

STERNENFEUER

Das Regelwerk

(Basisdeck – Spiel für 2 Personen – ab 14 Jahre)

Spielkonzept: Werner Höbart

Spieldesign: Allan J. Stark

Textredaktion & Lektorat: Frank Zeiger

© Light-Edition 2013

www.light-edition.net

www.sternenwolf.net

www.youngarts.de

Skizze 1

Spieler 1

5 Ortskarten



Ablagefeld



Gemischtes
Kartendeck
ohne
Ortskarten

Spieler 2

Was brauchen wir für das Spiel?

Man braucht für das Spiel **nur die beiliegenden Karten** (keine Zusatzausrüstung wie Würfel oder ähnliche Dinge). Wünschenswert wäre allerdings ein Tisch oder eine ähnliche Spielfläche zwischen den beiden Spielern.

Getrennt vom übrigen Kartendeck sollte man stets die beiliegenden **5 Ortskarten** halten, am besten obenauf auf dem restlichen Kartenstapel. Ortskarten sind im Querformat gedruckt und haben am linken und rechten Rand zum Bild hin eine rötliche Färbung. Sie sind entweder vom Typ „Sphäre“ oder vom Typ „Planet“.



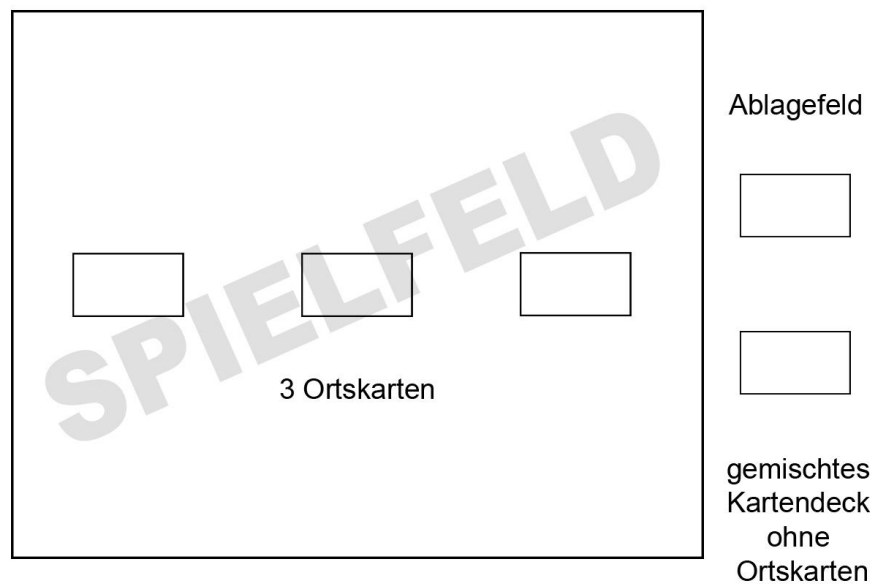
[Abbildung Ortskarte vom Typ „Sphäre“]

Zwischen Spieler 1 und Spieler 2 sollte sich nun das etwa eine Armlänge mal eine Armlänge große **SPIELFELD** befinden. [siehe **Skizze 1**]

Neben das Spielfeld legt man **auf der einen Seite die 5 Ortskarten, auf der anderen Seite liegt das gemischte Kartendeck.**

Skizze 2

Spieler 1



Spieler 2

Spielvorbereitung

Wir nehmen die 5 Ortskarten [Traumkonstante, Insel der letzten Hoffnung, Rauthak, Umaru und Horon] und mischen sie durch. **Dann heben wir 3 Ortskarten ab und legen sie entlang einer trennenden Linie zwischen den beiden Spielern ab.** [Siehe *Skizze 2*]

Das Spielfeld bzw. der Tisch zwischen den beiden Spielern ist also durch die Ortskarten entlang dieser gedachten Grenzlinie in 2 Hälften geteilt.

Zwischen den Ortskarten sollte etwa eine Handlänge Abstand sein. Beide Spieler sollten sich immer wieder die Gegebenheiten der Ortskarten durchlesen. Diese nehmen Einfluss auf das Spiel.

Neben dem Spielfeld (am Tischrand) sollte das Kartendeck (ohne die Ortskarten) liegen – dieses bitte ordentlich mischen!

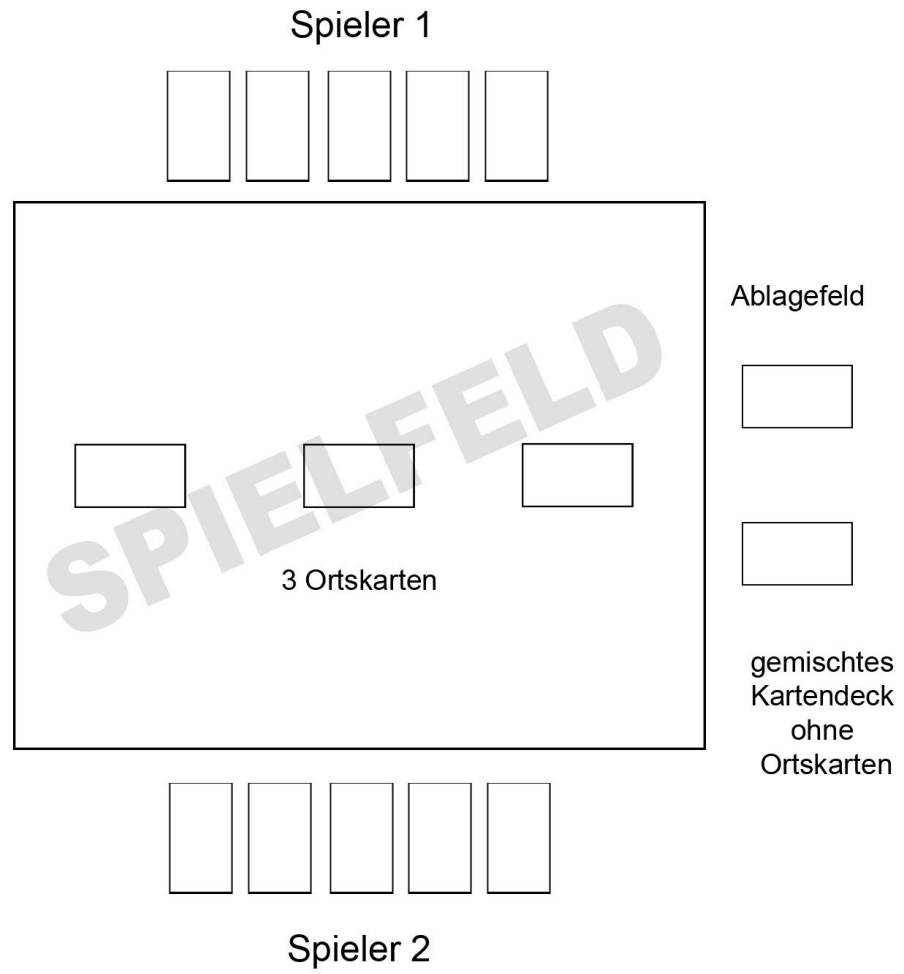
Und neben dem Kartendeck sollte ein Platz sein für die Karten, die während des Spieles abgelegt werden: **der Ablagestapel.**

Auf diesen Platz legen wir die beiden übrig gebliebenen Ortskarten.



ILLUSTRATION: ALLAN J. STARK

Skizze 3



Nun erhält jeder der beiden Spieler vom Kartendeck von den obenauf liegenden Karten je 5 Stück.

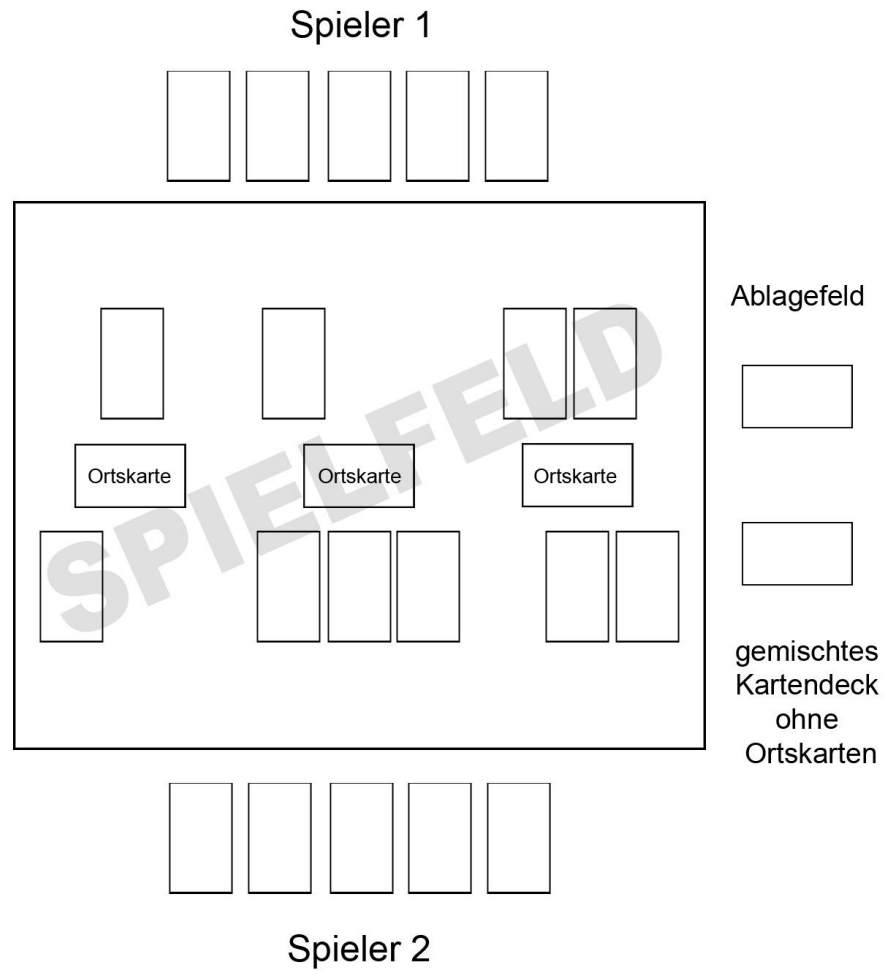
[siehe Skizze 3]

Jeder Spieler erhält also 5 Karten und hat normalerweise nur 5 Karten in der Hand! Nur während er am Zug ist, kann es sein, dass er einmal mehr oder weniger Karten in der Hand hält.

Am Ende seines Zuges sollte er aber immer wieder 5 Karten in der Hand halten! (Ausnahmefälle können nur eintreten, wenn z.B. ganz am Ende des Spieles keine Karten mehr da sind, die man abheben könnte...)



Skizze 4



Das Spiel beginnt

Ob Spieler 1 oder Spieler 2 beginnt, kann man auslosen oder im Gespräch frei wählen. In der Folge mehrerer Spiele kann jeweils der Verlierer das nächste Spiel eröffnen.

Ablauf eines Spielzuges:

Der Spieler nimmt oben vom Kartendeck eine Karte auf und hat nun 6 Karten in der Hand.

Am Ende des Zuges muss er immer wieder nur 5 Karten in der Hand halten. Es besteht auch die Möglichkeit, auf das Aufnehmen einer neuen Karte vom Kartendeck zu verzichten.

(Ein Spieler darf auch auf einen gesamten Spielzug verzichten.)

Der Spieler kann nun eine der 6 Karten in der Hand auf dem Spielfeld platzieren ODER eine der Karten auf das Ablagefeld legen.

Liegen anfangs nur die Ortskarten quer auf dem Spielfeld/Tisch, dann ist es nur möglich, eine der Figurenkarten zu legen, in der ersten Ebene [siehe **Skizze 4**] nach den quer liegenden Ortskarten auf dem Tisch.

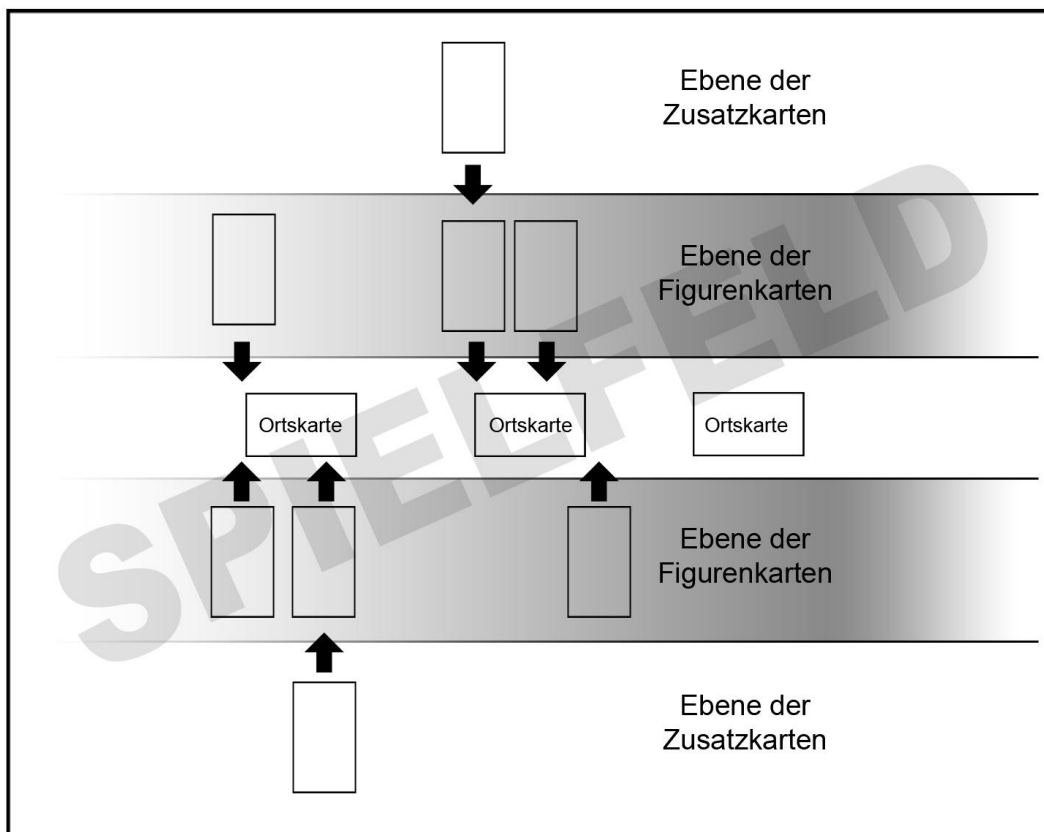
Die Figurenkarten werden zunächst verdeckt ausgespielt. Also mit dem Kartenrücken nach oben.

In weiterer Folge kann der Spieler, immer wenn er am Zug ist, auch eine der verdeckt gespielten Karten aufdecken. Um im nächsten Zug mit einer der bereits aufgedeckten Karten einen Angriff zu starten.

(Verdeckt gespielte Karten können nur verteidigen.)

Ist eine Karte verdeckt ausgespielt worden, kann sie erst in der nächsten Runde aufgedeckt werden, wenn der Spieler wieder am Zug ist.

Skizze 5



Im weiteren Spielverlauf kann der Spieler STATT einer Figurenkarte auch eine der Zusatzkarten legen (z.B. eine der Verstärkungskarten) – auf die dritte Kartenebene!

(Erste Ebene: **Ortskarten** – zweite Ebene: **Figurenkarten** – dritte Ebene: **Zusatzkarten**)

[siehe Skizze 5]

ODER der Spieler kann auch einen Angriff starten.

Dazu gibt es einige Bedingungen: Am selben Ort muss gegenüber auch eine Figurenkarte liegen. Und man muss im Besitz einer **AKTIONSKARTE** sein. Eine Aktionskarte bezieht sich immer nur auf eine der auf den Figurenkarten angeführten Werte.

Hat man z.B. eine Aktionskarte „Kosmos-Macht“ in der Hand, kann man **mit dieser auf eine der eigenen Figurenkarten tippen und am selben Ort eine der gegenüberliegenden Figurenkarten benennen.** (Vergleich der Werte einer Kategorie! In diesem Beispiel: „Kosmos-Macht“)

(Dabei muss die eigene Figurenkarte bereits aufgedeckt sein, die anzugreifende Karte kann noch verdeckt sein!)

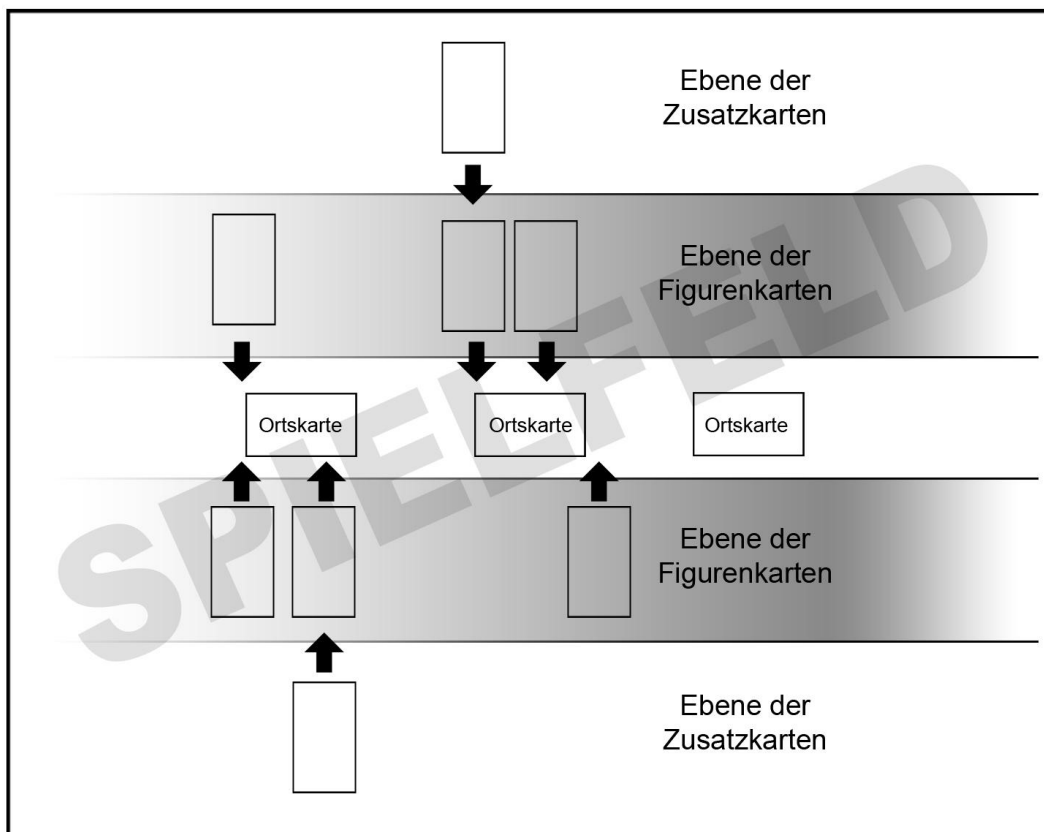
Ein Angriff ist dann erfolgreich, wenn der Wert der angegebenen Kategorie bei der eigenen Karte höher ist als bei der gegnerischen Karte. Die Karte mit dem höheren Wert bleibt, die Karte mit dem niedrigeren Wert wandert auf den Ablagestapel.

(Auch die verwendete Aktionskarte wandert auf den Ablagestapel.)

Achtung: Der angegriffene Spieler kann – auch wenn er nicht dran ist – eine Verteidigungskarte zücken (Spontankarte!), um einen Angriff abzuwehren!

Die Verteidigungskarte wandert dann auf den Ablagestapel. Um wieder 5 Karten zu haben, muss der verteidigende Spieler eine Karte vom Kartendeck aufnehmen. Diese Ausnahme betrifft **nur die Spontankarten**. Ansonsten darf man nur Karten aufnehmen oder Aktionen setzen, wenn man am Zug ist!

Skizze 5



ZUSAMMENFASSUNG:

Wenn man am Zug ist, darf man eine Karte vom Kartendeck aufnehmen und sodann eine der 6 Karten in der Hand ausspielen ODER auf den Ablagestapel legen. Man darf eine Figurenkarte zunächst nur verdeckt ausspielen.

UND man darf eine bereits in der letzten Runde verdeckt ausgespielte Karte aufdecken (um mit ihr in der nächsten Runde anzugreifen).

Ebenso darf man STATT einer Figurenkarte eine der Zusatzkarten ausspielen (Verstärkung der Kräfte oder ein Transfer einer Figurenkarte zu einem anderen Ort). Eine Zusatzkarte bezieht sich also immer auf eine Figurenkarte! Ausspielbar nur auf einer eigenen Ebene, immer in Bezug auf eine Figurenkarte. [Siehe Skizze 5]

ODER statt dem Ausspielen einer Karte kann man eine der Aktionskarten nehmen und mit ihr auf eine der eigenen aufgedeckten Figurenkarten tippen, um eine gegnerische Karte am selben Ort anzugreifen. Die verwendete Aktionskarte wandert auf den Ablagestapel.

ODER man hält eine Transferkarte in der Hand und tippt damit auf eine der eigenen Figurenkarten, um sie zu einem anderen Ort zu bringen. (Die Figurenkarte wechselt den Ort. Die Transferkarte wandert auf den Ablagestapel.)

Erläuterungen zu Angriff/Verteidigung:

Wird eine verdeckte Figurenkarte angegriffen, dann wird sie automatisch aufgedeckt. Überlebt sie den Angriff, so bleibt sie aufgedeckt liegen und kann in der nächsten Runde selbst angreifen!

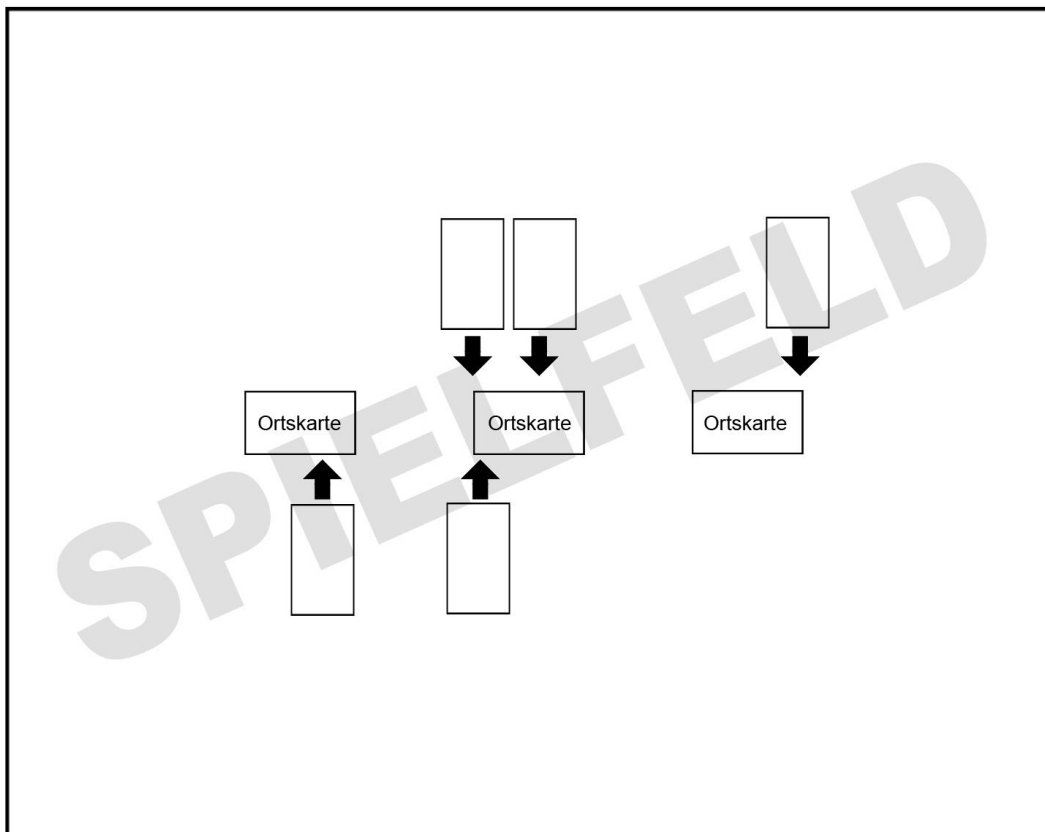
Verliert eine angreifende Figurenkarte die Auseinandersetzung, so wandert sie auf das Ablagefeld.

Ein Spieler kann mit einer Aktionskarte natürlich bei seiner gewählten Figurenkarte nur jene Kraft aktivieren und eine gegnerische Karte angreifen, die auf der Aktionskarte ausdrücklich genannt ist! (Steht auf der Aktionskarte „PSI-Kraft“, dann kann er nur damit und nicht etwa mit „Kosmos-Macht“ angreifen.)

Bei einem Gleichstand der Werte einer Kraft, würden beide Karten im Spiel verbleiben.

Bei ungleichen Werten: Die Karte mit dem höheren Wert der Kraft bleibt am Platz, die schwächere Karte wandert auf den Ablagestapel.

Skizze 6



Ziel des Spieles:

Die Eroberung der Mehrheit der Orte (Welten).

Mit 2 von 3 Welten hat man schon gewonnen. Ein Ort gilt als erobert, wenn man am Ende mehr Figurenkarten an einem Ort hat als der Gegner. Bei Gleichstand zählt, wer die Figur mit der größten „Kosmos-Macht“ an diesem Ort hat.

Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr vom Spieldeck abzuheben sind UND keiner der Spieler mehr einen Zug machen kann oder will.

[Siehe Skizze 6]

Anhand des Beispiels auf Skizze 6 sehen wir folgende Situation: Bei Ort 1 liegt nur eine Figurenkarte von Spieler 2, also gehört dieser Ort ihm.

Genau gegenteilig liegt der Fall bei Ort 3. Es zählt also Ort 2, den auch Spieler 1 erobert hat, weil er mehr Figurenkarten an diesem Ort ansiedeln konnte als Spieler 1.

Gewonnen hat also, wer mehr Orte erobern konnte, in diesem Beispiel ist der Gewinner Spieler 1.

Hätte sich ein Gleichstand bei einem Ort ergeben (also etwa 2 zu 2), dann gewinnt der Spieler mit der Karte mit der größten „Kosmos-Macht“ an diesem Ort!

Die Karten

Ortskarten

Am besten getrennt vom restlichen Stapel obenauf legen. Sie werden vor dem eigentlichen Spiel gemischt und 3 von ihnen [siehe **Skizze 2**] auf das Spielfeld gelegt. An den 3 gewählten Orten finden die jeweiligen Spielverläufe statt.

Es gibt zwei Kategorien von Ortskarten: 1. Sphären und 2. Planeten – was z.B. für „Transferkarten eine Rolle spielt (etwa kann eine Transferkarte vom Typ „Raumschiff“ keine Sphäre erreichen...).



Ein Beispiel (siehe oben) wäre „Rauthak“, eine Ortskarte vom Typ „Planet“, – sie kann auch mittels Transferkarten vom Typ „Raumschiff“ erreicht werden. Allerdings gibt es eine andere Einschränkung: Die PSI-Kraft kann bei Figurenkarten an diesem Ort nicht aktiviert werden.

Also bitte immer die Texte unten auf den Ortskarten genau studieren und befolgen!

Etwa können auf der Welt „Horon“ nur Wesen mit einer Kampfkraft gleich oder größer 20 existieren ODER einer „Kosmos-Macht“ gleich oder größer 40. Legt jemand eine Figurenkarte an diesen Ort, die diesen Anforderungen nicht entspricht, so werden diese Figurenkarten aus dem Spiel entfernt und auf den Ablagestapel gelegt.

Figurenkarten

Sie besiedeln sozusagen die 3 Orte (Sphären/Planeten). Sie liegen direkt (siehe Skizze 5) an den Ortskarten, während alle weiteren Zusatzkarten eine Ebene weiter von den Ortskarten entfernt platziert liegen.

Durch den Vergleich eines der 5 Werte bei zwei einem Ort gegenüber liegenden Figurenkarten entscheidet sich Sieg oder Niederlage in einem Zug.



Aktionskarten

Diese benennen jenen der 5 Werte einer Figurenkarte, mit denen der oben genannte Vergleich zweier kämpfender Figurenkarten stattfindet. Der angreifende Spieler muss seine Aktionskarte ausspielen, indem er auf eine seiner offen liegenden Figurenkarten tippt und ebenso eine gegnerische Karte (egal ob offen oder verdeckt) für den Konflikt wählt.

Kollektivkarte

Neben den Ortskarten die einzigen Karten im Querformat. Man spielt sie aus, indem man sie quer über 2 bereits offen ausgespielte Figurenkarten legt. Die Figurenkarten müssen offen und am selben Ort nebeneinander liegen. Greift man nun mit einer Karte an oder wird angegriffen, so addieren sich die Werte der beiden Karten (also die Werte der durch die Aktionskarte benannten Kraft). Die Kollektivkarte ist eine „bleibende Karte“, also solange die beiden gekoppelten Karten ihre Kämpfe gewinnen, bleibt die Kollektivkarte und ihre bündelnde Wirkung.

Verstärkungskarten

Sie liegen [siehe **Skizze 5**] auf der Ebene der Zusatzkarten unter einer Figurenkarte. Es sind auch „bleibende Karten“, zu einer Figurenkarte gehörig. Sie unterstützen den Wert einer Figurenkarte, bis die Figurenkarte unterliegt und beide auf den Ablagestapel wandern.

(Manche Verstärkungskarten haben auch noch andere Funktionen, die alternativ gewählt werden können. Nutzt man diese, wandert die Karte gleich danach auf den Ablagestapel.)

Verteidigungskarten

Hierbei handelt es sich um die sehr beliebten Spontankarten. Sie sind die einzigen, die ausgespielt werden können, auch wenn man nicht am Zug ist! Greift der Gegenspieler eine Figurenkarte an, dann kann man diesen Angriff sofort abwehren!

(Die Karte wandert auf den Ablagestapel und man darf eine neue aufnehmen, um wieder 5 Karten zu haben – auch wenn man nicht am Zug ist.)

Transferkarten

Tippt man mit einer Transferkarte auf eine der Figurenkarten, kann diese an einen anderen Ort befördert werden. Die Transferkarte wandert danach auf den Ablagestapel. Allerdings kann man nicht jeden Ort mit jeder Transferkarte erreichen. Etwa kann eine Transferkarte vom Typ „Raumschiff“ keine Sphäre erreichen. Daher bitte immer genau die Karten auch durchlesen!