

STARCRRAFT

DAS BRETTSPIEL



Heidelberger
Spieleverlag



Regelheft

LICENSED
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
PRODUCT



GALAXIE AM ABGRUND

Obwohl die Terraner für immer von Ihrem Heimatplaneten Erde abgeschnitten sind, blühte ihre Rasse im Koprulu Sektor auf. Doch führten sie ständig Krieg um die schwindenden Ressourcen während sie Planet für Planet in Besitz nahmen.

Die rätselhaften Protoss, eine fortschrittliche und hoch entwickelte Rasse vom Planeten Aiur, beobachtete die Neuankömmlinge von der Erde heimlich aus der Ferne.

Dann tauchten die gefräßigen Zerg aus den Tiefen des Alls auf.

Die Zerg suchten die terranische Welt Chau Sara heim, und breiteten sich in Windeseile aus – alles Leben auf Ihrem Weg aufzehrend. Die Protoss waren zutiefst geschockt von dem aggressiven Verhalten und der tödlichen Natur dieser neuen und fremdartigen Rasse. Bald wurde ihnen klar, dass die Zerg eine Bedrohung für das gesamte Leben in der Galaxie darstellten.

Die Protoss mobilisierten eine große Streitmacht, und ließen ohne zu zögern einen infernalischen Bombenhagel auf Chau Sara niedergehen. Terraner wie auch Zerg vielen dem Angriff zum Opfer, und alles Leben auf Chau Sara wurde vernichtet. Doch vergebens! Innerhalb weniger Tage nach dem Untergang von Chau Sara tauchte ein neuer Zerg-Schwarm völlig unvermittelt auf der nahe gelegenen terranischen Welt Mar Sara auf. Die Eindämmung der Zerg war gescheitert.

Nach Jahrhunderten der Isolation und interner Machtkämpfe traten den Terranern plötzlich zwei fremden Rassen entgegen, die scheinbar beide darauf aus waren die terranische Rasse auszulöschen.

Chaos und Krieg griffen nach der gesamten Galaxie.

Arcturus Mengsk, seit langem der Führer der Rebellen, erkannte im sich ausbreitenden Chaos seine Chance, zerschlug die Terranische Konföderation in einer Blitzaktion und ernannte sich selbst zum Imperator der neu gebildeten Terranischen Liga. Der ehemalige Marshall der Konföderation Jim Raynor, ein Überlebender des Zergüberfalls auf Mar Sara und der anschließenden Sterilisierung des Planeten durch die Protoss, schlug sich alleine durch, nachdem er gleichermaßen von der Konföderation und der Liga hintergangen wurde. Seine bunt zusammen gewürfelte Bande aus Überlebenden und Flüchtlingen sah sich einer ungewissen Zukunft gegenüber.

Vollstrecker Tassadar, der Hohe Templer der für die Vernichtung von Chau Sara verantwortlich war, wurde von Schuldgefühlen und Unsicherheit geplagt. Er schloss ein ketzerisches Bündnis mit den Dunklen Templern – verbannten Protoss, welche die Weisheit der Konklave verschmähen. Gemeinsam suchten sie nach einem Weg, der Bedrohung durch die Zerg Herr zu werden und so die Rasse der Protoss zu schützen. Daraufhin entsandte die Konklave den Justiziar Aldaris in den Sektor. Aldaris, ein loyales Mitglied der herrschenden Kaste, erhielt den Auftrag, die Zerg aufzuhalten und den flüchtigen Aldaris zur Rechenschaft zu ziehen.

Mittlerweile hatte sich der Zerg Schwarm aber zweigeteilt. Sarah Kerrigan, einst ein psi-begabter terranischer Geist in Diensten von Arcturus Mengsk, ist als 'Königin der Klingen' der Zerg wiedergeboren worden. Als Spitze der jüngsten Evolutionsstufe des Zergschwarms, lehnte Sarah sich gegen die Versklavung durch den Zerg Overmind auf. Sie hat nicht vergessen, dass sie in ihrem früheren Leben von den Terranern verraten und zurückgelassen worden ist, und zog mit ihrem Schwarm los, um an ihrer ehemaligen Spezies Rache zu üben.

Jeder, der sich Ihr in den Weg stellte, bekam das volle Ausmaß ihres Hasses zu spüren. Die Königin der Klingen machte keinen Unterschied zwischen Terranern, Protoss oder Zerg

In der Galaxie von StarCraft ist nur eines gewiss:

Der Krieg wird kommen!

ZIEL DES SPIELS

Drei einzigartige und mächtige Rassen beherrschen die **StarCraft** Galaxie: Die vielseitigen **Terraner**, die geheimnisvollen **Protoss** und die unersättlichen **Zerg**. Dieses Spiel enthält pro Rasse zwei Fraktionen in unterschiedlicher Farbe, sodass insgesamt bis zu sechs Spieler teilnehmen können.

Die Fraktionen (nach ihrem Anführer benannt), ihre Rassenzugehörigkeiten und ihre Farben sind:

Anführer/Fraktion	Rasse	Farbe
Jim Raynor	Terraner	Blau
Arcturus Mengsk	Terraner	Rot
Tassadar	Protoss	Gelb
Aldaris	Protoss	Orange
Die Königin der Klingen	Zerg	Lila
Der Overmind	Zerg	Grün

Zwei bis sechs Spieler verkörpern in **StarCraft**: Das Brettspiel (im Folgenden einfach nur SCDB genannt) jeweils die Rolle eines Anführers bzw. seiner Fraktion. Durch Kriegsführung, Rohstoffmanagement und Diplomatie versuchen die Spieler, strategisch wichtige Planetengebiete zu erobern, sodass ihre Fraktion, und nur ihre, als Einzige über die Sterne und den Weltraum dazwischen herrscht.

Die Hauptaktionen von SCDB finden auf den Planeten statt, die den Spielplan bilden. Manche planetaren Territorien („Gebiete“ genannt) versorgen ihren Besitzer mit Rohstoffen – Gas und Kristall – während andere Territorien Siegpunkte bringen. Gas und Kristall werden benötigt, um neue Einheiten, Gebäude und Technologien zu kaufen, während Siegpunkte ein wichtiger Schritt Richtung Sieg sind.

Jede der sechs Fraktionen kann den Sieg erringen, indem sie als erste eine der folgenden Siegbedingungen erfüllt: a) 15 Siegpunkte, b) Erfüllung ihrer individuellen Siegbedingung oder c) Eliminierung aller anderen Fraktionen. Falls zum Ende des Spiels keine Fraktion eines dieser Ziele erfüllt hat, gewinnt die Fraktion mit den meisten Siegpunkten das Spiel.

SPIELMATERIAL

- Dieses Regelheft
- 180 Plastikfiguren
 - » 2 Sätze Terraner mit folgenden Figuren:
 - 6 Spacemarines
 - 3 Geister
 - 3 Feuerfresser
 - 3 Adler
 - 3 Goliaths
 - 3 Belagerungspanzer
 - 3 Raumjäger
 - 3 Forschungsschiffe
 - 3 Schwere Kreuzer
 - » 2 Sätze Zerg mit folgenden Figuren:
 - 9 Zerglinge
 - 6 Hydralisken
 - 3 Ultralisken
 - 3 Königinnen
 - 3 Vergifter
 - 3 Terror
 - 3 Mutalisken
 - 3 Wächter
 - » 2 Sätze Protoss mit folgenden Figuren:
 - 6 Berserker
 - 3 Dragoner
 - 3 Hohe Temppler
 - 3 Archon
 - 3 Räuber
 - 3 Scouts
 - 3 Arbiters
 - 3 Träger
- 12 Planetenscheiben
- 15 normale Routen
- 12 Z-Achsen-Routen (6 große Enden und 6 kleine Enden)
- 1 Zählleiste für Siegpunkte
- 6 Siegpunktmarker
- 6 Fraktionsbögen
- 6 Übersichtsbögen
- 1 Startspielermarker
- 36 Standardbefehlsmarker (6 pro Fraktion)
- 18 Spezialbefehlsmarker (3 pro Fraktion)
- 36 Basismarker (6 pro Fraktion)
- 90 Arbeitermarker (15 pro Fraktion)
- 42 Transportermarker (7 pro Fraktion)
- 40 Gebäudemarker (je 6 pro Zerg und Protoss Fraktion, je 8 pro Terraner Fraktion)
- 38 Modulmarker (je 4 pro Zerg Fraktion, je 7 pro Protoss Fraktion, je 8 pro Terraner Fraktion)
- 12 Startplanetmarker
- 20 Ausbeutungsmarker
- 26 Rohstoffkarten
- 108 Kampfkarten (18 pro Fraktion)
- 126 Technologiekarten (je 22 pro Zerg Fraktion, je 20 pro Protoss Fraktion, je 21 pro Terraner Fraktion)
- 70 Ereigniskarten (25 Ereigniskarten Stufe I, 25 Ereigniskarte Stufe II, 20 Ereigniskarten Stufe III)

ÜBERSICHT SPIELMATERIAL

Der folgende Abschnitt gibt einen Überblick über das Spielmaterial.

MILITÄREINHEITEN



Die Plastikfiguren von SCDB gibt es in sechs Farben, entsprechend der sechs Fraktionen (2 Fraktionen pro Rasse). Diese Figuren stellen Militäreinheiten dar, welche die Spieler im Laufe des Spiels in ihren Basen produzieren können. In dieser Regel werden alle Plastikfiguren einfach „Einheiten“ genannt.

PLANETEN



Diese runden Pappscheiben repräsentieren die wichtigsten Planeten des *StarCraft* Universums und bilden den Spielplan. Jeder Planet besteht aus mehreren Gebieten, jedes Gebiet liefert entweder Siegpunkte oder Rohstoffe in Form von Kristall- oder Gasvorkommen, und zwar jeweils für den Spieler, der das Gebiet kontrolliert.

ROUTEN



Diese Teile stellen den Weltraum zwischen den Planeten dar, den die Einheiten durchqueren müssen, um von einem Planeten zu einem anderen zu kommen. Zwei durch eine Route verbundene Planeten gelten als benachbart.

Z-ACHSEN-ROUTEN



Die Z-Achsen-Routen spiegeln die Dreidimensionalität des Weltalls wieder. Im Spiel dienen sie dazu, benachbarte Planeten anzuzeigen, die auf der zweidimensionalen Spielfläche nicht direkt benachbart zueinander liegen. Eine Z-Achsen-Route besteht aus zwei Teilen, jeweils mit einem Pfeil derselben Farbe und Nummer versehen. Beim Spielaufbau werden die beiden Teile einer Z-Achsen-Route an verschiedene Planeten angelegt. Während des Spiels können so Einheiten von einem Planeten am einen Ende einer bestimmten Z-Achse, zum Planeten am anderen Ende der gleichen Z-Achsen-Route gelangen, genau wie über normale Routen. Zwei durch eine Z-Achsen-Route (gleiche Farbe und gleiche Nummer) verbundene Planeten, gelten als **benachbart**.

SIEGPUNKTMARKER UND -ZÄHLEISTE



Die Zählleiste für Siegpunkte wird benutzt, um die Anzahl an Siegpunkten, die ein jeder Spieler bereits gesammelt hat, anzuzeigen. Immer wenn ein Spieler einen oder mehrere Siegpunkte gewinnt, wird sein Marker auf der Zählleiste einfach entsprechend vorgeschoben, um seine neue Gesamtpunktzahl anzuzeigen. Auf der Rückseite jedes Markers steht „+15“. Sobald ein Spieler mehr als 15 Siegpunkte hat, dreht er seinen Marker um und schiebt ihn auf der Zählleiste weiter. So wird angezeigt, dass sein aktueller Punktestand 15 + die Position seines Markers ist.

FRAKTIONSBOGEN



Jeder Spieler erhält einen Fraktionsbogen, der wichtige Informationen über die Fraktion, die er in diesem Spiel führt, enthält. Das sind u.a. die Spezialfähigkeiten, die individuelle Siegbedingung und Angaben zu den verschiedenen Einheiten, welche die Fraktion bauen kann. Außerdem dient der Fraktionsbogen dem Ausbau der Basen des Spielers. Im Laufe des Spiels erwerben die Spieler neue Gebäude und Verbesserungen durch Module, die auf ihren jeweiligen Fraktionsbogen gelegt werden.

ÜBERSICHTSBOGEN



Die Übersichtsbögen enthalten nützliche Angaben zu den verschiedenen Befehlsmarkern und den individuellen Siegbedingungen aller Spieler. Auch sind dort Angaben zu den Einheiten und eine Auflistung ihrer durchschnittlichen Angriffsstärken zu finden.

STARTSPIELERMARKER



Der Startspielermarker zeigt an, welcher Spieler als erster in einer Spielrunde an der Reihe ist, und wird zum Ende der Spielrunde an den nächsten Spieler weitergereicht.

STANDARD- UND SPEZIALBEFEHLSMARKER



Die silberfarbenen Befehlsmarker stellen die drei unterschiedlichen Befehle dar, welche die Spieler ausführen

können (Bauen, Mobilisieren, Forschen). In der Planungsphase jeder Spielrunde legen die Spieler ihre Befehlsmarker auf die Planeten des Spielplans. Diese Befehlsmarker geben an, welche Aktionen der jeweilige Spieler auf den entsprechenden Planeten in der Aktionsphase jeder Spielrunde ausführen kann. Die Hintergrundfarbe (beidseitig) jedes Befehlsmarkers ordnet ihn eindeutig einem Spieler zu.

Spezialbefehlsmarker ähneln in ihrer Wirkungsweise den Standardbefehlen, verschaffen den Spielern aber zusätzliche Fähigkeiten und Vorteile. Jeder Spieler hat jederzeit Zugang zu seinen **Standardbefehlsmarkern** (silberfarben), muss aber bestimmte Module für seine Basen gebaut haben, um seine **Spezialbefehlsmarker** (goldfarben) nutzen zu können. Durch die unterschiedliche Farbgebung sind die Marker leicht zu unterscheiden.

BASISMARKER



Diese Spielmarker stellen die Basen der Fraktionen auf dem Spielplan dar. Baut ein Spieler eine neue Basis, setzt er einen seiner Basismarker auf ein Gebiet des Planeten. Die Basen sind sehr wichtig; sie stellen Industriekomplexe dar, mit denen die Spieler neue Einheiten bauen, sowie Abbau und Verarbeitung der Rohstoffe des jeweiligen Planeten vorantreiben können.

ARBEITERMARKER



Genau wie im *StarCraft* Computerspiel ist der Abbau von Gas und Kristallen die Grundlage der gesamten Wirtschaft aller drei *StarCraft* Rassen. Die Arbeitermarker repräsentieren die grundlegende Arbeitskraft, die jeder Fraktion zum Abbau und zur Weiterverarbeitung ihrer verfügbaren Rohstoffe aufbringen kann.

TRANSPORTERMARKER



Transporter haben den Zweck, Einheiten der Spieler von Planet zu Planet zu bringen. Im Prinzip stellen sie „Brücken“ dar, über welche Einheiten von einem Planeten zu einem benachbarten Planeten gelangen können. Wer einen neuen Transporter baut, setzt ihn direkt auf eine an den Planeten angeschlossene Route, auf dem der Transporter gebaut wurde (d.h., der Planet der die Basis enthält, in welcher der Transporter hergestellt wurde).

Transporter sind keine militärischen Einheiten und nicht an Kämpfen beteiligt. Falls ein Spieler auf beiden mit der Route verbundenen Planeten keine eigenen Basen mehr hat, wird dieser Transporter sofort zerstört.

GEBÄUDEMARKER



Zu Spielbeginn sind die Spieler in der Wahl der Einheiten, die sie in ihren Basen bauen können, noch ziemlich eingeschränkt. Im weiteren Spielverlauf sind sie in der Lage, durch den Bau neuer Gebäude auf ihrem Fraktionsbogen neue, stärkere Einheiten zu entwickeln.

MODULMARKER



Zusätzlich zu den Gebäuden können die Spieler ihre Basen auch mit **Modulen** erweitern. Neue Module werden ebenfalls auf den Fraktionsbogen des Spielers gelegt. Module gewähren dem Spieler eine Auswahl von Vorteilen, die jeweils abhängig von der Art des Moduls sind.

STARTPLANETENMARKER



Für jeden Planeten gibt es einen entsprechenden Startplanetenmarker. Diese Marker werden während der Spielvorbereitung benutzt, um den Aufbau des Spielplans für diese Partie festzulegen.

AUSBEUTUNGSMARKER



Vollständig ausgebeutet (rot) und teilweise ausgebeutet (gelb).

Die Spieler können **Raubbau** auf dem Gebiet eines Planeten betreiben, um dort zusätzliche Rohstoffe zu gewinnen. Wenn erstmals Raubbau in einem Gebiet betrieben wird, wird dort ein Ausbeutungsmarker mit der Seite „teilweise ausgebeutet“ nach oben eingesetzt, wenn in diesem Gebiet ein zweites Mal Raubbau betrieben wird, wird der Marker auf die Seite „vollständig ausgebeutet“ gedreht. Das bedeutet, dass in diesem Gebiet für den Rest des Spiels keine Rohstoffe mehr gewonnen werden können.

WICHTIGE BEGRIFFE

In dieser Regel tauchen immer wieder bestimmte Begriffe auf, die man gut kennen sollte:

Einheit: Eine Plastikfigur in einer der sechs Spielerfarben. Obwohl jede Zergling- und Terrereinheit aus zwei Figuren auf einem Sockel besteht, gelten diese jeweils als einzelne Einheit

Eigene (Einheit, Basis, etc.): Alle Einheiten und Spielelemente eines Spielers werden als seine eigenen bezeichnet.

Gegner: Aus der Sicht eines Spielers werden alle anderen Spieler, ihre jeweiligen Einheiten und sonstigen Spielelemente so genannt.

Gebiet: Teil eines Planeten. Ein Gebiet enthält entweder Gas, Kristall oder Siegpunkte.

Route: Ein (Weltraum-) Gebiet des Spielplans, das zwei Planeten miteinander verbindet. Ein solches Gebiet gehört immer zu beiden Planeten, die es verbindet. Wenn in dieser Regel „die Routen eines Planeten“ erwähnt werden, sind damit alle Routen gemeint, die mit diesem Planeten verbunden sind.

Leeres Gebiet: Ein Gebiet, in dem es weder Einheiten noch Basen gibt.

Eigenes Gebiet: Ein Gebiet, in dem sich mindestens eine eigene Einheit oder Basis und keine gegnerische Einheit oder Basis befindet. Ein eigenes Gebiet gilt als vom entsprechenden Spieler kontrolliert.

Gegnerisches Gebiet: Ein Gebiet, in dem mindestens eine gegnerische Einheit oder Basis ist. (Solche Gebiete werden vom gegnerischen Spieler kontrolliert.)

Aktiver Spieler: Der Spieler, der gerade einen seiner Befehle ausführt.

Aktiver Planet: Der Planet, auf dem gerade ein Befehl ausgeführt wird.

Rasse: Eine der drei Spezies von *StarCraft*: Terraner, Protoss, Zerg.

Fraktion: Die sechs Spielerparteien in SCDB. Für jede Rasse gibt es zwei Fraktionen, es gibt jedoch keine besonderen Beziehungen zwischen den beiden Fraktionen einer Rasse (d.h. sie sind nicht miteinander verbündet).

Zerstören: Wenn Einheiten, Arbeiter, Basen oder Transporter zerstört werden, entfernt man die Marker vom Spielplan und legt sie in den Vorrat der Spielkomponenten des jeweiligen Besitzers zurück.

Benachbart: Zwei Planeten sind benachbart, wenn durch eine Route miteinander verbunden. Wenn in den Regeln von einem „benachbarten Planeten“ oder „Nachbarplaneten“ die Rede ist, ist damit „ein zu dem aktiven Planeten benachbarter Planet“ gemeint. Die unterschiedliche Distanz, die verschiedene Gebiete eines Planeten zueinander haben, spielt bezüglich der Einheitenbewegung keine Rolle. Genausowenig ist es relevant, ob Routen, die zwei Planeten verbinden an bestimmte Gebiete angrenzen. Einheiten können sich durch den Bewegungsbefehl von einem Gebiet des aktiven Planeten zu jedem anderen bewegen. Auch wenn man Einheiten von anderen Planeten auf den aktiven Planeten bewegt, können diese auf jedes Gebiet gestellt werden, unabhängig des Abstands zu der verbindenden Routen.

ROHSTOFFKARTEN



Normale Seite (links) und teilweise ausgebeutete Seite (rechts)

Für jedes Planetengebiet mit Gas- oder Kristallvorkommen gibt es eine entsprechende Rohstoffkarte. Wenn ein Spieler die Rohstoffe eines Gebietes abbaut, muss er einen seiner Arbeiter auf die entsprechende Rohstoffkarte setzen, als Zeichen dafür, dass er in diesem Spielzug eine Rohstoffeinheit abgebaut hat. Sobald ein Gebiet „teilweise ausgebeutet“ ist (durch Raubbau oder aus einem anderen

Grund), muss der Spieler diese Karte auf ihre „teilweise ausgebeutet“ Seite drehen. Wenn das Gebiet dann vollständig ausgebeutet ist, wird diese Rohstoffkarte aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurückgelegt. (Dieses Gebiet kann im weiteren Verlauf des Spiels keine Rohstoffe mehr liefern.)

KAMPFKARTEN



Wenn zwei Fraktionen gegeneinander kämpfen, wird der Kampfausgang durch Kampfkarten ermittelt. Jede Fraktion hat ihren eigenen Stapel Kampfkarten, von dem der Spieler seine Handkarten zieht. Die Angriffsstärken und Fähigkeiten der Kampfkarten sind je nach Rasse verschieden.

ELEMENTE EINES PLANETEN



1. Platz für die Route
2. Siegpunktsymbol
3. Einheitenlimitsymbol
4. Kristallsymbol
5. Ablagefeld für Befehlsmarker
6. Planetenname
7. Gebiet
8. Gassymbol

TECHNOLOGIEKARTEN



Genau wie Kampfkarten hat auch jede Fraktion ihren eigenen Stapel Technologiekarten. Wenn Spieler während des Spiels Rohstoffe für die Forschung ausgeben, können sie Technologiekarten aus dem Technologiekartensapel, ihrem Kampfkartensapel hinzufügen. Technologiekarten, die auf diese Weise dem Kampfkartensapel hinzugefügt wurden, gelten nun als Kampfkarten.

Technologie- und Kampfkarten haben dieselben Rückseiten und der graphische Aufbau beider Kartensorten ist sehr ähnlich. Es ist sehr wichtig, dass zu Spielbeginn diese beiden Kartensorten jedes Spielers strikt getrennt sind. Die Spieler sollten also vor Spielbeginn alle Karten, die ein „Technologiesymbol“ aufgedruckt haben aus ihren Kampfkarten aussortieren, und in einem separaten Technologiekartensapel ablegen.



Technologiesymbol

EREIGNISKARTEN



Ereigniskarten werden während des gesamten Spiels gezogen und geben den Spielern einzigartige Gelegenheiten, Fertigkeiten und die Fähigkeit, Geschehnisse in der gesamten Galaxie zu beeinflussen.

Die Rückseite der Ereigniskarten zeigt entweder einen, zwei oder drei Planeten womit angezeigt wird, ob es sich um eine Ereigniskarte der Stufe I, Stufe II oder Stufe III handelt. Beim Spielaufbau werden die Ereigniskarten so geordnet, dass die Karten der Stufe III ganz unten liegen, darüber die Karten der Stufe II und obenauf die Karten der Stufe I. Normalerweise haben die Ereigniskarten der frühen Stufe schwächere Effekte, als die Ereigniskarten späterer Stufen.

Der Ereigniskartensapel dient außerdem als Timer, denn das Spiel endet, nachdem bestimmte Ereigniskarten der Stufe III mehrmals gezogen wurde.

SPIELAUFBAU

Bevor das Spiel beginnen kann, müssen zunächst die folgenden Schritte durchgeführt werden.

1. Wahl des Startspielers. Ein Startspieler wird ausgelost. Dieser erhält den Startspielermarker und legt ihn deutlich sichtbar vor sich ab. Immer der Spieler, der den Startspielermarker vor sich liegen hat, wird als „Startspieler“ bezeichnet.

2. Wahl der Fraktionen. Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler eine Fraktion, die er in diesem Spiel führen möchte. Jeder Spieler legt seinen Fraktionsbogen vor sich auf den Tisch und bildet damit das Zentrum seines Spielbereiches. Wenn die Spieler wollen, können die Fraktionen auch zufällig verteilt werden.

3. Verteilen des Spielmaterials. Jeder Spieler nimmt nun das gesamte Spielmaterial seiner Fraktion, also die Plastikfiguren, Kampfkarten, Technologiekarten, Befehlsmarker, Basismarker, Arbeitermarker, Transportermarker, Gebäudemarker, Modulmarker und einen der allgemeinen Übersichtsbögen.

4. Zählleiste für Siegpunkte auslegen. Die Zählleiste wird neben die Hauptspielfläche gelegt und der Siegpunktmarker jeder Fraktion wird auf das „0“-Feld der Leiste gesetzt.

5. Ausbeutungsmarker bereit legen. Die Ausbeutungsmarker werden, für alle Spieler gut erreichbar, neben die Hauptspielfläche gelegt.

6. Ereigniskartenstapel zusammenstellen. Die Ereigniskarten werden nach Stufen I, II und III getrennt und jeweils separat gemischt. Bei weniger als sechs Spielern wird eine bestimmte Anzahl Karten der Stufen I und II verdeckt gezogen und aus dem Spiel genommen:

- **Fünf Spieler:** Je 5 Karten der Stufen I und II werden entfernt (insgesamt 10).
- **Vier Spieler:** Je 10 Karten der Stufen I und II werden entfernt (insgesamt 20).
- **Drei Spieler:** Je 15 Karten der Stufen I und II werden entfernt (insgesamt 30).
- **Zwei Spieler:** Je 20 Karten der Stufen I und II werden entfernt (insgesamt 40).

Die entfernten Karten werden in die Schachtel zurückgelegt, ohne sie anzusehen.

Danach werden die Ereigniskarten der Stufe III verdeckt auf den Tisch gelegt, darüber die Karten der Stufe II und zuoberst die Karten der Stufe I, ebenfalls alle verdeckt. Diese Karten bilden den **Ereigniskartenstapel**, der neben die Ausbeutungsmarker gelegt wird. Dieser Stapel wird im weiteren Spielverlauf nicht gemischt.



Die Ereigniskarten werden so nach ihren drei Stufen – I, II und III – getrennt und aufeinander gestapelt

7. Aufbau der Galaxie. Der Aufbau der Galaxie erfolgt wie gleich unter „Aufbau der Galaxie“ angegeben.

8. Trennung von Technologie- und Kampfkarten. Falls nicht schon geschehen, müssen die Spieler nun ihre Kampf- und Technologiekarten auseinandersortieren. Alle Karten mit dem **Technologiesymbol** bilden den **Technologiekartestapel**, die anderen den **Kampfkartestapel**.

Anschließend legen alle Spieler ihren Technologiekartestapel auf den dafür vorgesehenen Platz ihres Fraktionsbogens.

9. Kampfkarten ziehen. Die Spieler mischen nun ihre Kampfkarten und legen sie als verdeckten Stapel in ihren Spielbereich. Jeder Spieler zieht dann die obersten sechs Karten seines Stapels. Dies sind die Kampfkarten, mit denen er das Spiel beginnt. Achtung – Terraner ziehen acht statt sechs Karten.

AUFBAU DER GALAXIE

Mit „Galaxie“ oder „Spielplan“ wird die Hauptspielfläche von SCDB bezeichnet, aus Planeten und den sie verbindenden Routen bestehend. Während des Aufbaus bestimmt jeder Spieler die Lage zweier Planeten in der Galaxie und setzt eine eigene Basis auf einen dieser beiden Planeten:

1. Planeten zuteilen. Die **Planetenmarker** kommen in einen undurchsichtigen Behälter oder werden verdeckt auf dem Tisch gemischt. Beginnend mit dem Startspieler, zieht jeder Spieler zwei Marker, deckt sie auf und nimmt sich die beiden entsprechenden **Planetenscheiben**.



Planetenmarker

2. Überzähliges Spielmaterial entfernen. Alle Planetenmarker werden anschließend in die Schachtel zurückgelegt. Bei weniger als sechs Spielern werden auch die übrig gebliebenen Planetenscheiben zurück in die Schachtel gelegt, zusammen mit ihren zugehörigen Rohstoffkarten. Auch nicht verwendete Fraktionen (und alles zugehörige Material) werden wieder in der Schachtel verstaut.

3. Planeten platzieren, Runde 1. Der Startspieler legt einen seiner beiden Planeten in die Mitte des Tisches. Dann **kann** er, wenn er möchte, eine eigene Basis auf ein beliebiges Gebiet dieses Planeten legen. Dann wählt der Spieler links

vom Startspieler einen seiner beiden Planeten und legt ihn **benachbart** an den bereits liegenden Planeten, in beliebiger Orientierung. **Es muss darauf geachtet werden, dass die beiden Planeten verbunden werden können.** Die beiden Planeten werden dann mit einer normalen Route verbunden. Dann **kann** er, wenn er möchte, eine eigene Basis auf ein beliebiges Gebiet dieses soeben gelegten Planeten legen.

Im Uhrzeigersinn wiederholen die anderen Spieler diese Prozedur: 1) Einen ihrer zwei Planeten auswählen, 2) ihn mit mindestens einem anderen schon ausliegenden Planeten mittels einer normalen Route verbinden und 3) entscheiden, ob sie eine eigene Basis auf den soeben gelegten Planeten setzen.

Nachdem drei oder mehr Planeten gelegt wurden, können weitere neue Planeten theoretisch mit zwei oder mehr bereits liegenden Planeten verbunden werden. Wenn Planeten so gelegt werden, dass sie mit einer normalen Route verbunden werden können, dann müssen sie auch damit verbunden werden. Ein Beispiel ist in der Abbildung „Erzwungene Routenverbindung“ auf der nächsten Seite zu sehen.

Mit anderen Worten kann ein Spieler seinen Planeten legen wo und wie er will, solange er ihn mit wenigstens einem anderen Planeten verbinden kann. Wenn der Planet so gelegt wurde, dass er mit mehreren Planeten verbunden werden **kann**, dann **muss** dies auch geschehen.

Nachdem alle Spieler einen Planeten gelegt haben, geht es mit dem nächsten Schritt weiter.

4. Planeten platzieren, Runde 2. Die zweite Platzierungsrunde für Planeten verläuft ähnlich wie die erste, mit zwei Unterschieden:

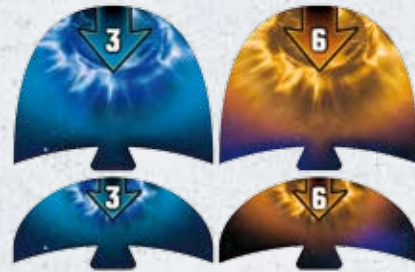
- Der Spieler, der in der ersten Platzierungsrunde **zuletzt** seinen Planeten gelegt hatte (der Spieler rechts vom Startspieler), legt nun als erster seinen zweiten Planeten. Weiter reihum **gegen den Uhrzeigersinn** legen auch die anderen Spieler ihren zweiten Planeten, der Startspieler legt also als letzter seinen zweiten Planeten. In einem 4-Personen-Spiel würden die Spieler also in folgender Reihenfolge ihre Planeten legen: 1, 2, 3, 4, 4, 3, 2, 1.
- Wer in der ersten Platzierungsrunde für Planeten noch keine Basis gesetzt hatte, **muss** seine Basis in der zweiten Planetenrunde einsetzen. Nachdem alle Planeten gelegt wurden, hat jeder Spieler genau eine Basis irgendwo auf einem Planeten.

TIPP

Normalerweise ist man gut beraten, seine erste Basis auf einen Planeten mit großem Kristallvorkommen zu setzen, da Kristall im Anfangsstadium des Spiels allgemein wichtiger ist als Gas. Außerdem sollte man seine Basis möglichst in ein Gebiet mit Siegpunkten setzen, da man zwar Rohstoffe aus allen leeren Gebieten eines Planeten abbauen kann, falls man dort der einzige Spieler mit einer Basis ist, aber die Siegpunkte nur dann bekommt, wenn

- man eine Basis (oder Einheit/en) in diesem Gebiet hat.

5. Z-Achsen-Routen. Jeder Spieler nimmt nun eine Z-Achsen-Route aus dem Vorrat. Jede Z-Achsen-Route besteht aus zwei Pappteilen gleicher Farbe und gleicher Nummer, die Spieler nehmen nun je ein zusammengehörendes Paar.



Z-Achsen-Route

Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler seine Z-Achse. Zuerst wird das größere Ende der Route in eine freie Nut eines beliebigen Planeten eingefügt, danach wird das kleinere Teil mit einer noch freien Nut eines beliebigen anderen Planeten verbunden. Falls ein Spieler keine freien Nuten mehr findet, mit denen er die beiden Achsenteile regelmäßig verbinden kann, verwendet er seine Z-Achse nicht, sondern legt sie zurück in die Schachtel.

Z-Achsen-Routen stellen die vertikale Nachbarschaft von Planeten im dreidimensionalen Raum dar. Spieltechnisch bedeutet dies, dass die Z-Achsen zwei Planeten miteinander verbinden, genau wie normale Routen.

Wichtig: Die beiden Teile einer Z-Achsen-Route können **nie** mit demselben Planeten verbunden sein.

6. Rohstoffkarten verteilen. Jeder Spieler nimmt nun **alle** Rohstoffkarten des Planeten, auf dem er seine Basis hat, und legt sie mit der normalen (nicht gelben) Seite nach oben neben seinen Fraktionsbögen. Alle übrigen Rohstoffkarten werden neben die Spielfläche gelegt.



Ein Planet und seine zugehörigen Rohstoffkarten.

7. Starteinheiten einsetzen. Die Rückseite der Fraktionsbögen listet genau auf mit wie vielen Einheiten, Transportern und Arbeitern jede Fraktion das Spiel beginnt. Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler seine Starteinheiten auf beliebige Gebiete des Planeten mit seiner eigenen Basis. Seinen Transporter muss jeder Spieler auf eine der Routen dieses Planeten setzen. (Dabei kann jeder Spieler frei wählen, ob er seinen Transporter auf eine normale Route oder eine Z-Achsen-Route setzt – Weiteres hierzu unter „Z-Achsen-Routen“)

ERZWUNGENE ROUTENVERBINDUNG



Wenn ein Planet gelegt wird, bestimmt seine Ausrichtung darüber, wo und mit wie vielen Routen er mit anderen Planeten verbunden wird. Die beiden Beispiele oben zeigen zwei mögliche Lagen des neu gelegten Planeten Chau Sara. In Beispiel 1 müssen zwei Routen eingesetzt werden, in Beispiel 2 nur eine.

auf Seite 24). Schließlich setzt jeder Spieler noch seine Arbeiter in sein Arbeiterreservoir.

Auch bei der Startaufstellung müssen die Spieler darauf achten, die **Einheitenlimits** der einzelnen Gebiete einzuhalten (s. „Einheitenlimits“ Seite 21).

EINE SPIELRUNDE

SCDB wird über mehrere **Spielrunden** gespielt, der Einfachheit halber „Runden“ genannt. In jeder Runde planen die Spieler zunächst ihre Befehle, führen sie dann aus und regeln dann die allgemeinen Abläufe. Jede Runde ist demzufolge in drei Phasen aufgeteilt:

1. Planung
2. Ausführung
3. Organisation

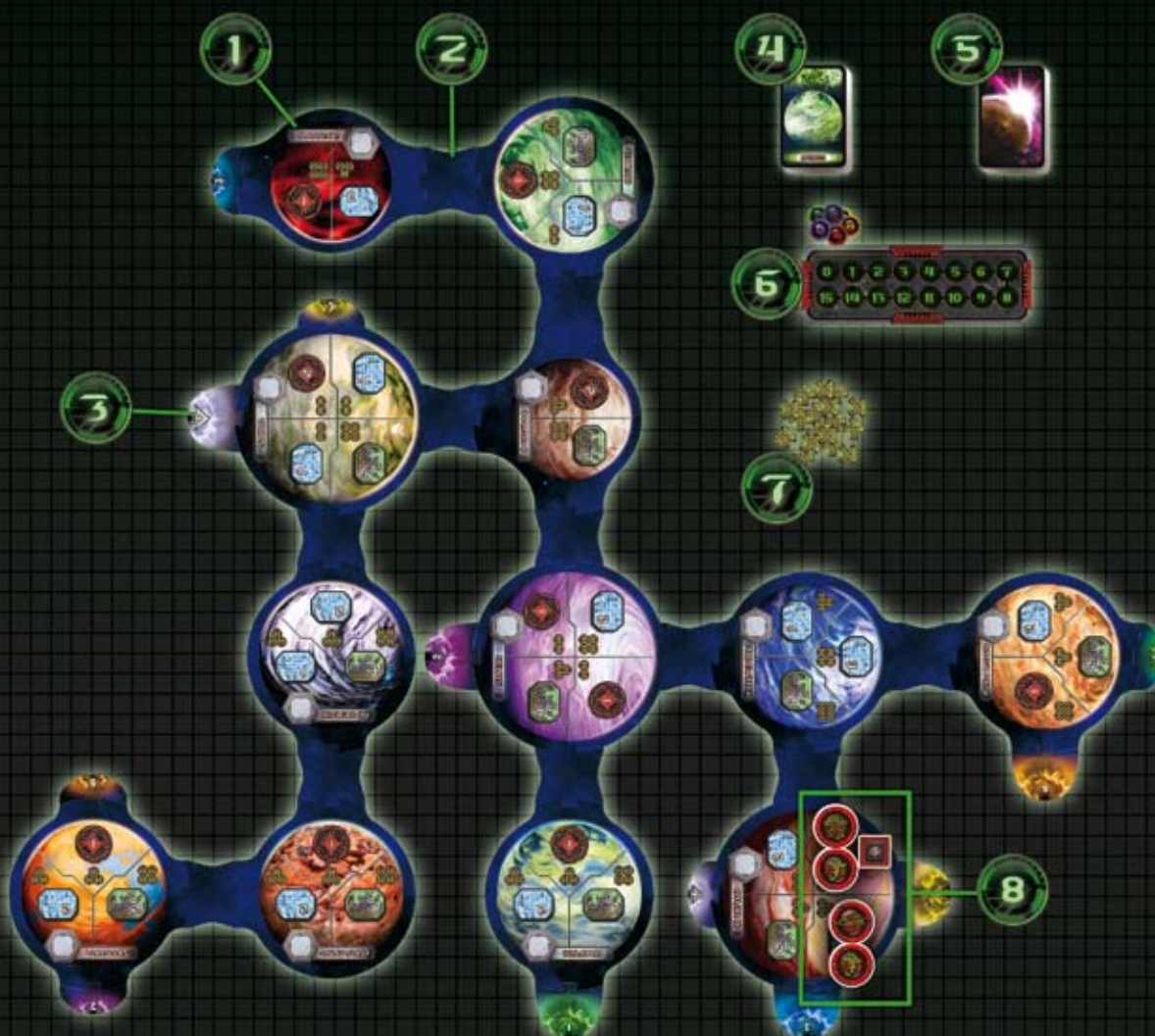
In der Planungsphase legen die Spieler in ihren Spielzügen verdeckte Befehlsmarker auf Planeten. Sie haben dabei die Wahl aus Mobilisierung, Bau und Forschung (s. „Die Befehle“ Seite 20-25). Nachdem alle Spieler vier Befehle gelegt haben, folgt die Ausführungsphase.

In der Ausführungsphase führen die Spieler nacheinander ihre zuvor gelegten Befehle aus, indem sie entweder ihre Einheiten bewegen, neue Einheiten oder Basisverbesserungen bauen oder neue Technologien erforschen, je nachdem welchen ihrer Befehle sie wählen. Nachdem alle in der Planungsphase gelegten Befehle aller Spieler ausgeführt wurden, folgt die Organisationsphase.

In der letzten Phase jeder Runde, der Organisation, rufen die Spieler ihre eingesetzten Arbeiter zurück, erhalten Rohstoffkarten für gerade eroberte Gebiete und Siegpunkte für jedes Gebiet mit Siegpunkten unter ihrer Kontrolle. In dieser Phase wird auch überprüft, ob irgendeine Fraktion den Spielsieg errungen hat.

In den nächsten Abschnitten werden die einzelnen Schritte jeder Phase erklärt. Damit soll ein Überblick über den Spielablauf gegeben werden, und zusätzlich gezeigt werden, wie die verschiedenen Spielelemente ineinander greifen. Weitere Regeldetails, wie genaue Befehlsausführung und Kampfentwicklung werden in den anschließenden Kapiteln erklärt.

BEISPIEL EINER HAUPTSPIELFLÄCHE



- | | |
|-------------------|---|
| 1. Planet | 5. Ereigniskarten |
| 2. Normale Route | 6. Siegpunkteleiste und -marker |
| 3. Z-Achsen-Route | 7. Ausbeutungsmarker |
| 4. Rohstoffkarten | 8. Startbasis und -Einheiten eines Spielers |

DIE PLANUNGSPHASE

In der Planungsphase legt jeder Spieler genau **vier** Befehle auf Planeten innerhalb der Galaxie.

Der Startspieler beginnt und wählt **einen** seiner Befehlsmarker (oder einfach nur „Befehle“) und legt ihn verdeckt auf das Ablagefeld für Befehle eines zulässigen Planeten. Jeder Spieler sollte immer darauf achten, dass die anderen

Spieler nicht sehen können, welchen Befehl er gerade gelegt hat.

Nachdem der Startspieler seinen ersten Befehl gelegt hat, folgt der Spieler zu seiner Linken und legt **einen** Befehl usw. immer weiter im Uhrzeigersinn, bis alle Spieler ihren ersten Befehl gelegt haben. Dann legt der Startspieler seinen zweiten Befehl, gefolgt vom Spieler zu seiner Linken und so weiter, bis alle Spieler vier Befehle gelegt haben.

DER SPIELBEREICH EINES SPIELERS



- | | | |
|----------------------|---------------------------------|-----------------------------|
| 1. Befehlsmarker | 6. Gebäudemarker | 11. Fraktionsbogen |
| 2. Basismarker | 7. Plastikfiguren (Einheiten) | 12. Rohstoffkarten |
| 3. Arbeitermarker | 8. Ablagestapel für Kampfkarten | 13. Technologiekartenstapel |
| 4. Transportermarker | 9. Arbeiterreservoir | |
| 5. Modulmarker | 10. Kampfkartenstapel | |

Anders gesagt, besteht die Planungsphase aus vier Runden, und jeder Spieler legt pro Runde einen Befehl ein, jeweils beginnend mit dem Startspieler.

Die Befehle werden nach folgenden Regeln platziert:

- Ein Spieler kann einen Befehl nur auf einen Planeten legen der: 1) mindestens eine eigene Einheit oder Basis enthält, oder 2) **benachbart** zu einem Planeten mit mindestens einer eigenen Einheit oder Basis liegt.
- Falls ein Spieler einen Befehl auf einen Planeten legen möchte, auf dem schon andere Befehle liegen (eigene oder gegnerische), muss er seinen Befehl **oben** auf die bereits platzierten Befehle legen. Dadurch wird ein **Befehlsstapel** gebildet (s. Abbildung „Der Befehlsstapel“ auf Seite 14). Die Menge der Befehle in einem Befehlsstapel ist nicht begrenzt.
- Ein einmal gelegter Befehl darf von niemandem mehr eingesehen werden, bis er in der Ausführungsphase aufgedeckt und ausgeführt wird. Allerdings dürfen die Spieler nachschauen, welche Fraktionen schon in

welcher Reihenfolge Befehle auf einen Stapel gelegt haben, indem sie die Rückseiten der Marker anschauen.

- Ein Spieler darf erst dann einen Spezialbefehl verwenden, wenn er das dafür erforderliche Modul auf seinem Fraktionsbogen gebaut hat (s. „Auswirkungen der Module“ auf den Seiten 40-41).

Sobald alle Spieler ihre vier Befehle zugewiesen haben, geht es mit der Ausführungsphase weiter.

DER FRAKTIONSBOGEN



- | | |
|--|--------------------------------------|
| 1. Fraktionsname | 6. Platz für Technologiekartenstapel |
| 2. Individuelle Siegbedingung der Fraktion | 7. Dauerhafte Rohstoffe |
| 3. Fähigkeiten der Rasse | 8. Baubereich für Module |
| 4. Platz für nicht zur Verfügung stehende Arbeiter | 9. Einheitenübersicht |
| 5. Arbeiterreservoir | 10. Bauplätze für Gebäude |

TIPP

Der erste Befehl, der auf einem Stapel platziert wurde, ist derjenige, der zuletzt ausgeführt wird! Wer also beispielsweise auf einen anderen Planeten ziehen will, um dort eine Basis zu bauen, sollte seinen Baubefehl dort zuerst legen und erst danach seinen Mobilisierungsbefehl.

TIPP

Aufgrund der Wirkungsweise der Befehlsstapel kann es von Nachteil sein, der Startspieler zu sein. Die anderen Spieler können ihre Befehle auf die Befehle des Startspielers legen und ihn damit blockieren, sodass er seine Befehle nicht so früh auszuführen kann, wie er gerne möchte.

DER BEFEHLSSTAPEL



Wenn die Spieler in der Planungsphase ihre Befehlsmarker auf die entsprechenden Ablagefelder der Planeten legen, werden die Befehle dort in Befehlsstapeln gesammelt. In der Ausführungsphase kann ein Spieler in seinem Spielzug einen seiner Befehle ausführen, **aber nur, falls sein Befehl ganz oben auf einem Befehlsstapel liegt, d.h. sichtbar ist.** Wenn ein Spieler seinen Befehl ausgeführt hat, nimmt er ihn vom Stapel zurück in seinen Vorrat und gibt damit den darunter liegenden Befehl frei, falls noch einer vorhanden ist.

Das bedeutet, dass der zuerst auf einem Befehls-Ablagefeld gelegte Befehl, als letzter ausgeführt wird. In anderen Worten: Ein Befehl kann nur dann ausgeführt werden, nachdem alle über ihm liegenden Befehle ausgeführt worden sind.

Der Befehlsstapel ist ein wichtiges Konzept von SCDB und mit der Zeit werden die Spieler lernen, dies zu ihrem Vorteil zu nutzen. Eine strategische Möglichkeit besteht z.B. darin, einen Befehl nur deshalb auf den eines Gegners zu legen, um dessen Ausführung erst zu einem späteren Zeitpunkt der Runde zuzulassen.

Hinweis: Die Spieler dürfen nicht vergessen, dass sie nur auf solche Planeten Befehle legen dürfen, auf denen sie eine eigene Basis und/oder eigene Einheiten haben oder auf Planeten, auf deren Nachbarplaneten sie eine eigene Basis und/oder eigene Einheiten haben.

DIE AUSFÜHRUNGSPHASE

In der Ausführungsphase führen die Spieler in ihren jeweiligen Spielzügen ihre zuvor gelegten Befehle aus, beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn.

Um einen Befehl auszuführen, muss der Startspieler einen seiner Befehle aussuchen, der oben auf einem Befehlsstapel liegt (d.h. sichtbar ist), ihn aufdecken, ausführen und wieder in seinen Vorrat legen. Dann verfährt der Spieler zu seiner Linken genauso und so weiter, reihum bis alle gelegten Befehle ausgeführt sind. Wer an der Reihe ist, **muss** einen Befehl ausführen, falls möglich („Passen“ ist also nicht erlaubt).

Die genaue Ausführung der einzelnen Befehle wird auf den Seiten 20-26 beschrieben.

DIE EREIGNISKARTENOPTION

Nachdem ein Spieler einen seiner sichtbaren Befehle ausgewählt und aufgedeckt hat, kann er eine Ereigniskarte ziehen **anstatt** diesen Befehl tatsächlich auszuführen.

ren. D.h., wenn der Spieler diese Option wählt, nimmt er seinen Befehlsmarker einfach in seinen Vorrat zurück, ohne ihn auszuführen und zieht stattdessen eine Ereigniskarte.

Wer auf diese Weise eine Ereigniskarte zieht, legt sie verdeckt vor sich ab, ohne sie anzuschauen. (Es empfiehlt sich, die Karte(n) ein Stück unter den Fraktionsbogen zu schieben, um nicht zu vergessen, dass man sich diese Karte(n) nicht vor Beginn der Organisationsphase anschauen darf.)

TIPP

Da es oft sehr schwierig ist genau vor auszusehen, wann die eigenen Befehle ausgeführt werden können, kann es passieren, dass man einen Befehl ausführen müsste, der einem wenig oder gar keinen Nutzen mehr bringt. In solch einem Fall kann es sich oft lohnen, auf die Ausführung des Befehls zu verzichten und lieber eine Ereigniskarte zu ziehen.

BLOCKIERTE BEFEHLE

Ein Spieler kann einen Befehl nur ausführen, wenn er **oben** auf einem Befehlsstapel liegt, also zu sehen ist. Wer an der Reihe ist und keinen seiner Befehle ausführen kann, weil alle durch gegnerische Befehle zugedeckt sind, gilt als **blockiert**. Ein blockierter Spieler **muss eine Ereigniskarte ziehen**, wie oben unter „Die Ereigniskartenoption“ beschrieben. Dann ist der Spieler zu seiner Linken an der Reihe.

Wer bereits alle seine vier Befehle ausgeführt hat, gilt nicht als blockiert. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, der schon alle seine Befehle ausgeführt hat, zieht dieser Spieler keine Ereigniskarte, und er setzt seinen Zug einfach aus.

Hinweis: Blockierte Befehle verfallen nicht! Sie werden lediglich später ausgeführt. Es kann also passieren, dass ein Spieler seine Befehle direkt nacheinander ausführt, wenn er länger blockiert wurde..

DIE ORGANISATIONSPHASE

In jeder Organisationsphase werden folgende Schritte ausgeführt:

1. Zerstörung von Basen und Transportern. In diesem Schritt prüfen alle Spieler gleichzeitig, ob und wo folgende Bedingungen zutreffen:

- In allen Gebieten, in denen Einheiten eines Spielers und eine dazu **gegnerische** Basis sind, werden diese Basen zerstört.
- Alle Transporter auf Routen, die nicht mit mindestens einem Planeten mit eigener Basis verbunden sind, werden zerstört.

2. Verlust von Rohstoffkarten. Um den Verlust von Rohstoffkarten, die ein Spieler sich bis zu diesem Zeitpunkt angeeignet hat, zu vermeiden, muss er die beiden folgenden Bedingungen erfüllen:

- Er muss eine eigene Basis auf dem entsprechenden Planeten haben, andernfalls verliert er alle Rohstoffkarten dieses Planeten.
- Das Gebiet, das zu einer eigenen Rohstoffkarte gehört, darf weder gegnerische Einheiten, noch eine gegnerische Basis enthalten. Andernfalls verliert der Spieler die Rohstoffkarte dieses Gebietes.

Rohstoffkarten, die ein Spieler abgeben muss, werden in den Rohstoffkarten-Stapel gelegt.

Wichtig: Arbeiter, die sich auf einer Rohstoffkarte befinden die abgegeben werden muss, werden sofort zerstört, also in den Vorrat zurück gelegt.

3. Rohstoffkarten erhalten. Jeder Spieler erhält die Rohstoffkarten der Gebiete, die er kontrolliert (falls er sie nicht bereits hat), sofern er auf dem entsprechenden Planeten auch eine **Basis** besitzt. Wenn ein Spieler der einzige Spieler ist, der auf einem bestimmten Planeten eine Basis besitzt, **erhält er auch die Rohstoffkarten aller leeren Gebiete dieses Planeten.**

TIPP

Falls ein Spieler (A) eine Basis auf einem Planeten baut, auf dem ein anderer Spieler (B) dank seiner Basis Rohstoffe aus leeren Gebieten gewinnt, erhält Spieler (B) dort weiterhin die Rohstoffe der leeren Gebiete, bis Spieler (A) diese Gebiete unter seine Kontrolle bringt.

Wer eine Rohstoffkarte erhält, legt diese neben seinen Fraktionsbogen, normalerweise mit der nicht ausgebeuteten Seite nach oben (nicht gelbe Seite). Wenn das Gebiet der Rohstoffkarte allerdings schon teilweise ausgebeutet ist, legt er sie mit der teilweise ausgebeuteten (gelben) Seite nach oben.

4. Arbeiter zurückholen. Alle Spieler ziehen ihre Arbeiter aus dem Bereich „Nicht zur Verfügung stehende Arbeiter“ ihres Fraktionsbogens und alle ihre Arbeiter auf Rohstoffkarten (einschließlich derjenigen, auf den permanenten Rohstoffvorkommen des Fraktionsbogens) auf das Arbeiterreservoir ihres Fraktionsbogens zurück. Diese Arbeiter stehen dem Spieler in der nächsten Runde wieder zum Rohstoffabbau zur Verfügung.



Im Spielschritt „Arbeiter zurückholen“ ziehen die Spieler alle Arbeiter von Rohstoffkarten und permanenten Rohstoffvorkommen (und aus dem Bereich „Nicht zur Verfügung stehende Arbeiter“) in ihr Arbeiterreservoir.

5. Siegpunkte erhalten. Auf den meisten Planeten gibt es ein Gebiet, welches dem Spieler der es kontrolliert Siegpunkte liefert. Das wird durch das Vorhandensein eines **Siegpunktsymbols** in dem Gebiet kenntlich gemacht; die Zahl in dem Symbol gibt an, wie viele Siegpunkte der Spieler für die Kontrolle dieses Gebietes erhält.



Siegpunktsymbol

In diesem Spielschritt erhält jeder Spieler so viele Siegpunkte, wie es der Summe der von ihm kontrollierten Siegpunktsymbole entspricht.

ZERSTÖRUNG VON BASEN UND TRANSPORTERN



1. In Schritt 1 jeder Organisationsphase prüft jeder Spieler, ob er eine oder mehrere Einheiten in Gebieten mit gegnerischen Basen hat. Spieler Grün hat einen Ultralysken in einem Gebiet mit roter Basis, also wird die rote Basis zerstört.
2. Nach der Zerstörung von Basen prüft jeder Spieler, ob es für jeden seiner Transporter eine eigene Basis auf mindestens einem der benachbarten Planeten gibt. Da die Basis auf Helios zerstört wurde, wird nun auch der rote Transporter zwischen Helios und Torus zerstört (auf keinem der beiden benachbarten Planeten gibt es eine rote Basis). Der andere rote Transporter zwischen Pridewater und Helios wird nicht zerstört, da es noch die rote Basis auf Pridewater gibt.

6. Prüfung der normalen Siegbedingung. Falls mindestens ein Spieler fünfzehn oder mehr Siegpunkte gesammelt hat, ist das Spiel nun beendet und der Spieler mit den insgesamt meisten Siegpunkten ist Spielsieger (s. „Spielsieg“ Seite 17).

Falls niemand fünfzehn oder mehr Punkte hat, geht das Spiel weiter mit dem nächsten Schritt der Organisationsphase.

7. Prüfung der individuellen Siegbedingungen. Falls mindestens ein Spieler seine individuelle Siegbedingung erfüllt hat, ist das Spiel nun beendet und es wird ein Spielsieger ermittelt (s. „Spielsieg“ Seite 17).

Falls niemand seine individuelle Siegbedingung erreicht hat, geht das Spiel weiter mit dem nächsten Schritt der Organisationsphase.

8. Ereigniskarten spielen. Gleichzeitig und geheim lesen nun alle Spieler ihre während der Ausführungsphase gezogenen (und verdeckt unter ihren Fraktionsbogen abgelegten) Ereigniskarten. Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn, kann jeder Spieler, falls er möchte, **eine** seiner Ereigniskarten wählen und ausführen. Nachdem ein Spieler seine Ereigniskarte ausgeführt hat (oder sich dafür entschieden hat keine zu spielen), werden seine noch übrigen Ereigniskarten (falls vorhanden) aufgedeckt und wirkungslos abgeworfen.

Nach ihrer Ausführung wird die Ereigniskarte abgeworfen, außer der Kartentext schreibt ausdrücklich vor, dass der Spieler sie in seinen Spielbereich legen soll. In diesem Fall wird die Karte neben seinen Fraktionsbogen gelegt, und kann dann, wie auf der Karte beschrieben, verwendet werden.

Es ist zu beachten, dass Spieler, welche „Das Ende ist nahe“ Ereigniskarten gezogen haben, diese in diesem

Spielschritt auch spielen **müssen** und ihre anderen Ereigniskarten wirkungslos abwerfen. In dem seltenen Fall, dass ein Spieler mehrere „Das Ende ist nahe“ Karten gezogen hat, muss er diese **alle** ausspielen (obwohl man normalerweise ja nur eine Ereigniskarte spielen darf). Er darf aber nur den Bonus einer der Karten (extra SP oder extra Karte) verwenden.

Wichtig: Nach ihrer Anwendung wird eine „Das Ende ist nahe“ Ereigniskarte nicht abgeworfen, wie andere Ereigniskarten, sondern neben dem Spielplan ausgelegt, als Erinnerung, dass das Spiel bald zu Ende ist. Falls zwei oder mehr solcher Karten zum Ende des „Ereigniskarten spielen“ Schrittes ausliegen, ist das Spiel sofort beendet. Unter „Endspiel-Sieg“ auf Seite 18 wird gesagt, wie in diesem Falle ein Spielsieger ermittelt wird.

9. Kampfkarten abwerfen. In diesem Schritt muss jeder Spieler, der mehr Kampfkarten hat, als sein Handkartenlimit erlaubt, so viele Kampfkarten (seiner Wahl) abwerfen, bis er sein Handkartenlimit erreicht. Normalerweise darf ein Spieler maximal sechs Handkarten haben, bei den Teraner beträgt das Handkartenlimit allerdings acht (wie auch auf ihrem Fraktionsbogen angegeben).

Durch einige Sonderfähigkeiten (z.B. Ereigniskarten) ist es möglich, dass ein Spieler mehr Handkarten haben darf.

Wichtig: Das Handkartenlimit begrenzt nur die Anzahl der Karten, die der Spieler während dieses Spielschrittes auch tatsächlich „auf der Hand“ hat. Karten im Spielbereich eines Spielers (wie z.B. manche Technologiekarten) zählen **nicht** gegen sein Handkartenlimit.

10. Startspielermarker weitergeben. Der Startspieler gibt den Startspielermarker an seinen linken Nachbarn weiter.

SPIELSIEG

Es gibt vier verschiedene Wege, wie eine Partie SCDB beendet werden kann:

- **Normaler Sieg:** Mindestens ein Spieler hat in Schritt 6 der Organisationsphase mindestens 15 Siegpunkte angesammelt.
- **Individueller Sieg:** Mindestens ein Spieler hat in Schritt 7 der Organisationsphase seine individuelle Siegbedingung erfüllt.
- **Endspiel-Sieg:** Mindestens zwei „Das Ende ist nahe“ Ereigniskarten liegen zum Ende von Schritt 8 der Organisationsphase neben dem Spielplan.
- **Dominanz-Sieg (selten):** Alle Spieler bis auf einen wurden eliminiert.

NORMALER SIEG

Falls zum Ende von Schritt 6 der Organisationsphase mindestens ein Spieler 15 Siegpunkte oder mehr angesammelt hat, endet das Spiel sofort und der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Spielsieger.

Bei Gleichstand gewinnt derjenige, von den daran beteiligten Spielern, der über die meisten Rohstoffe (Gas und Kristall) verfügt – dabei zählt die Gesamtmenge der Rohstoffe, nicht die Anzahl der Rohstoff Karten! Falls dann immer noch Gleichstand herrscht gewinnt derjenige, der die meisten Gebiete kontrolliert. Sollte auch dann noch kein Sieger feststehen, gewinnt derjenige, der die meisten Arbeiter in seinem Arbeiterreservoir hat. Im unwahrscheinlichen Fall,

dass es dann immer noch keinen Sieger gibt, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

INDIVIDUELLER SIEG

Jeder Fraktionsbogen nennt die individuelle Siegbedingung dieser Fraktion. Falls zum Ende von Schritt 7 der Organisationsphase irgendein Spieler diese individuelle Siegbedingung erreicht hat endet das Spiel **sofort**. Falls mehrere Spieler dies gleichzeitig schaffen ist von diesen derjenige der Spielsieger, der die meisten Siegpunkte hat. Falls dann ein Gleichstand bestehen sollte, kommen dieselben Regeln zum Tragen, wie unter „Normaler Spielsieg“ beschrieben.

Die individuelle Siegbedingung von Aldaris ist eine Ausnahme zu dieser Regel (s. Kasten „Individuelle Siegbedingung von Aldaris“).

BESCHRÄNKUNG AUF STUFE III

Die meisten individuellen Siegbedingungen können nur in Stufe III des Spiels erreicht werden. Das bedeutet, dass eine Prüfung der individuellen Siegbedingungen nur nötig ist, wenn die oberste Karte des Ereigniskartenstapels eine Stufe III Ereigniskarte (mit drei Planeten auf der Rückseite) ist. Falls das Spiel sich noch in Stufe I oder II befindet, geht es ganz normal weiter auch wenn ein Spieler schon seine individuelle Siegbedingung erreicht haben sollte.

DIE INDIVIDUELLE SIEGBEDINGUNG VON ALDARIS

Die individuelle Siegbedingung der Aldaris Fraktion der Protoss ist eine Ausnahme zu den üblichen Regeln für individuelle Siegbedingungen, weil es außerhalb des Schrittes 7 der Organisationsphase erfüllt werden kann. Ihre individuelle Siegbedingung lautet:

Die Anzahl der Siegpunkte, die gegnerische Spieler für einen normalen Sieg erreichen müssen, wird von 15 auf 20 erhöht. Wenn zwei oder mehr „Das Ende ist nahe“ Ereigniskarten ausliegen, gewinnt die Aldaris Fraktion das Spiel sofort.

Wenn die Aldaris Fraktion am Spiel teilnimmt, treten zwei Sonderregeln in Kraft, da durch die individuelle Siegbedingung der Aldaris, die Siegbedingungen **aller** anderen Spieler auf zweifache Weise geändert werden:

- Erstens müssen alle anderen Spieler 20 Siegpunkte sammeln, um einen normalen Sieg zu erringen, während der Aldaris Spieler weiterhin nur 15 benötigt.
- Zweitens kann nur der Aldaris Spieler einen Endspielsieg erringen. Sobald zwei oder mehr „Das Ende ist nahe“ Karten ausliegen, hat Aldaris das Spiel gewonnen - egal, wie viele Siegpunkte die anderen Spieler auch haben mögen.

Achtung – die individuellen Siegbedingungen der übrigen Fraktionen und der Dominanz-Sieg werden durch die individuelle Siegbedingung Siegbedingung von Aldaris nicht berührt.

ENDSPIELSIEG

Falls zum Ende von Schritt 8 der Organisationsphase mindestens zwei „Das Ende ist nahe“ Karten neben dem Spielplan liegen, endet das Spiel **sofort** und der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Spielsieger. Bei Gleichstand kommen dieselben Regeln zum Tragen, wie unter „Normaler Spielsieg“ auf Seite 17 beschrieben.

Wichtig: Eine einmal ausgespielte „Das Ende ist nahe“ Karte wird nicht abgelegt, sondern bleibt bis zum Ende des Spiels neben dem Spielplan liegen.

DOMINANZ-SIEG

Falls ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt weder Einheiten noch Basen auf dem Spielplan hat, scheidet er aus dem Spiel aus. **Ein ausgeschiedener Spieler kann unter keinen Umständen das Spiel gewinnen.** Ein ausgeschiedener Spieler hat mit dem Spiel und Spielausgang nichts mehr zu tun, er kann keine Befehle mehr legen, Ereigniskarten spielen oder sonst etwas unternehmen. Falls es noch Befehle eines ausgeschiedenen Spielers in irgendwelchen Befehlsstapeln gibt, werden diese wirkungslos abgeworfen, sobald sie sichtbar werden.

TIPP

Man sollte unter allen Umständen vermeiden, aus dem Spiel auszusteigen. Wer nur noch eine Basis auf dem Spielplan hat, sollte sie mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln verteidigen.

ROHSTOFFE

Der Weg zum Sieg in SCDB führt gleichermaßen über Rohstoffmanagement wie über Kampf. Um ihre Gegner gründlich dezimieren zu können, müssen die Spieler ihre Truppen durch den Bau neuer Einheiten und die Verbesserung ihrer Basen stärken. Sie müssen aber auch ihre Wirtschaft entwickeln, indem sie mehr Arbeiter bauen, ihre Mobilität durch den Bau neuer Transporter erhöhen und gegenüber ihren Gegnern einen technologischen Vorsprung durch den Erwerb von Technologiekarten erzielen.

Diese Ziele können die Spieler erreichen, indem sie **Bau-** und **Forschungsbefehle** geben. Einzelheiten hierzu werden in den Regelabschnitten „Der Baubefehl“ und „Der Forschungsbefehl“ auf den Seiten 21-26 beschrieben. Vorher ist es aber sinnvoll zu lernen, wie viele neue Einheiten, Basisausbauten und andere Komponenten kosten und wie Rohstoffe gewonnen werden, um diese Kosten zu bezahlen.

ROHSTOFFKOSTEN

Der Bau jeglicher Elemente in SCDB erfordert **Rohstoffe**. Die Rohstoffkosten für Arbeiter, Transporter und Einheiten stehen auf jedem Fraktionsbogen:

Die Rohstoffkosten von Basen, Gebäuden und Modulen stehen jeweils auf der Rückseite dieser Marker:



Die Rohstoffkosten für neue Technologien stehen unten auf jeder Technologiekarte:



MIT ROHSTOFFEN BEZAHLEN

Ein Spieler zahlt seine Rohstoffkosten, indem er seine Arbeiter den ihm zur Verfügung stehenden Rohstoffvorkommen zuweist, um diese abzubauen. Dazu legt er die Arbeiter aus seinem Arbeiterreservoir direkt auf diejenigen seiner Rohstoffkarten (oder permanenten Rohstoffvorkommen – s. „Permanente Rohstoffvorkommen“ Seite 19), von denen er Rohstoffe abbauen will.

Mit jedem so eingesetzten Arbeiter zahlt der Spieler praktisch eine Rohstoffeinheit – Gas oder Kristall – für sein aktuelles Bauvorhaben, sei es eine Einheit, Basis, Gebäude, Modul oder Technologie.

Beispiel: Bei der Ausführung seines Baubefehls entscheidet sich ein Protoss Spieler dafür, einen Berserker zu bauen (der zwei Kristall kostet). Er nimmt zwei Arbeiter aus seinem Arbeiterreservoir und setzt beide auf eine Kristall (2) Rohstoffkarte, womit er zwei Einheiten Kristall abbaut (und so den Berserker „bezahlt“).

Wichtig: Wenn die Spieler Rohstoffe ausgeben, können sie ihre Arbeiter auf **jede beliebige** ihrer Rohstoffkarten setzen, nicht nur auf die des gerade aktiven Planeten.

Die Zahl rechts oben auf jeder Rohstoffkarte ist deren **Kapazität**, was gleichbedeutend mit der Anzahl an Arbeiten ist, die diesem Rohstoffvorkommen zugewiesen werden können. In obigem Beispiel konnte der Protoss Spieler seiner Kristall „2“ Karte zwei Arbeiter zuweisen, um damit den Bau seines Berserkers zu bezahlen. Falls er eine Kristall „3“ Karte hätte und zwei Arbeiter darauf setzen

ELEMENTE EINER ROHSTOFFKARTE



- 1, Rohstofftyp (Grafik)
2. Kapazität (Zahl)
3. Planetenname
4. Planetengebiet (hervorgehoben)

würde, hätte er dort noch freie Kapazität und könnte später in dieser Runde dort einen weiteren Arbeiter einsetzen, um zum Bau einer weiteren Komponente beizutragen.

Zugewiesene Arbeiter bleiben bis zur Organisationsphase dort, wo sie eingesetzt wurden. Das heißt, dass der Rohstoffabbau jedes Spielers nicht nur durch die Menge der ihm zur Verfügung stehenden Rohstoffvorkommen begrenzt ist, sondern auch durch die Anzahl seiner einsatzbereiten Arbeiter.

Wenn die Rohstoffvorkommen eines Spielers beispielsweise sechs Gas und vier Kristall betragen, er aber nur fünf Arbeiter hat, kann er in jeder Runde nur fünf seiner insgesamt 10 Rohstoffeinheiten abbauen, solange er nicht weitere Arbeiter baut.

PERMANENTE ROHSTOFFVORKOMMEN



Die zwei permanenten Rohstoffvorkommen auf jedem Fraktionsbogen, mit Arbeitermarkern.

Auf jedem Fraktionsbogen sind zwei Rohstoffvorkommen aufgedruckt, welche die Rohstoffvorkommen des Heimatplaneten dieser Fraktion symbolisieren. Sie werden **permanente Rohstoffe** genannt. Sie stehen den Spielern ab Spielbeginn zur Verfügung und können nie verloren gehen. Immer wenn von „Rohstoffkarten“ die Rede ist, sind damit auch diese beiden permanenten Rohstoffe jedes Spielers

gemeint (außer es wird ausdrücklich anders angegeben). Permanente Rohstoffvorkommen werden in fast allen Belangen wie alle anderen Rohstoffvorkommen behandelt, mit folgenden zwei Ausnahmen:

- Permanente Rohstoffvorkommen gehören zu keinem Gebiet irgendeines Planeten und können dem Spieler daher auch nie genommen werden.
- An permanenten Rohstoffvorkommen kann kein Raubbau betrieben werden (s. XX nächste Seite).

TIPP

Da die permanenten Rohstoffvorkommen nie verloren werden können, sollte jeder Spieler seine Arbeiter dort immer zuerst einsetzen. Denn wie auf Seite 15 gesagt, werden Arbeiter auf Rohstoffvorkommen in Gebieten, über die der Spieler im Laufe der Runde die Kontrolle verliert, während der Organisationsphase zerstört.

RAUBBAU UND AUSBEUTUNG

Mittels **Raubbau** kann ein Spieler **eine zusätzliche Rohstoffeinheit** auf einer Rohstoffkarte abbauen, wodurch dieses Rohstoffvorkommen teilweise ausgebeutet wird. Um Raubbau zu betreiben, setzt der Spieler einen Arbeiter mehr auf die Karte, als deren Kapazität beträgt (und baut dadurch eine Rohstoffeinheit zusätzlich ab). Er muss die Karte dann sofort auf ihre „teilweise ausgebeutet“ Seite (gelb) drehen und einen Ausbeutungsmarker mit der „teilweise ausgebeutet“ Seite nach oben auf das entsprechende Planetengebiet legen.

Falls an einem teilweise ausgebeuteten Rohstoffvorkommen erneut Raubbau betrieben wird, wird die Karte anschließend sofort aus dem Spiel genommen (zurück in die Schachtel), die zugewiesenen Arbeiter werden auf den Bereich „Nicht zur Verfügung stehende Arbeiter“ des Fraktionsbogens gesetzt. Der Ausbeutungsmarker im betroffenen Gebiet wird auf die Seite „vollständig ausgebeutet“ gedreht damit jeder weiß, dass die Rohstoffvorkommen dieses Gebietes endgültig erschöpft sind, d.h. dort können keine Rohstoffe mehr abgebaut werden.

Ein Spieler kann ein Rohstoffvorkommen auch während eines einzigen Bau- oder Forschungsvorhaben vollständig ausbeuten. Anders ausgedrückt kann er in nur **einem** Spielzug zweimal Raubbau an einem Rohstoffvorkommen betreiben. Um das zu tun, setzt er **zwei** Arbeiter mehr auf die Karte, als die Kapazität es eigentlich zulässt. Er baut dann auch zwei zusätzliche Rohstoffeinheiten ab, entfernt die Karte aus dem Spiel und setzt seine Arbeiter auf seinen „Nicht zur Verfügung stehende Arbeiter“ Bereich zurück. Schließlich setzt er noch einen Ausbeutungsmarker mit der Seite „vollständig ausgebeutet“ nach oben in das entsprechende Gebiet.

Kurzum, der Raubbau erlaubt einem Spieler, bis zu zweimal von einem bestimmten Rohstoffvorkommen eine zusätzliche Rohstoffeinheit abzubauen mit der Folge, dass dieses Rohstoffvorkommen für den Rest des Spiels erschöpft ist und keine Rohstoffe mehr liefern kann.

TIPP

Wer meint, dass er ein Rohstoffgebiet an einen Gegner verlieren könnte sollte überlegen, dieses Gebiet vielleicht vollständig auszubeuten und so selbst noch einmal davon zu profitieren, dem Gegner damit aber diese Rohstoffquelle vorzuenthalten.

TIPP

Es mag so scheinen, als sei die teilweise Ausbeutung eines Rohstoffvorkommens ohne gravierende Folgen, aber es gibt einige Karten, welche es den Gegnern ermöglichen, ein teilweise ausgebeutetes Rohstoffvorkommen vollständig auszubeuten und damit endgültig zu erschöpfen.

Also sollte Raubbau sehr wohl überlegt sein!

Nicht vergessen – an permanenten Rohstoffvorkommen kann kein Raubbau betrieben werden!

DIE BEFEHLE

Wir beschäftigen uns nun mit der genauen Durchführung der einzelnen Befehle (Bau, Mobilisierung, Forschung) in der Ausführungsphase. Es geht hier um die Standardbefehle (silberfarben). Die zusätzlichen Vorteile der Spezialbefehle werden auf Seite 36 erklärt.



Die Standardbefehle der blauen Fraktion, von links nach rechts: Bau, Mobilisierung, Forschung.



Die Spezialbefehle der blauen Fraktion, von links nach rechts: Bau, Mobilisierung, Forschung.

TIPP

Wenn man seinen Befehlsmarker vom Befehlsstapel nimmt und daran geht, ihn auszuführen, sollte man immer daran denken, dass man stattdessen auch eine Ereigniskarte nehmen könnte (wonach der Befehlsmarker ebenfalls in den eigenen Vorrat zurück genommen wird).

DER BAUBEFEHL



Standard Baubefehlsmarker

Wenn ein Spieler einen **Baubefehl** ausführt, kann er damit neue Arbeiter, Transporter und Einheiten bauen. Er kann damit aber auch eine neue Basis bauen, oder ein Gebäude und/oder ein Modul für seine Basen kaufen.

AUSFÜHRUNG EINES BAUBEFEHLS:

Wer einen Baubefehl ausführt, kann folgendes tun, und zwar in dieser Reihenfolge:

1. Falls der Spieler eine eigene Basis auf dem aktiven Planeten besitzt, kann er beliebig viele Arbeiter und

Transporter bauen **und** maximal so viele Einheiten, wie sein Einheiten-Baulimit erlaubt.

2. Falls der Spieler entweder eine eigene Basis oder Einheit auf dem aktiven Planeten besitzt, kann er seine Basen verbessern, indem er ein Gebäude und/oder ein Modul baut, welches er jeweils auf seinen Fraktionsbogen setzt.
3. Falls der Spieler mindestens eine eigene Einheit, aber keine Basis auf dem aktiven Planeten besitzt, kann er eine neue Basis auf diesem Planeten bauen.

Der aktive Spieler kann nur einiges oder auch alles oben Genannte tun, aber nur strikt in dieser Reihenfolge. Z.B. kann er nicht erst eine Basis bauen und anschließend Einheiten.

Die folgenden wichtigen Regeln sollte man sich merken:

- Um Arbeiter, Transporter oder Einheiten zu bauen, muss man eine eigene Basis auf dem aktiven Planeten haben.
- Um Basisverbesserungen (Gebäude und Module) zu bauen, muss man entweder mindestens eine eigene Einheit oder eigene Basis auf dem aktiven Planeten haben.
- Um eine neue Basis bauen zu können, muss man mindestens eine eigene Einheit auf dem aktiven Planeten haben.

Anders formuliert: Falls der aktive Spieler keine Basis auf dem aktiven Planeten hat, entfällt der erste Schritt des Baubefehls.

Falls der aktive Spieler auf dem aktiven Planeten weder eine eigene Basis noch eine eigene Einheit besitzt, kann er seinen Baubefehl überhaupt nicht ausführen.

ARBEITER BAUEN

Wie zuvor unter „Mit Rohstoffen bezahlen“ auf den Seiten 18-19 gesagt, kann ein Spieler nicht alle ihm zur Verfügung stehenden Rohstoffquellen nutzen, wenn er nicht genügend Arbeiter dafür hat. Falls er eine Basis auf dem aktiven Planeten hat (das ist der Planet, auf dem der Baubefehl ausgeführt wird), kann er neue Arbeiter bauen.

Für den Bau neuer Arbeiter zahlt der Spieler einfach nur die entsprechenden Rohstoffkosten und setzt die neu gebauten Arbeiter auf den Bereich „Nicht zur Verfügung stehende Arbeiter“ seines Fraktionsbogens. Die Anzahl der Arbeiter, die ein Spieler so bauen kann, ist grundsätzlich nicht begrenzt.

TRANSPORTER BAUEN

Falls ein Spieler eine Basis auf dem aktiven Planeten hat, kann er neue Transporter bauen. Für den Bau neuer Transporter zahlt der Spieler einfach nur die entsprechenden Rohstoffkosten und setzt die neu gebauten Transporter auf Routen, die mit dem aktiven Planeten verbunden sind (normal oder Z-Achse).

Die Anzahl der Transporter, die ein Spieler so bauen kann, ist grundsätzlich nicht begrenzt. Auf jeder Route kann jeder Spieler aber immer nur einen Transporter haben. Auf jeder Route können beliebig viele Transporter verschiedener Fraktionen sein, ein vorhandener gegnerischer Transpor-

ter (oder mehrere) behindern nicht den Bau eines eigenen Transporters auf dieser Route.

TIPP

Ein Transporter auf der Route zwischen zwei Planeten ermöglicht dem Spieler, mittels eines Mobilisierungsbefehls (s. „Der Mobilisierungsbefehl“, Seite 23), seine Einheiten zwischen diesen Planeten zu bewegen. Mit einem Transporter können beliebig viele Einheiten bewegt werden, deshalb ist es nicht nötig und auch nicht erlaubt, daß ein Spieler mehr als einen Transporter auf einer bestimmten Route hat.

EINHEITENLIMITS



Jedes Gebiet hat ein Einheitenlimit, angezeigt durch die Anzahl kleiner gelber Symbole im Gebiet. Die Anzahl der Einheiten in einem Gebiet darf das Einheitenlimit nur dann übertreffen, wenn der Spieler einen Kampf beginnt (s. „Einheitenlimits bei der Bewegung“ auf Seite 25).

Einheitenlimits begrenzen nur die Anzahl der Einheiten in einem Gebiet; man sollte dabei nie vergessen, dass Basen keine Einheiten sind.

SPIELMATERIAL-BEGRENZUNG UND FREIWILLIGE ZERSTÖRUNG VON EINHEITEN

Die im Spiel enthaltenen Pappmarker und Plastikfiguren jedes Spielers stellen das Maximum dar, welches ihm zur Verfügung steht. Wenn irgendwo gesagt wird, dass ein Spieler „beliebig viele“ Einheiten oder andere Komponenten bauen kann oder die Anzahl „grundsätzlich nicht begrenzt ist“, stellt immer die im Spiel enthaltene Menge die absolute Obergrenze dar. Es gibt eine einzige Ausnahme zu dieser Regel: Die Ausbeutungsmarker, falls davon mehr benötigt werden als vorhanden sind, müssen sich die Spieler mit Münzen oder anderen geeigneten Dingen behelfen, um den teilweisen oder vollständig ausgebeuteten Zustand eines Gebietes anzuzeigen.

Zerstörte Einheiten gehen zurück in den Vorrat des Spielers und können erneut gebaut werden.

Der aktive Spieler darf in seinem Spielzug eigene Einheiten, Transporter und Basen selbst zerstören, **außer im Kampf**.

Beispiel 1: Ein Zerg Spieler führt einen Mobilisierungsbefehl aus und möchte zwei seiner Hydralisk in ein Gebiet ziehen, in dem bereits vier eigene Zerglinge sind. Das Einheitenlimit des Gebietes beträgt vier. Deshalb nimmt der Spieler einfach zwei seiner Zerglinge aus dem Gebiet heraus und kann nun seine beiden Hydralisk dorthin ziehen.

Beispiel 2: Ein Zerg Spieler führt einen Baubefehl aus und möchte auf dem aktiven Planeten einen Ultralisk bauen. Alle seine Ultralisk sind aber im Moment irgendwo im Einsatz, also nimmt er einfach einen von irgendeinem anderen Planeten, um ihn auf dem aktiven Planeten sofort neu zu bauen.

Es mag ungewöhnliche Situationen geben, in denen der aktive Spieler sogar eigene Basen oder Transporter zerstören möchte, auch das ist erlaubt.

EINHEITEN BAUEN

Falls ein Spieler eine Basis auf dem aktiven Planeten hat, kann er neue Einheiten bauen, entsprechend seinem Einheiten-Baulimit. Das anfängliche Einheiten-Baulimit der Terraner und Protoss beträgt zwei, welches sie aber durch den Bau von Nachschubmodulen erhöhen können (s. „Das Nachschubmodul“ auf Seite 40). Das Einheiten-Baulimit der Zerg funktioniert anders. Dies wird auf den Fraktionsbögen der Zerg und unter „Das Einheiten-Baulimit der Zerg“ auf Seite 40 näher erklärt.

Die Einheitentypen, die ein Spieler bauen kann, sind jeweils abhängig von den Gebäuden, die er auf seinem Fraktionsbogen bereits gebaut hat. Jedes Gebäude zeigt die Einheitentypen, die damit gebaut werden können. Zu Spielbeginn verfügt jede Fraktion nur über das auf ihrem Fraktionsbogen vorgedruckte Gebäude.

Beispiel: Der Aldaris Spieler (eine Protoss Fraktion) beginnt das Spiel mit einem Warpknoten Gebäude Stufe 1 (das Bild eines Warpknoten Gebäudes Stufe 1 ist auf Aldaris' Fraktionsbogen aufgedruckt). Dieses Gebäude zeigt das Bild eines Berserkers was bedeutet, dass der Spieler hiermit Berserker bauen kann. Mit anderen Worten: Zu Spielbeginn kann der Aldaris Spieler keine anderen Einheiten als Berserker bauen.



Aufgedrucktes Warpknoten Gebäude

Für den Bau neuer Einheiten zahlt der Spieler einfach die entsprechenden Rohstoffkosten, die auf dem Fraktionsbogen unter jeder Einheit angegeben sind und setzt die neu gebauten Einheiten auf **irgendein eigenes oder leeres Gebiet** des aktiven Planeten.

Dabei muss natürlich das jeweilige **Einheitenlimit** des Gebietes eingehalten werden, wie im Kasten auf Seite 21 erklärt und es sollte auch nicht vergessen werden, dass der aktive Spieler eigene Einheiten jederzeit (außer im Kampf) freiwillig zerstören kann, um sie sofort andernorts neu zu bauen (s. Kasten „Spielmaterial Begrenzung und freiwillige Zerstörung von Einheiten“).

BASEN BAUEN

Wenn ein Spieler einen Baubefehl ausführt, kann er auf dem aktiven Planeten **eine** Basis bauen.

Um eine Basis zu bauen, muss der Spieler **ein Gebiet** auf dem aktiven Planeten **mit mindestens einer eigenen Einheit** wählen. Er zahlt dann die entsprechenden Rohstoffkosten und setzt einen Basismarker auf das gewählte Gebiet.

Wichtig: Ein Spieler darf auf einem Planeten nie mehr als eine Basis zur gleichen Zeit haben. Wer eine Basis auf einem Planeten gebaut hat, darf dort erst dann wieder eine neue Basis bauen, nachdem seine alte zerstört wurde. Jedes Gebiet kann maximal eine Basis aufnehmen.

TIPP

Man sollte sich stets vor Augen halten, dass man Einheiten nur auf Planeten bauen kann, auf dem man eine Basis hat und eine Basis nur in einem Gebiet bauen kann, in dem man eine Einheit hat. Wirkungs-volle Expansion erfordert daher die Entsendung von Einheiten auf andere Planeten, um dort Basen bauen zu können. Diese wiederum ermöglicht dort den Bau von Einheiten, die neue Rohstoffquellen erschließen und Siegpunkte erobern können usw.

BASEN VERBESSERN

Wenn ein Spieler einen Baubefehl ausführt, kann er ein Gebäude und/oder ein Modul bauen, um seine Basen zu verbessern. Anders ausgedrückt: Ein Spieler kann mit einem Baubefehl zwei Verbesserungen bauen, nämlich ein Gebäude und ein Modul. (Man kann sich das auch so merken: Ein Baubefehl erlaubt den Bau eines trapezförmigen Gebäudemarkers und eines kleinen quadratischen Modul-markers.) Dadurch ergeben sich zahlreiche Vorteile, wie z.B. der Bau neuer Einheitentypen.

Um Verbesserungen bauen zu können, muss der Spieler mindestens eine eigene Einheit oder eigene Basis auf dem aktiven Planeten haben.

Der Spieler zahlt dann einfach die für den Bau erforderlichen Rohstoffe und setzt die Verbesserung(en) auf das bzw. die entsprechenden Bereiche seines Fraktionsbogens.

Wichtig: Basisverbesserungen bedeuten automatisch eine Verbesserung **aller** Basen des Spielers, d.h. mit dem Bau **einer** bestimmten Verbesserung können **alle Basen** des Spielers auf allen Planeten diesen Vorteil nutzen. Entsprechend stehen einer neu gebauten Basis sofort alle bereits gebauten Verbesserungen zur Verfügung.

Beispiel 1: Ein Terraner führt einen Baubefehl aus und beschließt, eine Fabrik der Stufe 1 zu bauen. Er zahlt die erforderlichen Rohstoffkosten, indem er Arbeiter auf die benötigten Rohstoffquellen setzt und platziert anschließend eine Fabrik (Stufe 1) auf den entsprechenden Gebäudeplatz seines Fraktionsbogens. Alle Basen des Terraners besitzen damit eine Fabrik (Stufe 1).

Beispiel 2: Ein Protoss Spieler führt einen Baubefehl aus und beschließt, seine Basen durch ein Nachschubmodul zu verbessern (Nachschubmodule erhöhen das Einheiten Baulimit des Spielers um eins). Der Spieler zahlt die erforderlichen Rohstoffkosten, indem er Arbeiter auf die benötigten Rohstoffquellen setzt. Dann legt er das Nachschubmodul in den „Modul“ Bereich seines Fraktionsbogens. Alle seine Basen sind nun mit dem Nachschubmodul ausgestattet.

Gebäude und Module werden auf den Seiten 37-38 unter „Gebäude bauen“ und auf den Seiten 40-41 unter „Moduleffekte“ genau beschrieben.

DER MOBILISIERUNGSBEFEHL



Normaler Mobilisierungsbefehlsmarker

Mit einem Mobilisierungsbefehl können die Spieler ihre Einheiten auf den aktiven Planeten verlegen und/oder sie zwischen dessen Gebieten bewegen. Falls der aktive Spieler irgendwelche seiner Einheiten in ein Gebiet des aktiven Planeten zieht, in dem gegnerische Einheiten sind, folgt dort nach dem Ende der gesamten Bewegung ein Kampf.

Die Ausführung eines Mobilisierungsbefehls erfolgt in zwei Schritten, die in folgender Reihenfolge erfolgen müssen:

1. Einheiten bewegen
2. Kampf durchführen

Wie schon gesagt, initiiert der Spieler, der seine Einheit(en) in ein Gebiet mit mindestens einer gegnerischen Einheit zieht, dort einen Kampf. (Der Ablauf von Kämpfen wird unter „Kampf“ auf Seite 26 erklärt; dieser Abschnitt hier befasst sich nur mit der Bewegung).

Während des Schrittes „Einheiten bewegen“ eines Mobilisierungsbefehls kann der Spieler eine oder beide der folgenden Aktionen ausführen:

- Eigene Einheiten von einem oder mehreren Gebieten des aktiven Planeten in ein oder mehrere andere Gebiete des aktiven Planeten ziehen.
- Eigene Einheiten aus einem oder mehreren Gebieten von benachbarten Planeten auf ein oder mehrere Gebiete des aktiven Planeten verlegen (s. „Einheiten transportieren“ auf der nächsten Seite).

Wichtig: Ein Mobilisierungsbefehl ermöglicht dem Spieler, eigene Einheiten auf dem aktiven Planeten zu bewegen und eigene Einheiten auf den aktiven Planeten zu verlegen. Er kann aber nicht Einheiten vom aktiven Planeten auf einen anderen Planeten abziehen. Mit anderen Worten, alle Einheiten, die ein Spieler mit einem Mobilisierungsbefehl bewegt, müssen ihre Bewegung auf dem aktiven Planeten beenden.

Z-ACHSEN-ROUTEN

TRANSPORTER AUF Z-ACHSEN-ROUTEN SETZEN

Spieltechnisch gesehen sind zwei Planeten, die durch eine Z-Achsen-Route verbunden sind, genauso benachbart, als wären sie mit einer normalen Route verbunden. Die Spieler können ihre Transporter auf Z-Achsen- Routen setzen genau wie auf normale Routen. *Spieltechnisch besteht kein Unterschied zwischen normalern und Z-Achsen-Routen.*

Der Unterschied dieser beiden Typen von Routen ist praktischer Natur. Eine Z-Achsen-Route besteht aus zwei getrennten Teilen, daher gibt es prinzipiell zwei Orte auf derselben Achse, wohin ein Spieler seinen Transporter setzen könnte.

Um Einheitlichkeit zu gewährleisten, **muss ein Transporter immer auf das „Hauptstück“ (größeres Teil) einer Z-Achsen-Route gesetzt werden.**

Z-ACHSEN-ROUTEN „WARNUNG“

Sobald der erster Transporter auf eine Z-Achsen-Route gesetzt wird, **wird ihr „Nebenstück“ (kleineres Ende) auf die Seite „Warnung“ umgedreht.** Falls später einmal alle auf dieser Route eingesetzten Transporter zerstört sein sollten,

wird das Nebenstück wieder auf seine „normale“ Seite gedreht.



Die normale Seite (links) und Warnseite (rechts) einer Z-Achsen-Route.

Die Warnung dient lediglich als optische Spielhilfe. Durch das Umdrehen des kleineren Teils einer Z-Achsen-Route sollen die Spieler daran erinnert werden, dass diese Route nicht leer ist und dass aus dieser Richtung eine Invasion drohen könnte.

Achtung – die Farbe der Pfeile beider Enden einer Z-Achsen-Route hat absolut keinen Bezug zu einer der Fraktionsfarben. Das heißt, die grünen oder blauen Pfeile einer Z-Achse bedeuten nur, dass diese beiden Teile zusammengehören und eine Achse bilden und nicht, dass die Overmind Fraktion (grüne Einheiten) oder Jim Raynor Fraktion (blaue Einheiten) die grüne oder blaue Achse in irgendeiner Weise kontrollieren.

TIPP

Während der Planungsphase kann ein Spieler seine Befehle a) auf jeden Planeten legen, auf dem er eine eigene Basis oder Einheit hat und b) auf jeden zu solch einem Planeten benachbarten Planeten. Also kann ein Spieler z.B. in der Planungsphase einen Baubefehl auf einen benachbarten Planeten legen, auf dem er noch keine Einheiten hat und später in dieser Planungsphase einen Mobilisierungsbefehl auf den Baubefehl. Er könnte dann später eine oder mehrere Einheiten vom Nachbarplaneten mit dem Mobilisierungsbefehl auf den aktiven Planeten bringen und dann dort mit dem Baubefehl eine Basis bauen. Könnte – falls die Mitspieler die wohldurchdachten Pläne nicht durchkreuzen!

BEWEGUNGSBESCHRÄNKUNG: IN FEINDLICHES GEBIET ZIEHEN

Mit einem Mobilisierungsbefehl kann ein Spieler seine Einheiten in beliebig viele leere oder eigene Gebiete des aktiven Planeten ziehen oder dorthin transportieren,

aber nur in ein feindliches Gebiet. Mit anderen Worten: Mit einem Mobilisierungsbefehl kann der aktive Spieler immer nur einen Kampf initiieren.

EINHEITEN TRANSPORTIEREN

Transporter dienen als „Brücke“ zwischen zwei Planeten. Falls zwei Planeten durch eine Route verbunden sind, **kann jeder Spieler mit einem Transporter auf dieser Route mittels eines Mobilisierungsbefehls Einheiten von dem einen dieser Planeten auf den anderen bringen.** Ohne eigenen Transporter ist solch eine Bewegung zwischen zwei Planeten nicht möglich.

Wer eine oder mehrere Einheiten bewegt, zieht diese einfach von irgendwelchen Gebieten des Nachbarplaneten auf irgendwelche Gebiete des aktiven Planeten. Bitte nicht vergessen – man kann nur Einheiten **auf den** Planeten ziehen, auf dem der Mobilisierungsbefehl ausgeführt wird (d.h. auf den aktiven Planeten).

EINHEITENLIMIT WÄHREND DER BEWEGUNG

Genau wie beim Einsatz von Einheiten müssen die Spieler bei der Bewegung während eines Mobilisierungsbefehls die Einheitenlimits beachten. Die Anzahl der Einheiten pro Gebiet darf die dort angegebene Anzahl der Einheitenlimit-Symbole nicht übertreffen.

Zu dieser Regel gibt es eine wichtige Ausnahme: **Ein Spieler darf das Einheitenlimit eines Gebietes übertreffen, wenn er dort einen Kampf anzettelt.** Wer Einheiten in ein Gebiet mit feindlichen Einheiten zieht oder dorthin transportiert (d.h. einen Kampf initiiert), darf das Einheitenlimit dieses Gebietes **um 2 überschreiten.** Achtung – die dort bereits vorhandenen feindlichen Einheiten zählen nicht gegen das Einheitenlimit des Angreifers!

Beispiel: Ein Zerg-Spieler möchte ein von den Protoss kontrolliertes Gebiet angreifen. Das Einheitenlimit des Gebietes beträgt drei. Da der Zerg Spieler einen Kampf beginnt, darf er maximal fünf Einheiten in dieses Gebiet bringen.

Die kompletten Kampfregeln werden unter „Kampf“ auf den Seiten 26-33 erklärt.

TIPP

Weil der Angreifer das Einheitenlimit übertreffen darf, kann er immer mehr Einheiten dort zusammenziehen als der Verteidiger. Das sollten die Spieler bei ihren Planungen zur Verteidigung nie außer acht lassen.

DER FORSCHUNGSBEFEHL



Normaler Forschungsbefehlsmarker

Mit Hilfe des Forschungsbefehls können die Spieler Ereignis- und Kampfkarten bekommen, sowie Technologiekarten erwerben, alle diese Karten bieten eine Fülle unterschiedlichster Vorteile.

Wichtig: Um einen Forschungsbefehl ausführen zu können, muss der Spieler eine Basis auf dem aktiven Planeten haben.

DIE DURCHFÜHRUNG EINES FORSCHUNGSBEFEHLS

Ein Forschungsbefehl wird in vier Schritten und genau in folgender Reihenfolge ausgeführt:

1. Eine Ereigniskarte ziehen (Pflicht)
2. Drei Kampfkarten ziehen (Option)
3. Technologiekarten erwerben (Option)
4. Kampfkartenstapel mischen, falls Technologiekarten erworben wurden.

1. Ereigniskarte ziehen. Als ersten Schritt eines Forschungsbefehls **muss** der Spieler eine Ereigniskarte oben vom Stapel der Ereigniskarten ziehen und sie verdeckt vor sich ablegen, **ohne sie anzuschauen.** Wie schon zuvor gesagt raten wir dazu, die Ereigniskarte(n) ein Stück unter den Fraktionsbogen zu schieben damit niemand auf die Idee kommt, sie sich vor Schritt 8 der Organisationsphase anzuschauen.

2. Drei Kampfkarten ziehen. Danach **kann** der aktive Spieler drei Kampfkarten oben vom Stapel der Kampfkarten ziehen und sie zu seinen anderen Kampfkarten auf die Hand nehmen.

3. Technologiekarten erwerben. Der aktive Spieler **kann** jetzt seinen Technologiekartenstapel durchsehen und **eine** Technologie erwerben. Die meisten Technologiekarten kommen in jedem Stapel **mehrfach** vor. Die Menge der Karten einer bestimmten Technologie ist durch die Anzahl der Punkte unten auf den Karten ersichtlich; zwei Punkte bedeuten z.B., dass es zwei Karten dieser Technologie im Stapel gibt. Wer eine Technologie erwirbt, nimmt **alle Karten dieser Technologie** aus seinem Technologiekartenstapel (aber zahlt dafür nur einmal die Rohstoffkosten).



Die Anzahl Punkte unten auf jeder Technologiekarte gibt an, wie viele Karten es davon in dem Stapel gibt.

Beispiel: Ein Protoss Spieler erwirbt eine Technologie. Er schaut seinen Technologiekartenstapel durch und entscheidet sich für die „Stasisfeld“ Technologie und nimmt beide Karten (es gibt zwei davon im Stapel) aus seinem Stapel. Die Forschungskosten für die „Stasisfeld“ Technologie zahlt er aber nur einmal – in diesem Falle 1 Kristall und 2 Gas.

DER KAMPFKARTENSTAPEL IST LEER

Falls ein Spieler die letzte Karte seines Kampfkartenstapels nehmen sollte, muss er sofort alle seine abgeworfenen Kampfkarten mischen und als neuen Stapel benutzen (und, wenn nötig, die ihm noch zustehenden Karten vom neuen Stapel ziehen).

Nach dem Erwerb einer Technologie muss der aktive Spieler seine Neuerwerbung bekannt geben und den anderen Spielern die Wirkung dieser Technologie erklären. Falls nicht anders angegeben, werden die gerade erworbenen Karten dem Kampfkartenstapel des Spielers hinzugefügt.

Wichtig: Technologiekarten im Kampfkartenstapel gelten als Kampfkarten.

TIPP

Um den Ablauf zu beschleunigen, kann – falls alle Spieler damit einverstanden sind – der nächste Spieler bereits seinen Befehl ausführen, während der letzte aktive Spieler noch überlegt, welche Technologie er erwerben will.

4. Kampfkartenstapel mischen. Schließlich muss der aktive Spieler, falls er seinen Kampfkartenstapel um Technologiekarten erweitert hat, **diesen mischen, einschließlich seiner zuvor abgeworfenen Kampfkarten**, um so seinen neuen Kampfkartenstapel zu bilden.

Hinweis: Falls der Spieler keine Technologie erworben hat oder falls die Technologie in seinem Spielbereich ausgelegt wurde (anstatt seinen Kampfkartenstapel zu erweitern), werden die Kampfkarten nicht gemischt.

TIPP

Der Ereigniskartenstapel dient sozusagen als „Spiel-Timer“. Die Spieler können die Spieldauer beeinflussen, indem sie Befehle wählen, mit denen sie mehr oder weniger Ereigniskarten ziehen. Ein Spieler, der auf der Siegerstraße ist, wird vielleicht mehr Forschungsbefehle legen als sonst oder lieber Ereigniskarten ziehen statt Befehle auszuführen. So erreicht das Spiel schneller die Stufe III.

KAMPF

Rohstoffgewinnung, Basisverbesserung, Technologieerwerb sowie der Bau neuer Gebäude und Module sind sehr wesentliche Bestandteile von SCDB, aber die Siegchancen eines Spielers hängen stark davon ab, wie effektiv er seine Einheiten im Kampf einsetzt.

KAMPF GRUNDREGELN

Der folgende Abschnitt bietet eine grobe Übersicht der Grundprinzipien, die bei den Kämpfen in SCDB gelten. Nach dieser Einführung folgen die detaillierten Kampfregeln, in denen sich viele der in diesen Grundregeln erklärten Begriffe und Konzepte wiederfinden.

KAMPFBEGINN

Wenn der aktive Spieler Einheiten in ein Gebiet mit feindlichen Einheiten zieht (mittels eines Mobilisie-

rungsbefehls) beginnt er damit einen **Kampf**. Der aktive Spieler ist der **Angreifer**, der andere Spieler der **Verteidiger**. Jeder Kampf besteht aus einer Anzahl von **Gefechten**, in denen die Einheiten der Spieler versuchen, sich gegenseitig zu vernichten. Jedes einzelne Gefecht wird mittels Kampfkarten ausgetragen.

KAMPFENDE

Nachdem alle Gefechte eines Kampfes ausgetragen wurden, ist der Kampf beendet. Falls es keine verteidigenden Einheiten mehr in dem Gebiet gibt, hat der Angreifer den Kampf gewonnen. Falls aber noch verteidigende Einheiten überlebt haben, hat der Verteidiger gewonnen und der Angreifer muss seine noch überlebenden Einheiten **zurückziehen**.

GEFECHTSAUFSTELLUNG

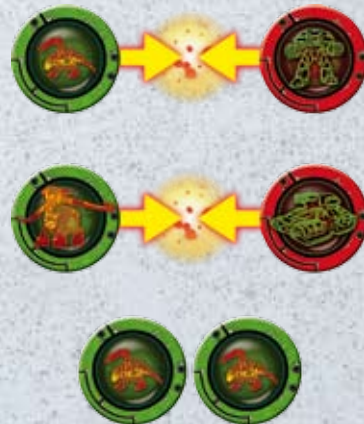
Wenn es zum Kampf kommt, nimmt der Angreifer **alle** Einheiten des Kampfgebietes – d.h. die des Angreifers und des Verteidigers – und arrangiert sie zu mehreren **Gefechten** irgendwo auf einer freien Fläche des Tisches. Jedes Gefecht ist eine einzelne Kampfhandlung des gesamten Kampfes.

Um ein Gefecht aufzustellen, paart der Angreifer jeweils **eine** Angriffseinheit mit **einer** Verteidigungseinheit. Jede Einheit kann nur an einem einzigen Gefecht beteiligt sein und der Angreifer muss so viele Gefechte aufstellen, wie möglich. Das heißt, die Anzahl der Gefechte ist immer gleich der Anzahl Einheiten der kleineren Gruppe. (Es sei denn einige Einheiten dieser Seite tragen das Schlüsselwort „Hilfseinheit“ – s. „Hilfseinheit“ auf den Seiten 38-39).

Falls die Anzahl der Einheiten beider Seiten im Kampfgebiet nicht gleich ist, bleiben nach der Gefechtsvorbereitung immer eine oder mehrere Einheiten der größeren Gruppe ohne Kampfgegner. Diese Einheiten nennen wir „Verstärkungseinheiten“, wie gleich noch genauer erklärt wird.

Beispiel: Die Overmind Fraktion (Zerg) zieht vier Einheiten in ein Gebiet mit zwei Einheiten der Arcturus Mengsk Fraktion (Terraner).

Der Kampf besteht aus zwei Gefechten (weil der Angreifer so viele eins-zu-eins Paarungen aufstellen muss wie möglich). Das könnte so aussehen:



Ein Zergling wird gegen einen Feuerfresser aufgestellt und ein Ultralisk gegen einen Belagerungspanzer. Zwei Zerglinge bleiben als Verstärkungseinheiten übrig.

FRONT- UND VERSTÄRKUNGSEINHEITEN

Direkt vom Angreifer für Gefechte aufgestellte Einheiten heißen **Fronteinheiten** und zunächst nicht aufgestellte **Verstärkungseinheiten**.

Nachdem der Angreifer die Gefechtsaufstellung beendet und damit festgelegt hat, welche Einheiten als Verstärkungseinheiten dienen, muss **der Spieler dem diese Verstärkungseinheiten gehören** entscheiden, in welche Gefechte seine Verstärkungseinheiten eingreifen sollen. Einzeln und nacheinander weist er dann jede Verstärkungseinheit einem Gefecht zu. Dabei können alle Verstärkungseinheiten dasselbe Gefecht unterstützen oder mehr oder minder gleichmäßig auf die Gefechte verteilt werden, ganz nach Belieben des Spielers.

Eine Verstärkungseinheit verstärkt im Gefecht den Angriffswert ihrer zugehörigen Fronteinheit um ihren **Verstärkungswert**. Der Verstärkungswert jedes Einheitentyps ist auf dem entsprechenden Fraktionsbogen abzulesen.



Der Verstärkungswert einer Einheit wird auf ihrem Fraktionsbogen angezeigt.

Wichtig: Ein Spieler **muss** alle seine Verstärkungseinheiten irgendwelchen Gefechten dieses Kampfes zuordnen. D.h. jede Einheit im Kampfgebiet muss an einem Gefecht teilnehmen, entweder als Front- oder Verstärkungseinheit. Die Zuordnung erfolgt nach Belieben des Spielers, z.B. kann der Spieler alle seine Verstärkungseinheiten in dasselbe Gefecht schicken oder sie irgendwie auf mehrere Gefechte verteilen.

Normalerweise hat nur eine Seite Verstärkungseinheiten. Es kann aber sein, dass eine oder sogar beide Seiten Einheiten mit dem Schlüsselwort „Hilfseinheit“ haben (s. „Hilfseinheit“ auf den Seiten 38-39).

Beispiel (obiges Beispiel fortführend): Der Angreifer hat zwei Zerglinge als Verstärkungseinheiten. Er könnte beide einem Gefecht oder jeweils einen Zergling pro Gefecht zuordnen.

Der Overmind beschließt, seine Kampfkraft in beiden Gefechten zu verstärken, danach sieht die Gefechtsaufstellung so aus:



Ein Zergling als Fronteinheit und einer als Verstärkung kämpfen gegen einen Feuerfresser, während der andere Zergling den Ultralisk an der Front gegen den Belagerungspanzer unterstützt. Der Verstärkungswert von Zerglingen beträgt 1, also erhöhen sie die Kampfkraft ihrer Fronteinheiten in jedem Gefecht um 1.

Hinweis: Da der Angreifer mehr Einheiten ins Kampfgebiet bringen kann als der Verteidiger dort hat, werden in den meisten Fällen die Verstärkungseinheiten dem Angreifer gehören, es sei denn, er greift in Unterzahl an. **Der Angreifer bestimmt zwar immer, wie die Fronteinheiten von Angreifer und Verteidiger gegeneinander aufgestellt werden, aber die Verstärkungseinheiten weist immer der Spieler zu, dem sie gehören.**

KAMPFKARTEN

Nach der Gefechtsaufstellung tragen die beiden Kontrahenten jedes einzelne Gefecht mit ihren Kampfkarten aus.

Es gibt zwei Sorten von Kampfkarten im Stapel jedes Spielers: Standardkampfkarten und Verstärkungskarten.



Standardkampfkarten aller sechs Fraktionen.

STANDARDKAMPFKARTEN

Standardkampfkarten bilden den größten Teil des Kampfkartenstapels jedes Spielers. Nachdem alle Einheiten einem Gefecht zugewiesen sind, muss **jeder** der beiden Spieler **genau eine Standardkampfkarte für jedes Gefecht** verdeckt ausspielen. Mit dieser Karte legt jeder Spieler den Grundkampfwert seiner Einheit(en) in diesem Gefecht fest (und erhält manchmal Sonderfähigkeiten).

VERSTÄRKUNGSKARTEN

Verstärkungskarten funktionieren anders als Standardkampfkarten. Verstärkungskarten können nur zusammen mit einer Standardkampfkarte gespielt werden, um diese zu verbessern, z.B. deren Kampfwert zu erhöhen oder ihr Sonderfähigkeiten zu verleihen.

Um die verschiedenen Elemente dieser beiden Kartensorten richtig zu verstehen, sollte zuerst der Kasten „Elemente einer Kampf-/Technologiekarte“ auf Seite 28 gelesen werden, bevor es weitergeht.

ELEMENTE EINER KAMPF-/TECHNOLOGIEKARTE



1. Angriffsstärken: Falls die Fronteinheit des Spielers im Gefecht einem der Einheitensymbole seiner gespielten Standardkampfkarte entspricht, benutzt er die **größere Angriffsstärke** (die größere rote Zahl) für dieses Gefecht. Falls nicht, muss er die **kleinere Angriffsstärke** benutzen (die kleinere rote Zahl). Dieser aufgedruckte Wert (größerer oder kleinerer) ist der Grundkampfwert des Spielers für dieses Gefecht.

2. Verteidigungswerte: Wie bei den Angriffsstärken der Fronteinheit des Spielers gilt hier der **höhere Verteidigungswert** (größere grüne Zahl), falls seine Fronteinheit im Gefecht einem der Einheitensymbole seiner gespielten Standardkampfkarte entspricht, andernfalls der **geringere Verteidigungswert** (die kleinere grüne Zahl). Dieser aufgedruckte Wert (größerer oder kleinerer) ist der Grundverteidigungswert des Spielers für dieses Gefecht.

3. Einheitensymbole: Diese Symbole zeigen die Einheiten, die mit dieser Karte die jeweils besseren Werte (s.o.) erhalten.

4. Sonderfähigkeit: Falls die Fronteinheit des Spielers im Gefecht einem der Einheitensymbole seiner gespielten Standardkampfkarte entspricht, kann er die hier genannte Sonderfähigkeit nutzen (falls vorhanden). Die Sonderfähigkeiten vieler Kampfkarten benutzen sog. **Schlüsselwörter**, die auf den Seiten 38-39 erklärt werden.

5. Kartennummern: Diese beiden Nummern unterscheiden die Kampfkarten eines Spielers voneinander. Die erste Zahl ist die Nummer der Karte selbst, die zweite Zahl die Anzahl der Karten im Kampfkartensapel des Spielers.

6. Nachschubsymbol: Falls die Karte dieses Symbol aufweist, handelt es sich um eine Verstärkungskarte.

Beim Ausspielen der pflichtgemäßen Standardkampfkarte für ein Gefecht kann der Spieler gleichzeitig **eine** Verstärkungskarte mit ausspielen, um seine Standardkarte zu verstärken.

7. Spezialnachschubsymbol: Dieses Symbol ist nur auf Verstärkungskarten zu finden und nur im Zusammenhang mit einem oder mehreren Einheitensymbolen der Karte. Es bedeutet, dass die Sonderfähigkeit dieser Verstärkungskarte nur dann genutzt werden kann, wenn mindestens eine eigene Einheit in diesem Gefecht dem abgebildeten Typ entspricht (egal, ob Front- oder Verstärkungseinheit). Die Sonderfähigkeit der oben abgebildeten Verstärkungskarte kann der Spieler z.B. nur nutzen, wenn mindestens eine seiner an diesem Gefecht teilnehmenden Einheiten ein Raumjäger oder Geist ist, wobei es keine Rolle spielt, ob diese Einheit an der Front kämpft oder das Gefecht aus der zweiten Reihe unterstützt.

8. Technologiekarten Name: Der Name einer Technologiekarte (oder -typs) bestimmt, welche Karten der Spieler erhält, wenn er diese Technologie erwirbt. Beim Erwerb einer bestimmten Technologie erhält der Spieler alle Karten seines Stapels mit diesem Namen.

9. Technologiekarten Menge: Die Anzahl der Punkte gibt an, wie viele Karten dieser Technologie es im Technologiekartensapel des Spielers gibt.

10. Kosten der Technologie: Die hier angegebenen Kosten muss der Spieler in Kristall und/oder Gas bezahlen, um diese Technologie zu erwerben.

11. Technologiekarten-Symbol: Dieses Symbol ist auf jeder Technologiekarte zu finden und unterscheidet diese von den primären Kampfkarten.

ABLAUF EINES KAMPFES

Nach dem Lesen der Grundregeln eines Kampfes sollte nun einigermaßen klar sein, wie ein Kampf in SCDB prinzipiell abläuft. Im folgenden Abschnitt werden die einzelnen Schritte genau erklärt.

VOR DEM KAMPF

Wie schon mehrfach erklärt kommt ein Kampf dadurch zustande, dass der aktive Spieler mittels Mobilisierungsbefehl seine Einheiten in ein Gebiet mit feindlichen Einheiten zieht. Solch ein Gebiet nennen wir **Kampfgebiet**.

Nach dem Ende aller Bewegungen des aktiven Spielers beginnt der Kampf, falls es ein Kampfgebiet gibt.

Folgende Schritte werden dafür in dieser Reihenfolge ausgeführt:

1. Befehlsmarker in das Kampfgebiet legen
2. „Kampfbeginn“ Fähigkeiten nutzen
3. Kampfkarten ziehen
4. Der Angreifer bestimmt die Gefechtsaufstellungen
5. Verstärkungseinheiten zuweisen
6. Kampfkarten ausspielen
7. Gefechte ausführen
8. Durch Streuschaden verursachte Verluste entfernen
9. Rückzüge durchführen

Es folgt eine detaillierte Beschreibung der einzelnen Schritte.

1. BEFEHLSMARKER IN DAS KAMPFGEBIET LEGEN

Der Angreifer (aktiver Spieler) nimmt seinen Mobilisierungsmarker vom Befehlsstapel und legt ihn offen in das Kampfgebiet. (Da alle Einheiten aus diesem Gebiet neben dem Spielplan für die Gefechte aufgestellt werden, dient dieser Marker als Markierung, um welches Gebiet gekämpft wird.)

2. „KAMPFBEGINN“ FÄHIGKEITEN NUTZEN

Manche Sonderfähigkeiten tragen den Vermerk „zu Kampfbeginn.“ In diesem Schritt kann zuerst der Angreifer, dann der Verteidiger jeweils **eine** solche Fähigkeit nutzen.

Falls ein Spieler über mehrere „Kampfbeginn“ Fähigkeiten verfügt, kann er vor jedem Kampf immer nur eine dieser Sonderfähigkeiten nutzen.

3. KAMPFKARTEN ZIEHEN

Der Angreifer zieht drei Kampfkarten von seinem Stapel und nimmt sie auf die Hand, der Verteidiger zieht **eine** Kampfkarte von seinem Stapel und nimmt sie ebenfalls auf die Hand.

4. DER ANGREIFER BESTIMMT DIE GEFECHTSAUFSTELLUNGEN

Wie unter „Gefechtsaufstellung“ auf Seite 26 beschrieben, nimmt der Angreifer alle Einheiten aus dem Kampfgebiet und stellt sie paarweise (Angreifer/Verteidiger) für die

einzelnen Gefechte auf, das sind die jeweiligen **Fronteinheiten**. Nochmals zur Erinnerung: Der **Angreifer** bestimmt die Fronteinheiten beider Seiten, also seine eigenen und auch die des Verteidigers!

5. VERSTÄRKUNGSEINHEITEN ZUWEISEN

Nach erfolgter Gefechtsaufstellung werden die noch verbliebenen Einheiten, **Verstärkungseinheiten** genannt, von ihrem Besitzer nach Belieben den Gefechten zugeordnet.

Falls beide Seiten Verstärkungseinheiten haben (was durch bestimmte Sonderfähigkeiten möglich ist, ordnet der Angreifer seine Verstärkungseinheiten zuerst zu, anschließend der Verteidiger).

Wichtig: Wenn ein Spieler Verstärkungseinheiten hat, **muss** er sie auch zuweisen. Alle Einheiten aus dem Kampfgebiet müssen an Gefechten beteiligt sein, entweder als Front- oder Verstärkungseinheit.

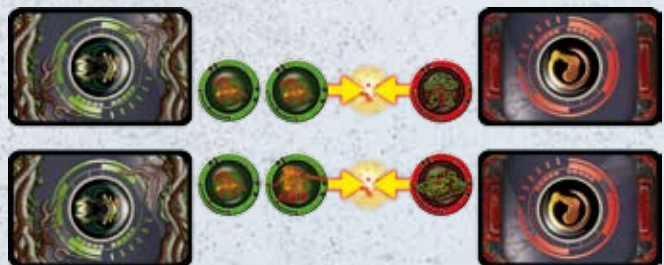
6. KAMPFKARTEN AUSSPIELEN

Nachdem alle Einheiten den Gefechten zugewiesen sind, spielen die beiden Gegner Kampfkarten für alle Gefechte aus, und zwar folgendermaßen:

1. Zuerst spielt der Angreifer für **jedes** Gefecht ein oder zwei Kampfkarten **verdeckt** aus (falls er zwei Karten spielt, **muss** die erste eine Standardkampfkarte und die zweite eine Verstärkungskarte sein).
2. Danach spielt der Verteidiger für **jedes** Gefecht eine oder zwei Kampfkarten **verdeckt** aus (falls er zwei Karten spielt, **muss** die erste eine Standardkampfkarte und die zweite eine Verstärkungskarte sein).

Beispiel (Beispiel von Seite 27 fortführend): In unserem oben begonnenen Beispiel greift der Overmind die Truppen des Arcturus Mengsk in einem aus zwei Gefechten bestehenden Kampf an. Der Overmind Spieler schaut sich seine Handkarten an und spielt eine 8/9 Ultraliskene Karte verdeckt aus, die zu seinem Frontlinien Ultraliskene passt, und eine 4/5 Zergling Karte ebenfalls verdeckt, die zu seinem Frontlinien Zergling passt.

Anschließend spielt der verteidigende Terraner seine Kampfkarten verdeckt aus, so dass der Kampf nun folgendermaßen aussieht:



EINE ODER ZWEI KAMPFKARTEN?

Jeder Spieler **muss** eine Standardkampfkarte für jedes Gefecht spielen, wer eine zweite Karte für ein bestimmtes Gefecht spielen will, **muss** dafür eine Verstärkungskarte wählen.

VERSTÄRKUNGSKARTEN AUFDECKEN

Für das Spielen von Verstärkungskarten gelten folgende Regeln:

GÜLTIGKEIT PRÜFEN

Wenn ein Spieler eine Verstärkungskarte zusätzlich zu seiner Standardkampfkarte gespielt hat, werden beide gleichzeitig aufgedeckt. Dann wird überprüft, ob eins der Einheitensymbole der Verstärkungskarte der Fronteinheit des Spielers entspricht. Falls das nicht der Fall ist, wird die Verstärkungskarte wirkungslos abgeworfen.

Ausnahme: Einige Verstärkungskarten zeigen ein Spezialnachschubsymbol (s. „Spezialverstärkungssymbol“, Seite 39). Das bedeutet, dass diese Karte im Spiel bleibt, wenn mindestens eine eigene Gefechts-einheit (egal, ob Front- oder Verstärkungseinheit) dem Einheitensymbol mit dem Spezialnachschubsymbol entspricht.

NACHSCHUBEIGENSCHAFTEN UND ELIMINIERT E EINHEITEN

Falls eine Verstärkungskarte nicht sofort abgeworfen wird, weil es keine passende Einheit dafür gibt, bleibt ihre Wirkung für den gesamten Kampf erhalten unabhängig davon, was mit der Einheit während des Kampfes passiert.

Beispiel: Arcturus Mengsk hat einen Raumjäger, der im Kampf durch ein Forschungsschiff verstärkt wird. Außer seiner Standardkampfkarte spielt er eine Verstärkungskarte „Strahlung“ mit der Wirkung Streuschaden, falls ein Forschungsschiff anwesend ist. Auch falls Arcturus' Forschungsschiff später im Gefecht zerstört wird, bleibt die Wirkung der Karte „Strahlung“ bestehen. (Mit anderen Worten: Arcturus verliert den Vorteil, den er durch die Karte „Strahlung“ hat, auch dann nicht, wenn sein Forschungsschiff zerstört wird, nachdem erst einmal die Gültigkeit der Karte festgestellt wurde).

EINZELN GESPIELTE VERSTÄRKUNGSKARTEN

Es kann vorkommen, dass ein Spieler für ein Gefecht als einzige Karte eine Verstärkungskarte ausspielt. Das kann irrtümlich passieren oder weil der Spieler direkt die oberste Karte seines Kampfkartenstapels spielt. In jedem Fall wird die einzelne Verstärkungskarte abgeworfen, sobald sie aufgedeckt wird, und durch die oberste Karte des Kampfkartenstapels des Spielers ersetzt. Falls dies erneut eine Verstärkungskarte ist, wird sie ebenfalls abgeworfen und durch die oberste Karte vom Kampfkartenstapel ersetzt usw., bis eine Standardkampfkarte gezogen wird.

TIPP

Da der Angreifer seine Karten zuerst spielen muss, weiß der Verteidiger immer, ob der Angreifer eine Verstärkungskarte in einem Gefecht einsetzt oder nicht (er sieht, ob sein Gegner eine oder zwei Karten spielt).

TIPP

Wer meint, ein Gefecht sowieso zu verlieren, spielt vielleicht besser eine Karte direkt von seinem Kampfkartenstapel, um die Verschwendung wertvoller Handkarten bei einer sicheren Niederlage zu vermeiden.

KAMPFKARTEN WÄHREND DES KAMPFES ZIEHEN

Normalerweise werden die Spieler ihre Handkarten als Kampfkarten ausspielen. Wem diese jedoch schlecht geeignet scheinen oder wer keine Handkarten mehr hat, der zieht die oberste Karte seines Kampfkartenstapels, **ohne sie sich anzuschauen** und legt sie zu dem entsprechenden Gefecht.

Beispiel: Der Verteidiger hat zwei Standardkampfkarten auf der Hand und es gibt vier Gefechte in diesem Kampf. Für mindestens zwei Gefechte muss er gezwungenermaßen direkt von seinem Kampfkartenstapel spielen.

Ein Spieler kann diese Möglichkeit für einige oder alle Gefechte des Kampfes wahrnehmen, aber auf diese Weise kann er pro Gefecht **nur genau eine** Karte spielen. Es ist **nicht** möglich, eine Karte direkt vom Kampfkartenstapel zu spielen und diese dann noch um eine Verstärkungskarte aus der Hand zu ergänzen.

7. GEFECHTE AUSFÜHREN

Die Gefechte werden einzeln nacheinander ausgeführt. Der Angreifer bestimmt, welches Gefecht zuerst ausgefochten wird. Nach dessen Ende beginnt das nächste usw. bis zum Ende des gesamten Kampfes.

Ein Gefecht wird in folgenden Schritten abgewickelt:

- Karten aufdecken
- Angriffsstärken und Verteidigungswerte vergleichen
- Einheiten eliminieren und Karten abwerfen

A) KARTEN AUFDECKEN

Gleichzeitig decken beide Seiten ihre für das vom Angreifer ausgewählte Gefecht gespielten Karten auf. Wenn eine oder zwei Verstärkungskarten dabei sind, müssen bestimmte

BESTIMMUNG DER ENDGÜLTIGEN GEFECHTSWERTE



In diesem Gefecht wird Arcturus Mengsks Fronteinheit Belagerungspanzer durch einen Spacemarine verstärkt. Arcturus hat eine 7/8 Goliath + Belagerungspanzer Karte gespielt. Da diese Karte seiner Fronteinheit entspricht, hat er eine Angriffsstärke von 7 und eine Verteidigung von 8. Der Text auf dieser Kampfkarte lautet „Falls deine Fronteinheit ein Belagerungspanzer ist,

hast du +1 Angriffsstärke.“ Da dies zutrifft, wird Arcturus’ Angriffsstärke also um 1 erhöht. Seine Verstärkungseinheit hat einen Verstärkungswert von +1 Angriffsstärke, so dass er nun insgesamt eine Angriffsstärke von 9 und eine Verteidigung von 8 hat.

Regeln beachtet werden, s. Kasten „Verstärkungskarten aufdecken“.

B) ANGRIFFSSTÄRKEN UND VERTEIDIGUNG VERGLEICHEN

Nach dem Aufdecken der Karten bestimmen die Spieler ihre endgültigen Angriffsstärken und Verteidigung für dieses Gefecht. Die jeweils endgültigen Werte ergeben sich als Summe der folgenden Werte, Angaben und Bonuswerte, wie im Folgenden genau beschrieben.

1. Entweder der größere oder kleinere Wert für Angriff und Verteidigung wie auf der Standardkampfkarte angegeben.
2. Bonuswerte durch Sonderfähigkeiten, wie auf der Standardkampfkarte angegeben.
3. Bonuswerte durch eine Verstärkungskarte.
4. Gesamter Verstärkungswert der Verstärkungseinheit(en).

Größere oder kleinere Werte: Falls eins der Einheitensymbole der Standardkampfkarte seiner Fronteinheit entspricht, benutzt der Spieler die **größeren** Zahlen als Angriffsstärke und Verteidigung, andernfalls die **kleineren** Zahlen. Siehe Kasten „Elemente einer Kampf-/Technologiekarte“ auf Seite 28.

Sonderfähigkeiten der Kampfkarte: Falls eins der Einheitensymbole der Standardkampfkarte seiner Fronteinheit

entspricht, kann der Spieler die Sonderfähigkeit der Karte nutzen (falls vorhanden). So kann es sein, dass eine Karte die Werte für Angriffsstärke oder Verteidigung erhöht oder andere nützliche Wirkungen hat. Falls keines der Einheitensymbole zur Fronteinheit passt, wird die Sonderfähigkeit der Karte ignoriert.

Sonderfähigkeiten der Verstärkungskarte: Für jede gespielte Verstärkungskarte gilt, dass ihre Sonderfähigkeit genutzt werden kann, falls eins ihrer Einheitensymbole der Fronteinheit des Spielers entspricht. Andernfalls wird die Karte sofort wirkungslos abgeworfen, außer sie weist das Spezialnachschubsymbol auf, s. „Spezialnachschubsymbol“ auf Seite 40.

Verstärkungseinheiten: Jede Verstärkungseinheit erhöht die gesamte Angriffsstärke des Spielers um ihren Verstärkungswert (oder trägt anderweitig zum Kampf bei). Die Verstärkungswerte aller eigenen Einheiten sind auf dem Fraktionsbogen aufgeführt.

Wichtig: Alle Fähigkeiten der Kampfkarten kommen normalerweise in diesem Schritt zum Tragen, außer es ist anders angegeben (s. „Kampfkarten Zeitpunkt“ auf Seite 32).

Hinweis: „Angriffsstärken und Verteidigung vergleichen“ ist der einzige Schritt in dem die Spieler prüfen, ob die Einheitensymbole ihrer Kampfarten ihrer Fronteinheit entsprechen. Nachdem die endgültigen Werte für Angriffsstärke und Verteidigung ermittelt und

KAMPFKARTEN ZEITPUNKT

Manche Kampfkarten (und andere Karten) nennen einen bestimmten Zeitpunkt, zu dem sie ihre Wirkung entfalten. Solch ein besonderer Zeitpunkt ist immer zu Anfang der Karte kursiv angegeben.

Beispiel: Die Terraner Karte „Nuklearschlag“ gibt an, dass sie erst zum „Ende des Schrittes ‚Einheiten eliminieren und Karten abwerfen‘ zur Anwendung kommt. Das heißt, dass die Fähigkeit der Karte nicht während des Schrittes „Angriffsstärken und Verteidigung vergleichen“ genutzt wird, sondern erst zum Ende des Schrittes „Einheiten eliminieren und Karten abwerfen“.

Falls beide Spieler Fähigkeiten haben, die im Gefecht gleichzeitig wirken, werden die des Angreifers zuerst ausgeführt, anschließend die des Verteidigers.

Falls zu anderen Zeitpunkten im Spiel mehrere Spieler irgendwelche Fähigkeiten gleichzeitig anwenden wollen, geschieht das nacheinander im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler (jeder Spieler führt dabei alle seine entsprechende Fähigkeiten aus, wenn er an der Reihe ist, erst danach folgt der nächste Spieler).

In allen Fällen bestimmt der Spieler, der mehrere eigene Fähigkeiten gleichzeitig ausführen darf, die genaue Reihenfolge, in welcher er diese Fähigkeiten nutzt.

irgendwelche Sonderfähigkeiten erkannt wurden, bleiben diese bis zum Ende des Gefechtes bestehen, auch wenn die entsprechende(n) Einheit(en) vorher eliminiert wurde(n).

C) EINHEITEN ELIMINIEREN UND KARTEN ABWERFEN

Nachdem beide Spieler ihre endgültigen Werte für Angriff und Verteidigung ermittelt haben, vergleicht jeder seine Angriffsstärke mit der Verteidigung des Gegners. **Falls die Angriffsstärke gleich oder höher ist als die gegnerischen Verteidigung, wird die gegnerische Fronteinheit eliminiert.**

Es gibt drei mögliche Ausgänge eines Gefechtes: a) Beide Spieler müssen eine Einheit entfernen, b) kein Spieler muss eine Einheit entfernen, c) nur ein Spieler muss eine Einheit entfernen.

Eliminierte Einheiten werden einfach entfernt und wandern zurück in den Vorrat des Spielers.

Hinweis: Dieser Schritt wird auf den Kampfkarten oft auch nur als Schritt Einheiten eliminieren bezeichnet.

Ausnahme: Wie gleich noch genau erklärt wird, gibt es „Flugeinheiten“ und „Bodeneinheiten“. Das hat Einfluss darauf, welche Einheiten (wenn überhaupt) in diesem Schritt eliminiert werden.

KAMPFKARTEN ABWERFEN

Wenn im Kampf Kampfkarten abgeworfen werden, dann werden sie offen neben den Kampfkartenstapel des Besitzers gelegt, wo sie einen Ablagestapel bilden.

Es gibt zwei Situationen, die bewirken, dass der Ablagestapel wieder in den kampfkartenstapel hineingemischt wird:

- 1) Der Spieler zieht die letzte Karte von seinem Kampfkartenstapel
- 2) Der Spieler hat eine neue Technologie erworben und fügt diese Karten zu seinem Kampfkartenstapel hinzu

Das bedeutet, dass ausgespielte Karten für eine ganze Weile nicht mehr verfügbar sein könnten.

Die Regeln für Flug- und Bodeneinheiten werden auf den Seiten 33-34 unter „Flug- gegen Bodeneinheiten“ erklärt.

Anschließend werden die für dieses Gefecht gespielten Karten abgeworfen.

Ausnahme: Karten mit der Fähigkeit Streuschaden werden nicht abgeworfen (s.u.).

8. STREUSCHADENVERLUSTE ENTFERNEN

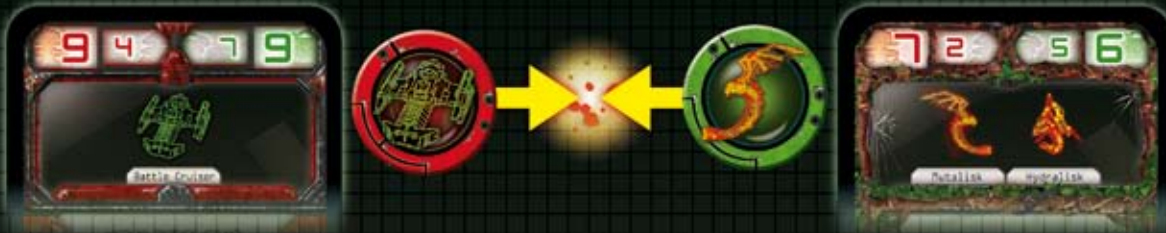
Nach Ende aller Gefechte werden Verluste durch Streuschaden-Karten entfernt. Einzelheiten dazu unter „Streuschaden“ auf den Seiten 39-40.

9. RÜCKZÜGE DURCHFÜHREN

Nach der Entfernung aller Verluste durch Streuschaden werden alle überlebenden Einheiten zurück in das Kampfgebiet gesetzt, das nun in einem der folgenden vier Zustände ist:

- *Alle Verteidiger wurden eliminiert und mindestens eine Einheit des Angreifers ist nun in dem Gebiet.* Der aktive Spieler hat seinen Angriff erfolgreich durchgeführt und der Verteidiger verliert seine Rohstoffkarte dieses Gebietes am Ende der Runde. Falls die Anzahl der Einheiten jetzt das Einheitenlimit übertrifft, muss der Spieler überzählige Einheiten zurückziehen, wie gleich noch genauer erklärt wird.
- *Alle Angreifer wurden eliminiert und mindestens eine Einheit des Verteidigers ist nun in dem Gebiet.* Der Verteidiger hat sein Gebiet erfolgreich verteidigt, es gibt keine weiteren Konsequenzen.
- *Alle Einheiten wurden eliminiert, das Gebiet ist nun leer.* Der Verteidiger hat sein Gebiet erfolgreich verteidigt, wenn auch unter hohen Verlusten, behält aber die Kontrolle über die Rohstoffe dieses Gebietes, falls

AUSREICHENDE ANGRIFFSSTÄRKE BESTIMMEN



Der Terraner hat eine Kampfkarte mit Angriffsstärke 9 gespielt. Da es keine weiteren Modifikatoren gibt, ist das seine endgültige Angriffsstärke. Diese ist größer als die endgültigen 6 Verteidigungspunkte des gegnerischen Zerg-Spielers, daher hat der Terraner „ausreichende Stärke“.

Auf der anderen Seite ist die endgültige Angriffsstärke des Zerg Spielers geringer als der Verteidigungswert des Terraners, deshalb hat der Zerg keine ausreichende Stärke.

vor der Organisationsphase nichts passiert, was diesen Status verändert.

- *Es haben Einheiten des Angreifers und des Verteidigers überlebt.* Der Angriff war nicht stark genug, um den Verteidiger in die Knie zu zwingen und alle angreifenden Einheiten müssen sich zurückziehen. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel besteht dann, wenn alle überlebenden Verteidiger „Hilfseinheiten“ sind (s. „Hilfseinheit“ auf Seite 39). In solch einem Fall hat der Angreifer den Kampf gewonnen und der Verteidiger muss sich zurückziehen.

Wenn ein Spieler gezwungen ist, seine Einheiten nach dem Ende eines Kampfes zurückzuziehen, muss er alle überlebenden Einheiten in ein **einziges** eigenes oder leeres Gebiet des aktiven Planeten zurückziehen **oder** in ein **einziges** eigenes oder leeres Gebiet eines Nachbarplaneten (falls er über einen Transporter auf der entsprechenden Route verfügt). Eine Einheit, die sich nicht auf diese Weise zurückziehen kann, wird zerstört. (Ein Rückzug kann z.B. unmöglich sein, falls es kein entsprechendes Gebiet gibt oder wenn die Anzahl der Rückzugseinheiten das Einheitenlimit des Rückzugsgebietes übertrifft.)

TIPP

Der Angreifer sollte immer auf passende Rückzugsgebiete möglichst in der Nähe des Kampfgebietes achten. Sonst verliert er im Falle der Niederlage alle noch überlebenden Einheiten.

Nach der Abwicklung des Rückzuges ist der Kampf endgültig beendet. Der Befehlsmarker des aktiven Spielers wird aus dem Kampfgebiet entfernt und die Ausführungsphase wird fortgesetzt.

WEITERE REGELN

In den folgenden Abschnitten werden alle weiteren bisher noch nicht behandelten Regeln für SCDB erklärt.

FLUG- GEGEN BODENEINHEITEN

Jede Einheit des Spiels gehört zu einem von zwei **Typen**: Entweder ist sie eine **Flugeinheit** oder eine **Bodeneinheit**.

Die Figuren der Flugeinheiten stehen auf erhöhten, durchsichtigen Plastikfüßen, während die Bodeneinheiten direkt auf dem Spielplan stehen. Außerdem haben Flugeinheiten ein Sternfeld als Hintergrund im Bereich „Einheitenübersicht“ des Fraktionsbogens (s. „Der Fraktionsbogen“ auf Seite 13), während Bodeneinheiten einen felsigen Hintergrund haben.



Felsstruktur und Sternfeld auf dem Fraktionsbogen als Hintergrund für Boden- bzw. Flugeinheiten

Zusätzlich hat jede Einheit in SCDB **Kampffähigkeiten** welche bestimmen, ob diese Einheit Flugeinheiten oder Bodeneinheiten angreifen kann. Manche Einheiten können beides angreifen und andere keines von beiden. Die Kampffähigkeit einer Einheit wird durch kleine Symbole auf dem Sternfeld bzw. der Felsstruktur auf dem Fraktionsbogen angezeigt (s.o.). Ein Geschützturm bedeutet, dass diese Einheit Bodeneinheiten angreifen kann, ein

Raketenstrahlsymbol, dass sie Flugeinheiten angreifen kann. (Falls eine Einheit beide Symbole aufweist, kann sie beide Typen treffen, falls sie gar kein Symbol hat, kann sie keinen der beiden Typen treffen).



Kann Bodeneinheiten treffen.



Kann Flugeinheiten treffen.

Einheitentyp und Kampffähigkeit zusammen bestimmen, welche Einheiten im Gefecht welche anderen Einheiten eliminieren können.

BEDEUTUNG VON KAMPFFÄHIGKEIT UND EINHEITENTYPEN

In einem Gefecht hängt die Auswirkung der Kampffähigkeit und des Typs einer Einheit davon ab, ob die jeweilige Einheit eine Front- oder Verstärkungseinheit ist.

AUSWIRKUNG DER KAMPFFÄHIGKEIT EINER FRONTEINHEIT

Wenn in einem Gefecht die endgültige Angriffsstärke eines Spielers mindestens gleich des endgültigen Verteidigungswertes des Gegners ist oder diese übertrifft, ist der Angriff von „ausreichender Stärke“ was bedeutet, dass der Spieler normalerweise eine gegnerische Einheit eliminiert. Die beteiligten Einheitentypen, ihre Kampffähigkeiten und Positionen im Gefecht haben aber Einfluss darauf, welche Einheit(en) tatsächlich eliminiert werden. Folgende Faktoren sind dabei von entscheidender Bedeutung und müssen während des Schrittes „Einheiten eliminieren und Karten abwerfen“ berücksichtigt werden.

- Falls ein Spieler ausreichende Stärke hat und die Kampffähigkeit seiner Fronteinheit es ermöglicht, die gegnerische Fronteinheit zu treffen, wird diese eliminiert. (Die

Kampffregeln auf den Seiten XX – XX ließen das schon vermuten.)

- Falls ein Spieler ausreichende Stärke hat und die Kampffähigkeit seiner Fronteinheit es **nicht** ermöglicht, die gegnerische Fronteinheit zu treffen, wohl aber eine der gegnerischen Verstärkungseinheiten dieses Gefechtes, wird stattdessen eine dieser Verstärkungseinheiten eliminiert. (Falls mehrere Verstärkungseinheiten in Betracht kommen entscheidet der Besitzer, welche dieser Einheiten eliminiert wird.)
- Falls ein Spieler ausreichende Stärke hat und die Kampffähigkeit seiner Fronteinheit es **nicht** ermöglicht, überhaupt eine der gegnerischen Einheiten dieses Gefechts zu treffen, wird auch keine gegnerische Einheit eliminiert.

AUSWIRKUNG DER KAMPFFÄHIGKEIT EINER VERSTÄRKUNGSEINHEIT

Wie schon auf Seite 31 unter „Angriffsstärken und Verteidigung vergleichen“ gesagt, trägt eine Verstärkungseinheit ihren Verstärkungswert zur endgültigen Angriffsstärke des Gefechts bei, an dem sie teilnimmt. **Das ist allerdings nur dann der Fall, falls die Verstärkungseinheit auch in der Lage ist, die gegnerische Fronteinheit zu treffen.** Falls eine Verstärkungseinheit auf Grund ihrer Kampffähigkeit die gegnerische Fronteinheit überhaupt nicht treffen kann, trägt sie auch nicht zur endgültigen Angriffsstärke ihrer Fraktion in diesem Gefecht bei.

Mit anderen Worten: Falls eine Verstärkungseinheit an einem Gefecht teilnimmt, die gegnerische Fronteinheit aber gar nicht treffen kann, wird ihr Verstärkungswert ignoriert (d.h. er trägt nicht zum endgültigen Kampfwert bei).

Auch wenn eine Verstärkungseinheit die gegnerische Fronteinheit nicht treffen kann, ist sie in jeder anderen Hinsicht an dem Gefecht beteiligt.

BEISPIEL KAMPFFÄHIGKEIT



Der Terraner hat eine Kampfkarte mit Angriffsstärke 7 gespielt, das ist auch seine endgültige Angriffsstärke, die größer ist als der Verteidigungswert 6 des Gegners, also hat er ausreichende Stärke. Da der Mutalisk aber eine Flugeinheit ist und der terranische Belagerungspanzer keine Flugeinheiten treffen kann, wird der Mutalisk nicht eliminiert und da der Zerg keine Verstärkungseinheiten in diesem

Gefecht besitzt, können auch keine anderen Zerg Einheiten eliminiert werden.

Andererseits ist die endgültige Angriffsstärke des Zerg kleiner als der Verteidigungswert des Terraners, also hat der Zerg keine ausreichende Stärke, um den Belagerungspanzer zu zerstören.

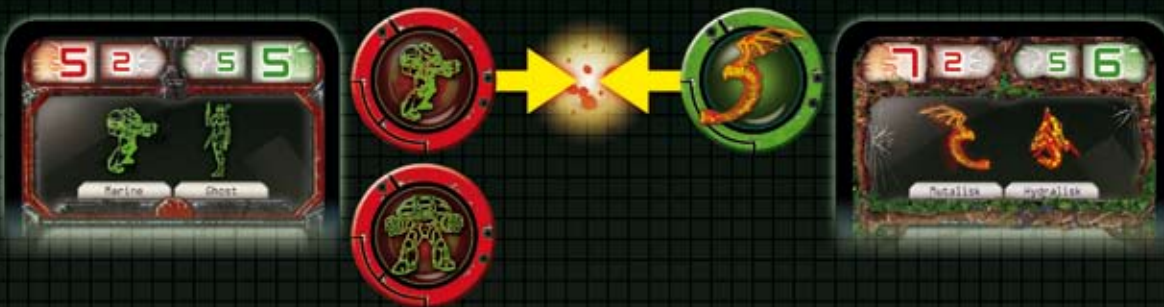
ELIMINIERUNG EINER VERSTÄRKUNGSEINHEIT



Der Terraner hat eine Kampfkarte mit Angriffsstärke 7 gespielt, das ist auch seine endgültige Angriffsstärke, die größer ist als der Verteidigungswert 6 des Gegners, also hat er ausreichende Stärke. Da der Mutalisk eine Flugeinheit ist und der terranische Belagerungspanzer keine Flugeinheiten treffen kann, wird der Mutalisk nicht eliminiert. Der terranische Belagerungspanzer kann aber sehr wohl die Zerg Verstärkungseinheiten treffen, sowohl den Zergling als auch den Ultralisk, und deshalb muss der Zerg entscheiden, welche dieser beiden Einheiten eliminiert wird. Er entscheidet sich für den Zergling.

Andererseits sind beide Verstärkungseinheiten des Zerg, Zergling und Ultralisk, in der Lage Bodeneinheiten zu treffen. Der Belagerungspanzer als Fronteinheit des Terraners ist eine Bodeneinheit, also tragen beide ihren Verstärkungswert zur endgültigen Angriffsstärke bei (s. u.). Die endgültige Angriffsstärke des Zerg beträgt demnach 10, das ist mehr als der endgültige Verteidigungswert 8 des Terraners, d.h. er hat ausreichende Stärke. Der Mutalisk als Zerg Fronteinheit kann Bodeneinheiten treffen, und da der terranische Belagerungspanzer eine Bodeneinheit ist, wird er eliminiert.

KAMPFFÄHIGKEITEN DER VERSTÄRKUNGSEINHEITEN



Die Spacemarine-Fronteinheit des Terraners wird durch einen Feuerfresser verstärkt. Weil die Zerg Fronteinheit eine Flugeinheit ist und ein Feuerfresser keine Flugeinheiten treffen kann, spielt sein Verstärkungswert für die endgültige Angriffsstärke des Terraners keine Rolle.

Die endgültige Angriffsstärke des Terraners ist somit 5 und nicht ausreichend, um den Zerg Mutalisk zu eliminieren (dessen endgültiger Verteidigungswert 6 beträgt).

SPEZIALBEFEHLE



Spezialbefehlsmarker

Der Bau von Forschungs- und Entwicklungsmodulen erlaubt den Spielern Spezialbefehle zu nutzen, die wirkungsvollere und flexiblere Versionen ihrer Standard Gegenstücke sind. In der Planungsphase **kann ein Spieler so viele Spezialbefehle erteilen wie es der Anzahl seiner Forschungs- und Entwicklungsmodule entspricht, die er auf seinem Fraktionsbogen gebaut hat** (aber trotzdem maximal vier Befehle insgesamt, Standard- und Spezialbefehle zusammengenommen).



Forschungs- und Entwicklungsmodule der sechs Fraktionen

Hinweis: Da zu Spielbeginn noch keine Fraktion Forschungs- und Entwicklungsmodule hat, kann auch kein Spieler in der ersten Runde Spezialbefehle erteilen.

Spezialbefehle erweitern die Standardbefehle und fügen weitere Fähigkeiten hinzu, die über die Grundfähigkeiten ihrer Standard Gegenstücke hinaus gehen. Wer z.B. einen Spezialbaubefehl ausführt kann alles tun, was der Standardbaubefehl ermöglicht und hat darüber hinaus weitere Möglichkeiten, die nur der Spezialbaubefehl ermöglicht.

DER SPEZIALBAUBEFEHL

Der Spezialbaubefehl bietet zwei zusätzliche Vorteile zu den Möglichkeiten des Standardbaubefehls:



- Der Spezialbaubefehl **erhöht das Einheiten-Baulimit** des Spielers um eins.
- Der Spezialbaubefehl gewährt dem Spieler einen **Nachlass von einer Rohstoffeinheit** (entweder Gas oder Kristall) beim Bau **einer/eines** (1) Einheit, Basis, Transporters, Gebäudes oder Moduls.

Beispiel: Arcturus Mengsk führt einen Spezialbaubefehl aus. Er baut zunächst einen Transporter und zahlt die Kosten (einen Kristall), wie üblich. Arcturus' aktuelles Einheiten-Baulimit beträgt zwei, aber er baut zwei Space Marines und einen Goliath, weil sein Spezialbaubefehl sein Einheiten-Baulimit um eins - von zwei auf drei - erhöht. Der Spieler zahlt insgesamt zwei Kristall für die Space Marines und nutzt den Nachlass durch den Spezialbaubefehl für den Bau des Goliath – statt normalerweise zwei Kristall und einem Gas zahlt er lediglich zwei Kristall, weil er momentan nicht über Gas verfügt.

DER SPEZIALMOBILISIERUNGSBEFEHL

Der Spezialmobilisierungsbefehl bietet zwei zusätzliche Vorteile zu den Möglichkeiten des Standardmobilisierungsbefehls:



- Wenn der Spieler während der Ausführung seines Spezialmobilisierungsbefehls einen Kampf initiiert, darf er in Schritt 3 der Kampfentwicklung zwei zusätzliche Kampfkarten ziehen, also insgesamt fünf.
- Die endgültige **Angriffsstärke** des Spielers in **jedem Gefecht** dieses Kampfes wird um eins erhöht.

ELEMENTE DER GEBÄUDEMARKER



- 1. Stufe:** Die Gebäudestufe wird auf der Front- und Rückseite angezeigt. Ein Gebäude kann nur als Gebäude der Stufe I gebaut werden, es sei denn, ein Gebäude desselben Typs, aber eine Stufe niedriger, wurde von diesem Spieler bereits gebaut.
- 2. Gebäudetyp:** Jeder Gebäudetyp ist durch eine eindeutige Abbildung in der Mitte der Front- und Rückseite identifizierbar. Der Gebäudetyp bestimmt auch, auf welchem Platz des Fraktionsbogens das Gebäude gebaut wird.
- 3. Zulässige Einheiten:** Der (die) Einheitentyp(en), dessen (deren) Bau dieses Gebäude ermöglicht. Der Spieler kann jeden hier abgebildeten Einheitentyp mit späteren Baubefehlen bauen.
- 4. Baukosten:** Die Gas- und Kristallkosten, die für den Bau dieses Gebäudes gezahlt werden müssen.

BEISPIEL BAU VON GEBÄUDEN UND MODULEN



Der unbezähmbare Arcturus Mengsk beschließt, seine Basen zu erweitern. Da er bisher in diesem Spiel noch keine Gebäude gebaut hat, ist auf seinem Fraktionsbogen nur das vorgedruckte Gebäude „Kaserne“ Stufe 1 und zwei leere Bauplätze. Er könnte also eine Kaserne Stufe 2 bauen, eine Fabrik Stufe 1 oder einen Raumhafen Stufe 1. Mit demselben Baubefehl kann er auch noch ein einzelnes

Modul bauen. Er entscheidet sich für einen Raumhafen Stufe 1 und ein Modul Luftunterstützung. Er zahlt die entsprechenden Rohstoffkosten für beide Bauten und legt die Marker dann auf ihre Plätze auf seinem Fraktionsbogen. Mit seinem nächsten Baubefehl kann er eine Kaserne Stufe 2 bauen, eine Fabrik Stufe 1 oder einen Raumhafen Stufe 2.

DER SPEZIALFORSCHUNGSBEFEHL

Der Spezialforschungsbefehl bietet zwei Optionen an, um den Standardforschungsbefehl zu erweitern. Nach der Ausführung des normalen Standardforschungsbefehls (aber noch bevor er irgendwelche erworbenen Technologiekarten seinem Kampfkartenstapel hinzufügt) muss der Spieler sich für **eine der beiden** folgenden zusätzlichen Möglichkeiten entscheiden:



- Eine zusätzliche Ereigniskarte ziehen

oder

- Falls der Spieler eine neue Technologie für seinen Kampfkartenstapel erworben hat, darf er **eine** dieser neuen Technologiekarten direkt auf die Hand nehmen, die übrigen Karten dieser neuen Technologie werden wie üblich in den Kampfkartenstapel eingemischt.

Beispiel: Arcturus Mengsk führt einen Spezialforschungsbefehl aus. Er zieht zunächst eine Ereigniskarte (und legt sie verdeckt unter seinen Fraktionsbogen). Dann zieht er drei Kampfkarten, die er auf die Hand nimmt. Danach schaut er seinen Technologiekartensapel durch und entscheidet sich dafür, die Technologie „Spinnen-Minen“ zu erwerben. Er zahlt die dafür nötigen Rohstoffkosten (1 Kristall und 1 Gas) und nimmt beide Karten „Spinnen-Minen“ aus seinem Technologiekartensapel. Genau an diesem Punkt muss er

sich nun entscheiden – entweder nimmt er eine „Spinnen-Minen“ Karte sofort auf die Hand und mischt die andere in seinen Kampfkartenstapel ein, oder er zieht eine weitere Ereigniskarte. Der Spieler entscheidet sich für die zusätzliche Ereigniskarte (die er ebenfalls verdeckt unter seinen Fraktionsbogen schiebt). Dann nimmt er die beiden „Spinnen-Minen“ Karten, seine abgeworfenen Kampfkarten und den Rest seines Kampfkartenstapels und mischt diese, um seinen neuen Kampfkartenstapel zu bilden.

GEBÄUDE BAUEN

Gebäude sind ein wesentlicher Bestandteil von SCDB. Jede Fraktion kann Gebäude **drei verschiedener Gebäudetypen** bauen. Wenn ein Spieler Gebäude baut, werden diese auf den mit der entsprechenden Abbildung versehenen Platz seines Fraktionsbogens gesetzt.

Alle Gebäude gehören zu einer bestimmten Baustufe, kurz **Stufe** genannt. Ein Gebäude kann zur Stufe 1, 2 oder 3 gehören. Manche Gebäudetypen gibt es in allen drei Stufen, andere kommen nur in der ersten Stufe vor und wiederum andere in der ersten und zweiten Stufe.

Das erste Gebäude jedes Typs kann nur als Stufe 1 Version gebaut werden, weitere Stufen dieses Typs können dann mit späteren Baubefehlen gebaut werden. Wenn und falls Gebäude eines bestimmten Typs in höheren Stufen gebaut werden, werden diese Marker direkt auf

den entsprechenden Gebäudemarker der vorhergehenden Stufe auf dem Fraktionsbogen gelegt. Baustufen können nicht übersprungen werden, d.h. ein Spieler kann nicht ein Gebäude Stufe 3 direkt auf ein Gebäude Stufe 1 bauen, er muss zunächst das Gebäude Stufe 2 bauen.

Zu Spielbeginn besitzt jede Fraktion ein einziges Gebäude der Stufe 1, auf ihrem Fraktionsbogen vorgedruckt. Wer ein Gebäude dieses Typs der Stufe 2 baut, t diesen Marker einfach auf den gedruckten „Marker“ direkt auf seinen Fraktionsbogen.

TECHNOLOGIEBEDINGTE EINHEITEN

Der Wächter der Zerg und der Archon der Protoss sind Einheiten, für deren Bau der vorherige Erwerb einer jeweils bestimmten Technologie erforderlich ist. Diese Einheiten werden, leicht abgekürzt, **techbedingte Einheiten** genannt und sind an „Bedingung Technologie“ neben ihrem Informationsfeld auf dem Fraktionsbogen zu erkennen. Wenn ein Zerg- bzw. Protoss-Spieler diese Technologie erworben hat, kann er mit seinem Baubefehl diese Einheiten auf jedem Planeten bauen (selbst auf einem Planeten ohne eigene Basis), dies ist auch auf der jeweiligen Technologiekarte angegeben.

Desweiteren ist auf der Technologiekarte zu lesen, dass der Bau einer techbedingten Einheit die Zerstörung einer (oder mehrerer) bestimmter eigener Einheit als zusätzliche Baukosten erfordert. Diese Einheit(en) müssen bereits vor der Ausführung des Baubefehls **auf dem aktiven Planeten** vorhanden sein. Die neue techbedingte Einheit muss dann in ein Gebiet gesetzt werden, in dem sich vorher eine der dafür zerstörten Einheiten befand.

Beispiel: Der Aldaris Spieler möchte einen Archon bauen. Er hat bereits die Technologie „Archon herbeirufen“ erworben, die vorschreibt „Du kannst jetzt Archon Einheiten bauen, indem du 1 Gas zahlst und zwei Einheiten Hoher Templer auf dem aktiven Planeten zerstörst“. Während der Ausführung seines Baubefehls zerstört Aldaris zwei eigene Hohe Templer Einheiten auf dem aktiven Planeten (dabei kann er nach Belieben wählen, aus welchen Gebieten des Planeten er diese entfernt) und zahlt ein Gas. Seine neue Archon Einheit setzt er in ein Gebiet, aus welchem er eine Hohe Templer Einheit entfernt hatte. Anschließend fährt er mit seinem Baubefehl wie üblich fort.

EFFEKTE UND FÄHIGKEITEN

Viele Karten, Einheiten, Gebäude und sogar Fraktionen verfügen über Sonderfähigkeiten. In den meisten Fällen sind diese Fähigkeiten selbsterklärend, allgemein gelten dafür die folgenden Regeln.

Wenn Einheiten Sonderfähigkeiten durch Kampfkarten erhalten, so gelten diese nur bis zum Ende des aktuellen Gefechts. Wenn beispielsweise eine Einheit durch eine Kampfkarte die Fähigkeit „Tarnung“ zugesprochen bekommt, kann sie diese Fähigkeit nur in diesem Gefecht nutzen.

SCHLÜSSELWORTE

In vielen Fällen werden Sonderfähigkeiten in vollem Umfang mit Text erklärt, z.B. auf einer Karte oder dem Fraktionsbogen. Manche Sonderfähigkeiten werden allerdings nur durch ein **Symbol** oder ein **Schlüsselwort** abgekürzt. Die Bedeutung dieser Symbole und Schlüsselworte und ihre genaue Wirkung werden im Folgenden beschrieben:

“TARNUNG“

Wenn eine Einheit mit dem Schlüsselwort **Tarnung** in einem Gefecht eliminiert wird, wird sie nicht tatsächlich vom Spielplan entfernt (wie normalerweise bei Eliminierung) sondern zum Ende des Schrittes „Einheiten eliminieren und Karten abwerfen“ **abgezogen**. Das heißt, dass der Spieler seine Einheit sofort vom Kampf abzieht und auf ein eigenes oder leeres Gebiet des aktiven Planeten zieht. Falls es kein geeignetes Gebiet auf dem Planeten gibt oder dabei das Einheitenlimit des Gebietes überschritten wird, wird diese Einheit eliminiert.

Hinweis: Abzug ist nicht mit Rückzug zu verwechseln! (Ein Abzug erfolgt nur auf dem aktiven Planeten, während ein Rückzug auch auf einen Nachbarplaneten möglich ist.)

“DETEKTOR“

Die Fähigkeit **Detektor** annulliert die **Tarnung** gegnerischer Einheiten in diesem Gefecht. Falls also die Front- oder eine der Verstärkungseinheiten eines Spielers die **Detektor**-Fähigkeit hat, ist die Fähigkeit **Tarnung** jedweder gegnerischen Einheiten in diesem Gefecht wirkungslos.

“ANNULLIEREN“

Manche Karten weisen den Spieler an, eine gegnerische Karte zu **annullieren**. Das Schlüsselwort **Annullieren** bedeutet, dass die Karte des Gegners wirkungslos ist und dass er sie auf seinen Ablagestapel werfen muss.

Wenn während eines Gefechts irgendwelche Sonderfähigkeiten zum Tragen kommen, wird die Fähigkeit **Annullieren** vor allen anderen Sonderfähigkeiten angewendet. Falls beide Seiten einmal oder mehrfach über die Fähigkeit **Annullieren** verfügen, werden die des Angreifers zuerst ausgeführt, danach die des Verteidigers.

Beispiel: Arcturus Mengsk hat die Protoss Fraktion von Aldaris angegriffen. Zusätzlich zu seiner Standardkampfkarte spielt er die Verstärkungskarte „EMP Schockwelle“, die angibt „Annulliere die Verstärkungskarte deines Gegners“.

Aldaris spielt zusätzlich zu seiner Standardkampfkarte die Verstärkungskarte „Halluzination“, die vorschreibt „Annulliere die Standardkampfkarte deines Gegners. Er muss eine neue spielen, entweder aus der Hand oder direkt vom Stapel“.

Arcturus ist der Angreifer, also wird seine Fähigkeit Annullieren zuerst angewendet, erst danach kann Aldaris diese Fähigkeit nutzen. Das bedeutet aber, daß Aldaris' Karte „Halluzination“ entfernt wird und nun nicht mehr benutzt werden kann, daher bleibt Arcturus' Standardkampfkarte unangetastet.

“HILFSEINHEIT”

Während der Gefechtsaufstellung in Schritt 4 des Kampfablaufes muss der Angreifer so viele Gefechtspaarungen aufstellen wie möglich. Normalerweise bedeutet dies, dass die Anzahl der Gefechte gleich der Anzahl der Einheiten der Seite mit weniger Einheiten ist. Falls beispielsweise der Angreifer vier Einheiten in den Kampf führt und der Verteidiger nur zwei, gibt es normalerweise zwei Gefechte. Die Seite mit weniger Einheiten hat üblicherweise keine Verstärkungseinheiten.

Einheiten mit dem Schlüsselwort **Hilfseinheit** in ihrer Beschreibung auf dem Fraktionsbogen können aber nicht als Fronteinheit in einem Gefecht fungieren. Sie sind immer nur Verstärkungseinheiten und werden bei der anfänglichen Gefechtsaufstellung des Angreifers außer Acht gelassen.

Falls beide Seiten **Hilfseinheiten** in einem Kampf haben, müssen auch beide Seiten Verstärkungseinheiten zuweisen. In solch einem Fall weist der Angreifer seine Verstärkungseinheit(en) zuerst zu, anschließend der Verteidiger.

Ausnahme: Falls **alle** Einheiten eines Spielers in einem Kampf **Hilfseinheiten** sind, muss der Spieler **eine** davon als Fronteinheit auswählen. In diesem Kampf gibt es demnach nur ein Gefecht, die übrigen Hilfseinheiten des Spielers dienen dann alle als Verstärkungseinheiten in diesem Gefecht.

“ZURÜCK ZU DEN TECHNOLOGIEKARTEN”

Manche Technologiekarten geben an, dass sie nach Gebrauch **zurück zu den Technologiekarten** gelegt werden. Das heißt, dass diese Karten nach Gefechtsende in den Technologiekartenstapel des Spielers zurück gelegt werden, und nicht auf den Ablagestapel kommen. Falls der Spieler diese Technologie in einer späteren Runde erneut erwerben möchte, muss er dafür zunächst wieder einen Forschungsbefehl ausführen und die übliche Prozedur befolgen.

“IN DEINEN SPIELBEREICH LEGEN”

Ein paar Technologiekarten schreiben vor, dass der Spieler sie **in seinen Spielbereich** legen muss. Wer eine solche Technologiekarte erwirbt, legt sie offen vor sich in seinem eigenen Spielbereich aus, anstatt sie wie üblich in seinen Kampfkartenstapel unterzumischen. Solche ausgelegten Karten sind stark, da der Spieler nicht warten muss, bis er diese Karte von seinem Stapel zieht, um ihre Vorteile nutzen zu können. Stattdessen werden ihre Fähigkeiten zu einem Zeitpunkt genutzt, der auf der Karte angegeben ist.

“STREUSCHADEN”

Manche Kampfkarten nennen das Schlüsselwort **Streuschaden**. Im Gegensatz zu den meisten Fähigkeiten kommt Streuschaden nicht während eines einzelnen Gefechts zur Wirkung, sondern beeinflusst alle Gefechte dieses Kampfes und wird deshalb erst zum Ende des gesamten Kampfes angewendet.

STREUSCHADEN AKTIVIEREN

Der **Streuschaden** einer gespielten Karte kommt nur dann zur Wirkung, wenn er **aktiviert** wird. Ein Streuschaden wird aktiviert wenn die Seite, welche die Karte mit dieser Fähigkeit gespielt hat, während des Gefechtsschrittes „Einheiten eliminieren“ mindestens eine gegnerische Einheit

des Gefechtes eliminiert, für das diese Karte gespielt wurde. Die Wirkung bleibt auch dann bestehen, falls in diesem Gefecht alle Einheiten der Seite eliminiert werden, welche diese Karte gespielt hat.

Anders ausgedrückt: Jede seiner für ein Gefecht gespielten Karten mit dem Schlüsselwort **Streuschaden** wird aktiviert, falls ein Spieler mindestens eine gegnerische Einheit in diesem Gefecht eliminiert. (Wenn sowohl die Standardkampfkarte als auch die Verstärkungskarte desselben Gefechtes eines Spielers Streuschaden verursachen können, werden diese **beide** aktiviert, falls der Spieler in diesem Gefecht mindestens eine gegnerische Einheit eliminiert.)

Aktivierte Streuschadenskarten werden offen neben die Kampffläche gelegt, so dass leicht ersichtlich ist, wie oft in diesem Kampf Streuschaden aktiviert wurde. Nicht aktivierte Streuschadenskarten werden, wie andere Karten auch, abgeworfen.

Beispiel 1: Arcturus Mengsk kämpft gegen den Overmind. In einem Gefecht dieses Kampfes tritt ein Belagerungspanzer von Arcturus, verstärkt durch einen Spacemarine, gegen einen Ultralisk des Overminds an. Arcturus spielt eine Kampfkarte mit dem Symbol Belagerungspanzer und dem Schlüsselwort Streuschaden. Bei der Abwicklung des Gefechts haben beide Angriffe, sowohl der des Terraners als auch des Zerg, ausreichende Stärke, also wird der Belagerungspanzer einerseits und der Ultralisk andererseits eliminiert. Weil Arcturus eine gegnerische Einheit eliminiert hat, wird seine Streuschadenskarte aktiviert und offen neben die Kampffläche gelegt, um erst zum Ende des gesamten Kampfes ihre Wirkung zu entfalten.

Falls der Zerg ebenfalls eine Karte mit Streuschaden gespielt hätte, wäre diese ebenfalls aktiviert worden (weil er den gegnerischen Belagerungspanzer eliminiert hat). So kann es passieren, dass in einem einzigen Gefecht Streuschadenskarten beider Seiten aktiviert werden.

Beispiel 2: Aldaris schickt einen Räuber mit Verstärkung durch einen Hohen Tempel ins Feld gegen einen Zergling des Overminds. Aldaris spielt eine Standardkampfkarte mit dem Symbol Räuber und dem Schlüsselwort Streuschaden. Außerdem spielt er noch eine „Psisturm“ Verstärkungskarte, ebenfalls mit Streuschaden. Der Zergling wird in dem Gefecht eliminiert, damit werden beide Streuschadenskarten von Aldaris aktiviert und offen neben die Kampffläche gelegt, um erst zum Ende des gesamten Kampfes ihre Wirkung zu entfalten.

TARNUNG UND STREUSCHADEN

Das Ausschalten einer Einheit mit **Tarnung** aktiviert den Streuschaden wie sonst auch, obwohl die getarnte Einheit nicht tatsächlich eliminiert sondern nur abgezogen wird.

Beispiel: Ein terranischer Belagerungspanzer führt ein Gefecht gegen einen Hydralisk. Der Terraner spielt eine Kampfkarte mit dem Symbol Belagerungspanzer und dem Schlüsselwort Streuschaden. Der Zerg spielt eine Kampfkarte „Eingraben“, wodurch sein Hydralisk Tarnung erhält. Der Belagerungspanzer eliminiert zwar den Hydralisk, aber weil dieser getarnt war, zieht der Spieler ihn lediglich auf ein benachbartes eigenes Gebiet ab, anstatt ihn vom Spielplan zu nehmen. Die Streuschadenskarte des Terraners wird aber wie üblich aktiviert und offen ausgelegt, um zum Ende des gesamten Kampfes ihre Wirkung zu entfalten.

Die Spieler müssen darauf achten, dass „Tarnung“ einer Einheit den Abzug nur im Falle ihrer „Eliminierung“ während eines Gefechtes ermöglicht. Solch ein Abzug ist während der Abwicklung eines Streuschadens nicht möglich.

STREUSCHADENVERLUSTE ENTFERNEN

Streuschaden kommt während des Schrittes „Streuschadenverluste entfernen“ des Kampfablaufes zur Wirkung. Für jede aktivierte Streuschadenkarte eines Spielers muss der Gegner eine seiner überlebenden Einheiten zerstören. Falls beide Seiten von Streuschaden betroffen sind, muss der Angreifer zuerst Einheiten entfernen, danach der Verteidiger.

Dem Schlüsselwort **Streuschaden** ist immer entweder der Begriff „Boden“, „Flug“ oder „Boden/Flug“ zugeordnet, was bedeutet, dass nur Einheiten dieses Typs durch Streuschaden betroffen werden können:

- Für jede aktivierte Bodenstreuschadenkarte muss der Gegner nach eigener Wahl eine seiner überlebenden Bodeneinheiten entfernen.
- Für jede aktivierte Flugstreuschadenkarte muss der Gegner nach eigener Wahl eine seiner überlebenden Flugeinheiten entfernen.
- Für jede aktivierte Boden-/Flugstreuschadenkarte muss der Gegner nach eigener Wahl eine seiner überlebenden Einheiten entfernen, egal, ob Boden- oder Flugeinheit.

Bei der Wahl, welche ihrer durch Streuschaden betroffenen Einheiten sie entfernen sollen, müssen die Spieler immer so viele Einheiten entfernen wie möglich. Das heißt, sie müssen immer zuerst Verluste durch Bodenstreuschaden und durch Flugstreuschaden entfernen, bevor sie weitere Verluste durch Boden-/Flugstreuschaden entfernen.

Beispiel: Während des Schrittes „Streuschadenverluste entfernen“ hat der Angreifer noch zwei überlebende Boden- und eine Flugeinheit. Sein Gegner hatte zwei Streuschadenkarten gespielt, eine Flugstreuschaden- und eine Boden-/Flugstreuschadenkarte, die auch beide während der Gefechte aktiviert wurden. Also muss der Angreifer zunächst seine Flugeinheit und dann eine Bodeneinheit entfernen. Er darf nicht zuerst seine Flugeinheit als durch die Boden-/Flugstreuschadenkarte betroffen entfernen, weil dann keine Einheit mehr als durch die Flugstreuschadenkarte betroffen entfernt werden könnte.

Nach erfolgter Anwendung eines Streuschadens wird die Karte auf den Ablagestapel ihres Besitzers abgeworfen.

SPEZIALNACHSCHUBSYMBOL

Solch ein Symbol tritt nur auf Verstärkungskarten auf und immer zusammen mit einem (oder mehreren) Einheiten-symbol(en). Das Symbol bedeutet, dass die Sonderfähigkeit dieser Verstärkungskarte genutzt werden kann, solange die Front- oder eine Verstärkungseinheit des Spielers in diesem Gefecht dem abgebildeten Einheitentyp entspricht. Zum Beispiel kann eine Verstärkungskarte mit dem unten abgebildeten Symbol genutzt werden, falls mindestens eine Einheit des Spielers in diesem Gefecht ein Geist ist, wobei es keine Rolle spielt, ob als Front- oder Verstärkungseinheit.



Ein Einheitensymbol mit Spezialnachschubssymbol

MODULEFFEKTE

Es gibt drei Modultypen in SCDB: **Nachschubmodule**, **Forschungs- und Entwicklungsmodule** und **Luftunterstützungsmodule**

Jeder Spieler kann nur so viele Module bauen, wie dafür Plätze auf seinem Fraktionsbogen vorgesehen sind (von Rasse zu Rasse unterschiedlich). Siehe Kasten „Der Fraktionsbogen“ auf Seite XX.

DAS NACHSCHUBMODUL



Terranische und Protoss Nachschubmodule (die Zerg haben keine Nachschubmodule).

Nachschubmodule erhöhen das Einheiten-Baulimit des Spielers. Jedes eigene gebaute Nachschubmodul erhöht das Einheiten-Baulimit des Spielers um eins.

Beispiel: Das anfängliche Einheiten-Baulimit von Arcturus Mengsk beträgt zwei. Im Laufe des Spiels baut er zwei Nachschubmodule. Jedes Nachschubmodul erhöht sein Einheiten-Baulimit um eins, d.h. nachdem er das zweite Nachschubmodul gebaut hat, beträgt sein Einheiten-Baulimit vier (was bedeutet, dass er mit jedem Baubefehl bis zu vier Einheiten bauen kann).

DAS EINHEITEN-BAULIMIT DER ZERG

Es gibt keine Nachschubmodule für die Zerg. Stattdessen können die Zerg, wie auf ihren Fraktionsblättern angegeben, ihr Einheiten-Baulimit durch den Bau neuer Gebäudetypen erhöhen. Das Einheiten-Baulimit eines Zerg Spielers ist gleich der doppelten Menge der Gebäudetypen auf seinem Fraktionsbogen.

Wichtig: Dies gilt für **Gebäudetypen**, mehrere Stufen eines Gebäudetyps erhöhen das Einheiten-Baulimit nicht.

Genau wie die anderen Fraktionen beginnen auch die Zerg mit einem auf ihrem Fraktionsbogen aufgedruckten Gebäude, so dass ihr anfängliches Einheiten-Baulimit zwei beträgt.

Falls ein Zerg-Spieler alle drei möglichen Gebäudetypen baut, beträgt sein Einheiten-Baulimit sechs (zwei pro Gebäudetyp).

DAS FORSCHUNGS- UND ENTWICKLUNGSMODUL



Die Forschungs- und Entwicklungsmodule der drei Rassen.

Forschungs- und Entwicklungsmodule ermöglichen den Spielern, Spezialbefehle zu benutzen. In der Planungsphase kann ein Spieler so viele Spezialbefehle legen, wie er Forschungs- und Entwicklungsmodule gebaut hat. Aber nicht vergessen: Die Gesamtzahl der möglichen Befehle jedes Spielers bleibt bei insgesamt vier!

DAS LUFTUNTERSTÜTZUNGSMODUL



Die Luftunterstützungsmodule der drei Rassen.

Das Luftunterstützungsmodul gewährt dem Spieler drei wertvolle Vorteile:



Detektorsymbol

Detektor: Alle Einheiten des Spielers im selben Gebiet wie eine seiner Basen haben die Sonderfähigkeit Detektor.



Flugabwehrsymbol

Flugabwehr: Wenn ein Kampf in einem Gebiet stattfindet, in dem ein Spieler eine Basis besitzt, gewinnt dieser Spieler +1 Angriffsstärke in jedem Gefecht, in dem die gegnerische Fronteinheit eine Lufteinheit ist.



Begrenzter Abweherschirm

Begrenzter Abweherschirm: Die Gegner können über eine Route keine Einheiten (von einem Nachbarplaneten) direkt in ein Gebiet bringen, in dem der Spieler eine Basis besitzt. Der Abweherschirm stellt die Fähigkeit der Basis dar, einen Transporter abzuschießen, der in ihren Luftraum eindringt.

Die Gegner können aber nach wie vor ihre Einheiten auf andere Gebiete des aktiven Planeten transportieren. Auch können gegnerische Einheiten, die bereits auf dem aktiven Planeten sind, trotz begrenztem Abweherschirm wie sonst auch in ein Gebiet mit gegnerischer Basis eindringen.



Der Zerg kann keine Einheiten in das Gebiet mit der Basis transportieren, falls der Terraner ein Luftunterstützungsmodul gebaut hat. Er kann aber Einheiten auf andere Gebiete des aktiven Planeten transportieren und diejenigen seiner Einheiten, die bereits auf dem aktiven Planeten sind, können in das Gebiet mit der terranische Basis eindringen.

TIPP

Das Luftunterstützungsmodul ist bestens dazu geeignet, Überraschungsangriffe auf eine eigene Basis zu vermeiden. Allerdings sollte man dabei im Auge behalten, dass der Begrenzte Abweherschirm das Gebiet nur gegen Angriffe vom Nachbarplaneten schützt und nicht gegen solche vom selben Planeten, auf dem die Basis ist.

DER ÜBERSICHTSBOGEN

Die Rückseite der Übersichtsbögen listet die durchschnittlichen Grundwerte aller Einheiten von SCDB auf. Dadurch erhalten die Spieler ein Gefühl für das Potential jeder Einheit in diesem Spiel. Diese Übersicht ist eine ausgezeichnete Hilfe bei schwierigen Entscheidungen in einem Kampf. Der Kasten „Durchschnittswerte der Einheiten“ gibt eine Zusammenfassung der Informationen des Übersichtsbogens.

DURCHSCHNITTSWERTE DER EINHEITEN

The chart shows average values for Zerg units across five categories: Name and Image (1), Average Attack Strength (2), Average Defense (3), Technology Types (4), and Support Unit (5). The units listed are Zergling, Hydralisk, Nitralisk, Queen, and ASSIST.

Einheit	1	2	3	4	5
Zergling	5	5	2		
Hydralisk	6	6	1		
Nitralisk	8	8	1		
Queen					3
ASSIST					

- 1. Name und Bild der Einheit:** Name und Bild der Einheit machen klar, auf welchen Einheitentyp sich diese Information bezieht.
- 2. Durchschnittliche Angriffsstärke:** Die durchschnittliche Angriffsstärke eines Einheitentyps ist der Mittelwert aller Standardkampfkarten mit dem entsprechenden Einheitensymbol. Verstärkungs- und Technologiekarten werden hierfür nicht berücksichtigt.
- 3. Durchschnittliche Verteidigung:** Die durchschnittliche Verteidigung eines Einheitentyps ist der Mittelwert aller Standardkampfkarten mit dem entsprechenden Einheitensymbol. Verstärkungs- und Technologiekarten werden hierfür nicht berücksichtigt.
- 4. Technologietypen:** Hier wird die Anzahl der verschiedenen Technologien genannt, welche diesen Einheitentyp betreffen.
- 5. Hilfseinheit:** Falls ein Einheitentyp als Hilfseinheit gekennzeichnet ist, ist das hier ersichtlich. Für Hilfseinheiten gibt es keine Angaben für durchschnittliche Angriffsstärke oder Verteidigung, da sie nicht zu den Standardkampfkarten passen. Deswegen benutzen Hilfseinheiten, wenn sie im Kampf als Fronteinheit dienen, immer die kleineren Werte einer Standardkampfkarte.

SPIELVARIANTEN

Wer SCDB gründlich beherrscht, kann sich an die folgenden Varianten heran wagen, die das Spiel um interessante neue Möglichkeiten erweitern.

GALAKTISCHE EROBERUNG

Diese Variante ist ideal für Spieler, die ein langes Spiel möchten welches erst endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist. Deshalb gibt es in dieser Variante keine Siegpunkte, sondern der einzig mögliche Sieg ist der Dominanz-Sieg (s. „Dominanz-Sieg“ Seite 18).

Zu Spielbeginn werden aus dem Stapel der Ereigniskarten die drei Ereigniskarten „Das Ende ist nahe“ heraus gesucht und in die Schachtel zurück gelegt. Wenn dann während des Spiels der Ereigniskartenstapel erschöpft ist, werden alle Ereigniskarten der Stufe 3 gemischt und als neuer Ereigniskartenstapel benutzt und das Spiel wird fortgesetzt.

Die Variante „Galaktische Eroberung“ kann mit der Variante „Teamspiel“ kombiniert werden, die gleich im Anschluss vorgestellt wird. Dann wird so lange gespielt, bis nur noch ein Team übrig ist.

TEAMSPIEL

In Spielen mit vier oder sechs Spielern werden die Spieler bei dieser Variante in Teams zu je zwei Spielern aufgeteilt. Jeder Spieler führt zwar immer noch seine eigene Fraktion, ist aber mit einem anderen Spieler verbündet, so dass es insgesamt zwei oder drei Teams (mit je zwei Spielern) gibt.

Zunächst wird auf beliebige Weise festgelegt, welche Spieler jeweils ein Team bilden, dann wird jedem Spieler zufällig eine Fraktion zugewiesen. Das führt dazu, dass Spieler derselben Rasse nicht zwangsläufig auch ein Team bilden – das nennt man galaktische Integration!

Anschließend sollten die Spieler sich so um den Tisch setzen, dass die Teampartner jeweils so weit voneinander entfernt sitzen wie möglich. Bei vier Spielern wäre die Sitzordnung so: Spieler Team 1, Spieler Team 2, Spieler Team 1, Spieler Team 2. Bei sechs Spielern: Spieler Team 1, Spieler Team 2, Spieler Team 3, Spieler Team 1, Spieler Team 2, Spieler Team 3.

Außerdem gelten im Teamspiel folgende Regeln:

- Kein Spieler darf seinen Teamgefährten angreifen oder ein Gebiet betreten, das von seinem Teamgefährten kontrolliert wird.
- Die Einheiten, Basen und Gebiete des Teamgefährten zählen nicht für die eigene individuelle Siegbedingung. Die Siegbedingung des Overmind z.B. verlangt von dem Spieler, drei Basen auf drei verschiedenen Planeten zu besitzen. Die Basen seines Teamgefährten werden dafür nicht angerechnet.
- Kein Spieler eines Teams darf seine Basen so bauen, dass dadurch alle Gebiete eines Planeten ausschließlich Basen seines Teams enthalten. (So wird vermieden, dass ein Team es mit Hilfe des Luftunterstützungsmo-

duls für Gegner unmöglich macht, auf einem kleinen Planeten zu landen.)

Im Teamspiel sind die Siegbedingungen anders als im normalen Spiel, und zwar wie folgt:

TEAMSPIEL – SONDERSIEG

Das Spiel endet, wenn mindestens ein Spieler seine individuelle Siegbedingung in Schritt 6 der Organisationsphase erreicht hat. Falls ein Spieler eines Teams dieses Ziel erreicht, gewinnt das Team als Ganzes. Teampartner können sich darauf einigen, die individuelle Siegbedingung eines Partners besonders ins Auge zu fassen und alles daran setzen, dieses Ziel zu erreichen.

Falls zwei oder alle drei Teams dieses Ziel gleichzeitig erreichen, werden die **gemeinsamen** Siegpunkte beider Partner jedes Teams dazu herangezogen, das Siegerteam festzustellen. Falls es dann immer noch kein Siegerteam geben sollte, werden die Regeln, wie unter „Spielsieg“ auf Seite 17 beschrieben benutzt. Es werden jeweils die entscheidenden Elemente (Rohstoffe, Gebiete, Basen, Arbeiter) beider Teamgefährten im Vergleich mit dem (den) anderen Team(s) berücksichtigt.

TEAMSPIEL – ENDSPIEL-SIEG

Das Spiel endet, wenn zum Ende von Schritt 7 der Organisationsphase zwei oder mehr Karten „Das Ende ist nahe“ auf der Hauptspielfläche ausliegen. Das Team mit den meisten gemeinsamen Siegpunkten (die Summe der Siegpunkte beider Teamspieler) ist Spielsieger.

Ausnahme: Falls Aldaris am Spiel teilnimmt, gewinnt sein Team automatisch den Endspiel-Sieg (unabhängig von der Anzahl der Siegpunkte der Teams).

TEAMSPIEL – DOMINAZ-SIEG

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Team übrig ist. Dieses Team hat das Spiel gewonnen.

TEAMSPIEL – NORMALER SIEG

Das Spiel endet, wenn ein Team mindestens 30 Siegpunkte angesammelt hat. Falls Aldaris mitspielt, wird diese Zahl auf 40 Punkte angehoben (allerdings nicht für das Aldaristeam, das weiterhin nur 30 Siegpunkte braucht).

Sollten zum Spielende mehrere Teams die gleiche Anzahl Siegpunkte aufweisen, werden dieselben Regeln wie unter „Spielsieg“ auf Seite 17 genannt benutzt. Es werden jeweils die entscheidenden Elemente (Rohstoffe, Gebiete, Basen, Arbeiter) beider Teamgefährten im Vergleich mit anderen Teams berücksichtigt.

INDEX

Aufbau der Galaxie: 8–10
Ausführungsphase: 14–15
Ausreichende Angriffsstärke: 33
Basen verbessern: 23
Baubefehl: 20–23
Befehlsstapel: 14
Blockierte Befehle: 15
Boden- und Flugeinheiten: 33–34
Detektor: 38
Einheiten-Baulimit: 40
Einheitenlimit während der Bewegung: 25
Einheitenlimits: 21
Ereigniskartenstapel zusammenstellen: 8
Ereigniskartenoption: 14
Ereigniskarten spielen: 16
Ereigniskarte „Das Ende ist nahe“: 16, 18
Forschungsbefehl: 25–26
Fraktionsbenennungen und -farben: 2
Fraktionsbogen: 13
Gebäudemarker: 36
Gebäude bauen: 37;
Gebäudeübersicht: 44
Gefechtsaufstellung: 26
Gefechte ausführen: 30–32
Hauptspielfläche: 11
Hilfseinheit: 39
Individuelle Siegbedingung von Aldaris: 17
Kampf: 26–36
Kampffähigkeiten: 34
Kampfkarten: 27
Kampfkarten-Elemente: 28
Kampfkarten ausspielen 29
Kampfkarten Schlüsselworte: 38–40
Kampfkarten Zeitpunkt: 32
Mobilisierungsbefehl: 23–25
Module: 40–41
Organisationsphase: 15–16
Permanente Rohstoffvorkommen: 19
Planeten-Elemente: 7
Planeten-Rohstoffkarten verteilen: 9
Planungsphase: 11–13
Raubbau und Ausbeutung: 19–20
Rohstoffkarten verlieren: 15–16
Rohstoffe bezahlen: 18–20
Routen: 9–10
Rückzug nach dem Kampf: 33
Siegpunkte erhalten: 15
Spezialbefehle: 36–37
Spezialnachschiebsymbol: 40
Spielaufbau: 8
Spielbereich eines Spielers: 12
Spielmaterial-Begrenzung und freiwillige Zerstörung von Einheiten: 22
Spielsieg: 17–18
Spielvarianten: 42–43
Streuschaden: 39–40
Tarnung: 38
Technologiekarten: 28
Technologiekarten erwerben: 25
Technologiebedingte Einheiten: 38
Transporter: 21, 24
Verstärkungseinheiten: 26–27
Verstärkungskarten aufdecken: 30
Wichtige Begriffe: 6
Z-Achsen-Routen beim Spielaufbau: 9
Z-Achsen-Routen: 24
Zerstörung von Basen und Transportern: 15–16

GEBÄUDEÜBERSICHT

Für jede Rasse gibt es drei Gebäudetypen, jeder Typ ermöglicht den Bau weiterer verschiedener Einheiten. Jeder Gebäudetyp ist durch ein einzigartiges Bild identifizierbar und in diesem Regelheft mit seinem Namen wie unten aufgeführt bezeichnet:

KASERNE



Ermöglicht den Terranern, Spacemarines, Feuerfresser und Geister zu bauen.

FABRIK



Ermöglicht den Terranern, Adler, Goliaths und Belagerungspanzer zu bauen.

RAUMHAUFEN



Ermöglicht den Terranern, Raumjäger, Forschungsschiffe und Schwere Kreuzer zu bauen.

WARPKNOTEN



Ermöglicht den Protoss, Berserker, Dragoner und Hohe Tempel zu bauen.

ROBOTERFABRIK



Ermöglicht den Protoss, Räuber zu bauen.

RAUMPORTAL



Ermöglicht den Protoss, Scouts, Arbitr und Träger zu bauen.

BRUTSCHLEIMPOOL



Ermöglicht den Zerg, Zerglinge, Hydralisk und Ultralisk zu bauen.

KÖNIGINNENEST



Ermöglicht den Zerg, Königinnen und Vergifter zu bauen.

SCHÖSSLING



Ermöglicht den Zerg, Terror und Mutalisk zu bauen.

CREDITS

Spielautoren: Corey Konieczka und Christian T. Petersen

Spielentwicklung: Corey Konieczka

Ausführende Entwicklung: Christian T. Petersen

Spielregel: Corey Konieczka, Christian T. Petersen und James Torr

Bearbeitung und Lektorat: Jeff Tidball, Christian T. Petersen und James Torr

Grafik-Design: Kevin Childress, Andrew Navaro, Scott Nicely und Brian Schomburg

Art Director: Zoë Robinson

Cover Artwork: Jean-Pierre Targete

Gebäude- und Character Artwork: Stacey Diana Clark, Peter Johnston, Joe Marioth, Aaron Panagos, Frank Walls und Ben Zweifel

Weiteres Artwork: Anders Finer

Weiteres Grafikmaterial wurde von Blizzard Entertainment zur Verfügung gestellt.

Produktionsmanager: Richard Spicer

Herausgeber: Christian T. Petersen

Spielertester: Jeff "Bexley" Andrajack, Bryan Bornmueller, Maarten Bruinsma, Wilco van de Camp, Matt Carlson, Kevin Childress, Daniel Clark, Ben Daniels, Dean Davis, Connor Davis, John Goodenough, Eric Johnson, Nathan Johnson, Evan Kinne, Emily Lamberson, Gabriel Laulunen, Peggy Lee, Dan Lokemon, Emile de Maat, Rutger MacLean,

Andrew Navaro, Justin Newstrum, Juriaan Peet, Gary Pressler, Brian Schomburg, Jason Smith, Arjan Snippe, Erik Snippe, Richard Spicer, Scott Starkey, Johannes van Staveren, Jeremy Stomberg, Chris Thornton, Jeff Tidball, Robin Vincent, Bryan Wade und Remco van der Waal

HEIDELBERGER SPIELEVERLAG

Ausführende Entwicklung Deutsche Ausgabe: Heiko Eller

Deutsche Übersetzung: Ferdinand Köther

Bearbeitung und Lektorat Deutsche Ausgabe: Heiko Eller, Christoph Lipsky und Marc Studer

Herausgeber Deutsche Ausgabe: Harald Bilz

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Chefentwickler: Shawn Carnes

Art Director: Glenn Rane

Produzenten: Ben Brode und Sean Wang

Global Business Development / Licensing: Cory Jones

Lizenzmanager: Brian Hsieh und Gina Williams

Spielertester: Ben Brode, Shawn Carnes, Tim Daniels, Bob Fitch, Geoff Goodman, Jonathan Mason, Stuart Massie, Justin Parker, Bob Richardson und Sean Wang

Besonderer Dank an: Chris Metzen, Gloria Soto, Joanna Cleland-Jolly, Evelyn Fredericksen, Tim Campbell, Micky Nielsen, Peter Lee, Samwise Didier und Mark Moser

© 2007 Blizzard Entertainment, Inc. All right reserved. StarCraft and Blizzard Entertainment are trademarks and/or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners. Board game mechanics and rules © Fantasy Flight Publishing.

Mehr Informationen, Support und News für Starcraft: Das Brettspiel
und weitere Produkte findet ihr auf den Webseiten:

WWW.HDS-FANTASY.DE
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

WORLD OF WARCRAFT

DAS BRETTSPIEL



Heidelberger
Spieleverlag



LICENSED
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
PRODUCT



**TAUCHT EIN IN DIE WELT
VON DUST UND SCHREIBT
DIE GESCHICHTE EINES
PLANETEN OHNE
HOFFNUNG NEU!**

**Heidelberger
Spieleverlag**

KURZÜBERSICHT

SPIELAUFBAU

1. Wahl des Startspielers
2. Wahl der Fraktionen
3. Sammlung des Spielmaterials
4. Eroberungspunkteleiste auslegen
5. Ausbeutungsmarker bereit legen
6. Ereigniskartenstapel zusammenstellen
Fünf Spieler:
Je 5 Karten der Stufen I und II werden entfernt (10 gesamt).
Vier Spieler:
Je 10 Karten der Stufen I und II werden entfernt (20 gesamt).
Drei Spieler:
Je 15 Karten der Stufen I und II werden entfernt (30 gesamt).
Zwei Spieler:
Je 20 Karten der Stufen I und II werden entfernt (40 gesamt).
7. Aufbau der Galaxie
8. Trennung von Technologie- und Kampfkarten
9. Kampfkarten ziehen

AUFBAU DER GALAXIE

1. Planeten zuteilen
2. Überzähliges Spielmaterial entfernen
3. Erste Planetenrunde
4. Zweite Planetenrunde
5. Z-Achsen-Routen
6. Rohstoffkarten verteilen
7. Starteinheiten einsetzen

KAMPFABLAUF

1. Befehlsmarker in das Kampfgebiet legen
2. Fähigkeiten „Kampfbeginn“ nutzen
3. Kampfkarten ziehen
4. Der Angreifer bestimmt die Gefechtsaufstellungen
5. Verstärkungseinheiten zuweisen
6. Kampfkarten ausspielen
7. Gefechte ausführen
8. Streuschadenverluste entfernen
9. Rückzüge durchführen

GEFECHTSABWICKLUNG

1. Karten aufdecken
2. Angriffsstärken und Verteidigung vergleichen
a) Werte der Standardkampfkarten

- b) Bonuswerte durch Sonderfähigkeiten der Standardkampfkarten*
- c) Bonuswerte durch Verstärkungskarten*
- d) Gesamter Verstärkungswert der Verstärkungseinheiten*

3. Einheiten eliminieren und Karten abwerfen

REORGANISATIONSPHASE

1. Zerstörung von Basen und Transportern.
2. Verlust von Rohstoffkarten
3. Gewinn von Rohstoffkarten
4. Arbeiter abrufen
5. Gewinn von Eroberungspunkten
6. Prüfung der normalen Siegbedingung
7. Prüfung der individuellen Spielziele
8. Ereigniskarten spielen
9. Kampfkarten abwerfen
10. Startspielermarker weitergeben

HÄUFIG ÜBERSEHENE REGELN

Die Erfahrung zeigt, daß folgende Regeln gerade von Anfängern leicht übersehen oder vergessen werden, deshalb sollten die Spieler darauf besonders achten:

- Die Spieler dürfen ihre Ereigniskarten nicht vor Schritt 7 der Organisationsphase ansehen.
- Mobilisierungsbefehle erlauben dem Spieler, eigene Einheiten auf den aktiven Planeten zu bringen oder auf diesem zu bewegen (aber nicht, sie davon weg zu bewegen).
- Um Siegpunkte zu bekommen, muss ein Spieler mindestens eine Einheit oder Basis in dem Gebiet haben.
- Wenn ein Spieler eine Rohstoffkarte verliert (Schritt 2 der Reorganisationsphase), werden alle darauf befindlichen Arbeiter zerstört.
- Wenn ein Spieler mindestens eine eigene Einheit in einem Gebiet mit gegnerischer Basis hat, wird diese zerstört (Schritt 1 der Organisationsphase, keinesfalls vorher).
- Die Spieler können Raubbau betreiben und das Rohstoffvorkommen so teilweise oder völlig ausbeuten.
- Mit einem Baubefehl kann ein Spieler Einheiten auf allen eigenen oder leeren Gebieten des aktiven Planeten bauen, sofern er dort eine eigene Basis besitzt.
- Der aktive Spieler hat immer die Wahl, seinen gerade aufgedeckten Befehl auszuführen oder stattdessen eine Ereigniskarte zu ziehen.
- Die Farbe einer Z-Achsen-Route hat nichts mit den Spielerfarben zu tun.