dem Phasenwechsel bereits vernichtet wurde?	Dann gibt es auch keine Punkte. Es gilt immer die Situation zum Zeitpunkt des Phasenwechsels.
3	Was passiert mit den veralteten Karten, die sich in meinem <i>Depot</i> befinden?	Sie verbleiben auch nach dem Phasenwechsel im <i>Depot</i> . Erst, wenn das <i>Depot</i> aufgenommen wird, kommen sie ersatzlos in die Materiesenke.
4	Ich vollziehe als erster den Phasenwechsel und habe dadurch veraltete Karten auf der Hand. Kann ich für diese nun von einer beliebigen zugänglichen Materiequelle die Ersatzkarten ziehen oder nur von der Quelle, aus der die veralteten Karten stammten?	Du wirfst alle deine veralteten Handkarten ab und füllst aus beliebigen zugänglichen Materiequellen (wozu nun auch die nächsthöhere gehört) deine Hand auf 10 Karten auf.
5	Mein Gegner hat gerade einen Phasenwechsel von I nach II durchgeführt, und ich habe noch zwei <i>Ernst Ellert</i> auf der Hand. Wenn er mich nun mit <i>IVs</i> angreift, kann ich doch die <i>Ernst Ellerts</i> noch gegen seine <i>IVs</i> einsetzen, ich war doch noch gar nicht dran und mußte mich noch nicht entscheiden, ob ich den Phasenwechsel mitmache oder nicht. Die veralteten Ereignisse müssen jetzt doch noch spielbar sein, oder was passiert sonst mit ihnen?	Nein, sie sind leider nicht mehr spielbar. In dem Moment, in dem dein Gegner seinen Phasenwechsel ankündigt (also in seinem Abschnitt Reaktivierung), legen alle anderen Spieler veraltete Handkarten beiseite. Diese sind nun nicht mehr verwendbar. Im eigenen Zug werden die beiseite gelegten Karten in die Materiesenke geworfen und je nachdem, ob du nun den Phasenwechsel mitmachen möchtest oder nicht füllst du entweder deine Hand auf 10 Karten auf oder ziehst Ersatzkarten aus Phase I.
6	Wenn bei einem Spieler es der Gegenspieler geschafft hat, in Phase IV mit arkonidischen Schiffen/Einheiten eine Offensivmission nach <i>Terra</i> oder <i>Venus</i> durchzuführen, dann bekommt dieser Spieler laut Regelheft beim Phasenwechsel zu Phase V bereits einen Minus-	Nein, nur 1x.

	punkt für die „Koordinaten von Sol“. Erhält er nun 2x diesen Minuspunkt, wenn dies beide Gegenspieler bei ihm geschafft haben?	
7	Wenn ich in Phase III auf einen Gegner, der <i>Wanderer</i> nicht gelöst hat, einen <i>Eztak</i> als Arkonbombe auf Pro- <i>Snowman</i> zünde und er bislang noch kein Pro- <i>Goszuls Planet</i> zu liegen hat, kann er doch in III keinen Phasenwechsel mehr machen? Schließlich kann er kein galaktisches Rätsel mehr lösen und auch keine Pro- <i>Ganymed</i> auslegen.	Er kann noch einen Phasenwechsel machen. Er muß nur in seinem Abschnitt Mission eine Karte nach <i>Snowman</i> fliegen und diese dann für <i>Eztaks</i> Arkonbombe vernichten, damit sein <i>Snowman</i> liegen bleibt.
8	Auf <i>Aralon</i> und <i>Arkon III</i> der Phase V steht, dass ausschließlich dessen Kartentext gilt, sobald die Karte ausliegt. Gilt dieser Phase-V-Kartentext dann auch vollständig für die ausliegenden Phase-IV-Orte?	Nein. Alles was auf den <i>Aralon</i> und <i>Arkon III</i> der Phase IV steht, aber nicht auf die Phase-V-Karten übernommen wurde, gilt dann nicht mehr. Texte, die sowohl auf den Phase-IV-, als auch auf den Phase-V-Karten stehen, gelten jedoch weiter für alle ausliegenden Karten. Und die Texte, die nur auf den Phase-V-Karten stehen, gelten auch nur für diese. Wenn du z.B. 1 Phase-V- <i>Aralon</i> und 3 Phase IV- <i>Aralon</i> auszuliegen hast, dann hast du nur einen Sondierungsort und erhältst nur 1x den Tarnbonus, du kannst aber 2 zusätzliche Karten ziehen. Und dein <i>Aralon</i> kann jederzeit Ziel einer Offensivmission sein (weil ja der Phase-IV-Kartentext nicht mehr gilt).
9	Wenn ich den Phasenwechsel nicht mitmache und meine veralteten Handkarten abwerfe, muß ich dann die Ersatzkarten aus den Materiequellen ziehen, aus denen die weggeworfenen Karten jeweils stammten?	Nein. Du kannst die Ersatzkarten aus jeder zugänglichen Materiequelle ziehen. Es ist dabei unerheblich, zu welcher Phase die weggeworfenen Karten gehörten. Aber Achtung: die neue Materiequelle ist für dich noch nicht zugänglich.
10	Was passiert, wenn ich beim Übergang von Phase IV nach V auf der Pro Seite nur <i>Terras</i> auszuliegen habe, die nach Phase IV veralten?	Sie kommen alle in die Materiesenke und die Einheiten und Schiffe, die nicht veralten, kommen auf die Hand.
11	Beim Phasenwechsel kommen ja Personen, die sich auf veralteten Pro-Orten befanden, auf die Hand. Kann ich nun ein einer Person zugeordnetes <i>Mutantentraining</i> beim Wiederauslegen dann einer anderen Person zuordnen?	Nein. Das fest zugeordnete Zubehör wird beiseite gelegt, bis die Einheit wieder neu ausgespielt wird. Dabei kommt das Zubehör unter identischer Zuordnung (z.B. <i>Mutantentraining</i> von Hypno 1 auf Hypno 2) wieder zu der Einheit zurück. Es kann also nur der entsprechenden Einheit wieder zugeordnet werden. Das gilt u.a. auch für die <i>Hypnoschulung</i> und die <i>Bioplastmaske</i> .
12	Und wie ist das mit dem Zubehör von Schiffen beim Phasenwechsel?	Hier ist es genauso, auch dieses wird beiseite gelegt und wieder den Schiffen zugeordnet, auf denen es sich vorher befand.

Galaktische Rätsel

1	Kann ich in Phase II zuerst eine Mission opfern, dann zwei Personen, die Rätselpunkte liefern, durch passivieren von <i>Rofus</i> von hier nach <i>Ferrol</i> bringen und schließlich im Abschnitt Ausbau gleich das Rätsel <i>Zeitgruft in Thorta</i> lösen?	Nein, das geht nicht. Die Personen können die galaktischen Rätselpunkte nur liefern, wenn sie in deinem Zug an keiner Mission beteiligt waren.
2	Kann ich denn den für die <i>Zeitgruft in Thorta</i> benötigten Roboter auf diese Art und Weise vorher im gleichen Zug nach <i>Ferrol</i> verlegen?	Ja, das ist etwas Anderes. Der Roboter muss auf <i>Ferrol</i> nur vorhanden sein, er muss ja keine Rätselpunkte liefern.
3	Galaktische Rätsel werden im Abschnitt: Ausbau für die Pro-Seite gelöst. Kann man dann noch auf der Anti-Seite auslegen?	Nein.
4	Wenn <i>Lossosher</i> an der Lösung von <i>Wanderer</i> beteiligt ist, könnte er potentiell ins Solsystem mitgenommen werden. Da er aber nicht transportiert werden darf, ist dies ein bißchen unlogisch!	Er kann nicht an der Lösung <i>Wanderers</i> beteiligt sein.
5	Wenn ich die <i>Positronik</i> passiv mache, um Galaktische Rätsel 1 zu bekommen, zählt sie dann noch als Prämisse, was für die meisten Galaktischen Rätsel erforderlich ist, oder muß ich dann noch eine zweite <i>Positronik</i> haben?	Letzteres, es muß eine zweite <i>Positronik</i> vorhanden sein, denn passive Karten zählen nicht als Prämisse.
6	Zählt <i>ES</i> als galaktisches Rätsel für Phase III ?	Wenn es in Phase III gelöst wird, ja. Jedoch nur FÜR DIE ANZAHL der galaktischen Rätsel, nicht FÜR DIE SIEGBEDINGUNG, dort muß ein galaktisches Rätsel der Phase III gelöst worden sein.
7	<i>Halbschläfer</i> benötigen als Prämisse Person mit Fertig-	Nein, es werden zwei unterschiedliche Personen benö-

	keit Telepath + Person mit Fertigkeit Teleporter. Reicht für beides zusammen auch <i>Gucky</i> aus?	tigt.
8	Bei einigen Galaktischen Rätseln darf man ja auch Karten aus der Materiesenke zurückholen. Darf man dabei auch „veralterte Karten“ auswählen?	Nein.
9	Ich habe in Phase II eine Mission, wie gefordert, für ein Galaktisches Rätsel geopfert und das Rätsel beiseite gelegt. Im Abschnitt Ausbau lege ich nun Karten auf der Anti-Seite aus. Kann ich nun das Rätsel noch für die Pro-Seite lösen bzw. was passiert, wenn das nicht mehr möglich ist?	Das geht nicht mehr, da du ja bereits auf der Anti-Seite ausgelegt hast. Das Rätsel bleibt ungelöst und kommt in die Materiesenke.
10	Wenn ich in Phase II das <i>Maschinenlabyrinth</i> löse, die Materiequelle I erschöpft ist und in der Materiequelle II keine Roboter und keine Zubehöre: Einheit mehr vorhanden sind, diese sich aber in der Materiesenke befinden, muss ich dann die Materiequelle I durch Karten aus der Senke wieder auffrischen, nur damit ich den Kartenbonus des Rätsels erfüllen kann? Schließlich würde mich das 0,5 Siegpunkte kosten.	Nein, das musst du nicht. Wenn die entsprechenden Karten in keiner Materiequelle mehr enthalten sind und du deine Phase I nicht wieder auffrischen willst, dann kann der Kartenbonus des Galaktischen Rätsels auch entfallen.
11	Wann gilt <i>Wanderer</i> als gelöst? Wenn ich <i>Wanderer</i> im Abschnitt Ausbau gelöst habe oder erst, wenn die Schiffe und Einheiten im nächsten Abschnitt Reaktivierung nach <i>Terra</i> zurückgekommen sind?	Wenn du <i>Wanderer</i> im Abschnitt Ausbau gelöst hast.
12	Was passiert, wenn der Gegner in der gleichen Runde, in der ich <i>Wanderer</i> gelöst habe, einen Phasenwechsel vollzieht?	Das ist kein Problem, da die beiseite gelegten Schiffe und Einheiten ja nicht nach <i>Ferrol</i> , sondern ins Solsystem zurückkommen. Das Rätsel gilt natürlich als gelöst.
13	Um in Phase V <i>Die Verdammten von Isan</i> zu spielen, muss ich bei der 2. Prämisse eine Person mit der Fertigkeit Telepath für 2 Runden passivieren. Wann muss ich das machen, vor dem Lösen des Rätsels?	Nein. Wenn du in deinem Abschnitt Ausbau das Rätsel löst, wird die Person mit der Fertigkeit Telepath für 2 Runden passiv.
14	Ich habe <i>Die Verdammten von Isan</i> gelöst. Kann ich nun mit Agenten von Pro- <i>Tolimon</i> weiterhin nach Anti- <i>Tolimon</i> starten und danach dann auch nach Pro- <i>Tolimon</i> wieder zurückkehren?	Ja, natürlich, das ist ja Sinn des Rätsels.
15	Bei einigen galaktischen Rätseln darf man sich Karten aus der Materiequelle oder der Materiesenke heraussuchen. Darf man diese (falls es sich um eine Pro-Karte handelt und die Prämissen erfüllt sind) noch im selben Spielzug auslegen, oder muss man bis zur nächsten Runde warten?	Man darf sie noch im selben Zug auslegen.
16	Mit der <i>Vergangenheit von Ferrol</i> darf ich mir ja eine Karte aus der Materiesenke heraussuchen. Darf das dann auch eine Person (Unikat) sein, die vorher vernichtet oder reduziert worden ist?	Ja.
17	Kann ich mir, wenn ich <i>Harno</i> gelöst habe, auch die Karten ansehen, die sich in einem auf der Anti-Seite ausliegenden gegnerischen <i>Depot</i> befinden?	Ja. Du kannst dir alle Karten ansehen, die sich auf den Anti-Seiten aller gegnerischen Spieler befinden.
18	Kann ich das Galaktische Rätsel <i>ES</i> noch im gleichen Zug ausspielen, in dem ich auch <i>Wanderer</i> gelöst habe?	Ja.
19	Wann setze ich <i>ES</i> ein, kurz bevor der Gegner den Phasenwechsel ansagt oder nachdem er ihn angesagt hat?	Sofort nachdem er den Phasenwechsel angesagt hat.
20	Wann wird mein <i>ES</i> wieder aktiv? Wenn der Gegner den Phasenwechsel durchgeführt hat oder wenn ich ihn nachhole?	Erst, wenn auch du den Phasenwechsel vollziehst.

Phase IV

1	Kann man die Karte <i>Zugstrahlung</i> auch gegen die Anti-Seite einsetzen?	Nein, Anti-Ereignisse können nur gegen die Pro-Seite und umgekehrt gespielt werden.
2	Kann ich die Karte <i>Zugstrahlung</i> auch während eines Raumkampfes in <i>M-13</i> ausspielen.	Ja.
3	Wenn durch einen <i>Scheinangriff auf die TAL CLIII</i> Raumschiffe und Einheiten die Seite wechseln, wechselt dann das ihnen zugeordnete Zubehör ebenfalls die Seite?	Ja.
4	Der Spiegelraum hat die Prämisse 2 <i>Aralon</i> + 2 gleiche Orte. Kann ich ihn auf <i>Aralon</i> ausspielen, wenn ich vier <i>Aralon</i> habe?	Ja.

5	Impliziert der Text auf der Karte <i>Aqua / Beteigeuze</i> , daß hier Anti-Einheiten gegen Anti-Einheiten kämpfen können?	Ja. Wer die Hefromane kennt, erinnert sich vielleicht an die Kämpfe zwischen Topsisidern und Springern auf der vermeintlichen Erde.
6	Wie wird die Ara# für eine Mission nach <i>Aralon</i> berechnet?	Man addiert den eigenen Ara-Wert (Pro) zu dem Ara-Wert (Anti) des Gegners.
7	Das erste <i>Arkon III</i> zählt ja als Prämisse doppelt, zählt es dann auch als Prämisse wie 2 Orte, z.B. für das Ausspielen eines <i>Schweren Desintegrators</i> oder für das Spielen eines <i>Konters</i> ?	Nein, es zählt nur als 1 Ort, aber als 2 Arkon III.
8	Manche Raumschiffe benötigen eine Besatzung mit Raumkampffertigkeit, um keine Abzüge zu erhalten. Reicht dafür auch Raumkampf 0? Reicht dafür auch eine passive Einheit?	Ja, es reicht Raumkampf 0 und es reicht auch eine passive Einheit.
9	Um die <i>Zeklonen</i> auf der Pro-Seite auszuspielen muß ich eine Mission zum gegnerischen <i>Arkon III</i> ausgeführt haben. Reicht dafür auch eine Mission, bei der ich mich nach der ersten Raumkampfrunde zurückziehe bzw. sämtliche Schiffe verloren habe?	Es reicht aus, wenn man sich nach der ersten Kampfrunde zurückzieht, allerdings muss mindestens ein Schiff überleben. Gehen sämtliche Schiffe dabei verloren, dann war die Mission nicht erfolgreich und zählt nicht.
10	Was bedeutet der Kartentext bei Honor "X=3 + eigener AM (Pro), mindestens jedoch 1."?	Bei einem eigenen (Pro) AM von 0 braucht man 3x M-13, bei -1 dann 2x M-13, bei -2 und kleiner 1x M-13.
11	Ist <i>M-13</i> ein Ort?	Ja, allerdings kann auf ihn kein Zubehör: Ort gespielt werden.
12	Kann <i>M-13</i> durch eine Verwüstung oder eine Destabilisierung reduziert werden?	Nein. Da hier alle Einheiten immer eingeladen sein müssen, kann es auch nicht zum Bodenkampf bzw. einer Reduzierung kommen.
13	Kann man auf <i>M-13</i> Zubehör: Ort ausspielen?	Nein.
14	Muß ich ein <i>M-13</i> ausgelegt haben, um vom Solssystem aus eine Offensivmission nach <i>Arkon III</i> ausführen zu können?	Nein.
15	Kann ich Schiffe in <i>M-13</i> eingeladen lassen, damit ich die Obergrenze nicht überschreite?	Nein, da Schiffe (wie an allen anderen Orten auch Einheiten) am Ende der Runde immer ausgeladen werden müssen.
16	Muß sich ein Schiff in dem Sternhaufen <i>M-13</i> selbst befinden, damit ich es durch Passivieren aus einem Raumkampf heraushalten kann, oder kann man Schiffe an beliebigen Orten in <i>M-13</i> damit heraushalten?	Ersteres.
17	Kann ich Einheiten und Schiffe in <i>M-13</i> zwischen den Schiffen umladen?	Ja.
18	Was geschieht mit der Besatzung eines mit dem <i>Saugfeldgenerator</i> eingefangenen Raumschiffs?	Sie wird mit dem Raumschiff zusammen beiseite gelegt und hat keinerlei Einfluß auf das Spielgeschehen.
19	Kommen Raumschiffe, die durch einen <i>Saugfeldgenerator</i> gefangen sind, durch die Lösung von <i>Sergh</i> wieder frei, oder muß man weiterhin eine Reduzierung an dem Ort erreichen, an dem die Raumschiffe gefangen sind?	Ersteres, sie kommen wieder frei.
20	Gilt für Einheiten in <i>M-13</i> wie bei anderen Orten die Obergrenze Anzahl <i>M-13</i> + 1?	Nein. Die Anzahl der Einheiten in <i>M-13</i> wird begrenzt durch die Transportkapazität der sich dort befindenden Schiffe, da ja alle Einheiten eingeladen bleiben müssen.
21	Ich vernichte <i>Rogal</i> in einer Offensivmission, bei der <i>Zarlt Demesor</i> auf gegnerischer Seite ist. Wann kommt der <i>Zarlt</i> nun nur auf die Hand zurück?	Bei einer 1 in der E-Zeile (rot) kommt er auf die Hand zurück und nicht wie sonst bei einer 1 in der B-Zeile.
22	Wo kann die <i>Topsiderflotte</i> in Phase IV noch hinfliegen, wenn in Phase III alle Anti- <i>Rofus</i> und - <i>Ferrol</i> vernichtet sind?	<i>Aqua, Venus</i> und <i>Terra</i> .
23	Kann ich <i>Zernif</i> auch spielen, wenn <i>Zarlt Demesor</i> zwar vernichtet wurde, aber wegen einer 1 in der B-Zeile nur auf die Hand genommen wird?	Ja, er gilt als vernichtet und muß vom Gegner erst neu ausgelegt werden.
24	Wird <i>Zernif</i> von der Hand beiseite gelegt oder muß er dazu ausliegen?	Er muß ausliegen.
25	Wann lege ich <i>Zernif</i> beiseite, erst wenn ich dran bin, oder gleich nach der Vernichtung von <i>Zarlt Demesor</i> (auch wenn ich gar nicht daran beteiligt war)?	Sofort nach der Vernichtung von <i>Zarlt Demesor</i> , egal, welcher Spieler sie durchgeführt hat.
26	Wenn ich aber zu diesem Zeitpunkt <i>Zernif</i> nicht ausliegen habe, kann ich ihn dann auch noch ein paar Runden später beiseite legen?	Nein, er muß sofort beiseite gelegt werden.
27	Kann ich einen <i>Strukturkompensator</i> nicht auch auf eine Flotte spielen? Als die Phase IV herauskam, gab es ja den Kartentyp Flotte noch nicht.	Trotzdem kann ein <i>Strukturkompensator</i> nur auf ein Raumschiff, nicht auf Flotten ausgespielt werden.

28	Wenn ich <i>Etztak</i> als "Arkonbombe" erst in Phase IV zünde, bekomme ich dann wie bei der Karte <i>Arkonbombe</i> selbst ebenfalls –1 Siegpunkte, sofern ich dies an einem anderen Ort als <i>Aqua</i> durchgeführt habe?	Ja, auch <i>Etztak</i> gilt in diesem Fall als Arkonbombe.
29	Kann ich mit der Besatzung eines mit dem <i>Saugfeldgenerator</i> eingefangenen Raumschiffs die notwendige Reduzierung an diesem Ort vornehmen, damit das Schiff wieder frei kommt?	Nein, das geht nur mit anderen Einheiten, da ja die Besatzung beiseite gelegt wird und somit am Spielgeschehen nicht mehr teilnimmt.
30	Einige Karten der Phase IV haben die Prämisse: 2 <i>M-13</i> + Schiff an einem Ort in M-13. Angenommen an irgendeinem Ort in M-13 wäre diese Prämisse erfüllt. Kann ich die Karte dann an diesem Ort auslegen, oder muss die Karte nach <i>M-13</i> gespielt werden?	Die Karte wird dort ausgelegt, wo sich das Schiff befindet.
31	Wenn ich ein <i>M-13</i> passiviere, kann sich ein Schiff aus dem Raumkampf heraushalten. Kann auf dieses Schiff dann eine <i>Nahtransition</i> gespielt werden?	Nein. Es befindet sich momentan nicht am Ort des Raumkampfes, sondern ist in <i>M-13</i> unterwegs.
32	Welche Reichweite brauche ich, um <i>Aqua</i> zu erreichen?	Vom Sol-System (<i>Terra, Venus</i>), vom Wega-System (<i>Ferrol, Rofus</i>) und vom <i>Gebiet der Topsider</i> Reichweite 3, ansonsten Reichweite 4.
33	Ich breche bei <i>Arkon III</i> mit meiner <i>Gazelle</i> durch den <i>Äußeren Festungsring</i> durch und stoße nun auf den <i>Inneren Festungsring</i> . Werden hier nun wiederum die Tarnwerte ermittelt?	Ja. Und wenn der Tarnwert wieder größer ist als 1, dann kannst du auch hier durchbrechen.
34	Muss ich selber ein <i>Aqua</i> auszuliegen haben, wenn ich das gegnerische <i>Aqua</i> angreifen möchte?	Wenn du noch nicht auf <i>Aralon</i> oder <i>Laros</i> reduziert hast, kannst du das gegnerische <i>Aqua</i> nur mit den <i>Aquas</i> angreifen. Diese können aber nur auf Pro- <i>Aqua</i> ausgelegt und nicht transportiert werden, also benötigst du hierfür Pro- <i>Aqua</i> . Hast du aber bereits auf <i>Aralon</i> oder <i>Laros</i> reduziert, dann gilt diese Einschränkung nicht mehr. Ein eigenes <i>Aqua</i> brauchst du dann für deinen Angriff nicht.
35	Raumkampf gegen den <i>Inneren</i> oder <i>Äusseren Festungsring</i> . Kann sich der Angreifer nach dem Kampf gegen einen dieser Ringe zurückziehen oder muss er weiter kämpfen? Laut Kartentext kommt es dann erst zum regulären Raumkampf.	Nach dem Raumkampf gegen einen Festungsring kann sich der Angreifer zurückziehen. Es handelt sich dabei auch um einen Raumkampf, der nach der Überwindung der <i>Festungsringe</i> dann wieder neu beginnt.
36	<i>M-13</i> gilt ja als Ort, aber auch zum Beispiel zum Auslegen von <i>Shifts</i> ?	Ja. Den <i>Shift</i> kannst du in <i>M-13</i> auf ein Schiff auslegen, natürlich nicht im freien Raum, da ja alle Einheiten hier eingeladen sein müssen.
37	Muss ich <i>Themos</i> von der Hand wegwerfen oder muss er ausliegen, wenn ich durch ihn eine Person der Loyalität Terraner vernichten will? Und wie ist es bei den <i>Robottänzerinnen</i> , um den auf der Karte beschriebenen Effekt zu erhalten?	<i>Themos</i> muss dazu ausliegen. Die <i>Robottänzerinnen</i> müssen ebenfalls ausliegen.
38	Muss <i>Orcast XXI</i> ausliegen, damit er die gegnerische Pro-Mission beenden kann, oder wird er von der Hand gespielt?	Er muss ausliegen.
39	Ich lege die <i>TITAN</i> auf der Pro-Seite aus. Zunächst hat sie ja als Kampfwerte nur E+1/E+1. Ab wann hat sie nun aber ihre vollen Kampfwerte (E+3/E+4)?	Die vollen Kampfwerte hat sie erst, nachdem du mit ihr mindestens 1 x nach Pro- <i>Terra</i> geflogen bist.
40	Um ein Schiff mit dem <i>Saugfeldgenerator</i> einzufangen, muss ich ihn ja vom Spieltisch wegwerfen. Kann ich nun anschließend einen neuen <i>Saugfeldgenerator</i> auslegen, auch, wenn der Effekt des ersten noch wirkt (also das Schiff immer noch eingefangen ist)?	Ja.
41	Darf ich <i>Exsar</i> noch für die Anti-Seite ausspielen, wenn ich es bereits für die Pro-Seite als galaktisches Rätsel gelöst habe? Und wie ist es bei den <i>Geläuterten</i> ?	Ja, das geht, <i>Exsar</i> ist ja kein Unikat. Bei den <i>Geläuterten</i> geht es genauso.

42	Kann man <i>Admiral Kenos</i> sowohl für die Anti-, als auch für die Pro-Seite ausspielen?	Nein, entweder als galaktisches Rätsel für die Pro-Seite oder als Person für die Anti-Seite, da er ein Unikat ist.
43	Kann man jetzt auch in der Phase IV Karten geheim auslegen, ohne dass man die Karte <i>Geheimnis</i> dazu benötigt?	Ja, sofern auf der Karte „Geheim“ vermerkt ist.
44	Kann man durch die Änderung der Geheimnis-Regel nun auch auf <i>Laros</i> Karten geheim auslegen?	Ja.
45	<i>Meistersinger</i> Phase IV: Was passiert, wenn sich am Ort mehr <i>Meistersinger</i> als <i>Mooff</i> befinden?	Alle am Ort vorhandenen <i>Meistersinger</i> werden passiv. Sie können erst wieder aktiv werden (im Abschnitt Reaktivierung), wenn die Anzahl der <i>Meistersinger</i> nicht mehr größer ist als die Anzahl der <i>Mooff</i> an diesem Ort. Die anderen Texte auf der Karte gelten allgemein und gehören nicht zu diesem Effekt.
46	Kann der Scheinangriff auf <i>TAL CLIII</i> durch eine <i>Fehltransition</i> fehlgeleitet werden?	Nein.
47	Kann ich mit dem <i>Scheinangriff auf TAL CLIII</i> auch vom <i>Gebiet der Überschweren</i> aus zur Pro-Seite fliegen?	Nein, da von hier aus nur Missionen zu Anti-Orten möglich sind.
48	Kann ich <i>Springer</i> auslegen, wenn <i>Exsar</i> auf mich gespielt wurde? Und wenn ja, werden die <i>Springer</i> dann aktiv oder passiv ausgelegt?	Ja. Die <i>Springer</i> werden aktiv ausgelegt.
49	In der Phase IV ist <i>Talamon</i> ja eine Dualkarte (und das scheint ja nach den Spieleffekten und den mit <i>Talamon</i> verbundenen Karten auch sinnvoll zu sein), allerdings fehlt auf der Karte die Pro-Prämisse. Wie lautet diese? Ist das ein Kartenfehler?	Für <i>Talamon</i> gibt es keine Pro-Prämissen, und das ist auch richtig so. Du kannst ihn grundsätzlich nur auf der Anti-Seite auslegen. Mit Hilfe des <i>Scheinangriffs auf TAL CLIII</i> kannst Du ihn jedoch auf die Pro-Seite holen, aus diesem Grund ist er Dual. Gleiches gilt übrigens für die <i>Überschweren-Schlachtraumer</i> , die auch Dual sind, obwohl sie keine Pro-Prämisse besitzen.
50	Kann ich beim Ausspielen von <i>Gom</i> für die Pro-Seite mit dem Opfern der Missionen bereits beginnen, bevor ich ein <i>Laros</i> bei mir auszuliegen habe?	Ja. Du musst dazu nur die Karte <i>Gom</i> , für die du die Missionen ja opferst, verdeckt beiseite legen. Nach dem Opfern der 3. Mission musst du <i>Gom</i> dann ausspielen, sonst kommt sie in die Materiesenke. Beim Ausspielen von <i>Gom</i> musst du die Prämissen natürlich dann alle erfüllen können.
51	Wann löse ich <i>Gom</i> als Rätsel für die Pro-Seite, im Abschnitt Ausbau oder im Abschnitt Mission?	Das ist nur im Abschnitt Ausbau möglich, wie bei allen Galaktischen Rätseln.
52	Ich habe den <i>Scheinangriff auf TAL CLIII</i> gespielt und es befinden sich nun bei mir auf der Pro-Seite Überschweren-Schiffe mit Terranern an Bord in <i>M-13</i> , jedoch keine terranischen Schiffe. Nun kommt es zum Phasenwechsel von Phase IV nach V, und ich muss alle Einheiten und Schiffe auf der Pro-Seite, die <i>Talamon</i> in der Prämisse enthalten, auf die Hand nehmen. Was passiert nun mit den Terranern in diesen Schiffen?	Sie kommen in die Materiesenke, da ja in <i>M-13</i> alle Einheiten immer eingeladen sein müssen, und nun ja keine Schiffe mehr dort sind.
53	Auf <i>Laros</i> dürfen sich ja Schiffe und Einheiten unterschiedlicher Loyalität gleichzeitig aufhalten. Wenn nun mein <i>Laros</i> angegriffen wird, darf ich dann bei der Kampfaufstellung die Loyalitäten ebenfalls mischen?	Ja.
54	Kann ich dann beim Raumkampf auf <i>Laros</i> auf ein Überschwerenschiff auch <i>Goms</i> einladen?	Nein. Wenn Einheiten transportiert werden sollen, dann muss die Loyalität übereinstimmen.
55	Wenn ich <i>Admiral Kenos</i> für die Pro-Seite spielen will, benötige ich u.a. Galaktische Rätsel 1. Kann diesen Rätsel punkt auch <i>Dr. Hayward</i> liefern, sofern er sich auf <i>Honor</i> befindet?	Ja.
56	Kann ich mit Hilfe einer <i>Expansion</i> für die Pro-Seite bei mir ein Pro- <i>Aqua</i> auslegen und dann dem Gegner noch ein <i>Aqua</i> auf dessen Pro-Seite hinspielen?	Ja, das geht.
57	Können die <i>Festungsringe</i> auf <i>Arkon III</i> im Bodenkampf reduziert werden, wenn ich als Missionsziel Sabotage gezogen habe?	Ja.

58	Ich habe bei einem meiner Gegner ein Pro- <i>Aqua</i> ausgespielt. Nun darf dieses <i>Aqua</i> ja eine Runde lang nicht angegriffen werden. Derjenige, der nach mir dran ist, darf dann also eine Runde später das <i>Aqua</i> als erster angreifen. Oder sehe ich den Zeitpunkt falsch?	Der Zeitpunkt ist falsch. Die Runde ist zu Ende, wenn du wieder dran bist. Du darfst also als erster das <i>Aqua</i> angreifen.
59	Mein Gegenspieler spielt bei sich das erste Pro- <i>Aqua</i> aus. Da ich bereits auf <i>Aralon</i> reduziert habe, fliege ich zu diesem Pro- <i>Aqua</i> hin und zünde dort eine <i>Arkonbombe</i> . Mein Gegner muß nun in seinem Abschnitt Ausbau die ausliegende <i>Aqua</i> -Karte vernichten, da er dort keine anderen Karten besitzt. Kann er nun vorher noch schnell mir ein Pro- <i>Aqua</i> hinspielen, wozu er ja ein eigenes Pro- <i>Aqua</i> als Prämisse benötigt, oder muß er zuerst das ausliegende Pro- <i>Aqua</i> vernichten?	Das Pro- <i>Aqua</i> wird zu Beginn des Abschnitts Ausbau weggeworfen, er kann dir also kein <i>Aqua</i> mehr hinspielen.
60	Wenn ich auf ein Schiff der Überschweren eine <i>Arkonbombe</i> ausgelegt habe und nun den <i>Scheinangriff auf TAL CLIII</i> spiele, gelangt dann die <i>Arkonbombe</i> auch auf die Pro-Seite, obwohl es ja eine Anti-Karte ist, oder was passiert sonst mit ihr?	Sie gelangt mit auf die Pro-Seite.
61	Kann ich die <i>Arkonbombe</i> dann für die Pro-Seite auf einem Anti-Planeten zünden?	Ja.
62	Wenn ich ein <i>Aqua</i> in die Materiesenke werfe, dann kann ich damit ja eine Offensivmission von Pro- <i>Terra</i> nach Pro- <i>Aqua</i> umlenken. Kann ich das auch machen, wenn gar kein Pro- <i>Aqua</i> ausliegt?	Nein. Missionen können nur zu solchen Orten führen, die auch existieren. Wenn du noch kein Pro- <i>Aqua</i> zu liegen hast, dann kannst du somit die gegnerische Offensivmission auch nicht dorthin umleiten. Das weggeworfene <i>Aqua</i> hätte somit keinen Effekt.
63	Die FAQ Nr. 34 bezieht sich doch nur auf Angriffe auf Anti- <i>Aqua</i> . Pro- <i>Aqua</i> müßte doch jederzeit angegriffen werden können.	Nein. Offensivmissionen nach <i>Aqua</i> , egal ob Pro- oder Anti-, sind laut Kartentext nur mit <i>Aquas</i> möglich. Und da die <i>Aquas</i> eine Pro-Einheit sind, kann man mit ihnen auch nur Anti- <i>Aqua</i> angreifen. Pro- <i>Aqua</i> ist also überhaupt nicht angreifbar. Es sei denn, du hast auf <i>Aralon</i> oder <i>Laros</i> eine Reduzierung erreicht. Dann kannst du Anti- <i>Aqua</i> auch mit anderen Schiffen/Einheiten als <i>Aquas</i> angreifen und nun kannst du auch Offensivmissionen nach Pro- <i>Aqua</i> durchführen.
64	Wenn ich das gegnerische Pro- <i>Aqua</i> noch nicht angreifen darf, weil ich auf <i>Aralon</i> noch nicht reduziert habe, kann ich dann wenigstens eine Offensivmission zum gegnerischen <i>Terra</i> durchführen und mich dann nach Pro- <i>Aqua</i> umleiten, indem ich gleichzeitig ein <i>Aqua</i> in die Materiesenke werfe?	Nein. Das <i>Aqua</i> kann nur der betroffene Gegenspieler in die Materiesenke werfen, um die Mission umzuleiten.
65	Kann ich Pro- <i>Aqua</i> angreifen, ohne dass ich vorher auf <i>Aralon</i> reduziert haben muß, wenn der Gegner in dieser Spielrunde mit einem Schiff der Tarnung A von M-13 aus diesen Ort angefliegen hat und ich einen <i>Robotregenten</i> in die Materiesenke werfe?	Ja. Allerdings nur mit Schiffen/Einheiten der Loyalität Arkoniden, da diese ja vorher M-13 nicht verlassen konnten. Solltest du dabei eine Reduzierung auf Pro- <i>Aqua</i> erreichen, gilt diese aber keinesfalls für die Siegbedingungen der Phase IV, da du vorher nicht auf <i>Aralon</i> reduziert hast.
66	Bei einem Spieler, der <i>Arkonstahl</i> gelöst hat, darf ich ja die Pro-Seite nicht mehr mit der Loyalität Überschwere angreifen. Kann ich das Problem umgehen, indem ich <i>Siptar</i> passiere?	Ja. Dann haben die Überschweren die Loyalität Springer, und <i>Arkonstahl</i> blockiert nicht mehr.
67	Kann ich, wenn ich bei den <i>Zeklonen</i> die Pro-Prämisse erfüllt habe, diese auch noch in Phase V spielen und dann <i>Arkon III</i> ohne Raumkampf erreichen?	Nein. Der Effekt (1) bei den <i>Zeklonen</i> gilt nur für Phase IV.
68	Ich besitze <i>Meistersinger</i> und zusätzlich genügend <i>Mooff</i> am Ort, damit die <i>Meistersinger</i> nicht passiv werden. Wenn ich jetzt mit dem <i>Meistersinger</i> (ohne <i>Mooff</i>) in ein Raumschiff teleportiere, bleibt er dann aktiv oder wird er passiv, weil ja kein <i>Mooff</i> mit dabei ist?	Der <i>Meistersinger</i> bleibt aktiv, solange sich das Raumschiff mit dem <i>Meistersinger</i> und der <i>Mooff</i> am selben Ort befinden. Bei einer Offensivmission müßtest du dann aber dem <i>Meistersinger</i> einen <i>Mooff</i> mitgeben.
69	Wenn meine beiden Mitspieler in Phase IV noch jeweils einen Anti- <i>Goratschin</i> der Phase III bei sich auszuliegen haben, kann ich dann mit meinem Pro- <i>Goratschin</i> der Phase IV erst den einen Anti- <i>Goratschin</i> vernichten, dann mit der Fertigkeit Mutantenkorps 2 meinen Pro- <i>Goratschin</i> wieder aktivieren und danach gleich den Anti- <i>Goratschin</i> des zweiten Spielers auch noch vernichten?	Nein.
70	Mein <i>Terra</i> bekommt durch meinen Gegner 2 <i>Arkonbomben</i> ab. Erhält der Angreifer dann für <u>jede</u> <i>Arkonbombe</i> einen Minuspunkt?	Ja.

71	Kann ein <i>Überschweren-Schlachtraumer</i> , wenn der <i>Scheinangriff auf TAL CLIII</i> gespielt wurde, Zubehör Einheit mit auf die andere Seite nehmen?	Ja.
72	Gilt das auch für <i>Arkonidenanzüge</i> , wenn er wieder von der Pro-Seite zur Anti-Seite wechselt?	Ja.
73	Wenn ich einen <i>Saugfeldgenerator</i> einsetze (also in die Materiesenke werfe) und damit ein Raumschiff festhalte, werden dann die im Raumschiff eingeladenen Schiffe mit eingefangen?	Nein. Nachdem der Gegner deinen Ort angefliegen hat, muss er die eingeladenen Schiffe sofort ausladen. Danach erst kann der <i>Saugfeldgenerator</i> eingesetzt werden.
74	Kann ich mit einem <i>Saugfeldgenerator</i> auch eine Flotte einfangen?	Nein. Bei den Karten aus den Boostern „Vorstoß nach Arkon“ muss zwar der Begriff Raumschiff(e) durch Schiff(e) ersetzt werden, und der Begriff Schiffe ist der Sammelbegriff für Raumschiffe und Flotten, der <i>Saugfeldgenerator</i> ist aber davon ausgenommen (siehe Gesamtregelheft S. 43 oben).
75	Bei den arkonidischen Schiffen gelten die vollen Kampfwerte ja nur, wenn ich eine Truppe mit Raumkampf an Bord dafür passiviere. Gelten die vollen Kampfwerte dann für alle 3 Kampfrunden, oder muss ich für jede Kampfrunde eine neue Truppe an Bord einsetzen?	Die vollen Kampfwerte gelten für alle 3 Kampfrunden, du musst also nur eine Truppe dafür passivieren.
76	<i>Exsar</i> ist ja ein Anti-Ereignis, das gegen die Anti-Seite gespielt wird. Gilt <i>Exsar</i> aber auch für die Pro-Seite, falls <i>Talamon</i> die Seiten gewechselt hat?	Nein, die Karte würde gegen <i>Talamon</i> nicht wirken, wenn dieser zur Pro-Seite übergewechselt ist. <i>Talamon</i> hat durch den Seitenwechsel dann nicht mehr die Loyalität Überschwere, sondern die Loyalität Terraner angenommen und ist somit nicht betroffen.
77	Wie und wann wird <i>Arkon I</i> für die Prämisse (1) richtig gespielt?	<i>Arkon I</i> wird im Abschnitt Ausbau für die Anti-Seite gespielt, d.h., dass danach dann auch nur auf der Anti-Seite ausgelegt werden darf. Handelt es sich bei dem herausgesuchten Ort um einen Ort für die Anti-Seite, dann kann er (muß aber nicht) auch gleich ausgelegt werden.
78	Der Text auf der Karte <i>3-Stunden-Rythmus-Seuche</i> impliziert eigentlich, dass diese Karte auch gegen die Anti-Seite gespielt werden kann (im Text: nicht auf die Systeme Kesnar, Arkon – die sind nämlich nur Anti). Wirkt diese Karte dann bei einem Dual-Planeten auf beide Seiten oder muß dann die Seite angegeben werden?	Die <i>3-Stunden-Rythmus-Seuche</i> kann gegen Pro-Orte und gegen Anti-Orte gespielt werden. Bei Dual-Planeten dann aber nur gegen den Pro- <u>oder</u> den Anti-Ort.
79	Bei den Karten der Phase IV muß ja im Textfeld der Begriff Raumschiff durch Schiff ersetzt werden, jedoch nicht bei <i>Chefingenieur Garand</i> . Nun steht bei seiner Prämisse aber im Textfeld „(1) + Raumschiff mit Reichweite >3 in M-13“. Muß es bei der Prämisse nun auch ein Raumschiff sein, oder kann ich hierfür Schiff einsetzen, so dass es somit auch eine Flotte in M-13 sein kann?	Bei <i>Chefingenieur Garand</i> wird bei der Prämisse „Raumschiff“ durch „Schiff“ ersetzt, d.h. eine Flotte würde hier auch reichen. Nur bei der Erhöhung des Verteidigungswertes um 1 muß der Begriff „Raumschiff“ stehen bleiben.
80	Wann kann ich die <i>Zugstrahlung</i> spielen? Nur, wenn der Gegner gerade eine Mission durchführt, oder auch dann, wenn er gar keine machen will?	Die <i>Zugstrahlung</i> wird zwar im gegnerischen Abschnitt Mission gespielt, ist aber unabhängig davon, ob der gegnerische Spieler eine Mission durchführt oder nicht. Durch den Effekt der <i>Zugstrahlung</i> wird auch die gegnerische Mission nicht verbraucht.
81	Beim Spielen des <i>Saugfeldgenerators</i> werden Einheiten und Schiffe beiseite gelegt. Was passiert nun beim Phasenwechsel zu Phase V mit diesen Karten? Bleiben sie beiseite gelegt? Das galaktische Rätsel <i>Sergh</i> kann ja nun auch nicht mehr gelöst werden, da es ja veraltet ist.	Sie bleiben beiseite gelegt. Sie kommen erst wieder ins Spiel, wenn du auf dem entsprechenden Ort eine Reduzierung erreicht hast.
82	Wann wird der <i>Scheinangriff auf TAL CLIII</i> gespielt, im Abschnitt Mission oder im Abschnitt Ausbau?	Im Abschnitt Mission.
83	Ist damit dann meine Mission verbraucht?	Ja.
84	Für welche Seite gilt dann die Mission, wenn <i>Talamon</i> von der Anti- zur Pro-Seite wechselt?	Für die Seite, von der er kommt, hier also für die Anti-Seite.
85	Was bedeutet auf den <i>Festungsringen</i> der Hinweis, dass sie nur Schiffe mit Tarnbonus 1 angreifen können?	Das bedeutet, dass beim Raumkampf der Angriffswert der <i>Festungsringe</i> (E+3 bzw. E+2) nur bei Schiffen zum Zuge kommt, die einen Tarnwert von 1 besitzen (es muß statt Tarnbonus Tarnwert heißen). Bei Schiffen mit einer besseren Tarnung haben die <i>Festungsringe</i> dann keinen Angriffswert.
86	Kann ich mit meinen <i>Goms</i> auch einen Raumkämpfer in einem gegnerischen Schiff zünden?	Nein. Du würdest dann ja während eines Raumkampfes mit der Fertigkeit „Zünder 1“ eine Person vernichten.

		Das geht aber laut Definition der Fertigkeit nur im Bodenkampf.
87	Wann wird die <i>3-Stunden-Rhythmus-Seuche</i> gespielt?	In deinem Abschnitt Ausbau, wie andere Ereignisse auch.
88	Für welche Seite wird die <i>3-Stunden-Rhythmus-Seuche</i> gespielt?	Für die Anti-Seite.
89	Gilt das auch, wenn sie nicht gegen einen Pro-Ort, sondern gegen einen Anti-Ort gespielt wird?	Ja.
90	Wann muß der betroffene Spieler den Karteneffekt der <i>3-Stunden-Rhythmus-Seuche</i> durchführen, sich also gegen E-Werte verteidigen?	Das erste Mal sofort, nachdem du die Karte gespielt hast und dann noch 2x ebenfalls wieder in deinem Zug im Abschnitt Ausbau. Dabei mußt du dann aber darauf achten, das dies nicht vergessen wird, sonst verfällt der Effekt.
91	Wenn mein Schiff durch einen <i>Saugfeldgenerator</i> auf dem <i>Aralon</i> von Spieler A festgehalten wird, kann ich dann die notwendige Reduzierung, um es wieder frei zu bekommen, auch auf dem <i>Aralon</i> von Spieler B durchführen?	Nein. Du mußt die Reduzierung natürlich bei Spieler A erreichen.
92	Die Truppe <i>Mooff</i> kommt in die Materiesenke, wenn der Gegner in Mission Telekinet & Materieumwandler passiviert. Reicht dazu <i>Tama Yokida</i> alleine aus oder muß noch ein weiterer Telekinet mit dabei sein?	<i>Tama Yokida</i> reicht alleine nicht aus, er würde nur die Bedingung „Materieumwandler“ erfüllen können, es ist also noch ein weiterer Telekinet erforderlich.
93	Müssen sich dazu dann der Telekinet und der Materieumwandler am Ort des <i>Mooff</i> befinden?	Ja.
94	Kommen alle ausliegenden <i>Mooff</i> laut letzter Zeile auf der Karte nach Phase IV dann automatisch in die Materiesenke?	Nein. Die letzte Zeile enthält nur aus Platzgründen eine Kurzform für den damaligen Text „Kommen nach Phase IV in die Materiesenke“. D. h. also, dass die <i>Mooff</i> nach Phase IV veralten. Analog ist es auch beim <i>Talamon</i> der Phase IV zu verstehen.
95	Ich habe ein Schiff mit 5 Einheiten in <i>M-13</i> auszuliegen und komme mit einem weiteren Schiff und 3 Einheiten gerade in <i>M-13</i> an. Nun möchte ich mit Initiative mit dem ersten Schiff eine weitere Mission unternehmen, hierbei aber nur 3 der 5 Personen mitnehmen. Darf ich die anderen beiden Personen nun vorher (also zwischen meinen beiden Missionen) in das 2. Schiff umladen?	Ja, zwischen 2 Missionen können die Einheiten in <i>M-13</i> umgeladen werden. Nur zwischen den einzelnen Kampfrunden eines Raumkampfes ist das Umladen nicht möglich.
96	In Phase IV kann ich ja, nachdem ich auf <i>Aralon</i> reduziert habe, mit meinen <i>Topsidern</i> die <i>Springer</i> auf <i>Anti-Aqua</i> angreifen. Handelt es sich dabei um eine Pro-Mission, weil sie ja gegen die Anti-Seite geht, oder um eine Anti-Mission, weil die <i>Topsider</i> ja von der Anti-Seite kommen?	Es handelt sich um eine Anti-Mission, die gegen die Anti-Seite durchgeführt wird. Die Karte <i>Aqua</i> regelt in diesem Fall, dass die <i>Topsider</i> (als Anti-Einheiten von der Anti-Seite kommend) die gegnerischen <i>Springer</i> auf <i>Anti-Aqua</i> angreifen dürfen.
97	Wenn ich <i>Siptar</i> einsetze, besitzen Anti-Karten der Loyalität Überschwere für eine Spielrunde die Loyalität Springer. Meine Spielrunde ist aber zu Ende, wenn der Spieler zu meiner Rechten seinen Spielzug beendet hat. Kann ich nun, wenn ich wieder dran bin, <i>Siptar</i> sofort erneut einsetzen, damit Springer und Überschwere weiterhin am gleichen Ort verbleiben können?	Ja.
98	Wenn ich durch Einsatz von <i>Siptar</i> oder durch eine <i>Springerversammlung</i> sowohl Überschweren-Schiffe als auch Schiffe der Springer durch eine Defensivmission zum gleichen Ort fliege, und in der nächsten Runde sich dann die Loyalitäten wieder unterscheiden, müssen dann die Schiffe beider Loyalitäten vernichtet werden, da sie ja alle gleichzeitig am Ort angekommen sind?	Nein, nur Einheiten und Schiffe einer Loyalität müssen vernichtet werden. Die Loyalität kann sich der Spieler dann aussuchen.
99	Wenn ich die <i>TITAN / VEASTARK</i> auf der Anti-Seite auszuliegen habe und sie im Raumkampf einsetze, muß ich ja eine Truppe mit Raumkampf passivieren (z.B. die <i>Robotbesatzung</i>), um die vollen Kampfwerte zu erhalten. Kann ich dann auch noch die Fertigkeit Raumkampf 1 dieser <i>Robotbesatzung</i> einsetzen, um den Verteidigungswert der <i>TITAN</i> nochmals um +1 zu erhöhen?	Nein. Du passivierst ja die <i>Robotbesatzung</i> , um die vollen Kampfwerte zu erhalten. Die Fertigkeit Raumkampf 1 kann die <i>Robotbesatzung</i> nicht zusätzlich einsetzen, sie ist ja nun schon passiv. Eine zweite <i>Robotbesatzung</i> auf dem Schiff könnte dann aber diese Fertigkeit einsetzen.
100	Die <i>Meistersinger</i> werden ja passiv, wenn mehr von ihnen ausliegen, als sich Einheiten vom Volk <i>Mooff</i> dort befinden. Bedeutet dies, dass ich die <i>Meistersinger</i> mit einem <i>Ara-Raketenschiff</i> überhaupt nicht transportieren kann, denn durch die Transportkapazität 2 kann ich einen <i>Mooff</i> dabei nicht mitnehmen, und passive Ein-	Dass die <i>Meistersinger</i> passiv werden, wenn nicht genügend <i>Mooff</i> mit ausliegen, gilt nur auf deinen Orten. Du kannst aber sehr wohl mit den <i>Meistersingern</i> alleine Missionen ausführen, ohne dass sie passiv werden. Dies gilt sowohl für Offensiv-, als auch für Defensivmissionen. Befinden sich allerdings bei einer Defensivmission am

	heiten können ja keine Missionen durchführen?	Zielort nicht genügend <i>Mooff</i> , dann werden die <i>Meistersinger</i> dort bei ihrer Ankunft sofort passiv.
101	Ich habe 2 <i>Meistersinger</i> bei mir auszuliegen, die passiv sind, weil ich nur einen <i>Mooff</i> am selben Ort besitze. Nun lege ich im Abschnitt Ausbau einen zweiten <i>Mooff</i> dazu. Wann werden die <i>Meistersinger</i> nun wieder aktiv?	In deinem nächsten Abschnitt Reaktivierung.
102	Wirkt <i>Exsar</i> auch gegen Schiffe?	Ja.
103	Ich greife <i>Arkon III</i> an und muss dabei zuerst gegen einen <i>Äußeren Festungsring</i> kämpfen. Wenn ich nun die 3 Kampfrunden überstehe, kommt es dann danach automatisch zum Raumkampf mit den dort befindlichen Schiffen?	Nein. Dazu kommt es nur, wenn du den <i>Äußeren Festungsring</i> vernichtest oder durchgebrochen bist. Ist zusätzlich ein <i>Innerer Festungsring</i> vorhanden, dann musst du den auch noch vorher besiegen.
104	Der Gegner greift meinen Ort an, auf dem sich zwar ein <i>Saugfeldgenerator</i> befindet, ich aber keine Schiffe zur Verteidigung habe. Muss der Angreifer dann offenlegen, welches Raumschiff er dabei hat, damit ich den <i>Saugfeldgenerator</i> einsetzen kann?	Nein, da mußt du auf gut Glück ein Raumschiff benennen, in der Hoffnung, dass es dabei ist. Mit Schiffen am Ort hättest du das Problem dann nicht.

Sonstiges

1	Bei den Kampferten (Tarnung, Angriff, Verteidigung) findet man öfters hochgestellte Zahlen. Was bedeuten sie?	Hochgestellte Zahlen wie z.B. ² , ³ beziehen sich auf eine Anmerkung im Textblock der Karte, wobei die Farbe der Zahl keinerlei Bedeutung hat.
2	Was bedeuten die roten Zahlen im gelben Kreis oben im Prämissenfeld der Karte?	Die Zahlen im gelben Kreis beziehen sich auf den Textblock der Karte, dort findet man neben der entsprechenden Zahl eine Ergänzung zur Prämisse.
3	Muß der Betroffene, wenn zwei <i>Arkonbomben</i> auf seiner Welt gezündet wurden, 2 Karten pro Runde in die Materiesenke legen?	Ja.
4	Kann ich nach dem Zünden einer <i>Arkonbombe</i> (oder <i>Etztak</i>) als zu vernichtende Karte ein Zubehör: Planet wählen und dieses mit den <i>Baurobotern</i> sofort wieder neu aufbauen?	Ja.
5	Kann ich beim Turnier auch Aktionskarten in mein Sideboard hineinpacken?	Nein. Ein Sideboard gibt es nur für Ressourcекarten, aber nicht für Aktionskarten. Beim Turnier müssen für sämtliche Runden die selben Aktionskarten verwendet werden. Es dürfen keine ausgetauscht, hinzu- oder herausgenommen werden.
6	Ist vernichten und reduzieren nicht das gleiche?	Nein, beide haben zwar das gleiche Ergebnis, d.h. die Karte kommt in die Materiesenke, aber manche Spieleffekte, wie z.B. Innere Sicherheit oder <i>Arkonidisches Bioplasma</i> beziehen sich explizit auf das eine oder das andere.
7	Ein Ort wurde durch eine <i>Arkonbombe</i> / <i>Etztak</i> vollständig vernichtet. Kann der Planet danach wieder neu aufgebaut werden?	Nein, in der entsprechenden Phase nicht, die <i>Arkonbombe</i> würde weiterhin wirken bis zum Phasenwechsel.
8	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?	Es wird immer in der linken Spalte (rot) nachgeschaut, wenn nichts anderes angegeben ist.
9	Wenn die letzte Ortskarte eines veralteten Ortes durch eine <i>Alterung</i> entfernt wird, was passiert dann mit den Einheiten, Schiffen und Zubehör?	Sie werden auf die Hand genommen.
10	Was bedeutet der Vermerk "Strukturkompensator" bei der <i>GANYMED</i> ?	Der hat sich bereits in dem erhöhten Tarnwert der <i>GANYMED</i> niedergeschlagen. Erst die Regeln und Karten der Phasen V und VI werden auf diesen Vermerk Bezug nehmen.
11	Wenn ich durch Spieleffekte Karten aus der Materiesenke holen darf, ist es dann egal, ob die Karte zuvor reduziert oder im Kampf vernichtet wurde?	Ja. Karten, die sich in der Materiesenke befinden, haben keine "Erinnerung" mehr daran, wie sie dort hineingelangt sind.
12	Wenn ich am Ende meines Spielzuges mehr als 10 Karten auf der Hand habe, muss ich überschüssige Karten in die Materiesenke legen. Angenommen, ich würde mich entschließen <i>Perry Rhodan</i> besser abzuwerfen, als auszuspielen, wird er dann nur abgelegt oder wird er vernichtet?	Er wird nur abgelegt, nicht vernichtet. Die Kartenhand wird dabei also nicht abgeworfen.
13	Veraltetes Zubehör (zum Beispiel ein <i>IV-Detektor</i> aus Phase I), das den Phasenwechsel überlebt, kann nicht	Ja, das trifft so zu.

	"freiwillig" in die Materiesenke gelegt werden, sondern besetzt bis zur eventuellen Vernichtung (oder dem Spielen einer <i>Alterung</i>) einen freien "Zubehör"-Platz. Ist das richtig?	
14	Darf ich eine <i>Alterung</i> auch auf mich selbst spielen, um z.B. <i>IV's</i> wegzubekommen (damit ich dann z.B. in Phase III dort Overhead-Mutanten auslegen kann)?	Ja, das geht.
15	Bei einigen Zubehören und Ereignissen wird als Prämisse die <i>Kaulquappe</i> vorausgesetzt (z. B. <i>Arkonidisches Bioplasma</i>). In den höheren Phasen ist das ja teilweise unpraktikabel (z.B. auf <i>Snowman</i>) bzw. man hat dann ja auch schon andere Großraumschiffe zur Verfügung (z.B. die <i>STARDUST II</i>). Gilt diese Prämisse trotzdem noch in dieser Form weiter?	Ja, sie gilt weiter. Die <i>STARDUST II</i> allerdings ersetzt ja die <i>Kaulquappe</i> als Prämisse, ebenso <i>Crest</i> .
16	Ich beziehe mich hier auf die FAQ Nr. 7. Wenn ich in Phase III den <i>Etztak</i> auf <i>Terra</i> abbekommen, aber beim Phasenwechsel zu Phase IV die letzte Planetenkarte noch nicht vernichtet habe, muß ich den Planeten dann weiter vernichten? Und geht das dann so weiter bis Phase X?	Du mußt den Planeten in Phase IV weiter vernichten. Das geht so lange, bis der gesamte Planet mit allem, was darauf war, verschwunden ist (egal, in welcher Phase das sein wird). In der darauffolgenden Phase kannst du dann beginnen, den Planeten wieder neu aufzubauen, sofern er nicht veraltet ist.
17	Ein veralteter Anti-Ort mit <i>Depot</i> wird verlassen. Was passiert nun mit dem <i>Depot</i> und den Karten im <i>Depot</i> ?	Das <i>Depot</i> und nichtveraltete deponierte Karten kommen auf die Hand, veraltete Karten ersatzlos in die Materiesenke.
18	Und wie sieht es aus, wenn vorher eine <i>Zeitsperre</i> auf das <i>Depot</i> gespielt wurde?	Auch hier kommen <i>Depot</i> und deponierte Karten auf die Hand.
19	Wieviele Punkte bekomme ich, wenn meine Gegenspieler in einem Turnier das Spiel aufgeben?	Zunächst werden alle Punkte vergeben, die in bereits beendeten Phasen erzielt wurden. Wollen nun alle beteiligten Spieler das Spiel beenden, so bekommt niemand für die aktuelle Phase und die noch anstehenden Phasen Punkte (allerdings werden Minuspunkte fürs Auffrischen der Materiequelle, fürs neue Mischen, fürs Vernichten von <i>Atlan</i> und für <i>Arkonbomben</i> trotzdem vergeben). Bleibt ein Spieler übrig, der das Spiel fortsetzen möchte, so bekommen der oder die Spieler, die das Spiel aufgeben wollen, für die aktuelle Phase keinerlei Punkte, auch nicht, wenn von ihnen schon Teilpunkte erreicht wurden. Jeder aufgebende Spieler bekommt weiterhin einen Abzug von 2 Siegpunkten. Der Spieler, der das Spiel nicht aufgibt, bekommt dann für die aktuelle Phase und die noch anstehenden Phasen sämtliche Phasenwechselpunkte sowie jeweils die Punkte für die meisten galaktischen Rätsel. Bleiben zwei Spieler übrig, so gilt das Vorstehende analog für den ausscheidenden Spieler, die anderen beiden setzen das Spiel dann regulär fort.
20	Wenn sich zwei Unikate im Kampf begegnen, kommt ja das angreifende Unikat in die Materiesenke. Wenn es sich nun dabei um 2 <i>GANYMEDS</i> handelt, was passiert dann mit den transportierten Einheiten?	Alles, was sich auf dem Schiff befindet, geht mit in die Materiesenke, also Zubehör Schiff und auch alle transportierten Einheiten mit ihrem Zubehör.
21	Ich habe bei mir 2x <i>Arkonpolizei</i> auszuliegen, beide vom Volk Roboter. Mein Gegner darf nun nach einem Kampf eine davon reduzieren. Muß er vorher bei der Festlegung des Zielobjektes angesagt haben, ob er <i>Arkonpolizei</i> vom Volk Roboter oder vom Volk Ekhoniden reduzieren möchte bzw. entfällt die Reduzierung, wenn er das falsche Volk benannt hat?	Er kann es vorher ansagen, muß es aber nicht. Die Reduzierung erfolgt jedoch auch, wenn er das falsche Volk benannt hat, weil hierbei nur der Kartename eine Rolle spielt.
22	Was passiert mit dem <i>Mutantentraining</i> , wenn ich nach dem Übergang von Phase IV nach V eine Person aus einer niedrigeren Phase durch die entsprechende Phase-V-Person austauschen möchte, bei der aber eine der Fertigkeiten durch ein <i>Mutantentraining</i> erhöht ist?	Hier muß man 2 Fälle unterscheiden: 1. Wenn die durch das <i>Mutantentraining</i> erhöhte Fertigkeit auf der Karte den gleichen Wert hat wie vorher, so geht das <i>Mutantentraining</i> auf die neue Karte über und erhöht weiterhin diese Fertigkeit. 2. Ist die betroffene Fertigkeit bei der Phase-V-Person bereits genauso hoch, wie vorher mit dem <i>Mutantentraining</i> , so kommt dieses ersatzlos in die Materiesenke. Die gleiche Regelung gilt auch für die <i>Hypnoschulung</i> .
23	Und wie ist es mit anderem fest zugeordneten Zubehör (<i>Hypnoblock</i> , <i>R-17</i>)?	Das geht auf die neue Karte über.

24	Was passiert mit fest zugeordnetem Zubehör, wenn Einheiten oder Schiffe auf die Hand genommen (z.B. beim Phasenwechsel bzw. bei der Vernichtung durch <i>Anti-Atlan</i>) oder auf die Materiequelle gelegt werden (z.B. bei Einsatz von Medizin 2)?	Hier gibt es eine Neuregelung: Das fest zugeordnete Zubehör wird für den Zeitraum beiseite gelegt, bis die Einheit / das Schiff wieder im Raum ausgespielt wird. Danach kommt das Zubehör unter identischer Zuordnung (z.B. <i>Hypnoschulung</i> von Initiative 1 auf Initiative 2) wieder zu der Einheit / dem Schiff zurück. Da es nicht neu ausgespielt wird, müssen seine Prämissen dabei dann nicht berücksichtigt werden.
----	--	---

Phase V: Agenten

1	Kann ich nach einer Agentenabwehrmission meine reguläre Mission auch auf der entgegengesetzten Seite durchführen?	Nein.
2	Wenn sich bei mir sowohl auf der Pro-Seite, als auch auf der Anti-Seite gegnerische Agenten befinden, kann ich ja auf beiden Seiten Abwehrmissionen durchführen. Kann ich dann auch auf beiden Seiten noch eine reguläre Mission durchführen, um z.B. erst einmal Agenten auf die betroffenen Orte einzufliegen?	Nein, pro Zug ist nur eine reguläre Mission erlaubt (es sei denn, du setzt Initiative ein). Auf welcher Seite du sie machst, kannst du dir in diesem Fall aussuchen.
3	Ein Gegner hat auf mein Anti- <i>Tolimom</i> Agenten unterschiedlicher Völker abgesetzt (Terraner, Springer und <i>Gucky</i>). Kann ich nun zu Beginn meiner Abwehrmission ein Mißverständnis auf die Agenten spielen, wodurch ein Volk passiv wird?	Nein, du kannst das Mißverständnis nur auf Einheiten spielen, die sich auf einem Pro-Ort des Gegners (also im gegnerischen Raum, nicht bei dir) befinden.
4	Kann ich gegen einen gegnerischen Ort, auf dem sich Agenten von mir befinden (also gerade eine Agentenmission läuft), auch eine Offensivmission durchführen?	Ja, das geht. Wenn du jedoch die Agenten im gleichen Zug gerade erst abgesetzt hast, benötigst du dazu die Fertigkeit "Initiative".
5	Kann ich eine Offensivmission gegen einen Ort durchführen, auf dem sich Agenten eines dritten Spielers aufhalten?	Ja, natürlich. Die Agenten des dritten Spielers sind aber für dich tabu.
6	Kann ich mit <i>Volater</i> auch die Vernichtung von <i>Ralph Sikeron</i> beim Auslegen auf gegnerischem <i>Volat</i> aufheben, wenn ich für D eine 4 gezogen habe?	Nein, <i>Volater</i> können für die Pro-Seite nur im Kampf gespielt werden, nicht im Abschnitt Ausbau.
7	Der Gegner hat auf meinem <i>Volat</i> drei Agenten abgesetzt. Nun möchte ich eine Abwehrmission machen und diese angreifen. Kann ich dabei vorher <i>Perrys 100. Geburtstag</i> spielen und dadurch die gegnerischen Agenten passivieren?	Nein, denn die Karte kann nur im gegnerischen, nicht im eigenen Abschnitt Mission gespielt werden. Es ist jedoch möglich, sie zu spielen, wenn der Gegner die Agenten gerade abgesetzt hat (sich also noch im Abschnitt Mission befindet).
8	Ausspielen von <i>Perrys 100. Geburtstag</i> bei gegnerischer Mission. Sind damit alle Missionen gemeint?	Ja. Kann also auch gespielt werden, wenn sich Anti-Agenten auf einem Pro-Ort befinden und der Spieler durch eine Abwehrmission die Anti-Agenten enttarnen will.
9	Was mache ich, wenn ich <i>Perry</i> mit 2 weiteren Agenten auf dem gegnerischen <i>Aralon</i> abgesetzt habe und der Gegner sofort <i>danach Perrys 100. Geburtstag</i> spielt?	Dann feiert <i>Perry</i> auf dem feindlichen <i>Aralon</i> Geburtstag und merkt gar nicht, wie er dort beim Feiern auffällt. Das wird böse enden... Oder du versuchst mit Hilfe der Fertigkeit Initiative <i>Perry</i> und seine Leute sofort wieder abzuholen (natürlich nur mit einem anderen Schiff).
10	Mit dem <i>Ara-Fangkommando</i> kann ich ja praktisch beim enttarnen gegnerischen Agenten eine Gehirnwäsche durchführen. Geht das nur bei dem Agenten, der vom <i>Ara-Fangkommando</i> enttarnt wurde, oder auch bei anderen enttarnen Agenten (z.B. aus anderen Kampfpaarungen)?	Das geht auch bei enttarnen Agenten aus anderen Kampfpaarungen.
11	<i>Die Verdammten von Isar</i> : Dein Pro- <i>Tolimom</i> darf nicht mehr Ziel von Offensiv-, Defensiv- und Agentenmissionen sein. Ist <i>Fehltransition</i> dorthin möglich?	Nein. Die <i>Fehltransition</i> kannst Du ja nur während einer gegnerischen Mission spielen und würde die Mission nur umleiten. Pro- <i>Tolimom</i> wäre dann ja Ziel einer Mission.
12	<i>Gucky</i> kann 1x pro Spielrunde wieder aktiv werden. Gilt das auch, wenn er während einer Agentenmission enttarnt wurde und dadurch passiv auf der Tarnkarte liegt?	Nein. Enttarnte Agenten können immer erst im eigenen Raum (im Abschnitt Reaktivierung) wieder aktiv werden.
13	Wenn ich auf <i>Aralon</i> einen Agenten absetze und nicht direkt in der Runde danach abhole, sondern erst 2 Runden später, bekomme ich dann 4 Sondierungspunkte oder auch nur zwei?	Nur 2. Die Sondierungspunkte addieren sich nicht, wenn Du länger am Ort bist. Es sei denn, der Agent hat einen Sender mitgenommen und funkt jede Runde die Punkte zur Pro-Seite (setzt also die entsprechende Fertigkeit des Senders ein). Dabei hat ein <i>Hyperfunkgerät</i> Reichweite 4, ein <i>Mikrosender</i> aber nur Reichweite 2.

14	Mein Gegner möchte mit einem Schiff seine Agenten von meinem Sondierungsort abholen. Kann ich dies nun durch eine <i>Fehltransition</i> vereiteln?	Ja.
15	Mein Agent hat auf seine Mission einen <i>Mikrosender</i> mitgenommen, der ja nur Reichweite 2 hat. Kann ich nun in meinem nächsten Zug mit einem Schiff eine Offensivmission zu diesem Ort durchführen und dann den Sender einsetzen, um Sondierungspunkte zu bekommen, wenn mein Schiff gerade im Kampf dort ausliegt? Es befindet sich ja jetzt innerhalb der Reichweite des Senders.	Ja. Und die Sondierungspunkte erhältst du auch dann, wenn das Schiff anschließend beim Kampf vernichtet wird. Es hatte bestimmt einen leistungsfähigen Hyper-sender an Bord und die Punkte längst der Pro-Seite übermittelt.
16	Verhindert <i>Kuri Oneré</i> bei B = 2 nur eine Abwehrmission an diesem Ort, oder auch eine zweite, die ich mit Hilfe der Fertigkeit Initiative durchführen möchte?	Nur eine Abwehrmission wird verhindert.
17	Ich möchte nach einer Agentenmission meine Agenten abholen. Dazu verwende ich eine <i>STAATEN-Klasse</i> und eine <i>Space Jet</i> . Die <i>Space Jet</i> bricht durch und holt die Agenten ab, während die <i>STAATEN-Klasse</i> im Kampf vernichtet wird. Kann ich nun die <i>Space Jet</i> für 2 Runden beiseite legen um die Rückreise durchführen zu können?	Ja, natürlich. Das ist ja der Vorteil der neuen <i>Space Jet</i>
18	In Phase V kann ich ja manche Agenten direkt auf dem gegnerische Ort auslegen. Ist es möglich, ihnen auch Zubehöre wie <i>Bioplastmaske</i> , Sender oder <i>Ark. Kampfmontur</i> mitzugeben?	Nur, wenn es auf dieser Karte vermerkt ist (z. B. <i>Hyperfunkgerät</i> , <i>O-Offtu-O</i>). Ansonsten können die Karten nur im eigenen Raum ausgespielt werden.
19	Im Regelheft ist zu den passiven Einheiten zwar geregelt, dass sie im Kampf kein Zubehör tauschen können. Nicht geregelt ist aber, ob z.B. ein passiver Agent nach bzw. vor einer Abwehrmission sein Zubehör, z.B. eine <i>Arkonidische Kampfmontur</i> , mit einem aktiven Agenten tauschen kann.	Nein, das kann er nicht. Die Zubehöre bleiben den passiven Agenten während der Agentenmission zugeordnet.
20	Woher weiß ich nach 30 Runden, wie viele Ortskarten mein Gegner auszuliegen hat, damit ich nicht zu viele Agenten dort absetze? Ich darf ja max. Anzahl der Orte + 1 Agenten dort absetzen.	Bist du dir unsicher, wie viele Ortskarten sich beim Gegner befinden, so kannst du, nachdem du diesen Ort als Zielort deiner Agentenmission benannt hat, deinen Mitspieler darüber befragen. Dieser muss dir über die Anzahl der Ortskarten Auskunft geben.
21	Kann ich mit der Fertigkeit Initiative am selben Ort auch eine 2. Abwehrmission gegen die gegnerischen Agenten durchführen?	Ja. Jedoch nur mit Einheiten, die an der ersten Abwehrmission nicht beteiligt waren.
22	Woher weiß ich bei einer Abwehrmission, dass der gegnerische Agent bessere Tarnwerte hat als meine Einheit, wenn dieser sich doch ständig unter der Tarnkarte befindet?	Bei der Kampfaufstellung wird die Tarnkarte des gegnerischen Agenten zunächst entfernt. Nun werden die Tarnwerte ermittelt. Hat der gegnerische Agent dann einen höheren Tarnwert als deine Einheit, kommt er wieder unter die Tarnkarte.
23	<i>Gucky</i> kommt aktiv von einer Agentenmission zurück und setzt seine Fertigkeit Sondierung ein, um Sondierungspunkte zu liefern. Kann er nun sofort wieder aktiv werden und an einer weiteren Agentenmission teilnehmen?	Ja.
24	Kann mein Pro-Agent, der sich auf einem Sondierungsort befindet, im Abschnitt Mission sein <i>Hyperfunkgerät</i> einsetzen, wenn ich anschließend noch eine Mission auf der Anti-Seite durchführen will?	Ja, das Einsetzen des Senders zählt nicht als Mission und bindet dich auch nicht an eine Seite.
25	Mein Agent stirbt während einer gegnerischen Abwehrmission auf einem feindlichen Ort. Kann ich nun trotzdem in meinem Zug dann eine Abholmission durchführen, die Abholer wissen ja nichts vom Tod des Agenten?	Die Abholmission ist nicht möglich. Da kein Kontakt mehr zu dem Agenten besteht, weiß man über seinen Tod Bescheid.
26	Ich habe eine <i>Space Jet</i> losgeschickt, um einen Agenten beim Gegner abzusetzen. Dazu muss sie ja 2 Runden beiseite gelegt werden. Kann ich in der nächsten Runde dann gleich eine zweite <i>Space Jet</i> hinterher schicken, die den Agenten wieder abholen soll?	Ja. In der Hoffnung, dass auf dem gegnerischen Ort dann alles reibungslos abläuft.
27	Darf ich eine <i>Fehltransition</i> auf meinen Gegner spielen, wenn der gerade losfliegen will, um seinen Agenten wieder abzuholen?	Ja.
28	Hat es für weitere Missionen im gleichen Spielzug eine Bedeutung, auf welcher Seite ich Agenten zurückgeholt habe?	Ja. Weitere Missionen sind nur auf der gleichen Seite möglich.
29	Ich mache mit 2 <i>Gazellen</i> eine Agentenmission. Um Reichweite 4 zu bekommen, lege ich sie für 2 Runden	Nein. Zuerst kommen die <i>Gazellen</i> an und müssen kämpfen (sofern sie nicht durchbrechen), danach kannst

	beiseite. Sie kommen somit 2 Runden später beim Gegner an. Wenn ich nun in meinem Zug 2 Runden später zusätzlich noch eine Offensivmission mit meiner <i>DRUSUS</i> zum gleichen Ort hin unternehme, kann ich dann alle Schiffe beim Raumkampf zusammenführen und mit ihnen gleichzeitig kämpfen?	du dann deine Offensivmission mit der <i>DRUSUS</i> unternehmen.
30	Wenn ich in einem Spielzug Agenten von verschiedenen Orten abholen möchte, muss ich dazu die Fertigkeit Initiative einsetzen? Und was muss ich tun, wenn das 1. Abholen gescheitert ist und ich im gleichen Spielzug nochmals versuchen möchte einen Agenten abzuholen?	Die Fertigkeit Initiative muss nicht eingesetzt werden, man beendet ja nur die Agentenmissionen. Wenn das Abholen gescheitert ist, muss für einen weiteren Versuch Initiative eingesetzt werden, allerdings geht das dann nur mit Schiffen und Einheiten, die bisher noch an keiner Mission beteiligt waren.
31	<i>Gucky</i> ist in Phase V ein Agent. Wenn <i>Gucky</i> nun während einer Agentenmission enttarnt wird, wird er passiv und auf die Tarnkarte gelegt. Gemäß dem Regelheft kann er erst im eigenen Raum wieder aktiv werden. Nun gilt jedoch, dass der Kartentext wichtiger ist als die Regeln im Regelheft, und bei <i>Gucky</i> steht auf der Karte, dass er sich 1x pro Runde aktivieren kann! Was passiert nun in diesem Fall?	Wenn <i>Gucky</i> enttarnt wurde, bleibt er, wie auch alle anderen Agenten, passiv auf der Tarnkarte liegen. Auf der Tarnkarte können keine aktiven Agenten liegen. Ein enttarnter <i>Gucky</i> kann sich also auf einem gegnerischen Ort nicht wieder selbst aktivieren.
32	<i>Dreimal Glockenschlag</i> wird laut Kartentext zu Beginn einer Abwehrmission gespielt. Muss er nun vor der Kampfaufstellung gespielt werden, oder kann er auch noch danach, aber vor dem Ziehen der Tarnwerte eingesetzt werden?	Zu Beginn heißt nach dem Ansagen der Abwehrmission, somit also vor der Kampfaufstellung.
33	Bei einer Agentenmission wird <i>Perry Rhodan</i> im Raumkampf passiv. Kann er nun noch als Agent ausgeladen werden?	Ja. Allerdings kann er dann Probleme bekommen, wenn der Gegner seine Abwehrmission durchführt.
34	Würde <i>Perry</i> dann noch Sondierungspunkte liefern können?	Wenn er die Abwehrmission des Gegners getarnt übersteht, wird er ja in deinem Abschnitt Reaktivierung wieder aktiv und kann dann, nachdem er zur Pro-Seite zurückgekehrt ist, auch Sondierungspunkte liefern.
35	Ich habe eine Agentenmission durchgeführt und Agenten auf einem feindlichen Planeten abgesetzt. Kann ich nun mit der Fertigkeit Initiative durch eine zweite Agentenmission einen weiteren Agenten am selben Ort absetzen?	Ja.
36	Ich habe meinen Pro-Agenten mit einem Schiff vom gegnerischen Ort abgeholt. Kann ich nun meine reguläre Mission auch auf der Anti-Seite durchführen?	Nein.
37	Kann ich das zum Abholen benutzte Schiff für eine weitere Mission verwenden?	Ja.
38	Kann ich zuerst meine reguläre Mission durchführen, und erst danach meine Agenten abholen?	Nein. Das Abholen muss im Abschnitt Mission immer vor sämtlichen anderen Missionen durchgeführt werden.
39	Wenn mein Anti- <i>Tolimon</i> Ziel einer Mission meines Gegners war, kann ich dann nur dessen Pro- <i>Tolimon</i> angreifen, oder auch das des 3. Spielers?	Beide, also auch das <i>Tolimon</i> des 3. Spielers.
40	Ich führe eine Defensivmission mit einem Agenten an Bord durch und werde durch eine <i>Fehltransition</i> zu einem gegnerischen Sondierungsort umgelenkt. Kann ich hier nun eine Agentenmission durchführen und meinen Agenten absetzen?	Ja. Allerdings mußt du gleich, nachdem der Gegner den neuen Zielort genannt hat angeben, dass das nun eine Agentenmission sein soll.
41	Wenn ich durch diese <i>Fehltransition</i> auf das gegnerische Anti- <i>Tolimon</i> umgelenkt wurde, kann dieser Spieler dann Missionen gegen mein Pro- <i>Tolimon</i> durchführen, da ja sein Anti- <i>Tolimon</i> nun Ziel einer gegnerischen Mission war?	Ja.
42	Kann ich beim Abholen meiner Agenten gleich wieder neue Agenten absetzen?	Beim Abholen selbst nicht. Du kannst aber während einer Agentenmission, die du auch als solche angekündigt hast, deine Agenten mit abholen und gleichzeitig neue absetzen.
43	Ich mache eine Agentenmission und fliege mit einem Schiff und einem Agenten nach <i>Hellgate</i> . Da mein Schiff eine Tarnung von 4 hat, kann ich den Agenten absetzen. Muß ich nun beim Abholen des Agenten wieder einen Tarnwert > 3 für mein Schiff erreichen?	Ja – jedesmal, wenn du <i>Hellgate</i> anfliegen willst.
44	Kann ich erst eine Mission für die Pro-Seite opfern (weil ich das ja zuerst machen muß) und im Anschluß eine Abwehrmission auf der Anti-Seite durchführen?	Nein. Dann kannst du leider keine Abwehrmission mehr durchführen.

45	Gilt der Einsatz eines <i>Hyperfunktensenders</i> als Mission für diese Seite?	Nein.
46	Wenn ich durch einen <i>Hyperfunkpeiler</i> den Tarnwert eines Funkspruches statt auf 1 auf 0 oder -1 herabsetze, hat das dann für mich irgendwelche Vorteile?	Der Tarnwert kann generell nur bis auf 1 herabgesetzt werden, tiefere Werte sind nicht möglich. Trotzdem kann der <i>Hyperfunkpeiler</i> sinnvoll sein, denn der Gegner kann ja durch einen <i>Rafferspruch</i> den Tarnwert vorher erhöht haben.
47	Wenn ich einen ausliegenden <i>Ara-Geheimdienst</i> in die Materiesenke werfe, kann ich mir eine <i>Gehirnwäsche</i> heraussuchen. Muss der <i>Ara-Geheimdienst</i> dazu aktiv sein, oder kann ich ihn auch in die Senke werfen, wenn er vorher passiv geworden ist?	Er muss dazu aktiv sein, du darfst ihn also vorher nicht eingesetzt haben. Gleiches gilt auch für <i>Port Venus</i> , wenn du dir den <i>Zweikampf</i> heraussuchen willst.
48	Bei einer Abwehrmission enttarne ich den gegnerischen Agenten, der sich bei mir eingeschlichen hat. Muß ich nun auch noch mit ihm kämpfen, oder kann ich mich zurückziehen, damit ich mich nicht der Gefahr aussetze, vom Agenten vernichtet zu werden? Mein Ziel habe ich ja erreicht, indem ich ihn enttarnt habe.	Nach dem Enttarnen wehrt sich der Agent noch und schießt verzweifelt um sich, es kommt also immer noch zum Kampf (wobei überschüssige Tarnpunkte auf Angriff und Verteidigung verteilt werden können). Es ist aber nur eine Kampfrunde möglich.
49	Muß sich der <i>Arkonidische Inspekteur</i> auf dem Ort befinden, auf den der <i>Falsche Inspekteur</i> gespielt wird, um dessen Wirkung aufzuheben?	Ja. Um die Wirkung des <i>Falschen Inspektors</i> aufzuheben muß sich der <i>Arkonidische Inspekteur</i> auf <i>Anti-Tolimon</i> befinden (nur dort kann der <i>Falsche Inspekteur</i> gespielt werden).
50	Zu welchem Zeitpunkt muß <i>Kuri Oneré</i> eingesetzt werden, um die Abwehrmission des Gegners zu verhindern?	Gleich nachdem der Gegner seine Abwehrmission angekündigt hat (also noch vor der Kampfaufstellung).
51	Mein Gegner hat in Phase V drei <i>Aralons</i> der Phase IV und eines der Phase V auszuliegen. Wenn ich nun Agenten dort absetzen will, zählen dann die <i>Aralons</i> der Phase IV bei der Anzahl der absetzbaren Agenten mit? Die Phase IV- <i>Aralons</i> sind ja keine Sondierungsorte.	Sie zählen mit, denn es geht hier nur um die Anzahl der Orte, nicht um die Anzahl der Orte mit Sondierung. Du kannst also maximal 5 Agenten absetzen.
52	Kann ein Pro-Agent seine Sondierungspunkte auch auf dem Pro-Ort <i>M-13</i> abliefern, wenn vorher Phase IV gespielt wurde und <i>M-13</i> ausliegt?	Nein, <i>M-13</i> ist hierbei ausgenommen. Der Agent muß, um Sondierungspunkte zu liefern, ausgeladen werden, was auf <i>M-13</i> nicht möglich ist.
53	Das Ereignis <i>Dreimal Glockenschlag</i> muß zu Beginn einer Abwehrmission gespielt werden. Da ja nun aber der Angreifer anfängt, Ereignisse oder Fertigkeiten für den Tarnwert einzusetzen, habe ich als Verteidiger doch gar keine Möglichkeit, das Ereignis <i>Dreimal Glockenschlag</i> einzusetzen.	Doch. Das Ereignis <i>Dreimal Glockenschlag</i> wird gleich nach dem Ansagen der Abwehrmission gespielt, somit also noch vor der Kampfaufstellung.
54	Darf ich dann das Ereignis <i>Dreimal Glockenschlag</i> auch zweimal hintereinander spielen, um meine Tarnwerte um 2 zu erhöhen?	Ja.
55	Wann kann mein Agent, der sich auf einem gegnerischen Ort befindet, durch sein Funkgerät eine Nachricht übermitteln?	In deinem Abschnitt Mission.
56	Bin ich dann mit meiner Mission an die Seite gebunden, auf der ich den Funkspruch abgesetzt habe?	Nein. Wenn du auf der Pro-Seite einen Funkspruch absetzt, kannst du auf der Anti-Seite noch deine Mission durchführen.
57	Was passiert, wenn die Hyperfunk-Nachricht eines Anti-Agenten abgehört wird (d.h. seine Tarnung < 2 ist)? Nichts, außer dass für die nächste Runde der Tarnwert des Agenten sinkt?	Richtig. Nur bei Pro-Agenten würde das Abhören Konsequenzen haben (nämlich für die Koordinaten von Sol). Der Tarnwert des Agenten sinkt aber auch dann, wenn der Funkspruch nicht abgehört wurde.

Phase V: Saboteure/Gray Beast

1	Ich fliege mit einer <i>Gazelle</i> nach <i>Gray Beast</i> , die Einheiten an Bord hat, die <i>Gray Beast</i> aber nicht betreten dürfen. Was passiert mit diesen Einheiten?	Da Einheiten am Zielort immer ausgeladen werden müssen, dies hier aber nicht möglich ist, mußt du, nachdem die <i>Gazelle</i> im Abschnitt Reaktivierung angekommen ist, mit ihr im Abschnitt Mission sofort wieder zurückfliegen. Das waren dann zwei überflüssige Missionen.
2	Ich will die <i>Adventurous</i> auf mich selbst spielen, dazu muß ich aber eine Mission zu einem gegnerischen Pro-Sol durchführen und dort eine Einheit vernichten oder reduzieren. Wenn der Gegner nun ein leeres Pro-Sol hat, ist damit die Reduzierung erreicht?	Nein, es muß tatsächlich eine Einheit reduziert oder vernichtet worden sein.
3	Wenn ich das <i>Attentat auf Rhodan</i> spiele, ist ja <i>Perry Rhodan</i> automatisch die Zieleinheit. Wenn der Gegner nun gar keinen <i>Perry Rhodan</i> besitzt, oder er nicht am Ort ist, würde ja eine Reduzierung einer anderen Einheit gar nicht möglich sein?	Doch. Wenn der Gegner keinen <i>Perry Rhodan</i> besitzt oder er nicht am Ort ist, bestimmst du eine andere Zieleinheit, die dann auch reduziert werden kann. Du mußt allerdings gleich beim Einsetzen dieser Karte die neue Zie-

		leinheit benennen.
4	Gelangt die <i>Arkonidische Kampfmontur</i> z. B. mit <i>Horace O. Mullon</i> nach dem Spielen der <i>Adventurous</i> nach <i>Gray Beast</i> , oder muss sie auf <i>Anti-Sol</i> bleiben?	Sie gelangt mit nach <i>Gray Beast</i> .
5	Kann ich mir mit dem <i>Solaren Rat</i> jederzeit eine <i>Adventurous</i> heraussuchen?	Nein, nur in deinem Zug oder wenn du Ziel einer gegnerischen Mission bist, wodurch du dann ja ebenfalls deine Fertigkeiten einsetzen kannst.
6	Ich möchte die <i>Adventurous</i> auf mich spielen und muß dazu mit Saboteuren eine Einheit auf gegnerischem <i>Pro-Sol</i> vernichtet haben. Reicht es aus, wenn ich in Phase III mit Saboteuren beim Gegner eine Einheit vernichtet/reduziert habe?	Nein, die Vernichtung/Reduzierung muß auf <i>Pro-Sol</i> (= <i>Pro-Solares System</i>) stattgefunden haben, in Phase III gibt es aber noch kein <i>Pro-Solares System</i> .
7	Angriff von <i>Pro-Sol</i> nach <i>Anti-Sol</i> , dort liegen <i>Anti-Atlan</i> und <i>Naturphilosophen</i> . Der Angreifer hat aber vergessen anzusagen, wen er angreift. Kann der Verteidiger nun den <i>Atlan</i> auswählen und dagegenlegen?	Ja.
8	Kann ich den <i>Solaren Rat</i> sofort nach dem Auslegen passivieren, um mir eine <i>Adventurous</i> herauszusuchen?	Ja.
9	Ich lege auf <i>Anti-Sol</i> die <i>Aufrechten Demokraten</i> passiv aus, wodurch sie ja in der folgenden Runde nicht vernichtet / reduziert werden können. Eine Runde später lege ich nochmals <i>Aufrechte Demokraten</i> passiv aus. Danach werde ich vom Gegner dort angegriffen: Missionsziel ist <i>Attentat</i> , somit also nur eine Kampfpaarung. Kann ich nun die gerade vorher passiv ausgelegten <i>Aufrechten Demokraten</i> dagegen legen, denen ja nichts passieren kann, egal, welche Werte ich ziehe? Und den bereits eine Runde vorher ausgelegten <i>Aufrechten Demokraten</i> kann ja durch die Begrenzung auf eine Kampfpaarung sicher auch nichts passieren, oder?	Ja. Das ist richtig. Allerdings kann den eine Runde vorher ausgelegten <i>Aufrechten Demokraten</i> durchaus etwas passieren: Sie können zwar nicht vernichtet werden, wenn du immer wieder die passiven <i>Aufrechten Demokraten</i> nach vorne legst, aber wenn dein Gegner in der 1. Kampfunde durchbricht, kann er die zuerst ausgelegten <i>Aufrechten Demokraten</i> reduzieren.
10	Ich werde auf <i>Pro-Sol</i> von Saboteuren angegriffen, die anschließend bei mir durchbrechen. Mit der Fertigkeit „Innere Sicherheit“ verhindere ich, dass bei mir eine Einheit reduziert wird. Habe ich damit dann auch verhindert, dass mein Gegner die <i>Adventurous</i> auf sich spielen kann?	Ja. Dazu muß er ja bei einem seiner Mitspieler eine Einheit vernichtet/reduziert haben. Durch den Einsatz der „Inneren Sicherheit“ hat er das bei dir aber nicht geschafft.
11	Ich spiele <i>Attentat auf Rhodan</i> und breche durch, um dann <i>Perry Rhodan</i> zu reduzieren. Kann mein Gegner nun mit der Fertigkeit „Innere Sicherheit“ ein anderes Missionsziel auswählen?	Nein. Die Missionsart <i>Attentat</i> und das Missionsziel können bei der Karte <i>Attentat auf Rhodan</i> durch „Innere Sicherheit“ <u>nicht</u> verändert werden.
12	Kann ich eine <i>Adventurous</i> spielen, um die Offensivmission des gegnerischen <i>Anti-Atlans</i> zu beenden, der mein <i>Pro-Sol</i> angreift?	Nein, da die Karte nicht gegen <i>Atlan</i> wirkt.
13	Die <i>Naturphilosophen</i> besitzen beim Missionsziel <i>Attentat auf Perry Rhodan</i> eine Tarnung von B+1. Gilt das nur, wenn ich gleichzeitig das Ereignis <i>Attentat auf Rhodan</i> spiele, oder auch, wenn ich ganz normal ein <i>Attentat</i> gezogen habe und als Missionsziel <i>Perry Rhodan</i> benenne?	Das gilt auch im 2. Fall, also immer dann, wenn <i>Perry Rhodan</i> das Missionsziel ist.
14	Und wie ist es, wenn ich zwar <i>Attentat auf Rhodan</i> spiele, dieser aber gar nicht am Ort ist?	Dann gilt der Bonus nicht, da du dann ja eine andere Einheit als Missionsziel benennst.
15	Wirkt die <i>Adventurous</i> auch gegen <i>Topsider</i> , wenn diese sich auf <i>Anti-Sol</i> befinden, weil sie in Phase IV dorthin gelangt sind?	Nein. Die <i>Adventurous</i> wirkt nur gegen alle Einheiten der <i>Loyalität Saboteure</i> , egal, aus welcher Phase sie stammen, mit Ausnahme von <i>Atlan</i> . Gegen Einheiten anderer <i>Loyalitäten</i> wirkt sie nicht. Die Saboteure mit den entsprechenden Prämissen gelangen nach <i>Gray Beast</i> , Saboteure, die keine Prämisse für <i>Gray Beast</i> haben, kommen in die <i>Materiesenke</i> .
16	Wenn die <i>Adventurous</i> auf mich gespielt wird und ich meine Einheiten von <i>Anti-Sol</i> nach <i>Gray Beast</i> verlege, muß das ja unter Einhaltung der Prämissen geschehen. Muß ich dann für <i>Horace O. Mullon</i> und <i>Walter S. Hollander</i> jeweils 2 <i>Gray Beast</i> auszuliegen haben? Und was passiert, wenn ich sie nicht habe?	Ja, du mußt bei <i>Horace O. Mullon</i> und <i>Walter S. Hollander</i> bereits 2 <i>Gray Beast</i> auf der Pro- bzw. Anti-Seite auszuliegen haben, wenn du sie nach <i>Gray Beast</i> verlegst. Wenn du sie nicht besitzt, dann kommen die Personen in die <i>Materiesenke</i> .
17	Wenn ich das <i>Attentat auf Rhodan</i> spiele und mein Gegner keinen <i>Perry Rhodan</i> auszuliegen hat, dann darf ich ja bestimmen, welche andere Einheit er zuerst auslegen muß. Gilt das auch für die 2. und die 3. Kampfunde?	Ja. Der Gegner muß in jeder Kampfunde die von dir ursprünglich festgelegte Einheit (die Zieleinheit) zuerst auslegen, sofern sie noch existiert. Existiert sie nicht mehr, dann darf der Verteidiger die betroffene Einheit auswählen.

18	Auf dem <i>Attentat auf Rhodan</i> steht drauf, dass es nur 1x pro Kampf einsetzbar ist. Kann ich es also nicht noch einmal spielen, wenn es gekontert wurde?	Wenn es gekontert wurde, kannst du es nochmals spielen, denn es wurde dann ja noch nicht eingesetzt.
19	<i>Horace O. Mullon</i> liegt bei meinem Gegner auf Anti-Sol aus. Ich greife ihn an, ziehe als Missionsziel eine Verwüstung und breche durch. Darf ich <i>Horace O. Mullon</i> nun reduzieren, obwohl er ja immun gegen Attentat ist?	Nein. Bei einer Verwüstung legst du zwar erst am Ende deiner Mission fest, was du reduzieren möchtest, wenn du dann aber eine Einheit reduzieren willst, entspricht das einem Attentat. Und gegen dieses ist <i>Horace O. Mullon</i> immun.
20	Muß das Ereignis <i>Attentat auf Rhodan</i> auf mich gespielt worden sein, damit ich <i>Fraudy Mullon</i> als Ereignis einsetzen kann und dadurch dann eine angreifende Einheit der Loyalität Saboteure vernichte?	Ja.

Phase V: Atlan

1	Der Gegner hat auf seinem Anti-Sol Saboteure und Anti-Atlan ausliegen. Ich führe eine Mission gegen Anti-Atlan aus und vernichte diesen. Darf ich jetzt reduzieren?	Nein, zu einer Reduzierung kommt es nur, wenn du durchgebrochen bist oder sich am Ort keine weiteren Einheiten mehr befinden, es sind ja aber noch die Saboteure da.
2	Ich habe den Handlungsstrang Atlan beendet und Atlan aktiv auf Pro-Sol ausliegen. Nun werde ich von Saboteuren angegriffen. Kann ich jetzt Pro-Atlan gegen die Saboteure einsetzen?	Ja. Geht er allerdings dabei verloren, dann hast Du Pech gehabt.
3	Bekommt der Gegner einen Siegpunkt abgezogen, wenn mein Pro-Atlan dabei dann umkommt?	Ja.
4	Bekommt man auch einen Minuspunkt, wenn man einen Anti-Atlan umbringt?	Wenn es während der eigenen Mission passiert: ja.
5	Ich habe bereits den Handlungsstrang Atlan gelöst und Pro-Atlan auf Sol ausliegen. Kann ich nun zur Sicherheit nochmals einen Anti-Atlan, wenn ich ihn ziehe, auf Anti-Sol auslegen (falls mir mein Pro-Atlan vernichtet wird)?	Nein, Unikate dürfen zu jedem Zeitpunkt nur 1x in deinem Raum ausliegen. Du darfst den Anti-Atlan erst dann auslegen, wenn der Pro-Atlan bereits vernichtet worden ist.
6	Ich habe ein Hellgate mit zwei Einheiten ausliegen und spiele nun das Psychoduell auf Hellgate. Somit kann ich mir ja den Pro-Atlan heraussuchen und auf Hellgate auslegen, womit ich aber die Obergrenzen überschreite. Was passiert?	Die Karte, mit der du die Obergrenzen überschreitest, kommt in die Materiesenke, das ist bei Dir leider der Pro-Atlan. Man sollte vor dem Spielen von Psychoduell auf Hellgate an die Obergrenzen denken.
7	Das "Psychoduell auf Hellgate" wird im Abschnitt Mission gespielt. Dabei lege ich Pro-Atlan auf Hellgate (also auf der Pro-Seite) aus. Kann ich nun im Abschnitt Ausbau auch Karten auf der Anti-Seite auslegen?	Ja, die Aktionen im Abschnitt Mission haben keinen Einfluß auf das Kartenauslegen im Abschnitt Ausbau.
8	Ich spiele für die Anti-Seite das "Psychoduell auf Hellgate". Gilt dieses nun als eine Mission, oder kann ich zusätzlich noch eine Mission durchführen? Könnte ich sie ggf. auch auf der Pro-Seite durchführen?	Du kannst zusätzlich zum Psychoduell auf Hellgate noch eine Mission durchführen, es gilt nicht als Mission. Da das Psychoduell auf Hellgate für die Anti-Seite gespielt wird, kannst du deine Mission auch nur auf der Anti-Seite durchführen.
9	Um beim Psychoduell auf Hellgate Atlans Tarnwert zu erhöhen, kann ich ihm ja eine Arkonidische Kampfmontur zuordnen. Was geschieht dann aber mit dieser Kampfmontur, erhält sie dann der Pro-Atlan auf Hellgate?	Da Anti-Atlan beim Psychoduell auf Hellgate vernichtet wird, gilt das auch für die Arkonidische Kampfmontur. Bei einer "Vernichtung" wird das mitgeführte Zubehör auch immer mit vernichtet.
10	Wenn sich bei meiner Mission von Pro-Sol nach Anti-Sol mein Pro-Atlan und gegnerischer Anti-Atlan begegnen, dann kommt der angreifende Pro-Atlan in die Materiesenke. Erhalte ich dann auch -1 Siegpunkte?	Nein! Du hast während deiner Mission ja nicht den gegnerischen Atlan vernichtet. Nur dann würdest du -1 Siegpunkte erhalten.
11	Kann ich mit dem <i>Psychoduell auf Hellgate</i> mir den Pro-Atlan auch aus einem <i>Depot</i> heraussuchen, oder muss ich das <i>Depot</i> dazu auflösen?	Sollte sich der Pro-Atlan in einem <i>Depot</i> befinden, musst du das <i>Depot</i> entweder auflösen oder ihn dir mit der <i>Materialausgabe</i> herausholen.
12	Wenn mein Pro-Atlan vernichtet wird und ich ihn mir mit der <i>Tiefseekuppel</i> aus der Senke wieder heraushole, kann ich ihn dann sofort wieder auf der Pro-Seite ausspielen oder müßte ich erst wieder Anti-Atlan und die entsprechenden Ereignisse dazu spielen?	Du mußt mit Anti-Atlan und den entsprechenden Ereignissen wieder neu beginnen.
13	Ist es möglich, nach oder vor dem Spielen des <i>Psychoduell auf Hellgate</i> noch eine Mission auf der Pro-Seite durchzuführen?	Nein, nur auf der Anti-Seite.
14	Wenn Anti-Atlan die Pro-Seite angreift, werden Pro-Personen nicht vernichtet, sondern sie kommen zurück auf die Hand. Was passiert mit deren Zubehör?	Das kommt mit auf die Hand (bei einer anderen Einheit würde es ja auch mit vernichtet werden).
15	Muss der <i>Psychostrahler</i> beim <i>Psychoduell auf Hellgate</i>	Alles, was die Tarnung modifiziert, muss vor dem Ziehen

	vor dem Ziehen der Aktionskarte zur Bestimmung der Tarnung vernichtet werden, oder kann er auch danach noch eingesetzt werden?	der Aktionskarte eingesetzt werden, also auch der Psychostrahler.
--	--	---

Nach oben

Phase V: Sonstiges

1	Ich setze <i>Port Venus</i> ein und ziehe eine neue Karte. Darf ich dann noch auf der Anti-Seite auslegen?	Ja natürlich, <i>Port Venus</i> wird ja im Abschnitt Materiequelle eingesetzt, nicht im Abschnitt Ausbau.
2	Wann kann ich auf eine <i>Gazelle</i> (oder <i>Space Jet</i>) eine <i>Fehltransition</i> spielen und sie umlenken, wenn diese durch beiseite legen Reichweite 4 erlangt?	Nur zu Beginn der Mission.
3	Nachdem meine <i>Space Jet</i> für zwei Runden beiseite gelegt war, kommt sie nun auf der Pro-Seite am Zielort an. Kann ich im gleichen Zug nun auch noch eine Mission auf der Anti-Seite machen?	Ja, die <i>Space Jet</i> kommt ja bereits im Abschnitt Reaktivierung am Zielort an.
4	Ich möchte das gegnerische <i>Hellgate</i> anfliegen und ziehe dazu eine Aktionskarte. Mein Tarnwert ist aber leider zu klein. Ist meine Mission nun verbraucht, oder kann ich noch eine andere machen (ich habe ja schließlich noch keine durchgeführt)?	Die Mission ist verbraucht. Du hast dich auf den Weg gemacht, um <i>Hellgate</i> zu finden, es ist Dir aber nicht gelungen, weil der Ort zu gut getarnt ist.
5	Auf der <i>Kaulquappenflotte</i> steht, daß Raumschiffe mit Transportkapazität 4 jeweils nur eine <i>Kaulquappenflotte</i> transportieren können. Heißt das, dass Flotten (wie z.B. die <i>Arkonflotte</i>) dann aber mehrere mitnehmen können?	Ja.
6	Ich darf auf der Pro-Seite nicht mehr <i>Solare Systeme</i> auslegen, als sich auf meiner Anti-Seite Orte mit Sondierung befinden. Es gibt aber nur 5 Sondierungsorte auf Anti, kann ich also maximal 5 <i>Solare Systeme</i> auf Pro auslegen?	Bei den Orten mit Sondierung zählt hierbei jede einzelne Ortskarte, es müssen nicht unterschiedliche Orte mit Sondierung sein. Hast Du auf Anti 3 <i>Aralon</i> , 2 <i>Arkon III</i> , 2 <i>Volat</i> und 2 <i>Tolimom</i> ausliegen, kannst du auf der Pro-Seite max. 9 <i>Solare Systeme</i> auslegen.
7	Der <i>Robotregent</i> zählt ja als <i>Positronik</i> , kann man dann trotzdem auf <i>Arkon III</i> noch eine <i>Positronik</i> spielen?	Ja. Als Prämisse zum Auslegen anderer Karten, die eine <i>Positronik</i> brauchen, wäre sie aber nicht nötig.
8	Und wenn ja, bekommt man den Effekt einer <i>Positronik</i> dann zweimal?	Nein. Wenn der <i>Robotregent</i> alleine ausliegt, bekommst du nur die Effekte des <i>Robotregenten</i> . Auch wenn er als <i>Positronik</i> zählt, bekommst Du hier die Effekte der <i>Positronik</i> nicht noch zusätzlich (die sind ja z. T. schon im <i>Robotregenten</i> enthalten). Hast du zusätzlich eine <i>Positronik</i> , dann kommen ihre Effekte noch hinzu.
9	Wann kann ich mit <i>Gregor Tropnow Ralph Sikeron</i> vernichten?	Im Bodenkampf nach der Kampfaufstellung.
10	Wieso steht bei den <i>Aras</i> in der Prämisse sowohl <i>Aralon</i> als auch <i>Arawelt</i> ? Ist denn <i>Aralon</i> keine <i>Arawelt</i> ?	Das <i>Aralon</i> aus Phase IV rechnet in Phase V nicht als <i>Arawelt</i> . Das Phase-V- <i>Aralon</i> ist dann eine <i>Arawelt</i> . Die <i>Aras</i> können somit bereits ausgelegt werden, wenn nur <i>Aralons</i> der Phase IV ausliegen.
11	Kann ich die <i>Kontroller</i> auslegen, wenn ich aus Phase IV komme und bisher auch nur <i>Aralons</i> der Phase IV ausliegen habe?	Nein, <i>Aralons</i> der Phase IV rechnen in Phase V nicht als <i>Arawelten</i> . Du mußt 2 <i>Aralons</i> der Phase V vorher auslegen. Nur solche Karten, bei denen auch <i>Arawelt</i> drauf steht, sind <i>Arawelten</i> . Analoges gilt für <i>Arkonwelten</i> .
12	Wenn ich ein <i>Aralon</i> in die Senke werfe, kann ich mir einen Anti-Ort aus der Materiequelle V herausuchen. Kann ich den nun in der selben Runde wieder wegwerfen und mir einen weiteren herausuchen und das dann beliebig oft wiederholen?	Nein, den herausgesuchten Ort kannst du in der selben Runde nicht wieder wegwerfen, erst in der nächsten Runde. Gleiches gilt für <i>Arkon III</i> .
13	Die Raumschiffe <i>Space Jet</i> oder <i>Gazelle</i> kann ich für 2 Runden beiseite legen, um Reichweite +1 zu erhalten. Wenn ich dabei eine Einheit mit der Fertigkeit <i>Galaktische Rätsel</i> transportiere, kann ich diese Fertigkeit nach der Ankunft direkt einsetzen, denn die Mission hatte ja bereits 2 Runden zuvor stattgefunden. Ist das richtig?	Ja.
14	Ich lege in Phase V ein Anti- <i>Sol</i> aus und habe aus den vorhergehenden Phasen bereits ein Anti- <i>Terra</i> auszuliegen. Wenn nun der Gegner eine Destabilisierung durchführt, wird dann überhaupt ein Ort reduziert?	Nein.
15	Bei der Karte <i>Arkon III</i> zählt die erste Karte als Prämisse doppelt. Zählt sie nur als <i>Arkon III</i> doppelt oder auch als <i>Arkonwelt</i> ?	Auch als <i>Arkonwelt</i> .

16	Wenn ich eine <i>Ortungsstation</i> auf <i>Hellgate</i> ausgelegt habe, kann ich damit die Tarnung angreifender Schiffe reduzieren. Wirkt die <i>Ortungsstation</i> auch bei der Bestimmung, ob ein Schiff mit Tarnung >3 <i>Hellgate</i> überhaupt anfliegen darf?	Nein.
17	Mein Gegner hat ein Anti- <i>Tolimon</i> , und ich habe dort bereits 2 Agenten abgesetzt. Kann ich nun hier <i>Graf Rodrigo de Berceo</i> noch ausspielen?	Nein, die Obergrenzen dürfen nicht überschritten werden.
18	Auf <i>Graf Rodrigo de Berceo</i> wurde ein <i>Antimnesin-8</i> gespielt, wodurch er ja sämtliche Fertigkeiten verliert. Kann er nun zusammen mit <i>Laury Marten</i> noch den halben Siegpunkt liefern?	Ja, da es sich zwar um einen Spezialeffekt, aber um keine Fertigkeit (grün oder rot) handelt.
19	Wenn <i>Talamon</i> mit einem Terraner oder <i>Gucky</i> am selben Ort zusammentrifft, erhält der Gegner ja Koordinaten von Sol -1. Reicht es hierbei schon aus, wenn ich ihn dort habe und der Gegner hat bei mir Agenten abgesetzt, oder müssen sie sich im Kampf begegnen?	Sie müssen sich im Kampf begegnen, d. h. in der Kampfaufstellung ausgelegt worden sein (hierfür reichen auch die Eskorten aus). Sie müssen aber nicht in der selben Kampfpaarung liegen.
20	Und wenn der gegnerische Agent beim Kampf gar nicht enttarnt wird, reicht das dann trotzdem aus?	Ja.
21	Gilt in Phase V auch das 1. <i>Arkon III</i> schon als Werft, oder erst das 2. <i>Arkon</i> ?	Wenn du ein <i>Arkon III</i> zu liegen hast, hast du damit automatisch auch schon eine Werft.
22	Wenn ich meine <i>Strukturasterstation</i> vernichte, kann ich ja einem gegnerischen Pro-Schiff hinterher fliegen, egal, wohin es fliegt. Gelten nun die Einschränkungen bezüglich des Tarnwertes beim Anfliegen von <i>Hellgate</i> noch?	Nein, du kannst dem Schiff auch problemlos nach <i>Hellgate</i> folgen, ohne einen Tarnwert bestimmen zu müssen.
23	Auf <i>Tolimon</i> steht: Missionen von dir zu gegnerischem Pro- <i>Tolimon</i> sind erst erlaubt,... Darf ich nun Missionen zum gegnerischen Pro- <i>Tolimon</i> ausführen, solange bei mir noch kein eigenes <i>Tolimon</i> ausliegt? Der Effekt, der mich daran hindert, existiert in meinem Raum ja noch nicht, und im gegnerischen Raum betrifft er ja den Gegenspieler!	Nein, du darfst keine Missionen durchführen. Der Effekt gilt allgemein, auch wenn <i>Tolimon</i> nur beim Gegner ausliegt.
24	Missionen zu gegnerischem Pro- <i>Tolimon</i> kann ich erst durchführen, wenn mein eigenes Anti- <i>Tolimon</i> bereits Ziel einer gegnerischen Mission war. Kann ich meine Mission nun bereits starten, wenn der Gegner soeben einen Agenten bei mir abgesetzt hat oder muss ich warten, bis sich der gegnerische Agent eine Runde auf meinem Anti- <i>Tolimon</i> befand?	Ersteres. Nachdem der Agent bei dir abgesetzt wurde, kannst du in deinem Zug dann das Pro- <i>Tolimon</i> angreifen.
25	Wenn ich <i>Perrys 100. Geburtstag</i> spielen möchte, muss <i>Perry</i> dann ausliegen oder was passiert, wenn der Gegner keinen <i>Perry</i> auszuliegen hat?	Du kannst ihn auch spielen, wenn der Gegner keinen <i>Perry</i> hat (er steht ja nicht in der Prämisse). Es werden aber nur diejenigen Personen passiv, die mit <i>Perry</i> am gleichen Ort sind. Da es aber <i>Perry</i> ja nirgendwo gibt, werden somit auch keine Personen passiv.
26	In Phase V ist das <i>Kosmische Panzerfort</i> nicht kombinierbar mit den Festungsringen aus der Phase IV. Dürfen sich die Festungsringe und das Panzerfort nicht am selben Ort befinden, oder darf ich sie nur nicht gleichzeitig einsetzen?	Sie dürfen sich nicht am selben Ort befinden.
27	Gelten für die Prämissen in Phase V ein <i>Solares System</i> und ein <i>Terra</i> als zwei gleiche Orte?	Nein, es sind unterschiedliche Orte, auch wenn sie übereinander gestapelt werden.
28	Angenommen, ich spiele im Kampf eine <i>Nottransition</i> , um meine gefährdeten Schiffe in Sicherheit zu bringen. Was passiert dann mit den restlichen Schiffen, die ich am Ort gelassen habe? Beginnt die Raumkampfrunde erneut von vorne mit der Aufstellung, oder ist diese Raumkampfrunde beendet und es folgt die nächste?	Sind Schiffe von dir in der ersten Reihe liegen geblieben, so müssen diese noch kämpfen (die aktuelle Raumkampfrunde muss noch zu Ende gebracht werden). Sind dagegen alle Schiffe in der ersten Reihe „nottransistiert“, so beginnt die nächste Kampfrunde, dann natürlich mit neuer Aufstellung (natürlich ist hier dann vorher auch ein Rückzug möglich).
29	Was passiert mit <i>Goms</i> , die auf <i>Aralon</i> beim Phasenwechsel ausliegen? Laut dem Gesamtregelheft werden alle <i>Goms</i> bis auf die auf <i>Laros</i> in die Senke geworfen. Danach ist dann aber ein Transport nach <i>Aralon</i> wieder möglich.	Das ist richtig. Beim Phasenwechsel kommen zunächst alle <i>Goms</i> , die nicht auf <i>Laros</i> liegen, in die Senke. Danach kann man sie wieder nach <i>Aralon</i> transportieren (und nach <i>Laros</i> zurück), an andere Orte aber nicht. Wenn dann aber ein anderer mit dem Spielen der <i>2. Epoche</i> schneller ist...
30	<i>Aralon</i> oder <i>Arkon III</i> zählen ja erst als Ara- bzw. Arkonwelt, wenn sie als Phase-V-Karten ausliegen, ist das so richtig?	Das ist korrekt.
31	Was passiert nun aber, wenn nur ein <i>Aralon</i> der Phase V	Dann hat er keine Arawelt mehr auszuliegen, kann also

	ausliegt und derjenige, bei dem eine Reduzierung erreicht wird, diesen ausgerechnet wegwirft?	auch keine Karten auslegen, die Arawelt als Prämisse besitzen. Bereits ausliegende Karten mit dieser Prämisse bleiben aber liegen.
32	Die <i>Arkonidische Kampfmontur</i> kann in Phase V ja nur auf Terraner auf der Pro-Seite ausgespielt werden. Können die Springer, die auf Pro- <i>Tolimon</i> sich befinden, diese dann auch benutzen, wenn die Montur am selben Ort ist?	Die <i>Arkonidische Kampfmontur</i> kann allen Personen der Loyalität Terraner zugeordnet werden, nicht nur Personen vom Volk Terraner. Dazu gehören dann auch die Springer auf Pro- <i>Tolimon</i> .
33	Ich spiele <i>Die 2. Epoche</i> aus. Wer bestimmt nun bei mehr als einem veralteten Ort, welcher in die Senke kommt?	Derjenige, der sie ausspielt.
34	Wenn ich für <i>Perrys 100. Geburtstag</i> beispielsweise ein <i>Volat</i> und 5 <i>Aralon</i> passiviere, dann werden neben <i>Perry Rhodan</i> 5 weitere Personen passiv. Muß ich diese Personen namentlich benennen, oder legt der Gegner die Personen fest?	Du mußt entweder 1 <i>Aralon</i> haben und dazu 5 <i>Aralon</i> passivieren oder 1 <i>Volat</i> besitzen und dann 5 <i>Volat</i> passivieren (gleiche Orte!). Die betroffenen Personen mußt du namentlich benennen.
35	Ich möchte <i>Perry Rhodan</i> Phase V auf <i>Hellgate</i> auslegen, obwohl mein <i>Perry</i> aus Phase I im <i>Solaren System</i> bereits ausliegt. Wenn ich eine Mission opfere, kann ich den <i>Perry</i> ja austauschen. Muß ich dafür nun den <i>Perry</i> nach <i>Hellgate</i> fliegen, oder geht das auch so?	Du mußt <i>Perry</i> dazu nach <i>Hellgate</i> fliegen, der Austausch ist nur am selben Ort möglich.
36	Ich habe meine <i>Strukturasterstation</i> vernichtet, als sich der Gegner von diesem Ort ins <i>Solare System</i> zurückgezogen hat. Kann ich nun mit meinen Schiffen so oft dahin fliegen, wie ich möchte?	Ja. Du mußt allerdings dem gegnerischen Schiff gleich anschließend in deinem nächsten Zug mit einem eigenen Schiff gefolgt sein.
37	Kann ich dabei dann auch Agenten mitnehmen und ggf. im <i>Solaren System</i> ausladen?	Ja, natürlich. Dein Gegner hat nun ein Problem.
38	Erhält der gegnerische Spieler beim Einsetzen der <i>Strukturasterstation</i> Koordinaten von Sol -2 nur, wenn ich ihn mit Schiffen verfolge, oder auch, wenn ich ihn nicht verfolge?	Nur, wenn du die gegnerischen Schiffe verfolgst.
39	Wann genau muß ich die Aktionskarte für <i>Gregor Tropnow</i> und <i>Nomo Yatuhin</i> ziehen, damit die Gegner Koordinaten von Sol -2 bekommen?	Zu Beginn deines Zuges, vor dem Abschnitt Reaktivierung.
40	Ich habe meine ausliegende <i>Strukturasterstation</i> in die Materiesenke geworfen und bin meinem Gegner nach <i>Hellgate</i> gefolgt. Kann ich nun das gegnerische <i>Hellgate</i> nur einmal ohne die Einschränkungen bezüglich des Tarnwertes anfliegen, oder kann ich <i>Hellgate</i> von nun an immer ohne diese Einschränkungen erreichen?	Du kannst das gegnerische <i>Hellgate</i> von nun an immer ohne diese Einschränkungen erreichen, denn die Position von <i>Hellgate</i> ist dem Robotregenten nun bekannt.
41	Ab wann zählen <i>Space Jets</i> oder <i>Gazellen</i> als Flotte?	Wenn eine <i>Space Jet</i> (<i>Gazelle</i>) mindestens eine weitere <i>Space Jet</i> (<i>Gazelle</i>) als Geleitschutz besitzt.
42	Ich habe eine <i>Space Jet</i> mit einer weiteren <i>Space Jet</i> als Geleitschutz. Kann ich jetzt noch ein anderes Raumschiff in den Geleitschutz legen?	Nein, da die <i>Space Jets</i> ja nun als Flotte zählen und Raumschiffe Flotten keinen Geleitschutz geben können.
43	Eine <i>Gazelle</i> kann ja beliebig viele <i>Gazellen</i> als Geleitschutz besitzen. Was ist nun, wenn als Geleitschutz ein anderes Schiff mit dabei ist?	Wenn ein anderes Schiff mit dabei ist, dann kommt dieser Effekt nicht zum Zuge, d.h. es können nur 2 Schiffe als Geleitschutz gelegt werden.
44	Ich verlasse mit mehreren <i>Space Jets</i> (oder <i>Gazellen</i>) den feindlichen Ort und fliege nach Hause. Nun spielt mein Gegner eine <i>Strukturasterstation</i> . Welchen Tarnwert haben die <i>Space Jets</i> denn nun? Gelten sie hier nun auch als Flotten (mit Tarnung B)?	Nein. Sie gelten nicht als Flotten, sondern als Raumschiffe und haben Tarnung C. Somit hat die <i>Strukturasterstation</i> auf sie keine Wirkung. Geleitschutz gibt es nur bei einer Kampfaufstellung, nur hier können die <i>Space Jets</i> (oder <i>Gazellen</i>) als Flotten gelten.
45	Ich springe mit meinem Teleporter in ein gegnerisches Raumschiff, wo es darauf zum Bodenkampf kommt. Kann der <i>Arkonidische Aufklärer</i> hier nun auch Tarnung -1 geben?	Nein, da der sich ja nicht im feindlichen Raumschiff befindet. Der Bodenkampf ist auf das Raumschiff örtlich begrenzt.
46	Ich fliege mit meiner <i>STAATEN-Klasse</i> mit <i>Strukturkompensator</i> nach dem Absetzen eines Agenten vom feindlichen Ort wieder zurück nach Hause. Durch einen <i>Kompensatorpeiler</i> wurde jedoch die Wirkung des <i>Strukturkompensators</i> neutralisiert. Nun setzt der Gegner eine <i>Strukturasterstation</i> an diesem Ort ein. Kann er dadurch bei mir etwas erreichen?	Ja, natürlich! Durch den <i>Kompensatorpeiler</i> wurde ja der <i>Strukturkompensator</i> der <i>STAATEN-Klasse</i> aufgehoben, sie hat somit nur noch Tarnung B. Dadurch kann die <i>Strukturasterstation</i> ihre volle Wirkung entfalten und eventuell eine Katastrophe für die Pro-Seite auslösen.
47	Wenn ich die <i>Strukturasterstation</i> in die Materiesenke werfe, um ein Pro-Schiff zu verfolgen, müssen meine Schiffe dann vom Ort der <i>Strukturasterstation</i> aus hinterherfliegen, oder können sie auch von beliebigen anderen Orten losfliegen?	Sie können auch von einem anderen Ort hinterherfliegen.

48	Erhalte ich den Minuspunkt für die „Koordinaten von Sol“ auch, wenn meine Terraner sich beim Raumbkampf im Raumschiff befinden und <i>Talamon</i> sie gar nicht zu sehen bekommt?	Nein. <i>Talamon</i> und mindestens ein Terraner (oder Ilt) müssen am Bodenkampf teilnehmen, damit du diesen Minuspunkt bekommst. Dieser Bodenkampf könnte aber u. U. auch an Bord eines Raumschiffes ablaufen, wenn du mit einem Teleporter hineingesprungen bist und <i>Talamon</i> sich dort aufhält.
49	Wenn <i>Talamon</i> mit meinen Terranern zusammentrifft, erhalte ich Koordinaten von Sol -1. Bei <i>Talamon</i> steht aber drauf, dass das nur 1x pro Gegner möglich ist. Heißt das, dass beim Dreierspiel mein zweiter Gegner mir nicht nochmals die Koordinaten heruntersetzen kann?	Doch, er kann. Der <i>Talamon</i> deines ersten Gegners kann das bei dir nur 1x machen. Aber der <i>Talamon</i> deines zweiten Gegners hat deine Koordinaten ja noch gar nicht heruntergesetzt. Durch ihn kannst du also nochmals -1 erhalten.
50	Eine <i>STAATEN-Klasse</i> und zwei <i>Space Jets</i> verlassen nach einer Mission den gegnerischen Ort wieder. Wegen der beiden <i>Space Jets</i> sind sie 2 Runden lang unterwegs. Der Gegner setzt nun eine <i>Strukturasterstation</i> ein. Kann dieser Ort in der nächsten Runde bereits angefliegen werden? Meine Schiffe sind ja dort noch gar nicht angekommen.	Ja, das geht. Aus der Strukturerschütterung wurden die Koordinaten des Zielortes bereits berechnet.
51	Darf ich, wenn ich einen Gegner mit der <i>Strukturasterstation</i> verfolgen möchte, damit warten, bis er seinen Zielort angefliegen hat, oder muß ich sie bereits beim Abflug, wenn er den Rückzug ankündigt, spielen? Er könnte sich ansonsten ja einen „besseren“ Rückzugsort aussuchen.	Die <i>Strukturasterstation</i> wird erst dann eingesetzt, wenn der Gegner seinen Zielort genannt hat oder dort angekommen ist.
52	Ist ein Rückzug mit Schiffen von einem beliebigen Ort nach <i>Mirsal III</i> möglich?	Nein.
53	Nach dem Übergang von Phase IV nach Phase V liegt nur Pro- <i>Terra</i> , aber noch kein Pro- <i>Sol</i> aus. Ist Pro- <i>Terra</i> nun von Einheiten/Schiffen der Loyalität Ark. Imp. angreifbar? Die Einschränkung, dass dazu die Koordinaten von Sol < - 8 sein müssen, steht ja erst auf der Karte <i>Solares System</i> drauf.	Das <i>Terra</i> kann trotzdem nicht angegriffen werden. Das steht auch deutlich im Gesamtregelheft unter Punkt 6.3 (bzw. im Phase-V-Regelheft 6.2) drin.
54	Der <i>Kontroller</i> hat 2 Arawelten als Prämisse. Reichen dafür auch 2 <i>Aralon</i> der Phase IV?	Nein. Das <i>Aralon</i> der Phase IV rechnet im Spiel nicht als Arawelt.
55	Darf <i>Homer G. Adams</i> in Phase V nach Pro- <i>Tolimom</i> ?	Nein. Ein Halbmutant ist etwas anderes als ein Mutant. Ich wüßte auch nicht, was er dort will.
56	Ist die Anti- <i>Venus</i> in Phase V noch erreichbar?	Ja. Sowohl durch Offensiv-, als auch durch Defensivmissionen.
57	Welche Reichweite benötige ich in Phase V, wenn ich von <i>Terra</i> die Anti- <i>Venus</i> erreichen will und noch kein <i>Solares System</i> auf dem <i>Terra</i> ausliegt?	Wie in den Phasen I – IV brauchst du Reichweite 2.
58	Welche Reichweite brauche ich, wenn ich von Anti- <i>Venus</i> das gegnerische <i>Solare System</i> angreifen will? Ist das auch schon mit Bodeneinheiten (ohne Schiffe) möglich?	Du benötigst nur Reichweite 1. Du kannst also ohne Schiffe mit Bodeneinheiten angreifen.
59	Wie komme ich von meiner Anti- <i>Venus</i> auf mein Anti- <i>Sol</i> ?	Durch eine Defensivmission mit Reichweite 1. Die Mission ist also auch ohne Schiffe möglich.
60	Wenn mein Anti- <i>Sol</i> angegriffen wird und ich Einheiten auf meiner Anti- <i>Venus</i> habe, können diese zur Verteidigung beitragen?	Nein. Dazu müßtest du sie erst durch eine Defensivmission auf dein Anti- <i>Sol</i> bringen.
61	Kann der Phase-V- <i>Gucky</i> als Einheit vom Volk Roboter auch einen <i>Antigravpanzer</i> vernichten?	Ja.
62	Kann ich in Phase V noch einen <i>Robotregenten</i> der Phase IV in die Materiesenke werfen, um ein Schiff der Terraner mit Tarnung A von M-13 aus ins <i>Solare System</i> zu verfolgen?	Nein. Dieser Effekt gilt nur für die Phase IV, darum steht er auch auf dem Phase-V- <i>Robotregenten</i> nicht drauf.
63	Kann ich mich nach der 1. Kampfrunde als Verteidiger zurückziehen, wenn unter den Schiffen sich auch ein <i>Kosmisches Panzerfort</i> mit der Reichweite 0 befindet?	Nein. Ein Rückzug muß immer mit allen Schiffen erfolgen und der Rückzugsort muß in Reichweite aller nicht transportierten Schiffe liegen. Und du willst doch wohl das <i>Panzerfort</i> nicht etwa transportieren.
64	Gibt <i>Talamon</i> - 1 für die Koordinaten von Sol auch dann, wenn er im Bodenkampf nur mit getarnte Agenten zusammentrifft?	Ja.
65	Ich fliege mit einem <i>Arkonidischen Aufklärungskreuzer</i> , der einen <i>Strukturkompensator</i> und somit eine Tarnung von D besitzt, <i>Hellgate</i> an. Für D ziehe ich eine 4, kann	Die Erhöhung des Tarnwertes durch den <i>Strukturkompensator</i> gilt für den Anflug und für die erste Kampfrunde der Mission, der Kreuzer hat somit weiterhin D. Es

	somit <i>Hellgate</i> erreichen. Wenn es hier nun zum Raumkampf kommt, hat der Kreuzer dann durch den <i>Strukturkompensator</i> weiterhin den Tarnwert D, oder nur noch B?	muss allerdings für die erste Kampfrunde eine neue Aktionskarte gezogen werden.
66	Kann ich in Phase IV mit Schiffen der Loyalität Arkoniden so ohne Weiteres Terra anfliegen und angreifen, damit dann beim Übergang zu Phase V die Koordinaten von Sol meines Gegners gleich um einen Punkt herabgesetzt werden?	Nein. In Phase IV kannst du M-13 mit Schiffen der Loyalität Arkoniden normalerweise überhaupt nicht verlassen! Nur wenn dein Gegner gerade in dieser Runde mit einem Pro-Schiff, das Tarnung A haben muss, von einem Ort in M-13 zu einem seiner Orte außerhalb von M-13 (z.B. <i>Terra</i>) geflogen ist und du dann auch noch einen <i>Robotregenten</i> in die Materiesenke wirfst, dann kannst du diesen gegnerischen Ort auch anfliegen.
67	Wenn meine Koordinaten von Sol kleiner als – 8 sind, darf ich dann mit Schiffen der Loyalität arkonidisches Imperium auch zu meinem eigenen Anti- <i>Sol</i> fliegen?	Ja.
68	Kann ich die Karte <i>Galaktische Isolierung</i> mit einem <i>Konter</i> kontern?	Nein. Die <i>Galaktische Isolierung</i> ist ein Status, nur Ereignisse können gekontert werden.
69	Wenn auf mich <i>Die 2. Epoche</i> gespielt wird, kommen ja auch alle Zubehöre Ort/Planet mit in die Materiesenke, Einheiten und Schiffe dagegen aber auf die Hand. Was geschieht nun mit einem <i>Depot</i> und den dort deponierten Karten?	Das <i>Depot</i> und die deponierten Karten kommen auch in die Materiesenke.
70	Kann ich mit einem <i>Schlachtschiff des Regenten</i> , das einen <i>Neuartigen Ortungsschutz</i> besitzt und einen Tarnbonus von +1 durch eine <i>Gehirnwäsche</i> an einem gefangenen Agenten erhalten hat, <i>Hellgate</i> anfliegen (ich komme dadurch dann ja auf eine Tarnung von 4) und einen <i>Arkonidischen Aufklärungskreuzer</i> eingeladen dabei mitnehmen? Ist es richtig, dass ich für den <i>Arkonidischen Aufklärungskreuzer</i> dann keinen Tarnwert von 4 brauche, da er ja eingeladen ist?	Schiffe dürfen nur transportiert werden, wenn sie den Zielort einer Mission aus eigener Kraft aufgrund ihrer zu geringen Reichweite überhaupt nicht oder nicht innerhalb dieses Spielzuges erreichen können. Das gilt hier nun auch für den <i>Arkonidischen Aufklärungskreuzer</i> , er darf also gar nicht eingeladen werden, da er <i>Hellgate</i> aus eigener Kraft erreichen kann. Weiterhin kommst du mit dem <i>Schlachtschiff des Regenten</i> überhaupt nicht nach <i>Hellgate</i> , denn der <i>Neuartige Ortungsschutz</i> gibt bei Missionen nach <i>Hellgate</i> keinen Bonus für die Tarnung.
71	Kann ich in Phase V <i>Kampfroboter</i> auslegen, wenn ich nur 1 <i>Arkon III</i> besitze? Ich brauche ja eine Arkonwelt und eine <i>Werft</i> dazu. Zählt das eine <i>Arkon III</i> dann zusätzlich auch noch als <i>Werft</i> ?	Ja, du kannst die <i>Kampfroboter</i> auslegen, das eine <i>Arkon III</i> zählt zusätzlich auch als <i>Werft</i> .
72	Kann ich mit einer <i>Space Jet</i> (die ja 2 Runden lang unterwegs ist) eine Mission zu einem Ort beginnen, der noch gar nicht bei mir ausliegt, sondern den ich erst in der nächsten Runde auslegen möchte?	Nein. Du kannst nur Orte auswählen, die bereits auf dem Spieltisch existieren.
73	Kann ich in Phase V auf <i>Arkon III</i> noch einen <i>Festungsring</i> auslegen, wenn dort bereits ein <i>Kosmisches Panzerfort</i> vorhanden ist?	Nein, beide sind nicht miteinander kombinierbar.
74	Darf ich in Phase V die <i>Gebiete der Springer</i> und die <i>Gebiete der Überschweren</i> mit Schiffen der Loyalität Ark. Imp. anfliegen?	Nein. Die Einschränkungen auf den Einflusssphären gelten weiterhin. Das wäre nur möglich, wenn diese Schiffe zusätzlich auch noch die Loyalität Springer bzw. Überschwere besitzen würden.
75	Ich habe bei mir 2x <i>Arkonpolizei</i> auszulegen, dabei ist die eine Truppe vom Volk Ekhoniden und die andere vom Volk Roboter. Mein Gegner darf nun nach einem Kampf eine davon reduzieren. Darf er sich aussuchen, welche er reduzieren möchte?	Ja.
76	Wenn ein <i>Antimnesin-8</i> auf Perry Rhodan oder Bull gespielt werden, verlieren sie dann auch die Eigenschaft, dass bei ihrer Vernichtung die Kartenhand mit abgeworfen werden muß?	Nein, die bleibt erhalten. Es handelt sich dabei um einen Spieleffekt, aber um keine Fertigkeit.
77	Nach Einsatz (Vernichtung) meiner <i>Strukturtasterstation</i> muß ich ja in der nächsten Runde den Zielort des Gegners anfliegen. Was passiert nun, wenn dabei beim Raumkampf dann alle meine Schiffe vernichtet werden? Tritt der Karteneffekt trotzdem ein?	Nein, du mußt mindestens mit einem Schiff von der Mission zurückkehren.
78	Muß ich dann zum Ort mit der ehemals vorhandenen <i>Strukturtasterstation</i> zurückkehren?	Nein, es kann auch ein anderer Ort sein.
79	Und was passiert, wenn der Gegner nun eine <i>Fehltransition</i> auf mich spielt, um zu verhindern, dass ich den Zielort in dieser Runde anfliegen kann?	Dann hast du den Zielort nicht erreicht und der Karteneffekt tritt nicht ein. Da hat dein Gegner noch einmal Glück gehabt.
80	Der Ort <i>Archetz</i> kann ja nur von Schiffen bestimmter Bauart angefliegen werden. Kann ich nun aber beim	Nein. Die Einschränkung bezüglich der Bauart gilt für alle Schiffe, egal, ob sie eingeladen sind oder selber fliegen.

	Anflug Schiffe anderer Bauart (z.B. der Bauart Arkoniden in Phase V) in ein Schiff mit erlaubter Bauart einladen und dann bei <i>Archetz</i> ausladen.	
81	Wenn ich <i>Hellgate</i> mit Anti-Schiffen anfliegen will, muß mein Schiff eine Tarnung größer als 3 besitzen. Wie sieht es hier mit eingeladenen Schiffen aus, können die auch eine geringere Tarnung haben?	Ja. Allerdings dürfen alle Schiffe, die eine genügend hohe Reichweite besitzen, um selber fliegen zu können, nicht eingeladen werden.
82	Die <i>Strukturtasterstation</i> kann eingesetzt werden, wenn ein Schiff mit einer Tarnung A oder B diesen Ort verläßt. Gilt das auch für eingeladene Schiffe?	Nein. Die <i>Strukturtasterstation</i> wirkt nicht auf eingeladene Schiffe, da diese ja nicht selber fliegen.
83	Würde eine mitgeführte <i>Raumjägerstaffel</i> (die ja Tarnung B besitzt) auch für das Spielen der <i>Strukturtasterstation</i> ausreichen?	Nein. Sie besitzt keine Reichweite größer als 2, außerdem ist sie eingeladen.
84	Was mache ich mit Schiffen, die nach <i>Hellgate</i> geflogen sind und die beim Ziehen der Tarnung den erforderlichen Tarnwert von 4 nicht erreichen?	Zu Beginn der Mission wird für alle Schiffe, die losfliegen wollen, die Tarnung bestimmt. Nur Schiffe mit der erforderlichen Tarnung dürfen sich auf den Weg nach <i>Hellgate</i> machen.
85	Ist für die Schiffe, die nicht nach <i>Hellgate</i> fliegen dürfen, dann die Mission verbraucht, oder kann ich sie auf eine weitere Mission schicken, wenn ich Initiative einsetze?	Für diese Schiffe ist die Mission verbraucht. Sie haben die Mission begonnen, aber ihr Ziel nicht erreicht.
86	Ich möchte in Phase V eine Karte, die mit gleichem Namen bereits ausliegt, gegen die neue Phase-V-Karte austauschen. Zählt diese ausgetauschte Karte dann bei der Anzahl der pro Runde auslegbaren Karten mit? Wenn ich also nur eine Ortskarte zu liegen hätte, dürfte ich dann noch eine weitere Karte auslegen oder nicht?	Die Karte zählt bei der Anzahl der pro Runde auslegbaren Karten nicht mit, denn sie wurde nicht ausgelegt, sondern nur ausgetauscht. Du dürftest also bei einer Ortskarte dann eine weitere Karte auslegen.
87	Was ist eigentlich, wenn ich einen <i>Strukturkompensator</i> auf eine <i>Space Jet</i> oder eine <i>Gazelle</i> ausspiele, und dann in einem Raumkampf diese <i>Gazelle</i> mit zwei weiteren <i>Gazellen</i> als Eskorte verseehe? Dadurch wird die <i>Gazelle</i> dann ja zur Flotte. Was aber ist mit ihrem <i>Strukturkompensator</i> ? Darf ich ihn einsetzen oder muss ich ihn in die Materiesenke legen?	Er darf nicht eingesetzt werden, da ja die <i>Gazelle</i> während des Raumkampfes als Flotte gilt. Im Text des <i>Strukturkompensators</i> steht aber, dass er nur bei Raumschiffen die Tarnung erhöht. Er kommt aber nicht in die Materiesenke, denn <i>Gazellen</i> oder <i>Space Jets</i> werden nur für den Kampf zur Flotte, davor und danach sind sie Raumschiffe.
88	Bei mir liegen ein <i>Aralon</i> der Phase V und eines der Phase IV aus. Mein Gegner war nun bei seiner Offensivmission erfolgreich und möchte eine Destabilisierung durchführen. Er kann doch aber bei mir keinen der Orte reduzieren, weil ja der letzte Ort immer liegen bleiben muß.	Das stimmt nicht. Es liegen ja bei dir 2 Orte mit gleichem Namen, nämlich 2 <i>Aralons</i> , aus. Einen davon kann der Gegner nun reduzieren.
89	Welches <i>Aralon</i> würde dann reduziert werden? Kann ich mir das aussuchen?	Nein, es wird immer der Ort aus der höchsten Phase reduziert.

Phase VI:

1	Darf ich die Karte <i>Schlachtkreuzer Rigel</i> auch auf mich selbst spielen?	Nein. Oder möchtest du mit deinen arkonidischen Flotten dein eigenes <i>Gray Beast</i> vernichten?
---	---	--