

Raumschiffe

Ein galaktisches Duell erwartet zwei Spieler in diesem Spiel, wo das Ziel darin besteht, 13 Karten vom gegnerischen Raumschiff zu eliminieren. Mit einem Deck von 32 Karten pro Spieler, entfaltet sich eine taktische Schlacht im Weltraum, bei der Geschick und Strategie gefragt sind.

Anzahl der Spieler: 2 Spieler

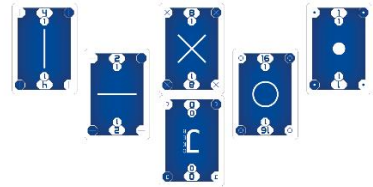
Benötigte Materialien: 2 x 32 Kartendeck, Optional: „Pilot“ Karten

Ziel des Spiels: Als erster 13 Spielkarten vom gegnerischen Raumschiff wegschießen.

Aufbau:

Jeder Spieler nimmt aus seinem Spielstapel die Single-Karten und den Joker heraus, um sein Raumschiff gemäß dem Abbild aufzubauen. Die Raumschiffe sollten sich spiegelbildlich gegenüberstehen.

Der Rest des Kartenstapel wird gemischt, verdeckt auf dem Tisch platziert. Jeder Spieler zieht die obersten 8 Karten auf die Hand.



Bedeutung der Raumschiffkarten



Punkt: Energiewaffe für Angriffe auf den Kreis (Energieschild) des Gegners.



Kreis: Energieschild zum Abwehren von Energiewaffen des Gegners.



Säule: Projekttilwaffe für Angriffe auf den Balken (Panzerung) des Gegners.



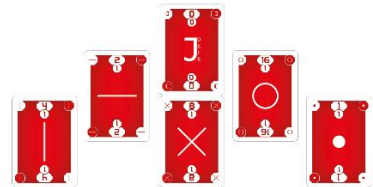
Balken: Panzerung zum Abwehren von Projekttilwaffen des Gegners.



X: Ressourcen für die nächste Schlacht, welche die Handkarten für die nächste Runde bestimmen.



Joker: Der Pilot reguliert die Verstärkung von Waffen, Schilden und Ressourcen (optional mit der „Pilot“-Karte).



Spielbeginn:

Legt fünf Handkarten verdeckt unterhalb der Raumschiffkarten als Energiekarten aus.

1. Die auszulegende Energiekarte muss das passende Symbol der Raumschiffkarte, unter die es gelegt wird, enthalten.
2. Der Rang (Ziffern 2-5) der Energiekarten bestimmt die Stärke von Waffen, Schutzschilden und Ressourcen.

Die sechste Handkarte, der **Regulator**, wird verdeckt auf den Piloten gelegt und beeinflusst die Stärke deiner Waffen, Schutzschilde oder Ressourcen und hat einen grundsätzlichen Wert von 4 Punkten

Die Bedeutung der Regulatorkarte ist wie folgt:

- a. Regulator mit 2 Symbolen: Jede Waffe, jedes Schutzschild oder jede Ressource, die durch die Symbole der Regulatorkarte angesprochen wird, erhält +2 Stärke.
- b. Regulator mit 4 Symbolen: Jede Waffe, jedes Schutzschild oder jede Ressource, die durch die Symbole der Regulatorkarte angesprochen wird, erhält +1 Stärke.
- c. Regulator mit 3 Symbolen: Jede Waffe, jedes Schutzschild oder jede Ressource, die durch die Symbole der Regulatorkarte angesprochen wird, erhält +1 Stärke. Zusätzlich kann eine dieser verstärkten Karten nachträglich um einen weiteren Punkt verstärkt werden, wenn der Spieler dies später entscheidet.
- d. Ausnahme: Regulator mit 5 Symbolen, spricht beide Waffen, beide Schutzschilde und die Ressource an; jedes erhält +1 Stärke.

- Die beiden unbenutzten Karten kommen als offener Ablagestapel neben den Spielstapel.
- Danach drehen beide Spieler gleichzeitig die von Ihnen verdeckt abgelegten Energiekarten und die Regulatorkarte um, damit sie sichtbar sind.

Spielablauf:

Spieler spielen abwechselnd ihre Angriffe: Energiewaffe auf gegnerische Schilde und Projektilwaffe auf gegnerische Panzerung.

Die Stärke, des Angriffs und der Verteidigung, ergibt sich aus dem Rang der zugeteilten Energiekarten und eventuellen Verstärkungen des Regulators.

Der Wert des Energieschildes bzw. der Panzerung, ergibt sich ebenfalls aus dem Rang der unter ihr liegenden Energiekarte + eventuelle Verstärkungen des Regulators.

Wenn an einer Position eine Energiekarte liegt, die nicht das passende Symbol enthält, wird ihr Wert als NULL gewertet.

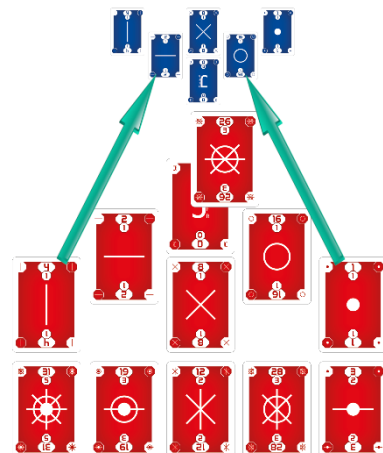
Der Schusswechsel

Ist der Angriff (punktemäßig) stärker als die Verteidigung muss derjenige Spieler, dessen Verteidigung zu schwach ist, Karten von seinem Stapel aus dem Spiel entfernen.

Bei einem Schusswechsel werden Karten vom Nachziehstapel des Verteidigers entfernt, abhängig von der Differenz zwischen Angriff und Verteidigung. Ist die Verteidigung gleich oder höher als der Angriff, werden keine Karten entfernt.

Zum Beispiel:

- Angriff mit der Projektilwaffe (Säule): 5+0 Punkte = 5 Punkte.
- Verteidigung mit der Panzerung (Balken): 2+1 Punkt = 3 Punkte.
- Ergibt einen Unterschied von 2 Punkten = 2 Karten vom Verteidiger müssen aus dem Spiel entfernt werden.



Nach dem Schusswechsel

Der Wert der Energiekarte bestimmt die Ressourcen (Karte mit X), wie viele neue Handkarten dem Spieler für den Aufbau des nächsten Zuges zur Verfügung stehen. Hierbei ist zu beachten, ob der Regulator den Wert der Ressourcen noch weiter erhöht.

Generell werden 5 neue Handkarten gezogen, zuzüglich des Ressourcenwerts und möglicherweise des zugeteilten Regulatorwerts. Zum Beispiel: 5 + Ressourcenwert 3 + Regulatorwert 1 = 9 neue Handkarten für den nächsten Spielzug. Eine Ausnahmesituation tritt auf, wenn ein Spieler durch einen Legefehler nur 5 Handkarten zieht; in diesem Fall zieht er eine sechste Karte nach.

Nachdem die neuen Handkarten gezogen wurden, müssen die gespielten Energiekarten und die Regulatorkarte auf dem Ablagestapel abgelegt werden, bevor es in die nächste Runde geht.

Nächste Runde

Nachdem die Spieler die neuen Handkarten als Energiekarten ausgelegt haben erfolgt der nächste Schusswechsel.

Wenn der Spielstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gut durchgemischt und verdeckt als neuer Spielstapel verwendet.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler 13 Karten vom gegnerischen Raumschiff entfernt hat.

Variante:

Bei der Kuschelvariante werden keine Karten aus dem Deck entfernt; stattdessen werden Punkte in Höhe der Differenz notiert.

Die Zielanzahl der Punkte kann vor dem Spiel festgelegt werden, standardmäßig sind es 13.