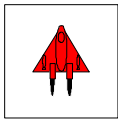


SPACEWAR I.

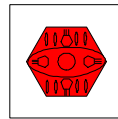
„DIE BRENNENDEN STERNE“

Ein Spiel von Elmar Dickhoven

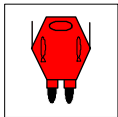
- Ziel des Spieles:**
Jeder Spieler muß alle Welten (insgesamt 12) auf dem Spielplan in Besitz nehmen.
- Die Spielmaterialien:**
1 x Strategisches Spielbrett auf dem die Flotten und Raumschiffe bewegt werden.
Je Spieler 196 Spielsteine (2 Farben). Flotten- und Systemdatenblätter auf denen die Flottenstärke und Truppenanzahl festgehalten wird.



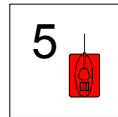
J ger



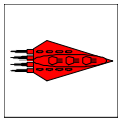
Basis



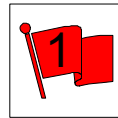
Scout



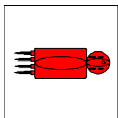
Truppen



Kreuzer



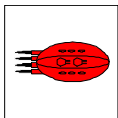
Flotte



Transporter



Welt



Schlachtr ger

- Der Spielaufbau:**
Zuerst wird ermittelt welcher Spieler das Spiel beginnt. Dieser sucht sich nun eine Seite des Strategischen Spielbrettes aus. Der erste Planet von Links ist immer die Heimatwelt des Spielers.
Dieser Planet produziert 20 Produktionseinheiten und erhält eine Basis. Die anderen Planeten produzieren jeweils 10 PE. Diese Daten werden nun in ein Systemdatenblatt eingetragen.
Der Spieler legt jetzt in jedes eigene Systemfeld (mit Planeten) einen Planeten seiner Farbe. Nun erhält der Spieler 3 Flotten, bestehend aus je: 1 Schlachträger, 2 Kreuzern und 8 Jägern (welche auf dem Schlachträger stationiert sind); außerdem noch 4 Transporter und 2 Scouts. Die Flotten sind in dem Flottenblatt einzutragen.
Für jede Flotte stellt er in einem beliebigen Systemfeld einen Flottenstein auf. Anschließend erhält er Truppensteine wie folgt je Planet: 2 x 3er und 1 x 4er.

Der Heimatplanet erhält 2 x 3er und 2 x 4er und 2 x 5er Truppensteine. Diese Werden im Systemdatenblatt vermerkt. Der zweite Spieler verfährt mit den übrigen Welten ebenso.

4. Bewegung von Einheiten:

Der Startspieler entscheidet sich ob und mit welchen Flotten er Truppen einladen oder eine Basis transportieren möchte. Dazu übernimmt er Truppen welche auf einem Planeten stationiert sind. Er löscht die Truppen im Systemdatenblatt und trägt sie im Flottenblatt unter der entsprechenden Flottennummer ein.

Jeder Transporter kann 1 Truppenstein; 1/3 einer Basis oder 8 Jäger transportieren. Eine Basis muß sich im selben Systemfeld wie die transportierende Flotte befinden. Jäger dürfen nicht zu einem Schlachttträger gehören. Einheiten welche Transportiert werden, können nicht kämpfen.

Dann legt der Startspieler alle Flotten welche er bewegen möchte in den Weißen Streifen mit den schwarzen Punkten welcher den Hyperraum darstellt. Er kann die Flotten nur in denjenigen Hyperbereich stellen welcher direkt zu einem vorher, von der springenden Flotte besetzten System- oder Zwischenfeld, benachbart ist. Nun ist der zweite Spieler an der Reihe.

Alle Bewegungen finden zu einer Planetengruppe oder zu den vier Raumfeldern statt. Derjenige Spieler, welcher jetzt die meisten Flotten im Hyperraum stehen hat bestimmt jetzt, für eine beliebige Flotte das gewünschte Ziel. Hat er sich für eine Planetengruppe entschieden würfelt er 2 sechseitige Würfel (2W6). Die gewürfelten Zahlen zeigen welche Planeten er, in dieser Runde erreichen kann. Es wird immer vom eigenen Heimatplaneten nach rechts gezählt. Er kann sich jetzt aussuchen welches der beiden Systemfelder die Flotte ansteuert.

Hat er sich für die Raumfelder entschieden würfelt er 1W6. Die gewürfelte Zahl zeigt welches Zwischenfeld er, in dieser Runde erreichen kann. Bei einer 1 oder 6 kann er sich dieses aussuchen. Es wird immer vom eigenen Heimatplaneten nach rechts gezählt.

Einzelne Scouts können jeden der beiden Würfe einmal wiederholen. Nur Scouts können sich einzeln bewegen! Nach dem der Spieler mit den meisten Flotten, davon eine bewegt hat, ist der zweite Spieler an der Reihe, und anschließend wieder der erste Spieler, bis sich alle im Hyperraum befindlichen Flotten bewegt haben.

5. Raumkampf:

Nachdem alle Flotten bewegt sind wird ermittelt ob es zu Kämpfen kommt. Will ein Spieler, welcher eine Flotte im selben System- oder Raumfeld (Zwischenfeld) besitzt indem sich eine gegnerische Flotte oder Basis befindet, angreifen gibt es einen Kampf. Nur wenn beide Spieler sich entscheiden nicht anzugreifen kommt es nicht zum Kampf. Zuerst erklärt der Spieler, welcher die meisten Flotten im Hyperraum hatte, welche Ziele er angreifen möchte. Befindet sich nur ein gegnerischer Planet in einem Systemfeld kann gleich zum Bodenkampf übergegangen werden.

Findet ein Raumkampf statt würfelt jeder Spieler 1W6 um die Initiative zu gewinnen. Der angreifende Spieler erhält +1 auf diesen Wurf. Der Initiativspieler baut als letzter seine Raumschiffe auf und bewegt sich zuerst auf dem taktischen Spielfeld. Das taktische Spielfeld sollte wenigstens 72 cm x 96cm haben. Eine ebene Tischfläche reicht hier aus. Manche Spieler wollen unbedingt einen wltraumhintergrund haben. Dieser ist mit einem schwarzen Stoff und einer Zahnbürste und weißer Deckfarbe leicht zu basteln.

5.1. Taktische Bewegung:

Nach der Aufstellung, bewegt derjenige Spieler welcher zuletzt aufgebaut hat seine Einheiten zuerst. Bis alle ihre Schiffe bewegt haben. Jede Einheit kann so viele Zentimeter weit bewegt werden wie sie Bewegungspunkte x4 hat. Zu Beginn dieser Phase können Raumjäger ausgeschleust und bewegt werden. Schiffe dürfen dabei nicht übereinanderliegen.

Das Spiel kann dadurch sowohl mit Hexfeldern von 4 cm Durchmesser als auch nur mit einem Maßband oder der

„VIRTUAL HEX“ Schablone gespielt werden.

5.2. Raketen- und Laserfeuerphase

Jetzt können die Spieler (In derselben Reihenfolge wie die Bewegung) ihre Einheiten auf, in Reichweite befindliche, gegnerische Einheiten feuern lassen. Laser haben eine Reichweite von 6 Feldern (12 cm). Raketen lassen sich bis zu einer Entfernung von 12 Feldern (24 cm) einsetzen. Jede Einheit kann gleichzeitig ihre Laser und Raketen einsetzen, wenn sich eine gegnerische Einheit in Reichweite befindet. Nur Schlachttträger und Kreuzer können das Feuer auf zwei oder mehr Ziele verteilen. Um festzustellen ob eine Einheit getroffen wird würfelt der Angreifer auf der jeweiligen Liste mit 1W20 das Ergebnis aus. Ist das Ergebnis mindestens gleich der angegebenen Zahl wird die gegnerische Einheit umgedreht und nach dem Ende dieser Kampfrunde vom Spielfeld entfernt. Da alle Kämpfe in Wirklichkeit gleichzeitig ablaufen, können getroffene Einheiten, die noch nicht gefeuert haben, zurück Feuern.

5.3. Splitten des Feuers (Nur Kreuzer und Schlachttträger!)

Mit jedem Laser oder Raketenwerfer kann ein anderes Schiff unter Feuer genommen werden. Der feuernde Spieler sagt an gegen welches Schiff er wie viele seiner Raketen bzw. Laser feuert. Die Gesamtzahl darf dabei nicht überschritten werden. Dieser Vorgang und die dazugehörigen Trefferwürfe werden für jedes Groß-Kampfschiff (Schlachttträger und Kreuzer) einzeln durchgeführt. Kann sich jemand nicht merken wie viele seiner Laser oder Raketen er bereits abgefeuert hat sollte er dies mit abgebrochenen Streichhölzern etc. markieren.

5.4. Aufmunitionieren der Jäger

Alle Jäger können nur eine Rakete abfeuern. Alternativ kann ein Jäger auch zwei Raketen abfeuern. Nach zwei Kampfunden in welchen ein Jäger eine Rakete abgefeuert hat muß er wieder Nachschub holen. Dazu muß er sich am Ende einer Bewegungsrunde auf demselben Feld (bzw. in einem Abstand von unter 2 cm) befinden, wie ein eigener Schlachttträger. Der Jäger gilt nun als Eingeschleust. In der nächsten Bewegungsrunde steht der Jäger wieder zur Verfügung.

5.5. Der Notsprung

Möchte ein Spieler sich zurückziehen bevor alle gegnerischen Einheiten vernichtet sind, kann ein Kampfverband, nach jeder Kampfunde, einen Notsprung durchführen. Dabei wird gewürfelt ob die Flotte den Sprung gemeinsam einleiten kann. Bei einer 5+ gelingt das Manöver. Die Einheit wird in den Hyperraum gestellt. Wenn ein Spieler nicht alle Schiffe zurückziehen möchte kann er auch für jedes einzelne Schiff welches er zurückziehen möchte würfeln. Der Rückzug eines einzelnen Schiffes gelingt bereits bei einer 4+. Schiffe welche keinen Überlichtantrieb haben können nicht mitkommen. Dies trifft ein, wenn ein Spieler mehr Jäger hat, als er in seinen Schlachttägern einschleusen kann. Dabei können auch eigentlich zu weit entfernte Jäger noch eingeschleust werden wenn auf den entsprechenden Trägern noch Platz ist.

6. Der Bodenkampf:

Haben sich alle Verteidiger, aus dem Raum um eine Welt zurückgezogen oder sind vernichtet worden beginnt der Bodenkampf. Die Spieler suchen sich eine freie Ecke auf dem Tisch und ordnen ihre Truppen wie folgt zu: Der Verteidiger reiht alle seine Truppensteine (verdeckt) von links nach rechts auf. Der Angreifer ordnet seine Truppensteine frei den Spielsteinen des Gegners (ohne Zwischenraum) zu. Hat eine Seite mehr Truppensteine können die überzähligen frei, in zweiter oder auch dritter und vierter Reihe, zugeordnet werden. Mehr als vier Spielsteine dürfen keinem Ziel zugeordnet werden. Die verdeckten Spielsteine werden nun aufgedeckt.

Nun wird für jedes Paar (gegenüberliegende Gruppierung) Spielsteine 1W6, auf der untenstehenden Tabelle gerollt. Dabei erhält der Angreifer, die Differenz zwischen den Kampfwerten als Würfelmodifikator gutgeschrieben oder abgezogen.

Ergebnis:

- 2 Angreifer vernichtet
- 1 Angreifer vernichtet
- 0 Angreifer vernichtet
- 1 Angreifer zurückgeschlagen
- 2 Angreifer zurückgeschlagen
- 3 Kein Effekt
- 4 Kein Effekt
- 5 Verteidiger zurückgeschlagen
- 6 Verteidiger zurückgeschlagen
- 7 Verteidiger vernichtet
- 8 Verteidiger vernichtet
- 9 Verteidiger vernichtet

Angreifer/Verteidiger vernichtet: bedeutet, daß der betroffene Spielstein entfernt wird.

Angreifer/Verteidiger zurückgeschlagen: bedeutet, daß der betroffene Spielstein in dieser Schlacht nicht mehr kämpfen kann und auf die Seite gelegt wird.

Kein Effekt bedeutet, daß sich die beiden Spielsteine (Gruppen) keinen entscheidenden Schaden haben zufügen können.

Nachdem die Spielsteine der ersten Reihe gekämpft haben, werden die Verluste entfernt. Spielsteine welche sich in der zweiten Reihe befinden können jetzt angreifen wenn sich Ihnen, noch ein gegnerischer Spielstein direkt gegenüber befindet. Sie erhalten einen Würfelmodifikator (WM) von +1 auf Ihren Wurf. Steine der dritten Reihe erhalten einen WM von +2 und solche der vierten Reihe einen WM von +3 auf den Wurf.

Alle Modifikatoren werden zusammengezählt!

Wenn alle Spielsteine gefeuert haben ist die Kampfrunde zu Ende und die überlebenden, einsatzfähigen Einheiten werden erneut zugeordnet.

Das Ganze geht solange weiter bis eine Seite vernichtet ist oder sich zurückgezogen hat. Ein Rückzug, einer Partei, ist nach einer Kampfrunde möglich. Zieht sich der Angreifer zurück so können alle überlebenden Einheiten auf die Transporter verladen werden und gehören nun wieder zu der Flotte. Zieht sich der Verteidiger zurück wird die Anzahl der überlebenden Einheiten dauerhaft von dem Einkommen der Welt abgezogen. Die Einheiten beginnen sozusagen einen Guerillakrieg. Der Angreifer hat die Welt damit erobert.

Greift ein Spieler eine Welt an auf der sich Guerillas befinden so kann er Truppensteine, in Anzahl des halben PE-Abzugs, auf seiner Seite in den Kampf schicken, wenn ihm diese Welt vorher gehört hat. Diese werden verdeckt aus dem Pool gezogen wie bei der Aufstellung. Sie zählen wie normale Truppensteine!

7. Die Produktionsphase:

Nachdem alle Schlachten geschlagen und Welten erobert oder Angriffe zurückgeschlagen sind können die Spieler für ihre PE neue Raumschiffe, Truppen etc. kaufen, und ihren Flotten oder Welten zuordnen. Truppensteine und Basen können nur bei Welten aufgestellt werden. Raumschiffe können nur bei Welten aufgestellt werden.

Truppensteine werden immer aus dem Pool gezogen. Der Pool besteht aus allen Truppensteinen (einer Farbe) welche umgedreht und gemischt bereitliegen. Kauft ein Spieler z.B. 10 Truppensteine so zieht er der Reihe nach verdeckt die 10 Truppensteine. Diese kann er nun einer beliebigen eigenen Welt zuordnen (im Weltenregister eintragen). Vor jeder Neuaufstellung müssen die übrigen Truppensteine wieder erneut umgedreht und gemischt werden.

8. Nicht darstellbare Einheiten:

Jeder Spieler kann nur 10 Flotten haben! Er kann nur so viele Basen aufstellen wie es Spielsteine gibt. Jeder Spieler benötigt nicht mehr als 11 Welten, da das Spiel mit der Eroberung der 12ten Welt zu Ende ist. Einheiten welche während einer Schlacht oder einem Bodenkampf nicht zu Beginn dargestellt werden können befinden sich in Reserve. Reserveeinheiten werden sofort aufgestellt sobald eine entsprechende Einheit vernichtet wurde. Bei einer Raumschlacht werden Reserveeinheiten immer an dem Rand, des Spielfeldes, aufgestellt von dem ein Spieler gekommen ist.

9. Scouts:

Außer der besseren Beweglichkeit auf dem strategischen Spielfeld können Scouts die gegnerische Stärke, im selben Feld befindlicher Flotten und Planeten, herausfinden. Hierzu würfelt ein Scout vor einem eventuellen Raumkampf 1W6. Bei einer 5+ muß der Gegner ihm alle Raumschiffe und Truppen, welche sich in diesem Feld befinden, offenbaren. Befinden sich dort ein oder mehrere gegnerische Scouts so gelingt der Wurf nur bei einer 6.

10. Optionale Regeln:

10.1. Mehrfachtreffer

Um die einzelnen Treffer auf Schiffen darzustellen können kleine Plastikchips oder ähnliches hergenommen werden. Es wird 1W6 gerollt:

Ergebnis: Ereignis:

- 1 Streifschuss (Kein Schaden)
- 2 Leichter Treffer (gelbe Explosion)
- 3 Leichter Treffer (gelbe Explosion)
- 4 Leichter Treffer (gelbe Explosion)
- 5 Schwerer Treffer (orange Explosion)
- 6 Schwerer Treffer (orange Explosion)
- 7 Kritischer Treffer (rote Explosion)
- 8 Katastrophaler Treffer (weiße Explosion, Schiff zerstört)

Wenn ein Schiff schon eine gelbe Explosion hat, wird dem Wurf 1 Punkt hinzugezählt. Eine 1 bleibt jedoch ein Streifschuss. Bei einer orangen Explosion wird dem Ergebnis 2 hinzugezählt.

Natürlich kann jedes Raumschiff in einer Runde mehrfach getroffen werden. Jäger erhalten unabhängig von dieser Regel bei einem zweiten Treffer immer den weißen Explosionsmerker und werden dadurch zerstört.

10.2. Beschädigte Einheiten

Einheiten welche mit einem Explosionsmerker gekennzeichnet sind, erhalten je nach schwere Ihrer Treffer Abzüge von Ihren Kampfwerten. Diese Abzüge treten aber erst in der nächsten Kampfrunde in Kraft.

Ein oranger Merker bedeutet, daß mehrere Systeme des Schiffes in Mitleidenschaft gezogen sind aber mindestens eines der beiden Hauptwaffensysteme. Es kann in jeder Kampfrunde nur noch entweder mit den Lasern oder mit Raketen gefeuert werden. Das Schiff verliert die Hälfte seiner Bewegungspunkte da alle Energie in die Schirme geleitet werden muss.

Ein roter Merker bedeutet, daß entweder die Brücke oder der Hauptmaschinenraum außer Gefecht ist. Das Schiff kann nur noch mit seiner halben Raketenkapazität feuern und sich nur noch mit $\frac{1}{4}$ seiner Bewegungspunkte fortbewegen. Der Schutzschirm droht ebenfalls jederzeit zusammenzubrechen. Vor jedem Trefferwurf eines Gegner wird 1W6 gerollt. Bei einer 1 oder 2 bricht der Schirm kurzfristig zusammen. Ein Schiff ohne Schirm wird immer automatisch getroffen.

11. Anhang:

11.1 Laser und Raketenfeuerlisten:

Raketenfeuerliste:					Laserfeuerliste:				
Raketen	Schirm				Laser	Schirm			
	1	2	3	4		1	2	3	4
1	18	19	20	---	1	15	17	17	20
2	15	18	19	20	2	12	15	16	19
3	12	16	18	19	3	10	13	15	18
4	10	14	16	18	4	8	11	14	17
5	8	12	14	17	5	6	9	12	15
6	6	10	12	16	6	5	7	10	13
7	4	8	10	15	7	4	5	8	11
8	3	6	8	14	8	3	4	6	9
9	2	4	6	13	9	2	3	4	7

11.2 Aufstellungskosten und Werte:

Typ:	Kosten:	Ladung:	Laser	Raketen	Schirm	BWP
Jäger	1 PE		1	1(2*)	1	13
Scout	6 PE		1	1	2	8
Kreuzer	11 PE		6	8	4	3
Schlachträger	23 PE	8 Jäger	2	4	4	3
Transporter	5 PE	s.o.	1	1	1	3
Basis	32 PE	16 Jäger	8	12	4	0
Bodentruppe	5 PE					0

Die Jäger an Bord einer Basis oder eines Schlachträgers sind separat zu zahlen!

COPYRIGHT: 1986-2005 BY GENERAL GAMES COMPANY