

Stellar

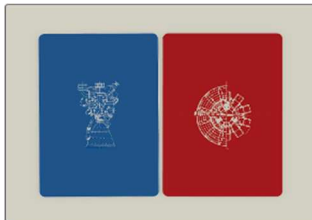
by Raphael Maenle

Spielidee

Die Spieler setzen abwechselnd Schiffe auf Asteroiden, Planeten und Sterne in einem Sonnensystem, um deren Punkte zu ergattern. Militärische Schiffe kämpfen gegeneinander und zivile Schiffe erlauben es die Karten im Spiel auf verschiedene Weise zu manipulieren. Über mehrere Runden wird so um unterschiedliche Sonnensysteme gekämpft. Für jedes neue Sonnensystem Szenario stellen die Spieler aus ihren verbleibenden Schiffskarten in ihrer Reserve eine neue Flotte zusammen. Nach vier Szenarien endet das Spiel, und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Inhalt des Spieles

Das Spiel besteht aus 32 Sonnensystem Karten und 4x 16 Schiffskarten, für bis zu vier Spieler. Für jeden Spieler gibt es zusätzlich drei Organisations-Karten - den *Ablage Stapel*, die *Flotte* und die *Reserve* - um die Schiffe und Punktekarten vor sich anordnen zu können.



Die Schiffskarten haben jeweils eine farbige Seite (Rot bzw. Blau) und eine Seite mit einer Schiffsabbildung. Die Farbe zeigt an, ob das Schiff ein **ziviles Schiff** mit Fähigkeiten ist, oder ein **Militär Schiff** ist, dass gegen andere militärische Schiffe kämpfen kann.

Die 16 *Schiffe* je Spieler setzen sich zusammen aus:

- 2 Founder, 2 Rogue, 2 Warp Ringe, 1 Mend
- 1 Destroyer, 2 Slicer, 2 Crusher, 2 Foils, 2 Kites

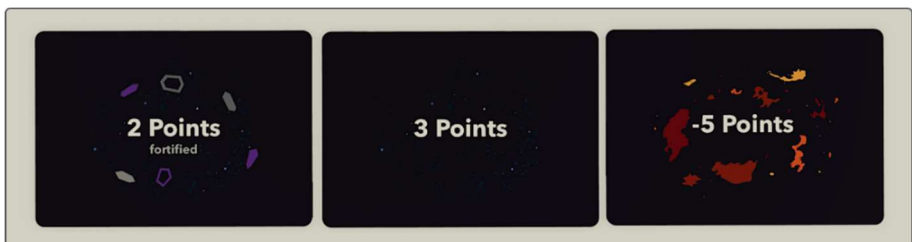
Die *Sonnensystem* Karten haben eine „Typ“ Seite und eine Punkte Seite.
Die Punkte und Karten sind wie folgt aufgeteilt:

- 6x Typ 1: *Asteroiden* (1-6 Punkte)
- 8x Typ 2: *Planeten* (1-2 Punkte, 4 davon sind *Befestigt*),
- 6x Typ 3: *Gasplaneten* (2-3 Punkte, 3 davon sind *Befestigt*),
- 6x Typ 4: *Sonnen* (3-4 Punkte)
- 6x Typ 5: *Schwarze Löcher* (4, 5, 6 Punkte oder 3x -5 Punkte)



Der Typ 1-5 gibt Auskunft über die ungefähre Punktverteilung der Karte. *Befestigte* Planeten und Gasplaneten erlauben dem Gewinner seine Schiffe nach einem Szenario erneut zu verwenden, da diese Schiffe nicht benötigt werden um den Sektor zu kontrollieren.

Die Rückseite der Sonnensystem Karten zeigen die positiven bzw. negativen Punkte der Karte und haben eventuelle zusätzliche Schilde, die anzeigen, dass die Karte *befestigt* ist.



Spielvorbereitung und Flottenbau

Bau eines Sonnensystems

Bevor die Spieler eine Flotte bauen, werden die 32 Sonnensystem Karten gemischt und *acht Karten* werden nacheinander nach folgendem System gezogen und aufgelegt:

- Wenn der Typ kleiner oder gleich der vorherigen Karte ist, lege die Karte *auf* die vorherige Karte, also in denselben *Sektor*.
- Wenn der Typ größer der vorherigen Karte ist, starte mit der Karte einen neuen *Sektor*.
- Wenn ein Sektor mehr als drei Karten beinhalten würde, starte einen neuen *Sektor*.

Dadurch entstehen mehrere Sektoren (Gruppen an Sonnensystem Karten). Die Karten werden stets so aufgelegt, dass die Punkteseite *verdeckt bleibt*.

Beispiel:

Es werden acht Karten in der Typ-Reihenfolge 3, 4, 1, 2, 5, 5, 3, 4 gezogen, welche die folgenden fünf Sektoren ergeben:



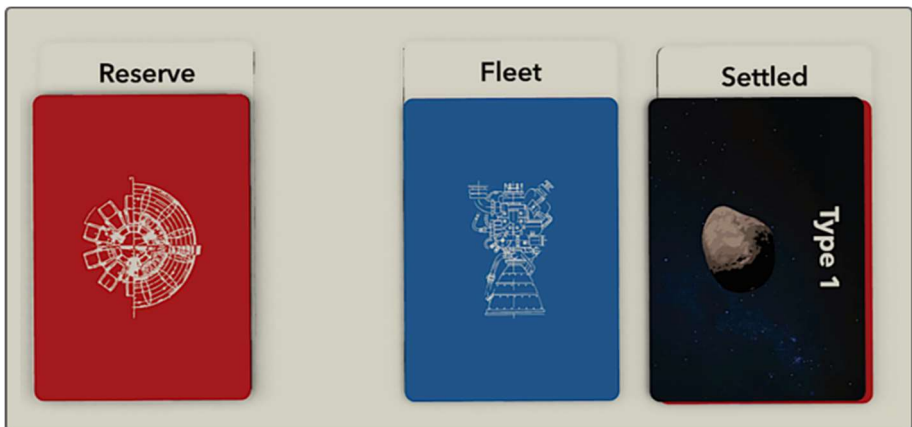
Die restlichen Sonnensystem Karten werden beiseitegelegt, sie werden erst wieder für das nächste Szenario benötigt.

Bau einer Flotte und die Kartenstapel

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 16 Schiffskarten, die er auf die *Reserve* legt. Es nimmt nun jeder Spieler bis zu sechs Karten aus der Reserve, um daraus seine *Flotte* zu bauen. *Spielt Ihr das Spiel zum ersten mal, nehmt zufällig drei rote und drei blaue Schiffe.*

Vor jedem Spieler liegen die *drei* Stapel Reserve, Flotte und Ablage:

- Der **Flotte Stapel** besteht aus den ausgewählten sechs Schiffen für das momentanen Szenario.
- Auf der **Reserve** liegen die nicht verwendeten Schiffe.
- Am **Ablagestapel** („Settled“ in den Bildern) liegen zerstörte Schiffe, verwendete Schiffe und die Punktekarten.



Die sechs Karten der *Flotte* werden nun verdeckt unter dem Tisch gemischt, sodass die Spieler keinen Einfluss auf die Farbe der obersten Karte haben. Jeder Spieler zieht von dieser *Flotte* die obersten *zwei* Karten in die Hand.

Das Szenario ist nun vorbereitet. Jeder Spieler hat eine Flotte aus bis zu sechs Karten und zwischen den Spielern liegt ein einzigartiges Sonnensystem.

Folgendes Beispiel zeigt den Spielstart eines Szenarios.

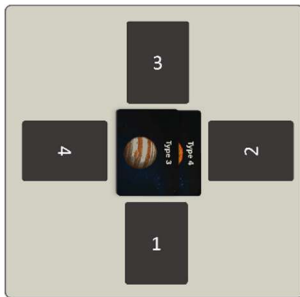
Der Spieler hat bereits in einem vorherigen Szenario Schiffe in die *Ablage* verloren. Beim Bau der Flotte konnte er daher nur aus einer kleineren Auswahl an Karten aus der Reserve zurückgreifen, nicht mehr auf die ursprünglichen 16 Schiffe.



Spielablauf

Jeder Spielzug besteht aus drei Schritten:

- Legen einer Handkarte in einen Sektor des Sonnensystems.
- (Optional) aufdecken einer Karte, die bereits im Spiel ist.
- Ziehen der obersten Karte des *Fleet* Stapels.



Ein Spieler beginnt und **legt eine seiner Handkarten zu einem der Sektoren**. Jeder der bis zu vier Spieler legt seine Schiffe immer auf seine Spielseite des Sektors.

Mehrere Karten desselben Spielers werden versetzt gestapelt, damit die darunter liegenden Karten weiter sichtbar bleiben.

Ist das ausgespielte Schiff **die einzige Karte** des Spielers in diesem Sektor, darf die Karte **verdeckt** ausgespielt werden.

Hat der Spieler **allerdings bereits ein Schiff in dem Sektor**, muss die neue Karte **offen** auf die anderen Karten in dem Sektor gelegt werden. Die Fähigkeit der Karte wird dadurch sofort aktiviert.

Die anderen Spieler sehen die Farbe der Rückseite der Karte. Es ist daher immer ersichtlich, wenn sich mehrere Militärschiffe in einem Sektor befinden (siehe ‚Kämpfen von Militärschiffen‘).

Wird ein Schiff offen ausgespielt, egal ob freiwillig, oder weil bereits ein Schiff des Spielers in dem Sektor war, muss die Fähigkeit der Karte sofort verwendet werden.

Anschließend kann der Spieler eine seiner verdeckten Karten im Spiel aufdecken, wenn er will. Sobald ein Schiff aufgedeckt wird, muss der Spieler die Fähigkeit des Schiffes nutzen, oder verfallen lassen.

Wird also ein Schiff offen ausgespielt, muss die Fähigkeit sofort eingesetzt werden, verdeckte Schiffe können ihre Fähigkeit für einen späteren Zeitpunkt aufbewahren.

Beispiel:

Der rechte Spieler hat offen einen *Founder* zum 'Typ 3' gespielt und darf nun sein zweites ziviles Schiff aufdecken, um auch dessen Fähigkeit zu nutzen.



Letztendlich zieht der Spieler die oberste Karte vom Flottenstapel. Sollte der Spieler keine Schiffe mehr in seiner *Flotte* haben, spielt er mit der verbleibenden Karte weiter.

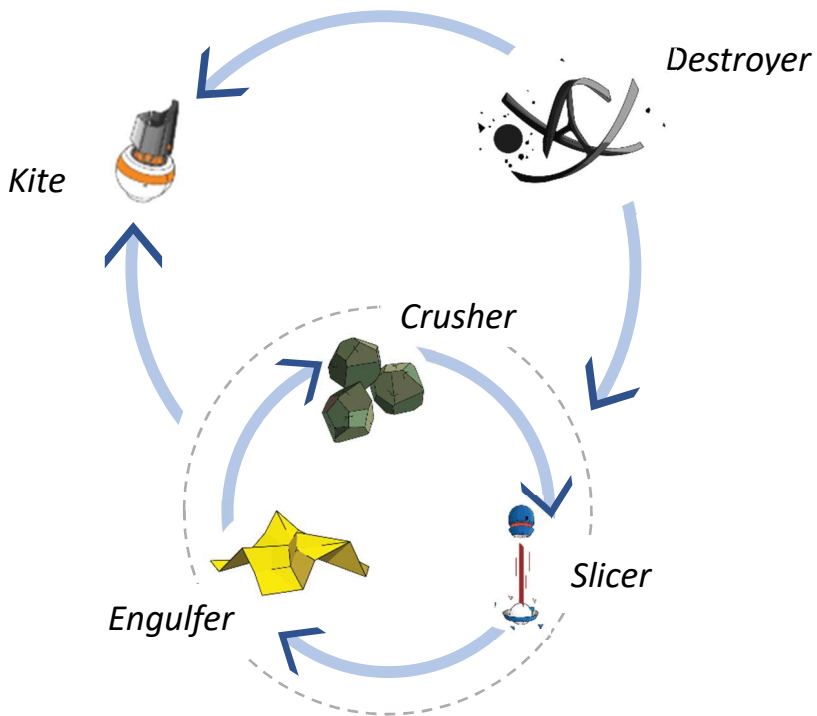
Auch wenn ein Spieler keine Karten mehr zum ausspielen hat, darf er weiter verdeckte Karten aufdecken, bis kein Spieler mehr Karten ausspielen kann.

Der Spieler zur Linken ist nun dran und spielt eine Handkarte aus.

Kämpfen von Militärschiffen

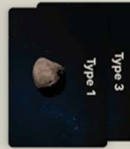
Wenn ein Militärschiff in einen Sektor gelegt wird, in dem sich bereits ein Militärschiff befindet (egal ob die Schiffe offen oder verdeckt sind), kämpfen diese Schiffe gegeneinander. Die Spieler vergleichen verdeckt die beiden Karten miteinander. Der Verlierer legt das zerstörte Schiff auf den *Ablagestapel*. Sind beide Schiffe gleich stark, werden beide zerstört. Die anderen Spieler dürfen die Karten nicht sehen. Welche Schiffe gegeneinander gewinnen oder verlieren ist in folgendem Bild zu sehen.

Die Militärschiffe sind nach einem Schere, Stein, Papier System aufgebaut und ähneln diesem auch im Design.



Beispiel:

1, Der linke Spieler spielt ein verdecktes Militärschiff aus.



2, Spieler links und Spieler rechts vergleichen heimlich ihre beiden Militärkarten.



3, Der Spieler rechts ist Sieger und seine Karte darf im Sektor bleiben.



Wenn ein Spieler mehrere Militärschiffe in einem Sektor hat, muss der Angreifer immer zuerst die oberste Karte besiegen. Der Angreifer muss alle militärischen Schiffe im Sektor bekämpfen. Zivile Schiffe können nicht von militärischen Schiffen angegriffen werden.

Beispiel:

In diesem Beispiel muss der Spieler auf der linken Seite zuerst gegen den *Slicer* kämpfen, bevor er gegen die darunter liegende Karte kämpfen muss.



Fähigkeiten der zivilen Schiffe

Die Fähigkeiten der zivilen Schiffe werden durch das offene Spielen, oder das Aufdecken der Karte aktiviert, können also nur einmal pro Szenario verwendet werden. Zivile Schiffe haben *Siedlungspunkte*, die nach einem Szenario verwendet werden, um den Gewinner eines Sektors zu bestimmen, *sollten keine militär Schiffe im Sektor sein*.



Founder (4 Siedlungspunkte)

Wird der Founder aufgedeckt, kann sich der Spieler alle Sonnensystem Karten in dem Sektor und alle Schiffskarten in dem Sektor anschauen. Damit sieht der Spieler, welche Punktwerte die Sonnensystem Karten haben und ob eine oder mehrere Karten im Sektor *befestigt* sind.



Warp Ring (3 Siedlungspunkte)

Wird der Warp Ring aufgedeckt, kann der Spieler ein beliebiges seiner Schiffe von einem Sektor in einen anderen Sektor bewegen. Der Warp Ring kann dafür in einem beliebigen anderen Sektor liegen. Das bewegte Schiff muss, wie bei einer ausgespielten Karte auch aufgedeckt werden, wenn es nicht die erste Karte im Sektor ist – die Fähigkeit der Karte wird dann ebenfalls aktiviert. Militärische Konflikte müssen ebenfalls gelöst werden. Eine verdeckt bewegte Karte bleibt auch weiter verdeckt. Der Warp Ring ermöglicht es *nicht*, eine Kartenfähigkeit öfters zu verwenden.



Mend (2 Siedlungspunkte)

Wird der Mend aufgedeckt, kann der Spieler eine beliebige Karte aus seinem *Ablagestapel* verdeckt unter den Mend legen. Die Fähigkeit der Karte darf wieder verwendet werden. Befindet sich unter dem Mend bereits eine Karte, muss die Karte aus dem Ablagestapel offen unter den Mend gelegt werden. Die Fähigkeit der Karte muss nun sofort verwendet werden.



Rogue (1 Siedlungspunkt)

Wird der Rogue Aufgedeckt, darf der Spieler ein *beliebiges Schiff* in demselben Sektor zerstören, darf es sich aber nicht ansehen. Das zerstörte Schiff wandert auf den *Ablagestapel* des Besitzers.

Ende des Szenarios

Nachdem jeder Spieler sechs Schiffe gespielt hat, endet das Szenario. Alle Sonnensystem Karten und alle Schiffs Karten werden aufgedeckt. Fähigkeiten können nun nicht mehr eingesetzt werden. Die Gewinner der einzelnen Sektoren nehmen die gewonnenen Punktekarten und alle Schiffe in dem Sektor und legen diese auf den *Ablagestapel*, da die Schiffe benötigt werden um Sektor zukünftig zu kontrollieren.

Wenn einer der Planeten bzw. Gas Planeten allerdings **Befestigt** ist, kommen die Schiffe in die *Reserve* und können erneut verwendet werden. Da der Sektor befestigt ist, werden die Schiffe nicht benötigt um den Sektor zu kontrollieren.

Die Verlierer des Sektors geben Ihre Schiffe immer in die *Reserve* zurück.

Die Gewinner der Sektoren werden wie Folgt ermittelt:

- Hat ein Spieler ein **Militärschiff** im Sektor, ist er der Gewinner
- Hat kein Spieler ein Militärschiff in einem Sektor, zählen die *Siedlungspunkte* der *zivilen Schiffe*. Der Spieler mit den meisten *Siedlungspunkten* ist der Gewinner
- Bei Gleichstand ist niemand Gewinner
- Gewinner dürfen Punkte nicht ablehnen

Neues Szenario und Spielende

Ein neues Sonnensystem wird aufgelegt. Die Spieler bauen eine neue Flotte aus der (nun etwas kleineren) *Reserve* und ein neues Szenario beginnt. Der Spieler links vom letzten Startspieler legt im neuen Szenario die erste Karte.

Nach vier Szenarien wurden alle Sonnensystem Karten ausgespielt. Alle Spieler zählen die Punkte der Sonnensystem Karten in ihrem *Ablagestapel*. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Spiel zu mehr

Bei drei Spielern gibt es zu den bisher beschriebenen Grundregeln kleine Anwendungen. Für vier Spieler gibt es einen zusätzlichen Modus

Spiel mit drei Spielern

Für das Spiel mit drei Spielern, werden anstelle von 16 Schiffen nur 10 Schiffe in der Reserve verwendet:

- 1 Founder, 1 Rogue, 1 Warp Ring, 1 Mend
- 1 Destroyer, 1 Slicer, 1 Crusher, 1 Engulfer, 2 Kites

Es werden *drei* Szenarios zu je 10 Sonnensystem Karten gespielt.

Tandem

Das Spiel verläuft wie im regulären Spiel zu viert, jeweils die beiden sich gegenüberstehenden Spieler spielen aber im Team zusammen.

- Die Spieler dürfen sich keine Karten verdeckt zeigen oder heimlich kommunizieren.
- Die Schiffe von Spielern im selben Team werden weiter behandelt wie Schiffe verschiedener Spieler. Ein Warp Ring kann beispielsweise weiter nur die eigenen Schiffe bewegen.
- Haben beide Spieler, die im selben Team sind Militärschiffe in einem Sektor, dann muss ein gegnerisches Militärschiff die Schiffe *nacheinander* bekämpfen. Das neue Schiff darf sich aber aussuchen, gegen welches es zuerst kämpft.

Die Punktwertung verläuft wie folgt:

- Nach den vier Szenarios ermittelt jeder Spieler einzeln seine Punkte.
- Für jedes Team zählen die Punkte des Spielers mit *weniger* Punkten. Die Teams vergleichen diese Punkte; jenes Team mit mehr Punkten gewinnt!

Cheat Sheet

Neues Szenario

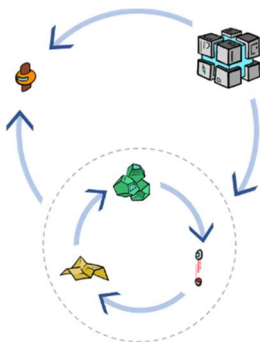
- Mit acht Karten (bzw. zehn, zu dritt) wird das Sonnensystem erstellt
- Jeder Spieler baut sich eine *Flotte* aus bis zu sechs Schiffen von der *Reserve*

Das Spiel

- Ziehe Schiffe aus der *Flotte*, bis du zwei Handkarten hast
- Spiele ein Schiff:
 - Wenn es dein zweites Schiff im selben Sektor ist, spiele das Schiff offen
 - Ansonsten, spiele das Schiff offen oder verdeckt
 - Kläre alle entstandenen Kämpfe und die verwendeten Fähigkeiten
 - Lege zerstörte Schiffe auf den *Ablage* Stapel
- Decke optional eines deiner verdeckten Schiffe auf:
 - Kläre alle Kämpfe und verwende aktivierte Fähigkeiten
- Der nächste Spieler ist an der Reihe, bis alle Spieler 6 Karten gespielt haben.

Ende des Szenarios

- Stelle den Gewinner für jeden Sektor fest
- Nimm gewonnene Sonnensystem Karten und lege die Schiffe des Sektors:
 - auf *Ablage*, wenn du einen Sektor ohne **Befestigung** gewonnen hast
 - auf die *Reserve*, wenn das Schiff in einem **befestigten Sektor** ist
 - auf die *Reserve*, wenn das Schiff nichts gewonnen hat
- Nach drei oder vier Szenarien, je nach Spielerzahl, zählt jeder seine Punkte



Founder: 4 Siedlungspunkte
Schaue alle Karten im Sektor an



Transporter: 3 Siedlungspunkte
Bewege ein beliebiges Schiff irgendwo hin



Warp Ring: 2 Siedlungspunkte
Hole ein verlorenes Schiff zum Warp Ring



Rogue Settler: 1 Siedlungspunkt
Zerstöre eine beliebige Karte im Sektor