



SPIELREGELN

Stürze dich in den Dritten Solaren Krieg, in dem sich unterschiedliche Interessensgruppen im Kampf um die Vorherrschaft im Weltraum gegenüberstehen – und manchmal auch nur um ein paar mineralreiche Asteroiden ...

Im Jahr 2115 ist Krieg Unterhaltungsware. Von riesigen Weltraumkreuzern aus stürzen sich Jagdschiffe in die Schlacht, deren Piloten Showstars und Medienhelden sind. Sie nennen sich: Starfighter!

STARFIGHTER

Ein Spiel von Stéphane Boudin

Illustration: Arnaud Demaegd, Neriac

Grafik: Cyril Demaegd, Barbara Ouvrard

Texte: Idic

Übersetzung ins Deutsche: Sebastian Rapp

Redaktion und Lektorat der deutschen Ausgabe:

Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff

WWW.YSTARI.COM

2029: Die Sehr Große Depression. Die Wirtschaft der USA geht unheilbar zugrunde. In einem letzten verzweifelten Versuch, die Situation in den Griff zu bekommen, verkauft der Staat zahlreiche Technik-Patente. Der Rettungsversuch scheitert und die USA erleben eine Balkanisierung ihres Gebiets. Viele Bundesstaaten erklären ihre Unabhängigkeit und führen Kriege gegeneinander. Die einstige Supermacht ist am Boden und isoliert sich als Folge vom Rest der Welt.

2035: Eine Vielzahl schwerer Naturkatastrophen verwüsten die Inseln und Küsten des Pazifiks. Los Angeles, San Francisco, Peking und viele andere bedeutende Städte und Gegenden liegen in Schutt und Asche. Die Überlebenden wissen, dass sie sich nicht auf Hilfe aus dem Rest der Welt verlassen können und entscheiden daher, die Pazifik-Allianz zu gründen. Diese wendet sich von den Kontinenten ab und dem Meer zu. Die Allianz etabliert den sog. „Krisen-Kommunismus“, der Privateigentum vollständig abschafft. Das „Diktat der erzwungenen Solidarität“ wird die notwendige Überlebensgrundlage für alle innerhalb Allianz.

2036: Eine Gruppe reicher Weltraumspinner aus neun verschiedenen Nationen kauft Material und Einrichtungen der NASA. In der Folge werben sie Tausende von „Weltraumbürgern“ an: junge, intelligente, hochbegabte Menschen aller Nationalitäten. Ihr Ziel ist es, eine „Kosmos-archie“ zu errichten, eine neue Nation, die den Blick auf die Erdumlaufbahn und den Weltraum richtet. Dies ist gleichzeitig der Beginn eines strikten Programms der genetischen Auslese.

2040: Nach einer großangelegten Übernahmeschlacht schließen sich die drei riesigen russischen Unternehmen Gazoi, Enercentral und Feroxy unter einem gemeinsamen Direktorium zusammen. Kaum gegründet, wendet sich der neugegründete Multikonzern bankrott osteuropäischen Ländern zu und übernimmt die gesamten Schulden dieser Länder. Im Gegenzug akzeptieren sie die Vorherrschaft des Multikonzerns und werden faktisch zu dessen Eigentum. Sämtliche Einwohner dieser Staaten werden zu Angestellten des Multikonzerns, der sich in der Folge Bielomoldavia Eco-State Consortium, SA nennt. Da sich die USA in einem Stadium der Selbstauflösung befinden, reagieren sie nicht, während sich die Europäische Union wie üblich in politischen Debatten verliert und somit zu langsam ist, um ihrerseits reagieren zu können.

2050-2080: Start der Eroberung des Sonnensystems durch verschiedene private Gruppierungen und neu gegründete Staaten. Die Menschheit kolonisiert den Mars, hat Weltraumstationen im Orbit der Venus und beginnt den Asteroidengürtel zu erschließen.

2051: Gründung der Asteroid Mining Co. durch unabhängige (und leicht gestörte) Bergarbeiter sowie Deserteure aller möglichen Faktionen. Diese macht sich umgehend daran, eine Vielzahl von Asteroiden zu erschließen und deren Mineralvorkommen ohne Rücksicht auf Verluste (im wahrsten Sinne des Wortes) auszubeuten. Die MystiGeek, eine zusammengewürfelte Gruppe von Hackern, extremistischen Anhängern diverser transzendenter Sekten und jungen Fans von Online-Spielen, lässt sich auf aufgegebenen oder selbst zusammengeschusterten Raumstationen nieder. Sie gründet ihre Siedlungen in den Lagrange-Punkten der Erde. Eine Splittergruppe der Gemeinschaft, mit tief verwurzelter mythologischer Anschauung, übernimmt schon bald die Kontrolle und die gesamte Gruppe wird zu den Mystikern der Lagrange.

2071: Auf dem Mars revoltieren die Arbeiter, Kolonisten und niederen Angestellten der Valles Marineris Mining Company. Sie gründen die freie Gemeinschaft der Valle Marineris.

2075-2100: Die Menschheit besiedelt die Monde des Jupiters, des Neptuns und des Saturns und beutet deren Bodenschätze aus.

2090-2100: Es kommt zu ersten Auseinandersetzungen in begrenztem Umfang und Ausmaß zwischen einander widerstrebenden menschlichen Faktionen. Meist geht es um Zugang zu Rohstoffen und Energiequellen.

2110-2112: Erster Solarer Krieg. Die Mystiker der Lagrange kämpfen gegen den Interstellar Interest Block (I2B) um den Besitz der Jupiter-Trojaner (die „Achilles-Gruppe“). Tatsächlich handelt es sich hierbei lediglich um eine Serie von Scharmützeln zwischen Flotten kleinerer Schiffe, die ohne nennenswerte Verluste auf beiden Seiten verlaufen. Es sind nur wenige, schwach bewaffnete Kreuzer beteiligt und beide Seiten setzen sie überhaupt nur unter einer Vielzahl von Vorsichtsmaßnahmen ein. Bis es den Mystikern der Lagrange am 9. März 2112 tatsächlich gelingt, ein feindliches Schiff zu zerstören. Der Krieg endet wenig später, ohne dass sich am Status Quo irgendetwas geändert hätte.

2112: Zweiter Solarer Krieg. Der Interstellar Interest Block verpflichtet sich gegenüber der Pan-Eurasischen Konföderation und entgegen der Interessen der Asteroid Mining Co., einen Brückenkopf auf Amor, einem Asteroiden, zu errichten. Andere Faktionen schließen sich der einen oder anderen Seite an, die kriegerischen Auseinandersetzungen bleiben aber auf etwa ein Dutzend Teilnehmer beschränkt. Der I2B muss im Verlauf des Krieges schwere Verluste hinnehmen. Letztendlich wird der Konzern zerschlagen und sein Vorstandsvorsitzender wird zusammen mit dem gesamten Vorstand von Söldnern in Diensten der Pazifik-Allianz vor laufender Kamera hingerichtet. Der Anstieg der Zuschauerzahlen während dieses Vorfalles weckt das Interesse der großen Medienverbände, insbesondere des jüngsten und aggressivsten: Centipro.

2113: Beginn des Dritten Solaren Kriegs. Die mit der Vereinigung der Europäischen Banken verbundene Asteroid Mining Co. streitet mit den Mystikern der Lagrange um den Besitz einiger Asteroiden im Kuiper Gürtel. Die in der Nähe von Makemake, einem Zwergplaneten im Gürtel, stattfindenden Kämpfe, ziehen weitere Faktionen von Erde und Mars in den Konflikt: Bielomoldavia, S.A., die Europasia (die frühere Pan-Eurasische Konföderation), Valle Marineris, die Group of Independent Miners for Liberated Industries (G.I.M.L.I.) und andere sind an einer Reihe unentschieden geführter Gefechte und Schlachten beteiligt.

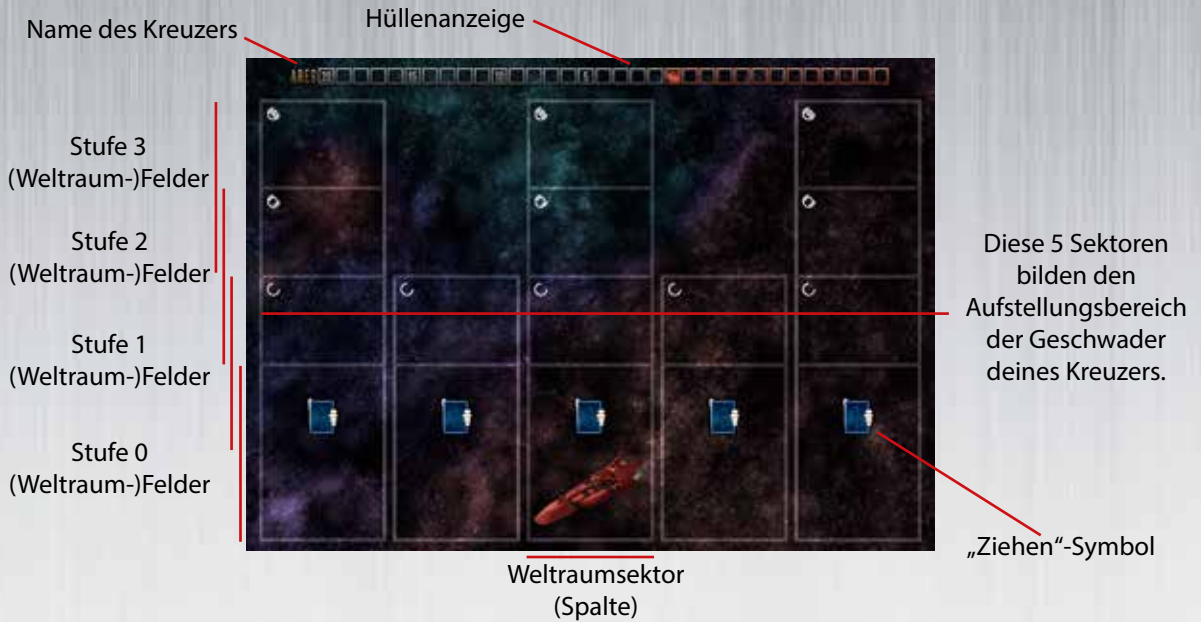
17. September 2114: Das Team um Professor Hirapati, das sich auf Eris aufhält, empfängt eine Nachricht außerirdischer Herkunft (genannt „Die Botschaft“). Sie beginnen, diese zu übersetzen und zu entschlüsseln.

2115: Der Dritte Solare Krieg weitet sich aus und verwickelt das gesamte Sonnensystem in den Konflikt, der im Wesentlichen über Weltraumschlachten mittlerer Intensität ausgetragen wird. Bündnisse werden geschlossen und gebrochen und alle Faktionen haben mit Abtrünnigen und Überläufern zu kämpfen. Zwei zunächst voneinander unabhängige Aspekte des Krieges verstärken die ohnehin schon chaotischen Zustände: Exzessives Klonen und eine systematische mediale Berichterstattung über sämtliche Auseinandersetzungen, führen gemeinsam dazu, dass immer noch verschiedenartigere Kampfverbände in Schlachten entsendet werden, deren strategische Bedeutung zwischen marginal und nicht existent pendelt. Hintergrund hierfür ist die finanzielle Beteiligung großer Banken und Werbegesellschaften, die Entscheidungsschlachten verhindern, und dadurch den grundsätzlichen Charakter des Krieges entscheidend verändern: Im Vordergrund stehen nun die Befriedigung des Konsumenten und die Interessen der Kunden der Werbe- und Finanzkonzerne. In dieser Situation erlangen zwei Gesellschaften eine zentrale Bedeutung für die Kriegsparteien, ohne dass sich jene direkt an den Auseinandersetzungen beteiligen würden: Centipro und P.C.O. (Product, Consumption and Opportunity). Die Kämpfe verlieren an Umfang und werden oftmals so klein, so dass sich selten mehr als zwei Kreuzer gegenüberstehen. Die Jagdpiloten werden zu echten Stars, den Gladiatoren von heute – und oft mit ähnlich kurzer Karriere. Es ist die Zeit der Starfighter...

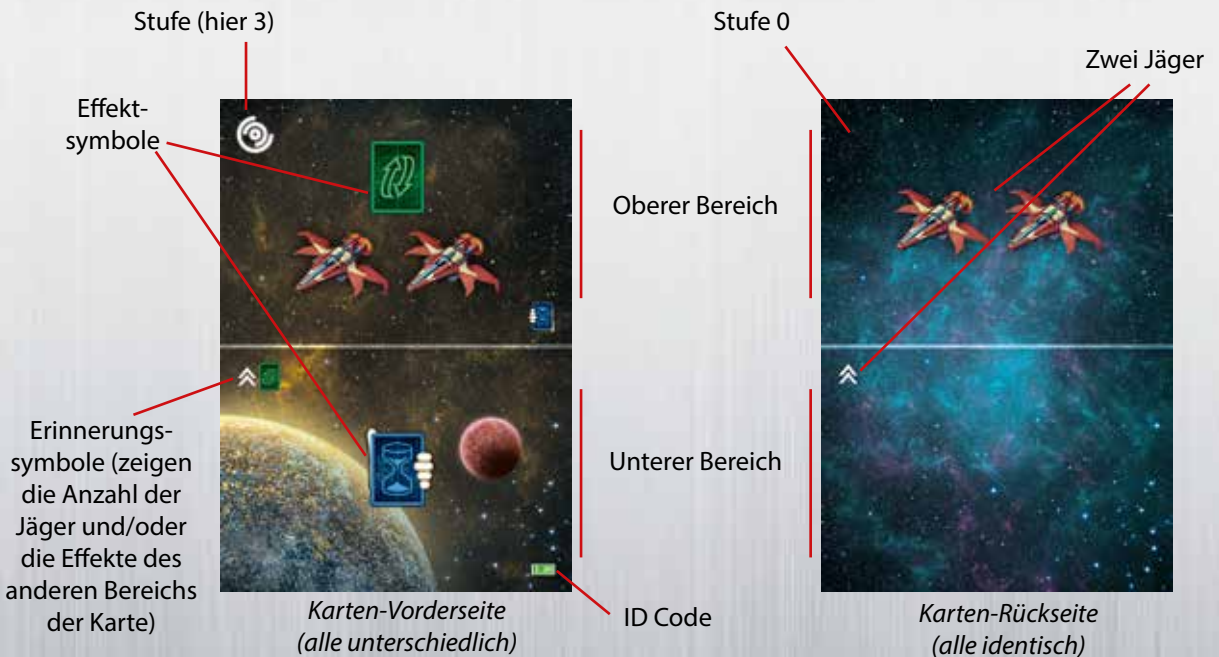


INHALT

• 3 doppelseitige Kreuzer-Tableaus



• 100 unterschiedliche Geschwaderkarten



- 20 Schadensmarker (Scheiben)
- 2 Hüllenmarker (Würfel)
- 1 Initiative-Anzeiger (Spielfigur)

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, der Hülle des gegnerischen Kreuzers so viel Schaden zuzufügen, dass dieser gezwungen ist, aufzugeben. Hierzu spielen die Spieler Geschwaderkarten von ihrer Hand auf ihr Kreuzer-Tableau, um den Gegner anzugreifen und Effekte auszulösen. Das geht so lange, bis einer von beiden gewonnen hat.

SPIELAUFBAU

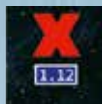
TRAINING

Wir empfehlen, **die ersten Partien** im **Trainings-Modus** zu spielen. Hierbei werden nur die Kreuzer der **Ares-** und der **Athena-Klasse** sowie die Geschwaderkarten mit grünem ID-Code verwendet. (Die Karten mit blauem ID-Code werden in die Schachtel zurückgelegt.)



SCHARMÜTZEL

Später können dann Partien im **Scharmützel-Modus** gespielt werden. Hier werden dann sämtliche Karten und Kreuzer-Klassen verwendet.

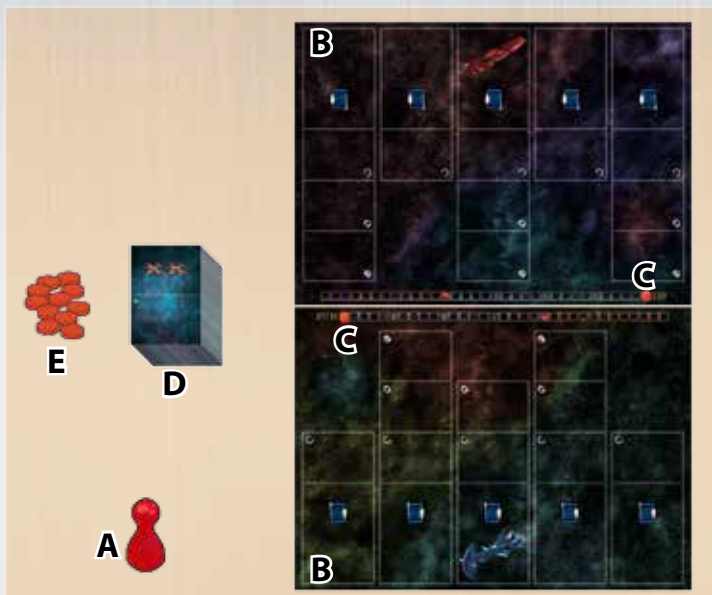


Ein **Startspieler** wird bestimmt und nimmt sich den Initiative-Anzeiger (**A**).

Beginnend mit dem Startspieler wählt jeder Spieler ein Kreuzer-Tableau und legt es so vor sich ab, dass sich die beiden Tableaus direkt gegenüber liegen (**B**).

Je ein Hüllenmarker wird auf den höchsten Wert der Hüllenanzeige jedes Kreuzer-Tableaus gelegt (**C**).

Die Geschwaderkarten werden mit der Rückseite nach oben gemischt und bilden dann einen gemeinsamen Zugstapel (**D**). Daneben wird noch Platz für einen Ablagestapel benötigt. Die Schadensmarker werden neben dem Zugstapel bereitgelegt (**E**). Und los geht's.



SPIELÜBERSICHT

Eine Partie *Starfighter* wird in aufeinanderfolgenden **Runden** gespielt. Eine Runde wird in **3 Phasen** unterteilt: Nachschub, Aufstellung und Kampf.

1) NACHSCHUB

Jeder Spieler zieht **so viele Karten** vom Zugstapel **wie „Ziehen“-Symbole in den 5 Sektoren seines Kreuzer-Tableaus aktuell zu sehen sind**. *Achtung: Die Geschwaderkarten sind beidseitig bedruckt. Die Karten müssen immer so gehalten werden, dass nur die bei allen Karten identische Rückseite für den Gegner sichtbar ist.*

Beispiel 1: In Runde 1 sind die Tableaus leer, daher ziehen sowohl Athena als auch Ares je 5 Karten.



Beispiel 2: In Runde 2 zieht Ares 2 Karten, da auf seinem Tableau 2 „Ziehen“-Symbole zu sehen sind (denn die in Runde 1 gespielten Geschwaderkarten verdecken die anderen „Ziehen“-Symbole).

4

Wichtig: In dieser Phase werden nur die „Ziehen“-Symbole auf dem Kreuzer-Tableau beachtet. Die Effekte der „Ziehen“-Symbole auf den Geschwaderkarten gelten in dieser Phase nicht. (Ihre Bedeutung wird auf S. 8 unter „Effekte“ erläutert.)

2) AUFSTELLUNG

Beginnend mit dem Spieler, der den Initiative-Anzeiger hat, spielen die Spieler immer **abwechselnd** genau 1 Karte aus ihrer Hand in einen Sektor auf ihrem Kreuzer-Tableau.

Die Karten werden immer **von unten nach oben** in einen Sektor gespielt: Die erste Karte eines Sektors muss also immer auf die unterste Feld (Stufe 0) gelegt werden, die zweite immer auf Stufe 1 usw. Das führt dazu, dass sich die Karten eines Sektors teilweise überdecken. Der untere Teil der neu gespielten Karte überdeckt immer den oberen Teil der Karte, die der Spieler zuletzt in diesen Sektor gespielt hat. Sollten alle Felder eines Sektors belegt sein, kann in diesen Sektor (momentan) keine weitere Karte mehr gespielt werden.

Außerdem müssen die Spieler beim Ausspielen einer Karte deren Seite, Ausrichtung und Stufe beachten.

a) Kartenseite:

Ein Spieler hat immer die Wahl, ob er eine Karte mit der Vorder- oder der Rückseite nach oben ausspielt.

b) Ausrichtung der Karte:

Jede Karte, die ein Spieler spielt, ist immer mit dem **oberen** Bereich zu seinem Gegner hin ausgerichtet. Das bedeutet:

- Rückseite sichtbar: Der ID-Code muss sich vom Ausspielenden aus gesehen in der rechten unteren Ecke befinden, die Angabe der Stufe muss links oben (zu seinem Gegner hin ausgerichtet) zu sehen sein.
- Vorderseite sichtbar (die Seite ohne ID-Code): Die Jäger sind im oberen Bereich der Karte (zum Gegner hin ausgerichtet) zu sehen.

c) Stufe:

Jede Karte hat eine Stufe zwischen 0 und 3. Diese wird in der Ecke links oben auf der Karte angezeigt. (Karten ohne ausgewiesene Stufe sind Karten der Stufe 0.)

- Stufe **0**: Diese Karten können auf **jedes freie Feld** gespielt werden.
- Stufen **1, 2 und 3**: Diese Karten können nur auf Felder der **entsprechenden Stufe** gespielt werden.

Wichtig: Jede Karte kann immer mit der Rückseite nach oben gespielt werden. D. h., jeder Spieler hat immer Karten der Stufe 0 zur Verfügung.

Wenn ein Spieler eine Karte spielt, werden ihre Effekte sofort ausgeführt (siehe S. 8 unter „Effekte“).

0. **1.** **2.** **3.**

Aufstellungs-Beispiel in einem Sektor:

Zug 1 – Da dieser Sektor noch leer ist, muss Ares zunächst eine Karte der Stufe 0 spielen. Da er keine hat, spielt er eine Karte mit der Rückseite nach oben. Dann ist sein Gegner am Zug.

Zug 2 – Ares spielt jetzt eine Karte der Stufe 1 in diesen Sektor und überdeckt dabei die obere Hälfte der Karte, die er im ersten Zug gespielt hat. Dann wendet er den Effekt der neu gespielten Karte an.

Zug 3 – Da er keine Karte der Stufe 2 auf der Hand hat, aber eine weitere Karte in diesen Sektor spielen möchte, spielt er erneut eine Karte mit der Rückseite nach oben, um später die Möglichkeit zu haben, eine Karte der Stufe 3 in diesen Sektor zu spielen.

Passen: Anstatt eine Karte zu spielen, kann ein Spieler passen, wenn er am Zug ist. Wer gepasst hat, darf erst in der **nächsten Runde** wieder Karten spielen. Wer als Erster passt, nimmt sich den Initiative-Anzeiger (bzw. behält diesen). Der andere Spieler **spielt** dann solange **weiter Karten**, wie er möchte. Sobald auch er keine weiteren Karten mehr spielen möchte, endet diese Phase.

3) KAMPF

3.1 Initiative:

Der Spieler, der den Initiative-Anzeiger hat, **kann** nun zunächst seinen Kreuzer bewegen, indem er sein Kreuzer-Tableau um **1 Sektor nach links oder nach rechts** verschiebt. Nach der Bewegung müssen noch mindestens **2 Sektoren** der beiden Kreuzer-Tableaus einander gegenüberliegen. Der Spieler ist aber nicht verpflichtet, seinen Kreuzer zu bewegen, wenn er die Initiative hat. Danach wählt derselbe Spieler die Reihenfolge, in der die einzelnen Gefechte in dieser Runde ausgetragen werden: Entweder von links nach rechts oder von rechts nach links.

In der Kampfphase wird in jedem Sektor, in dem sich die Kreuzer gegenüberstehen, ein separates Gefecht ausgetragen. Die Gefechte werden eines nach dem anderen in der gewählten Reihenfolge ausgetragen, es darf keines übersprungen oder ausgelassen werden.



Beispiel eines Kampfes zwischen Ares und Athena: Athena hat in der Aufstellungsphase zuerst gepasst. Sie bewegt ihren Kreuzer einen Sektor nach rechts und bestimmt, dass die Gefechte von links nach rechts ausgetragen werden: Zuerst Sektor 3, dann 4, dann 5. In den Sektoren 1, 2, 6 und 7 finden keine Gefechte statt, da sich die Kreuzer in diesen Sektoren einander nicht gegenüberstehen.

3.2 Gefechte:

Ein Gefecht in zwei gegenüberliegenden Sektoren ist in zwei Phasen unterteilt:

a) Anwesende Kampfverbände:

Jeder Spieler erleidet so viel Schaden wie Jäger im gegnerischen Sektor zu sehen sind und nimmt sich entsprechend viele Schadensmarker. Diese Anzahl wird bei Gefechtsbeginn für beide Seiten gleichzeitig bestimmt und ändert sich im Verlauf des Gefechts nicht mehr (also auch nicht, wenn z. B. Jäger beschädigt werden oder neue auftauchen).

b) Schaden:

Der Spieler mit dem Initiative-Anzeiger legt die genommenen Schadensmarker auf seine Jäger in dem Sektor, in dem das Gefecht stattfindet. Auf jeden Jäger kann genau 1 Marker gelegt werden. Der andere Spieler macht im Anschluss daran dasselbe.

Die Marker werden von oben nach unten gelegt, also zuerst auf die Jäger der höchsten Stufe und dann nach unten folgend. Wird der letzte Jäger auf einer Karte beschädigt, ist die Karte zerstört. Sie wird auf den Ablagestapel gelegt und die Schadensmarker auf dieser Karte werden in den Vorrat zurückgelegt.

Dadurch wird ggf. der obere Bereich einer darunter liegenden Karte sichtbar: Hat diese Karte ein Effektsymbol, so werden die Auswirkungen dieses Effekts **sofort** angewandt (siehe „Effekte“ auf S. 8). Muss der Spieler noch weitere Schadensmarker legen, fährt er damit fort, indem er die Marker auf diese Karte legt usw.

Wenn alle Karten eines Sektors zerstört wurden, wird überzähliger Schaden der Hülle des Kreuzers zugefügt. Der Würfel, der den aktuellen Stand der Hülle anzeigt, wird entsprechend zurückgesetzt. Die Schadensmarker werden in den Vorrat zurückgelegt.

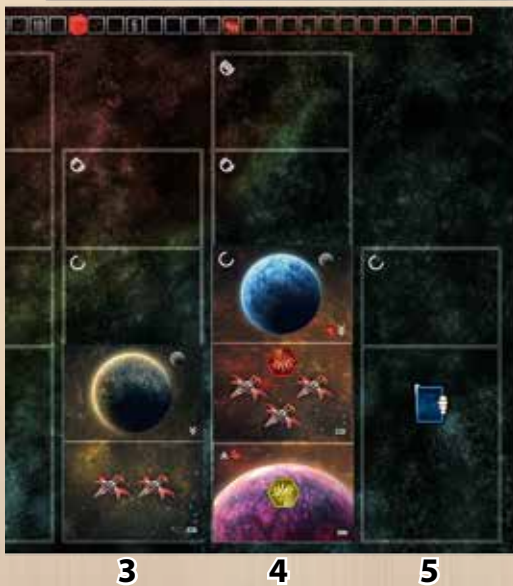
Schadensmarker:

- Alle Schadensmarker auf Karten, die nicht zerstört wurden, bleiben auf diesen liegen. Beschädigte Jäger werden in den nachfolgenden Runden bei der Berechnung der Stärke der Kampfverbände nicht berücksichtigt.
- Wenn Kartenbereiche, auf denen Schadensmarker liegen, überdeckt werden (z. B. weil eine neue Karte in diesen Sektor gespielt wird, eine andere Karte dorthin bewegt wird, eine Karte umgedreht wird usw. – siehe „Effekte“ auf S. 8), werden diese Marker in den Vorrat zurückgelegt.

Vorher



Nachher



-1 Punkt
(durch
Effekt)



Beispiel (Fortsetzung):

Gefecht in Spalte 3: Ares nimmt 2 Schadensmarker, Athena 0. Da Ares in diesem Sektor keine Jäger hat, erleidet sein Kreuzer 2 Punkte Schaden an der Hülle.

Gefecht in Spalte 4: Ares nimmt 3 Schadensmarker, Athena 4. Athena legt die ersten 3 auf die Jäger ihre Karte auf Stufe 1. Die Karte wird dadurch zerstört und entfernt. Infolgedessen wird der obere Bereich der darunterliegenden Karte sichtbar und deren Effekt sofort ausgelöst: Ihr Kreuzer verliert 1 Hüllenpunkt (siehe S. 8). Danach legt sie den letzten Schadensmarker auf einen der Jäger dieser Karte. Ares legt alle seine 3 Marker auf seine Karte der Stufe 1: Da einer der 4 Jäger unbeschädigt ist, bleibt die Karte samt aller Schadensmarker für die nächste Runde liegen.

Gefecht in Spalte 5: Da kein Spieler Jäger in Spalte 5 besitzt, passiert nichts.

3.3 Ende des Kampfs:

Sobald alle Gefechte abgehandelt worden sind, gibt der Spieler, der aktuell den Initiative-Anzeiger besitzt, diesen an seinen Gegner.

EFFEKTE

Die Effekte stellen die Auswirkungen von waghalsigen Manövern durch die Piloten dar.

Die Effekte einer Karte werden jedes Mal sofort ausgelöst, wenn der entsprechende Bereich der Karte sichtbar wird, also:

- Wenn ein Spieler die Karte in der Aufstellungsphase **aus der Hand** auf sein Kreuzer-Tableau spielt.
- Wenn der obere Bereich einer Karte sichtbar wird, weil die darüber liegende **Karte zerstört oder wegbewegt** wird.
- Wenn die Karte selbst **bewegt, umgedreht oder umgekehrt** (180°-Drehung) wird, so dass ein aktuell verdeckter Effekt erneut sichtbar wird.

TRAININGS-MODUS



Ziehen: Der Spieler nimmt die **oberste Karte vom Zugstapel** und legt sie, ohne sie anzuschauen, **neben sein Tableau**. Zu Beginn der nächsten Runde nimmt der Spieler diese Karte zusätzlich zu den Karten, die er als Nachschub erhält, zu seinen Handkarten.



Horizontale Bewegung: Der Spieler bewegt eine beliebige Karte (auf seinem Tableau oder auf dem des Gegners) seitwärts in einen **angrenzenden Sektor** und legt sie auf die aktuell **höchstmögliche** Stufe. Sollte durch diesen Effekt eine Lücke entstehen, rutschen die Karten von oben nach unten auf, um diese zu füllen.



Vertikale Bewegung: Der Spieler bewegt eine beliebige Karte (auf seinem Tableau oder auf dem des Gegners), so dass sie die **höchste Karte ihres Sektors** wird. Sollte durch diesen Effekt eine Lücke entstehen, rutschen die Karten von oben nach unten auf, um diese zu füllen.



Freie Bewegung: Der Spieler bewegt eine beliebige Karte (auf seinem Tableau oder auf dem des Gegners) in einen anderen Sektor desselben Tableaus, so dass sie die **höchste Karte des neuen Sektors** wird. Sollte durch diesen Effekt eine Lücke entstehen, rutschen die Karten von oben nach unten auf, um diese zu füllen.



Kehrtwende: Der Spieler **ändert die Ausrichtung** einer beliebigen Karte (auf seinem Tableau oder auf dem des Gegners) um 180°. Der obere Bereich der Karte wird der untere und umgekehrt.



Zerstörung: Der Spieler **zerstört eine beliebige Karte** (auf seinem Tableau oder auf dem des Gegners). Die zerstörte Karte wird auf den Ablagestapel gelegt. Sollte durch diesen Effekt eine Lücke entstehen, rutschen die Karten von oben nach unten auf, um diese zu füllen.



Beschädige den feindlichen Kreuzer: Die Hülle des **feindlichen Kreuzers** nimmt 1 Punkt Schaden.



Beschädige den eigenen Kreuzer: Die Hülle des **eigenen Kreuzers** nimmt 1 Punkt Schaden.

SCHARMÜTZEL-MODUS / ULTIMATIVER KRIEG



Kraftfeld: Jedes Mal, wenn eine Karte mit Kraftfeld Schaden erleidet, nimmt sie nur genau 1 Punkt Schaden (der auf einen der Jäger auf der Karte gelegt wird): Weiterer Schaden auf diese Karte wird ignoriert (da er vom Kraftfeld absorbiert wird).



Schilde 2/3/4: Erleidet eine Karte mit Schilden Schaden, werden die Schadensmarker zunächst **auf die Schilde** gelegt. Erst wenn dort so viele Marker liegen, wie die Karte Schilde hat (1 Ellipse = 1 Schild), werden weitere Marker auf die Jäger gelegt. Am Ende der Runde werden Schadensmarker von Schilden entfernt und in den Vorrat zurückgelegt (da sich die Schilde regenerieren).



Fassrolle: Der Spieler **dreht** eine beliebige Karte (auf seinem Tableau oder auf dem des Gegners) **auf die andere Seite**, ohne dabei deren Ausrichtung zu ändern.



Beschädige Jäger: Der Spieler legt einen Schadensmarker auf die **höchste** Karte eines beliebigen Sektors (auf seinem Tableau oder auf dem des Gegners). Wenn nötig, werden die Schildregeln angewandt. Ein Kreuzer kann hiermit nicht beschädigt werden. Wird der letzte Jäger einer Karte beschädigt, wird die Karte wie üblich zerstört.

WICHTIGE KLARSTELLUNGEN:

- Ein Effekt **muss** angewandt werden, wenn dies möglich ist. Es ist möglich, einen Effekt so anzuwenden, dass dieser keine Auswirkung hat, z. B. eine vertikale Bewegung in einem Sektor auszulösen, in dem nur 1 Karte liegt.
- Folgende Effekte können auf **jedes der beiden Kreuzer-Tableaus** angewandt werden: **Bewegung, Fassrolle, Kehrtwende, Zerstörung** und **Beschädige Jäger**. Der Spieler, der die Karte mit dem ausgelösten Effekt kontrolliert, entscheidet, auf welches Tableau, in welchen Sektor und auf welche Karte der Effekt angewandt wird.
- Die Karten eines Spielers können **niemals von einem Tableau auf das andere wechseln**. Ein Spieler kann aufgrund eines Effekts also eine seiner Karten in einen anderen Sektor seines Tableaus bewegen oder eine Karte des Gegners in einen anderen Sektor dessen Tableaus.
- Wenn aufgrund der Bewegung oder der Zerstörung einer Karte eine Lücke im betroffenen Sektor entsteht, also Karten nicht mehr direkt einander überdeckend liegen, muss der betroffene Spieler sofort alle weiter oben liegenden Karten **nach unten schieben**, um die Lücke zu füllen. Effektsymbole, die aufgrund der entfernten Karte sichtbar geworden sind, werden **NICHT AUSGELÖST!**
- Die Stufen der Karten sind nur beim erstmaligen Spielen (in der Aufstellungsphase) von Bedeutung. **Die Stufe ist also ohne Bedeutung**, wenn eine Karte aufgrund eines Effekts **bewegt, umgedreht** oder **nach unten geschoben wird**, um eine Lücke zu füllen.
- Wird bei der Abhandlung eines Effekts ein weiterer Effekt ausgelöst, so wird dieser sofort im Anschluss an die Abhandlung des auslösenden Effekts angewandt.
- Sollten zwei Effektsymbole gleichzeitig sichtbar werden, so entscheidet der kontrollierende Spieler, in welcher Reihenfolge diese abgehandelt werden. Der zweite Effekt wird erst dann angewandt, sobald der erste Effekt und sämtliche ggf. aus diesem resultierende Effekte vollständig angewandt worden sind. Sollte während der Abhandlung des ersten Effekts der zweite Effekt wieder verdeckt werden, so gilt er als nicht ausgelöst.



Beispiel: Ares spielt die Karte 3–10 (rot umrandet) und deckt damit den oberen Bereich seiner Karte der Stufe 2 ab. Er handelt beide Effekte der neu gespielten Karte in der Reihenfolge seiner Wahl ab: Er entscheidet, zuerst eine Karte zu ziehen (und legt diese unbesehen neben sein Tableau), dann führt er die horizontale Bewegung durch. Er bewegt seine Karte der Stufe 2 in den rechten benachbarten Sektor. Hierbei wird das Effektsymbol im oberen Bereich erneut sichtbar und er fügt dem feindlichen Kreuzer 1 Schaden zu. Die Karte der Stufe 3 bewegt er sofort nach unten, um die entstandene Lücke zu füllen. Der Effekt der Karte der Stufe 1 – „Horizontale Bewegung“ – wird nicht ausgelöst, da der obere Bereich „nicht sichtbar“ geworden ist.



Beispiel (Fortsetzung): Ares spielt die Karte 3–35 (blau umrandet) und handelt die beiden Effekte der Karte ab: Zunächst zieht er eine Karte, dann macht er eine Kehrtwende mit seiner Karte der Stufe 2 (rot umrandet). Der aktuell sichtbare Effekt dieser Karte („Ziehen“) wird verdeckt, dafür wird der Effekt „Horizontale Bewegung“ sichtbar. Er nutzt diese Bewegung für ebendiese Karte und bewegt sie in den angrenzenden Sektor links. Dadurch wird der Effekt im oberen Bereich erneut sichtbar und Ares zieht eine weitere Karte. Außerdem bewegt er seine Karte der Stufe 3 sofort nach unten, um die entstandene Lücke zu füllen (ohne dass hierbei ein evtl. vorhandener Effekt der Karte der Stufe 1 ausgelöst werden würde.)



Beispiel (Abschluss): In der folgenden Kampfphase erleidet Ares 4 Schaden in diesem Sektor. Der erste Schadensmarker zerstört die höchste Karte (blau umrandet), wodurch der Effekt „Vertikale Bewegung“ auf der Karte der Stufe 1 (gelb umrandet) sichtbar wird. Ares wendet diesen Effekt auf die Karte der Stufe 0 (rot umrandet) an und bewegt sie auf die höchste Stufe dieses Sektors (wodurch der Bewegungseffekt wieder abgedeckt wird). Die nächsten beiden Schadensmarker zerstören die rot umrandete Karte, wodurch der Bewegungseffekt wieder sichtbar wird. Ares entscheidet, diesen Effekt auf dem gegnerischen Tableau anzuwenden, um einen späteren Kampf zu beeinflussen (hier nicht dargestellt). Der letzte verbleibende Schadensmarker wird auf die Karte gelegt.

Um in *Starfighter* den Sieg davonzutragen, ist es wichtig, die Kettenreaktionen der eigenen Effekte optimal zu nutzen – und niemals zu zögern, Effekte auch auf Karten des Gegners anzuwenden.

SPIELE NDE

Sobald einer der beiden Kreuzer auf **0 Hüllenpunkte** reduziert wird (egal ob dies durch direkten Schaden oder aufgrund eines Karteneffekts geschieht), endet die Partie nach Abschluss der laufenden Runde: Weitere Schadenspunkte an der Hülle eines auf 0 reduzierten Kreuzers werden weiterhin festgehalten, der Wert kann durchaus ins Negative gehen. Nach Abschluss der Runde gewinnt der Spieler, dessen Kreuzer dann noch mehr Hüllenpunkte besitzt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Karten auf dem Tableau und auf der Hand hat (inkl. Karten, die aufgrund von „Ziehen“-Effekten neben dem Tableau liegen).

ULTIMATIVER KRIEG

Anders als im Trainings- und Scharmützel-Modus, stellt im „Ultimativen Krieg“ jeder Spieler vor Spielbeginn einen persönlichen Zugstapel zusammen.

Jeder Spieler stellt seine Flotte zusammen, indem er Karten aus allen ihm zur Verfügung stehenden Karten auswählt. Wie die Teilung der Karten erfolgt, bleibt den Spielern überlassen. (Es ist auch möglich, zwei Exemplare des Spiels zu nutzen, so dass jeder Spieler Zugriff auf sämtliche Karten hat.) Zunächst wählt jeder Spieler seinen Kreuzer, danach stellt er seinen Zugstapel zusammen. Dieser muss mindestens **25 Karten** enthalten, nach oben gibt es keine Begrenzung, aber jede Karte (jeder ID-Code) darf nur **einmal** enthalten sein.

Vor Spielbeginn zeigt jeder Spieler seinem Gegner den ausgewählten Kreuzer. Jeder Spieler mischt dann seinen Zugstapel, auf den nur er Zugriff hat. Außerdem nutzt jeder Spieler einen separaten Ablagestapel.

Von diesen Änderungen abgesehen, wird das Spiel wie im Trainings- oder Scharmützel-Modus aufgebaut und gespielt.

ABSCHLIESSENDE HINWEISE

Ziehen: Die Spieler dürfen niemals die Karten im Zugstapel ansehen oder deren Reihenfolge ändern. Jeder Spieler darf jederzeit die Anzahl der verbleibenden Karten im Zugstapel zählen. Wenn der Zugstapel leer ist, werden die Karten im Ablagestapel gemischt und bilden dann den neuen Zugstapel. *Zur Erinnerung: Im Ultimativen Krieg hat jeder Spieler seinen eigenen Zugstapel.*

Handkarten: Die Spieler dürfen unbegrenzt viele Karten auf der Hand halten. Die Karten werden dabei immer so ausgerichtet gehalten, dass der ID-Code unten ist. Ein Spieler darf jederzeit die Anzahl der Handkarten des Gegners erfragen.

Ablagestapel: Dieser entsteht im Laufe der Partie, indem zerstörte Karten auf diesen abgeworfen werden. *Zur Erinnerung: Im Ultimativen Krieg hat jeder Spieler seinen eigenen Ablagestapel.*

Offene Informationen: Ein Spieler darf jederzeit die Rückseiten seiner Karten anschauen. (Das ist nur hinsichtlich des „Fassrolle“-Effekts nützlich, also nicht im Trainings-Modus.) Außerdem darf ein Spieler auch jederzeit die offen liegenden Kartenseiten seines Gegners anschauen, auch die derzeit von anderen Karten verdeckten Bereiche (hierbei helfen auch die Erinnerungssymbole).

DANKSAGUNGEN

Der Autor dankt allen, die ihn bei der Entwicklung des Spiels unterstützt haben und dabei geholfen haben, das Spiel zu entwickeln. Insbesondere: Olivier, Ludovic, Thomas, Cédric, Emmanuel und François; Cédric und Stéphanie (Protoludiques); Grégory (Vassal Factory); Yoshiaki, Matthieu, Alexia (CNJ Boulogne); Benjamin und Benjamin (Gestaltung der Prototypen).

Der Verlag dankt dem „Ystari-Team“ für die nimmermüde Unterstützung, ganz besonders Dominique für seine wertvolle Hilfe.

SPIELÜBERSICHT

Das Spiel wird in Runden gespielt, solange bis ein Kreuzer 0 (oder weniger) Hüllenpunkte hat.

Phase 1 - Nachschub: Jeder Spieler zieht so viele Karten wie „Ziehen“-Symbole auf seinem Kreuzer-Tableau (nicht auf den Geschwaderkarten) zu sehen sind. Hinzu kommen die Karten, die ein Spieler ggf. in der vorangegangenen Runde durch den „Ziehen“-Effekt erhalten hat.

Phase 2 - Aufstellung: Beginnend mit dem Spieler, der den Initiative-Anzeiger hat, spielen die Spieler immer **abwechselnd** genau 1 Karte (dabei auf die Stufen achten) und lösen ggf. Effekte aus. Wer als Erster passt, nimmt bzw. behält den Initiative-Anzeiger. Der andere Spieler spielt solange weitere Karten, bis auch er passt.

Phase 3 - Kampf:

3.1 - Initiative: Der Spieler mit dem Initiative-Anzeiger darf sein Kreuzer-Tableau um 1 Sektor nach links oder rechts bewegen. Dann legt er fest, in welcher Reihenfolge die Gefechte ausgetragen werden.

3.2 - Gefechte: In jedem Sektor nehmen die Jäger und ggf. die Kreuzer Schaden. Der Spieler mit dem Initiative-Anzeiger beginnt bei der Auswertung jedes Sektors. Wird eine Karte zerstört, werden dadurch sichtbar gewordene Effektsymbole ausgelöst.

3.3 - Rundenende: Der Initiative-Anzeiger wird an den anderen Spieler gegeben. Schilde regenerieren (Scharmützel / Ultimativer Krieg).

TRAININGS-MODUS



Ziehen: Der Spieler nimmt die **oberste Karte vom Zugstapel** und legt sie, ohne sie anzuschauen, **neben sein Tableau**. Zu Beginn der nächsten Runde nimmt der Spieler diese Karte zusätzlich zu den Karten, die er als Nachschub erhält, zu seinen Handkarten.



Horizontale Bewegung: Der Spieler bewegt eine beliebige Karte (auf seinem Tableau oder auf dem des Gegners) seitwärts in einen **angrenzenden Sektor** und legt sie auf die aktuell **höchstmögliche** Stufe. Sollte durch diesen Effekt eine Lücke entstehen, rutschen die Karten von oben nach unten auf, um diese zu füllen.



Vertikale Bewegung: Der Spieler bewegt eine beliebige Karte (auf seinem Tableau oder auf dem des Gegners), so dass sie die **höchste Karte ihres Sektors** wird. Sollte durch diesen Effekt eine Lücke entstehen, rutschen die Karten von oben nach unten auf, um diese zu füllen.



Freie Bewegung: Der Spieler bewegt eine beliebige Karte (auf seinem Tableau oder auf dem des Gegners) in einen anderen Sektor desselben Tableaus, so dass sie die **höchste Karte des neuen Sektors** wird. Sollte durch diesen Effekt eine Lücke entstehen, rutschen die Karten von oben nach unten auf, um diese zu füllen.



Kehrtwende: Der Spieler **ändert die Ausrichtung** einer beliebigen Karte (auf seinem Tableau oder auf dem des Gegners) um 180°. Der obere Bereich der Karte wird der untere und umgekehrt.



Zerstörung: Der Spieler **zerstört eine beliebige Karte** (auf seinem Tableau oder auf dem des Gegners). Die zerstörte Karte wird auf den Ablagestapel gelegt. Sollte durch diesen Effekt eine Lücke entstehen, rutschen die Karten von oben nach unten auf, um diese zu füllen.



Beschädige den feindlichen Kreuzer: Die Hülle des **feindlichen Kreuzers** nimmt 1 Punkt Schaden.



Beschädige den eigenen Kreuzer: Die Hülle des **eigenen Kreuzers** nimmt 1 Punkt Schaden.

SCHARMÜTZEL-MODUS / ULTIMATIVER KRIEG



Kraftfeld: Jedes Mal, wenn eine Karte mit Kraftfeld Schaden erleidet, nimmt sie nur genau 1 Punkt Schaden (der auf einen der Jäger auf der Karte gelegt wird): Weiterer Schaden auf diese Karte wird ignoriert (da er vom Kraftfeld absorbiert wird).



Schilde 2/3/4: Erleidet eine Karte mit Schilden Schaden, werden die Schadensmarker zunächst **auf die Schilde** gelegt. Erst wenn dort so viele Marker liegen, wie die Karte Schilder hat (1 Ellipse = 1 Schild), werden weitere Marker auf die Jäger gelegt. Am Ende der Runde werden Schadensmarker von Schilden entfernt und in den Vorrat zurückgelegt (da sich die Schilder regenerieren).



Fassrolle: Der Spieler **dreht** eine beliebige Karte (auf seinem Tableau oder auf dem des Gegners) **auf die andere Seite**, ohne dabei deren Ausrichtung zu ändern.



Beschädige Jäger: Der Spieler legt einen Schadensmarker auf die **höchste** Karte eines beliebigen Sektors (auf seinem Tableau oder auf dem des Gegners). Wenn nötig, werden die Schildregeln angewandt. Ein Kreuzer kann hiermit nicht beschädigt werden. Wird der letzte Jäger einer Karte beschädigt, wird die Karte wie üblich zerstört.