

# STAR CRAFT

DAS BRETTSPIEL

BROOD WAR  
ERWEITERUNG

LICENSED  
BLIZZARD  
ENTERTAINMENT  
PRODUCT



# SPIELREGEL



# DER BROOD WAR BEGINNT ...

Während der Schwarm der Zerg an seinen inneren Kämpfen zu zerreißen droht, streben die Protoss nach der Wiedervereinigung mit ihren Brüdern, den Dunklen Templern, um ihre verlorene Heimatwelt Aiur wieder auferstehen zu lassen. Der selbsternannte Imperator der Terraner Mengsk I, der die menschlichen Kolonien unter seiner eisernen Kontrolle hat, muss sich nun 2 enormen Bedrohungen stellen. Einerseits der stetig wachsenden Macht der Frau, die er seinen Zielen geopfert hat – Sarah Kerrigan, inzwischen die tödliche Königin der Klingen der Zerg – und andererseits der undurchsichtigen Verschwörung in seinen eigenen Reihen..

## ÜBERSICHT DER ERWEITERUNG

Diese Erweiterung bringt viele neue Einheiten, neues anderes Material und neue Spielmechanismen, wodurch das preisgekrönte *StarCraft: Das Brettspiel* um zahlreiche Möglichkeiten und Strategien bereichert wird.

Außer der Fülle neuen Materials führt *Brood War* auch einen geschichtenbasierten Spielmodus ein – die Szenarien.

## SPIELMATERIAL

- Dieses Regeheft
- 165 Karten, insgesamt:
  - » 36 Zerg Kampf- und Technologiekarten (17 grüne, 19 lilafarbene)
  - » 34 Terraner Kampf- und Technologiekarten (17 rote, 17 blaue)
  - » 34 Protoss Kampf- und Technologiekarten (17 orangefarbene, 17 gelbe)
  - » 42 Führerschaftskarten (7 pro Fraktion)
  - » 7 Ereigniskarten
  - » 12 Rohstoffkarten
- 6 Fraktionsbögen
- 4 Bögen Pappmarker mit:
  - » 6 Planetenscheiben
  - » 6 Startplanetmarker
  - » 18 Modulmarker (3 pro Fraktion)
  - » 6 Verteidigungsbefehlsmarker (1 pro Fraktion)
  - » 18 Gebäudemarker (5 pro Terraner Fraktion, 4 pro Protoss Fraktion)
  - » 4 Gedankenkontrollmarker (2 pro Protoss Fraktion)
  - » 7 Heldenmarker
  - » 30 Rohstoffmarker
  - » 2 spezielle Siegpunktmarker (für die Arcturus Mengsk Fraktion)
  - » 1 Sternbefehlsmarker (für die Arcturus Mengsk Fraktion)
  - » 12 Wächtermarker
  - » 5 Routen
  - » 4 Marker Infizierte Kommandozentrale
  - » 1 Marker Warptor
  - » 1 Marker Overmind
  - » 1 Marker Cerebrat
  - » 3 Szenario Gegenstandsmarker

- Plastikfiguren
  - » 2 Sätze Terraner mit folgenden Figuren:
    - 3 Sanitäter
    - 3 Walküren
  - » 2 Sätze Protoss mit folgenden Figuren:
    - 3 Dunkle Templer
    - 3 Dunkle Archon
    - 3 Korsaren
  - » 2 Sätze Zerg mit folgenden Figuren:
    - 3 Schleicher
    - 3 Vernichter
    - 3 Infizierte Terraner
- 18 Standfüße aus durchsichtigem Plastik (für Flugeinheiten)

## ÜBERSICHT SPIELMATERIAL

Im Folgenden werden die einzelnen Bestandteile der *Brood War* Erweiterung kurz vorgestellt und beschrieben.

### MILITÄREINHEITEN



Diese Plastikfiguren gibt es in sechs Farben, den sechs Fraktionen entsprechend. Diese Figuren stellen die neuen Militäreinheiten dar, welche die Spieler im Laufe des Spiels in ihren Basen produzieren können. Sie verfügen über eine große Bandbreite neuer Fähigkeiten und Technologien. Die durchsichtigen Plastikständer für die Flugeinheiten sind separat verpackt, um Beschädigungen zu vermeiden.

### KAMPF- UND TECHNOLOGIEKARTEN



Diese Karten bereichern oder ersetzen die Kampf- und Technologiekarten jeder Fraktion. Die Kampfkarten nennen die Angriffswerte der neuen Einheiten von *Brood War*, die Technologiekarten bringen neue Technologien für diese Einheiten.

## FÜHRERSCHAFTSKARTEN



Diese starken Karten verleihen jeder Fraktion einzigartige Fähigkeiten. Sie werden nie zufällig gezogen, sondern jeder Spieler wählt zu Beginn jeder Spielstufe eine seiner Führerschaftskarten.

## EREIGNIS- UND ROHSTOFFKARTEN



Diese Karten funktionieren genau so wie die des Grundspiels und werden in die entsprechenden Kartenstapel von *StarCraft: Das Brettspiel* eingemischt.

## FRAKTIONSBOGEN



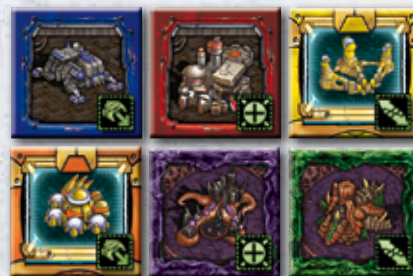
Diese Bögen ersetzen die des Grundspiels und funktionieren auch genauso. Sie sind um die neuen Einheiten erweitert worden sowie um den Spezialbefehlsbereich und bieten mehr Platz für Module und einen Ablageplatz für den Kampfkartenstapel der Fraktion.

## PLANETENSCHIEBEN UND STARTPLANETENMARKER



Diese Komponenten funktionieren genau so wie die des Grundspiels und werden mit den entsprechenden Teilen von *StarCraft: Das Brettspiel* zusammen gemischt.

## MODULMARKER



Diese Marker funktionieren genau so wie die des Grundspiels. Sie bieten neue Möglichkeiten für die Fraktionen und können mit Hilfe des Baubefehls auf Fraktionsbögen gebaut werden.

## GEBÄUDEMARKER



Diese Marker funktionieren genau so wie die des Grundspiels. Viele dieser Gebäude ermöglichen es den Spielern, die neuen *Brood War* Einheiten zu bauen.

## VERTEIDIGUNGSBEFEHLSMARKER



Diese runden, einzigartigen Marker werden, anders als die Befehlsmarker des Grundspiels, während der Planungsphase ausgeführt.

## WÄCHTERMARKER



Diese Marker werden in Gebiete gesetzt, in denen ein Spieler einen Verteidigungsbefehl ausführt. Bei der Verteidigung kann der Spieler dann einen dieser Marker abwerfen, um während des Kampfes einen Bonus für den Verteidigungswert seiner Einheiten zu erhalten.

## STERNBEFEHLSMARKER UND SPEZIELLE SIEGPUNKTEMARKER



Diese Sondermarker kommen durch spezielle Führerschaftskarten ins Spiel. Sie werden von der Arcturus Mengsk Fraktion benutzt und auch nur dann, wenn der Spieler die entsprechenden Führerschaftskarten wählt.

## GEDANKENKONTROLLMARKER



Mit diesen Markern werden Einheiten markiert, die ein Protoss Spieler durch seine Einheiten mit der Fähigkeit der Gedankenkontrolle „gestohlen“ hat.

## HELDENMARKER



Mit diesen Markern wird markiert, welche Einheiten Helden sind. Durch manche Führerschaftskarten der Stufe II kommen Helden ins Spiel, für die besondere Regeln und Fähigkeiten gelten.

## ROHSTOFFMARKER



Diese Marker stellen Vorräte von Kristall oder Gas dar. Die Spieler können diese Marker durch eine Vielfalt von Ereignis- und Führerschaftskarten ansammeln und sie dann beim Ausgeben von Rohstoffen abgeben, um einen Nachlass auf den entsprechenden Rohstofftyp zu erhalten.

## OBJEKTMARKER



Diese Marker repräsentieren einige der vielfältigen Objekte und Strukturen des *StarCraft* Universums. Sie versorgen die Spieler mit einer Fülle verschiedener Fähigkeiten und können auf gleiche Weise zerstört werden wie Basen.

## SZENARIO GEGENSTANDSMARKER



Diese Marker dienen dazu, in bestimmten Szenarien den aktuellen Aufenthaltsort wichtiger Gegenstände zu verfolgen. In jedem Szenario ist angegeben, welche Gegenstände benötigt und wie sie benutzt werden.

## KENNZEICHNUNG DER BROOD WAR ERWEITERUNG

Alle Karten dieser Erweiterung sind auf der Vorderseite mit dem *Brood War* Symbol gekennzeichnet, um sie leicht von denen des Grundspiels *StarCraft: Das Brettspiel* unterscheiden zu können.



Das Symbol der *Brood War* Erweiterung

## AUFBAU DER ERWEITERUNG

Bevor mit dieser Erweiterung gespielt werden kann, müssen die Komponenten nach folgenden Anweisungen mit denen des Grundspiels kombiniert werden. Alle hier nicht aufgeführten Komponenten aus *Brood War* sollten zunächst beiseite gelegt werden, ihr Sinn und Zweck wird unter „Nutzung dieser Erweiterung“ auf den Seiten 6 – 10 beschrieben.

## KAMPF- UND TECHNOLOGIEKARTEN

Einige Kampf- und Technologiekarten wurden für die *Brood War* Erweiterung überarbeitet. Bevor die neuen Karten ins Spiel kommen, müssen die folgenden Kampf- und Technologiekarten des Grundspiels *entfernt* (und für späteren Gebrauch nur mit dem Grundspiel gut aufbewahrt) werden.

- **Terraner – Kampfkarten:** 4, 5, 15, 17, 18  
**Technologiekarten:** Belagerungsmodus (2x), Funktionsblockade (2x)
- **Zerg – Kampfkarten:** 6, 10, 11, 12, 14  
**Technologiekarten:** Metabolismusschub, Verbesserter Flugangriff (2x), Dunkler Schwarm (2x), Wächterspekt
- **Protoss – Kampfkarten:** 1, 2, 9  
**Technologiekarten:** Erhöhte Räuberkapazität (3x), Archon herbeirufen

Anschließend werden alle Kampf- und Technologiekarten dieser Erweiterung zu den entsprechenden Kartenstapeln der einzelnen Fraktionen zugefügt. Dadurch enthalten die Kampfkartenstapel nun jeweils 20 statt 18 Karten.

## EREIGNIS- UND ROHSTOFFKARTEN

Diese Karten werden in die entsprechenden Kartenstapel eingemischt. Sie funktionieren genau wie die des Grundspiels.

## PLANETENSCHIBEN, START-PLANETENMARKER UND ROUTEN

Diese Scheiben und Marker werden mit den entsprechenden Komponenten des Grundspiels zusammen gemischt und funktionieren genau wie diese.

## GEBÄUDE, MODULE UND BEFEHLE

Einige Gebäude des Grundspiels wurden überarbeitet, und bevor die neuen Gebäudemarker ins Spiel kommen, müssen die folgenden Gebäudemarker des Grundspiels *entfernt* (und für späteren Gebrauch nur mit dem Grundspiel gut aufbewahrt) werden.

- **Terraner:** Kasernen II–III, Raumhafen I–III
- **Protoss:** Warpknoten II–III, Roboterfabrik I

Dann werden die Gebäude, Module und Befehlsmarker der *Brood War* Erweiterung zu den entsprechenden Komponenten der einzelnen Fraktionen hinzu genommen.

## PLASTIKFIGUREN UND STANDFÜSSE

Alle Flugeinheiten dieser Erweiterung (Protoss Korsar, Zerg Vernichter und Terraner Walküre) müssen per Hand auf die durchsichtigen Standfüße gesetzt werden. Dann werden alle Plastikfiguren denen der jeweiligen Fraktion des Grundspiels hinzugefügt.

## REGELÄNDERUNGEN

Alle in diesem Heft genannten Regeln (außer den optionalen und denen der Spielmodi) ersetzen gegebenenfalls die des Grundspiels und sollten immer komplett benutzt werden, wenn die Erweiterung *Brood War* gespielt wird. In diesem Abschnitt werden allgemeine Regeländerungen erläutert, die denen des Grundspiels widersprechen bzw. diese ersetzen.

## SPEZIALBEFEHLSBEREICH



Während der Planungsphase kann jeder Spieler beliebig viele seiner Spezialbefehlsmarker einsetzen, unabhängig von der Anzahl Forschungs- und Entwicklungsmodule, die er gebaut hat. Wenn ein Spieler während der Ausführungsphase einen Spezialbefehl (goldenen) aufdeckt, muss er sich für eine der beiden folgenden Aktionen entscheiden:

**Spezialbefehl ausführen:** Der Spieler führt den Befehl aus und legt den Marker dann in den „Spezialbefehlsbereich“ seines Fraktionsbogens. Er darf sich allerdings nur dann für diese Möglichkeit entscheiden, wenn die Anzahl der Befehle in seinem „Spezialbefehlsbereich“ geringer ist, als die durch seine Module erlaubte Anzahl. Die Marker im „Spezialbefehlsbereich“ werden in Schritt 4 der Organisationsphase (s. „Organisationsphase“ auf Seite 20) zu den unbenutzten Befehlsmarkern der Spieler zurück gelegt.

**Ereigniskarten:** Der Spieler zieht eine Ereigniskarte anstatt den Befehl auszuführen. Der Marker wird dann zu seinen unbenutzten Befehlsmarkern zurück gelegt.

*Beispiel: Während der ersten Planungsphase setzt der Jim Raynor Spieler einen Spezialbefehl auf Helios. Obwohl er den Befehl ohne weiteres setzen kann, muss er vor dessen Ausführung ein Forschungs- und Entwicklungsmodul bauen, um den Befehl ausführen zu können.*

## ZUSAMMENSTELLUNG DES EREIGNISKARTENSTAPELS

Wegen der zahlreichen Zusätze dieser Erweiterung müssen bei der Zusammenstellung des Ereigniskartenstapels die folgenden Änderungen vorgenommen werden. Während des Spielaufbaus werden zufällig ausgewählte Karten, abhängig von der Spieleranzahl, wie folgt *entfernt*:

- **6 Spieler:** Je 3 Karten aus Stufe I und II entfernen (es bleiben je 25 Karten in Stufe I und II)
- **5 Spieler:** Je 7 Karten aus Stufe I und II entfernen (es bleiben je 21 Karten in Stufe I und II)
- **4 Spieler:** Je 11 Karten aus Stufe I und II entfernen (es bleiben je 17 Karten in Stufe I und II)
- **3 Spieler:** Je 15 Karten aus Stufe I und II entfernen (es bleiben je 13 Karten in Stufe I und II)
- **2 Spieler:** Je 19 Karten aus Stufe I und II entfernen (es bleiben je 9 Karten in Stufe I und II)

# NUTZUNG DIESER ERWEITERUNG

Dieser Abschnitt beschreibt detailliert, wie das neue Spielmaterial benutzt wird und erklärt auch alle neuen Elemente, die schon auf dem alten Spielmaterial zu finden sind. Wichtig – alle hier beschriebenen Regeln müssen vollständig benutzt werden, da viele Elemente ineinander greifen und aufeinander aufbauen und nur zusammen richtig funktionieren.

## PLANETEN

Für die neuen Planetenscheiben gelten alle Regeln der Planetenscheiben des Grundspiels, sie haben aber auch einige neue Merkmale, wie im Folgenden erklärt wird. Beachtet: Obwohl einige der neuen Planetenscheiben nur Raumstationen oder Asteroidenfelder darstellen, werden sie alle als *Planeten* bezeichnet.

### GEBIETE MIT EINHEIDENTYPLIMIT



Bodeneinheitenlimit



Flugeinheitenlimit

Einige Planetengebiete weisen Limitierungszeichen für einen bestimmten Einheitentyp auf, entweder mit dem Symbol für Bodeneinheit oder Flugeinheit. Einheiten dürfen nie solche Gebiete betreten, in solchen Gebieten gebaut werden oder solche Gebiete angreifen, deren Limitierungszeichen nicht ihrem Typ entspricht. Diese Gebiete stellen entweder in Gebäuden befindliche Gebiete dar, die nur von Bodeneinheiten betreten und besetzt werden können oder Raum- und Wassergebiete, die nur von Lufteinheiten betreten und besetzt werden können.

Unter allen anderen Gesichtspunkten gelten diese Gebiete als ganz normale Gebiete. In Gebieten mit Flugeinheitenlimitierungssymbol dürfen allerdings niemals Objekte platziert, oder Basen (auch nicht terranische) gebaut werden oder sonstwie dort vorhanden sein.

*Beispiel: Jim Raynor baut Einheiten auf Avernus Station. Er baut drei Spacemarines und kann sie in beliebige Gebiete setzen, außer in solche mit dem Flugeinheitenlimitierungssymbol.*

### STRATEGISCHE GEBIETE



Manche Planetengebiete sind mit einem goldfarbenen Sechseck als strategische Gebiete gekennzeichnet. Diese Gebiete sind von besonderer militärischer oder taktischer Bedeutung.

Wenn ein Spieler ein solches Gebiet kontrolliert, kann er alle Befehlsmarker, die er auf diesem Planeten ausführt, so behandeln, als seien sie Spezialbefehle. Außerdem werden dann alle auf diesem Planeten ausgeführten Spezialbefehlsmarker nicht in seinen „Spezialbefehlsbereich“ gelegt, sondern direkt zurück in seinen Vorrat unbenutzter Befehle. Auf diese Weise kann ein Spieler Spezialbefehle ausführen, ohne dass sie gegen sein durch die Anzahl eigener Forschungs- und Entwicklungsmodule gegebenes Limit zählen.

*Beispiel: Jim Raynor kontrolliert das strategische Gebiet auf Hydrax. In der Ausführungsphase führt er einen Standardbaubefehl auf Hydrax aus. Da er auf diesem Planeten ein strategisches Gebiet kontrolliert, führt er den Befehl als Spezialbefehl (goldfarben) aus. Deshalb wird sein Baulimit um eins erhöht und er erhält einen Nachlass von einem Rohstoff für den Befehl.*

## GROSSER PLANET



Eine der neuen Planetenscheiben („Moria“) ist größer als alle anderen.

Obwohl die fünf Gebiete dieses Planeten nicht benachbart zueinander zu sein scheinen, gelten dafür keine besonderen Bewegungsregeln. Mit anderen Worten können durch einen Mobilisierungsbefehl Einheiten auf alle 5 Gebiete dieses Planeten bewegt oder transportiert werden.

## NEUE EINHEITEN UND FRAKTIONSBOGEN

Beim Spiel mit dieser Erweiterung müssen die beiliegenden Fraktionsbögen benutzt werden statt der des Grundspiels. Diese Bögen enthalten Informationen über die neuen Einheiten und auch kleine Änderungen der Fraktionen. Achtung – auf den Bögen stehen nun keine individuellen Siegbedingungen und Starteinheiten mehr, diese sind jetzt auf den Führerschaftskarten zu finden (s. Seiten 9 – 10).

## NEUE GEBÄUDEMARKER

Um die neuen *Brood War* Einheiten bauen zu können, bedarf es auch neuer Gebäude. Alle diese neuen Gebäudemarker ersetzen diejenigen des Grundspiels. Das Stufe II Roboter Dock der Protoss muss zu den bestehenden Protossgebäuden hinzu genommen werden, obwohl es dafür kein Gegenstück im Grundspiel gibt.

Für diese neuen Marker gelten alle bekannten Regeln für Gebäudemarker. Der einzige sichtbare Unterschied besteht darin, dass einige Baustufen nun die Möglichkeit bieten, mehr als nur einen Einheitentyp zu bauen. Dabei gilt die einfache Regel, dass die Einheiten gebaut werden können, die abgebildet sind.

## NEUE SCHLÜSSELWÖRTER

Die Einheiten verfügen über eine Vielzahl neuer Fähigkeiten, die ihnen durch Schlüsselwörter auf den neuen Kampfarten, Technologiekarten und Fraktionsbögen zugewiesen werden. Die Regeln für diese neuen Fähigkeiten sind:

### “KOLLATERALSCHADEN“

Falls eine Fronteinheit mit dieser Fähigkeit nicht während des Schrittes „Gefechte ausführen“ eines Kampfes zerstört wird, kann der die Einheit führende Spieler sofort *eine* der folgenden Aktionen vornehmen:

- Eine feindliche Basis in dem Gebiet zerstören.
- Ein feindliches Objekt in dem Gebiet zerstören.
- Alle feindlichen Arbeiter in dem Gebiet zerstören (auf der entsprechenden Rohstoffkarte).

Es ist zu beachten, dass diese Fähigkeit sofort genutzt werden kann, auch falls die Einheit später gezwungen sein sollte, sich aus dem Gebiet zurück- oder abzuziehen.

## “TARNUNG”

Wenn dieses Schlüsselwort auf dem Fraktionsbogen für eine Einheit angegeben ist, hat die Einheit während eines Kampfes immer die Fähigkeit der Tarnung (s. Seite 38 der Regeln für das Grundspiel).

## “GEDANKENKONTROLLE”

Eine Kampfkarte mit diesem Schlüsselwort bedeutet folgendes:

Zum Ende des Schrittes „Einheiten eliminieren und Karten abwerfen“ wird die feindliche Fronteinheit „gestohlen“. Der Spieler, der die Gedankenkontrollkarte benutzt hat, nimmt die gestohlene Figur und legt einen seiner Gedankenkontrollmarker darunter. Solange dieser Marker darunter liegt, gehört diese Einheit praktisch ihm. Im Kampf benutzt eine gedankenkontrollierte Figur die oberste Karte des Kampfkartenstapels des ursprünglichen Besitzers.

*Beispiel: Ein Belagerungspanzer führt ein Gefecht gegen einen Berserker und einen unterstützenden Dunklen Archon. Der Belagerungspanzer ist stark genug, um den Berserker zu vernichten, wodurch auch der Streuschaden auf seiner Karte ausgelöst wird. Der Berserker ist nicht stark genug, um den Belagerungspanzer zu zerstören, aber der Dunkle Archon hatte eine Verstärkungskarte Gedankenkontrolle benutzt und stiehlt nun den Belagerungspanzer (d. h. übernimmt die Kontrolle darüber). Der Spieler legt einen seiner Gedankenkontrollmarker unter den Belagerungspanzer, um dies anzuzeigen. Der Streuschaden der Kampfkarte des Belagerungspanzers wird nun ausgelöst und der Protoss Spieler entscheidet, dass sein Dunkler Archon eliminiert wird.*

Jede Protoss Fraktion kann über maximal zwei gedankenkontrollierte Einheiten verfügen, kann aber auch absichtlich Einheiten unter ihrer Gedankenkontrolle zerstören. Heldeneinheiten können nicht unter Gedankenkontrolle fallen.

## “WIEDERAUFLADEN”

Mit dieser Fähigkeit wird der angegebene Kartentyp, statt abgeworfen zu werden, wieder auf die Hand des Spielers genommen.

Meist steht bei der Fähigkeit die Bemerkung, dass sie nur ein Mal pro Ausführungsphase benutzt werden kann. Um sich das zu merken, legt man nach dem Gebrauch der Karte einen Ausbeutungsmarker darauf. Zum Ende der Ausführungsphase wird der Marker von der Karte entfernt und die Karte wieder auf die Hand genommen.

## “OPFERUNG”

Eine Fronteinheit mit dieser Fähigkeit (auf dem Fraktionsbogen aufgeführt) wird während des Kampfschrittes „Gefechte ausführen“ automatisch vernichtet, die Stärke des Gegners spielt dabei keine Rolle. Diese Fähigkeit wird aber ignoriert, falls die sich opfernde Einheit gar nicht in der Lage ist, die gegnerische Fronteinheit oder eventuelle Verstärkungseinheiten anzugreifen (wegen ihrer generellen Kampffähigkeit). Opferung wird ebenfalls ignoriert, wenn die gegnerische Einheit Tarnung besitzt und kein verbündeter Detektor anwesend ist.

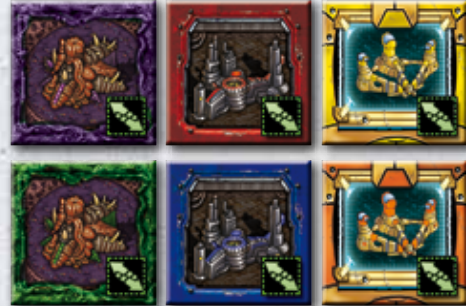
**Hinweis:** Opferung bedeutet nicht automatisch, dass die gegnerische Einheit getötet wird, diese Fähigkeit bezieht sich vor allem auf die eigene Einheit.

*Beispiel: Zwei Terror Einheiten mit der Fähigkeit „Opferung“ werden von einem Scout und einem Dragoner angegriffen, was zwei Gefechte bedeutet. Während des Schrittes „Gefechte ausführen“ hat keine der Einheiten genügend Stärke, um die gegnerische Einheit zu vernichten. Der gegen den Scout kämpfende Terror wird aber automatisch wegen seiner Fähigkeit „Opferung“ vernichtet. Der gegen den Dragoner kämpfende Terror wird nicht vernichtet, weil der Terror keine Bodeneinheiten angreifen kann (d. h. die Fähigkeit „Opferung“ kommt gar nicht zur Anwendung).*

## NEUE MODULE

Diese Erweiterung bringt drei neue Module mit sich. Obwohl alle Fraktionen die gleichen drei neuen Typen haben, sind die Kosten dafür (auf der Rückseite der Modulmarker zu finden) je nach Rasse unterschiedlich. Diese neuen Module liefern folgende Fähigkeiten:

## VERTEIDIGUNGSMODULE



Kosten (Gas) - Zerg:2, Terraner:2, Protoss:1

Bei der Verteidigung kann der Spieler nach erfolgten Gefechtsaufstellungen zwei seiner Einheiten aus diesen Gefechten beliebig gegeneinander austauschen, allerdings betrifft dies nur Front- und Verstärkungseinheiten, keine Hilfseinheiten. Dabei kann der Spieler nur solche Einheiten als Fronteinheit wieder einsetzen, welche von der entsprechenden gegnerischen Fronteinheit auch angegriffen werden können.

*Beispiel: Ein Archon und ein Berserker werden von einem Spacemarine und einem Belagerungspanzer angegriffen. Der Terraner stellt den Belagerungspanzer gegen den Berserker auf und den Spacemarine gegen den Archon. Da der verteidigende Protoss ein Verteidigungsmodul gebaut hat, kann er den Archon und den Berserker gegeneinander austauschen. Die beiden Gefechte sind also Archon gegen Belagerungspanzer und Berserker gegen Spacemarine.*

## HILFSMODULE



Kosten (Gas) - Zerg:2, Terraner:1, Protoss:2

Mit diesem Modul zählen die Hilfseinheiten eines Spielers nicht gegen das Einheitenlimit in Gebieten. Außerdem zählt mit diesem Modul genau eine Hilfseinheit nicht gegen das Einheitenlimit beim Angriff auf ein Gebiet.

*Beispiel: Jim Raynor hat vier Spacemarines und einen Sanitäter (Hilfseinheit) in einem Gebiet mit Einheitenlimit 4. Das ist möglich, weil er ein Hilfsmodul gebaut hat. Das Modul ermöglicht es ihm auch, mit diesen fünf Einheiten ein Gebiet mit Einheitenlimit 2 anzugreifen.*

## ANGRIFFSMODULE



Kosten (Gas) - Zerg:1, Terraner:2, Protoss:2

Dieses Modul ermöglicht es dem Spieler, eigene Transporter zu zerstören, um dem „Begrenzten Abwehrschirm“ des Luftunterstützungsmoduls seines Gegners zu entgehen (d. h. diesen zu ignorieren).

Dabei geht der Spieler folgendermaßen vor: Er transportiert einfach beliebig viele Einheiten (gemäß den Bewegungsregeln) in ein Gebiet mit feindlicher Basis und ignoriert dabei die Fähigkeiten des gegnerischen Luftunterstützungsmoduls. Anschließend muss er jeden eigenen Transporter zerstören, mit dem er Einheiten in das Gebiet mit der feindlichen Basis gebracht hatte.

## ABBILDUNG ZUR VERMEIDUNG DER LUFTUNTERSTÜTZUNG



1. Arcturus Mengsk führt einen Mobilisierungsbefehl auf einem Planeten mit feindlicher Basis aus.  
Da der Gegner das Luftunterstützungsmodul gebaut hat, kann Arcturus Mengsk normalerweise keine Einheiten in das Gebiet mit der feindlichen Basis transportieren. Da er aber das Angriffsmodul gebaut hat, kann Arcturus Mengsk seine Transporter benutzen und das gegnerische Luftunterstützungsmodul umgehen.
2. Er transportiert 3 Spacemarines von Antiga Prime in das Gebiet mit der feindlichen Basis.
3. Dann transportiert er 2 Feuerfresser von Dylar IV in das Gebiet mit der feindlichen Basis.
4. Schließlich zerstört er alle eigenen Transporter, mit denen er Einheiten in das Gebiet mit der feindlichen Basis eingeflogen hatte.



## OBJEKTE



Warptor



Overmind



Cerebrat

Objektmarker stellen besondere Objekte dar, die ganz bestimmten Zwecken dienen. Genau wie Basen werden Objekte in Gebieten platziert und zählen nicht gegen das Einheitenlimit der Gebiete. Pro Gebiet kann es immer nur entweder eine Basis oder ein Objekt geben.

Objekte können auf die gleiche Art wie Basen zerstört werden, funktionieren ansonsten aber völlig anders. Objekte verschaffen keinen Zugang zu den Rohstoffen des Planeten. Ein Gebiet mit einem Objekt gilt als von dem Spieler kontrolliert, der das Objekt besitzt.

Die Objekte dieses Spiels sind Infizierte Kommandozentrale, der Cerebrat, der Overmind und das Warptor. Die dafür gültigen Regeln sind auf den entsprechenden Führerschaftskarten oder in der Beschreibung des Szenarios zu finden. Im Folgenden werden nur die Regeln für Infizierte Kommandozentrale erklärt.

### INFIZIERTE KOMMANDOZENTRALE



Objektmarker Infizierte Kommandozentrale

Infizierte Kommandozentrale kommen durch die Zerg Technologiekarte „Infizierte Kommandozentrale“ ins Spiel. Ein Zerg Spieler muss eine Infizierte Kommandozentrale auf einem Planeten haben, um dort infizierte terranische Einheiten bauen zu können; er muss aber dort keine Basis haben.

## ROHSTOFFMARKER



Kristall- und Gasrohstoffmarker

Bestimmte Führerschafts- und Ereigniskarten versorgen die Spieler mit Rohstoffmarkern. Diese Marker können jederzeit abgegeben werden, wenn Rohstoffkosten bezahlt werden müssen, um den Kostenbetrag des jeweiligen Rohstoffs zu reduzieren.

*Beispiel: Jim Raynor hat 1 Gasrohstoffmarker (durch seine Führerschaftskarte „Rohstoffdepot“). Mit seinem Forschungsbefehl möchte er eine Technologiekarte erwerben, die 2 Gas kostet. Er wirft einen seiner Gasrohstoffmarker ab, um die Kosten auf 1 zu reduzieren. 1 nun noch zu zahlendes Gas zahlt er gemäß den üblichen Regeln für zu zahlende Rohstoffe.*

## DER VERTEIDIGUNGSBEFEHL



Rückseite  
Verteidigungsbefehl



Vorderseite  
Verteidigungsbefehl

Diese besonderen Befehlsmarker werden nie in einen Stapel Befehlsmarker gelegt, sondern während der Planungsphase mit der Vorderseite nach oben in ein Gebiet gelegt und sofort ausgeführt. Für diese Befehlsmarker gilt die Ereigniskartenoption nicht (d. h. eine Ereigniskarte zu ziehen statt den Befehl auszuführen). Jeder Spieler kann in jeder Planungsphase nur genau einen Verteidigungsbefehl ausführen. Das Platzen dieses Befehls zählt gegen das Befehlsmaximum von 4. Diese Marker unterscheiden sich durch besondere Form und Farbe von den anderen Befehlsmarkern.

### EINEN VERTEIDIGUNGSBEFEHL AUSFÜHREN

Während der Planungsphase setzt der Spieler den Befehlsmarker in ein eigenes Gebiet auf einem beliebigen Planeten. Dann muss er sofort Einheiten in dieses Gebiet bewegen/transportieren, genau wie bei einem Mobilisierungsbefehl auf diesem Planeten. Dann legt er einen Wächtermarker in das Gebiet und nimmt den Befehlsmarker zurück zu seinem Vorrat unbenutzter Befehlsmarker.



Ein Wächtermarker

Zu Beginn eines Kampfes in dem Gebiet kann der Verteidiger den Wächtermarker aus dem Gebiet entfernen, um in jedem Gefecht dort +2 Verteidigung zu erhalten. In der Organisationsphase oder sobald der Spieler das Gebiet nicht mehr kontrolliert, wird der Marker entfernt.

Es darf nicht vergessen werden, dass dieser Marker nur bei der Verteidigung benutzt wird. Außerdem wirkt er nicht zusammen mit anderen Fähigkeiten, die einen Verteidigungswertbonus verschaffen. Beispielsweise gibt er keinen Bonus, falls der Spieler einen anderen Verteidigungsmarker benutzt, eine Technologiekarte „Bunker“, eine Technologiekarte „Fehlerfreier Verteidigungsplan“ oder einen anderen Wächtermarker.

## FÜHRERSCHAFTSKARTEN

Diese mächtvollen Karten verleihen allen sechs Fraktionen einzigartige Fähigkeiten - entweder einmalig oder dauerhaft - welche die Strategie eines Spielers grundlegend ändern können. Die Führerschaftskarten gibt es in drei Stufen, und jeder Spieler kann 1 Führerschaftskarte in jeder Spielstufe einsetzen, also insgesamt drei Mal pro Spiel (falls das Spiel die Stufe III erreicht).

Die Führerschaftskarten Stufe I geben auch an, welche Starteinheiten jeder Spieler während des Aufbaus der Galaxis einsetzt. Diese Einheiten ersetzen die Starteinheiten des Grundspiels, wie auf den Rückseiten der alten Fraktionsbögen aufgeführt.

Die Spieler können ihre eigenen Führerschaftskarten und die aller anderen Spieler jederzeit ansehen, außer im Spielschritt „Führerschaftskarten auswählen“.

## FÜHRERSCHAFTSKARTEN AUSWÄHLEN

Eine Führerschaftskarte wählen die Spieler während des Schrittes „Führerschaftskarten auswählen“ beim Spielaufbau. In der Organisationsphase nach Eintritt in die Spielstufe II und III wird je eine weitere Führerschaftskarte gewählt (s. „Spielübersicht“ Seite 20).

Während des Spielschrittes „Führerschaftskarten auswählen“ schauen sich alle Spieler ihre eigenen Führerschaftskarten an, wählen eine der aktuellen Spielstufe aus und legen sie verdeckt vor sich ab. Nachdem alle Spieler eine Karte ausgewählt und abgelegt haben, werden alle Karten gleichzeitig aufgedeckt und dann der Spielreihenfolge gemäß abgewickelt (s. u.).

Falls die Spieler für die aktuelle Spielstufe bereits eine Führerschaftskarte ausgewählt haben, entfällt dieser Schritt der Organisationsphase.

## FÜHRERSCHAFTSKARTEN ANWENDEN

Führerschaftskarten werden immer in Reihenfolge angewendet, beginnend mit dem Startspieler und dann weiter reihum im Uhrzeigersinn.

Die meisten Führerschaftskarten verleihen einmalige Fähigkeiten, die sofort angewendet werden, dann werden die Karten aus dem Spiel genommen. Manche Führerschaftskarten tragen den Hinweis „In deinen Spielbereich legen“, diese gelten für den Rest des Spiels. Führerschaftskarten mit dem Merkmal „Individuelle Siegbedingung“ oder „Held“ gelten auch für den Rest des Spiels.

### MERKMAL INDIVIDUELLE SIEGBEDINGUNG

Jede Fraktion hat eine einzige Führerschaftskarte mit dem Merkmal „Individuelle Siegbedingung“. Diese Karten der Stufe I geben jedem Spieler die Möglichkeit, seine individuelle Siegbedingung zu erfüllen, sobald die Spielstufe III erreicht ist. Wer zu Spielbeginn nicht die Führerschaftskarte „Individuelle Siegbedingung“ wählt, kann das Spiel nur über die erforderliche Anzahl Siegpunkte gewinnen.

### MERKMAL HELD

Jede Fraktion hat mindestens eine Führerschaftskarte Stufe II mit dem Merkmal „Held“. Dadurch erhält der Spieler eine besondere Heldeneinheit, die durch eine seiner normalen Figuren des entsprechenden Typs dargestellt und unter die ein Heldenmarker gelegt wird.



*Heldenmarker*

Wenn ein Spieler einen Helden erhält, nimmt er eine der Figuren des entsprechenden Typs aus seinem Vorrat (natürlich ohne sie zu bezahlen), setzt sie in ein beliebiges eigenes Gebiet und legt einen Heldenmarker darunter. Dieser Marker bleibt immer mit der Figur zusammen, auch bei jeder Bewegung.

Helden verhalten sich wie normale Figuren dieses Typs (z. B. passen sie zu den Kampfkarten dieses Typs). Sie haben alle auf dem Fraktionsbogen aufgeführten Fähigkeiten ihres Einheitentyps und zusätzlich die auf der Führerschaftskarte genannten Eigenschaften.

Falls ein Spieler keine Gebiete kontrolliert, in welche er den Helden setzen könnte (wenn der Held z. B. eine Bodeneinheit ist und der Spieler nur Gebiete mit Lufteinheitenlimit

kontrolliert), kann er den Helden nicht bekommen. Falls ein Spieler nicht mehr über Figuren des entsprechenden Typs verfügt, kann er eine seiner im Spiel befindlichen Figuren dieses Typs vernichten, um dann den Helden einsetzen zu können.

### Immunität gegen Streuschaden

Alle Helden sind gegen Streuschaden immun. Das heißt im Klartext, dass gegebenenfalls immer eine Nicht-Heldeneinheit für einen Streuschadenverlust gewählt werden muss, falls möglich. Falls das nicht möglich ist, wird der Streuschaden ignoriert.

Helden sind außerdem immun gegen Gedankenkontrolle und alle Fähigkeiten von Technologiekarten, durch die Einheiten vernichtet werden (z. B. die Protoss „Beinverbesserungen“ oder Zerg „Brütling legen“).

## EINEN HELDEN ERHALTEN



### TORRASQUE

#### Held

Setze einen Ultralisk mit einem Heldenmarker darunter in ein beliebiges eigenes Gebiet.

1. Während des Schrittes „Führerschaftskarten auswählen“ der ersten Organisationsphase in Spielstufe II wählt der Overmind Spieler seine Helden Führerschaftskarte „Torrasque“.
2. Da er bereits alle Einheiten des entsprechenden Typs (Ultralisk) gebaut hat, nimmt er eine davon vom Spielplan.
3. Dann setzt er die Figur in ein eigenes Gebiet und legt einen Heldenmarker darunter.

## OPTIONALE REGELN

Die folgenden optionalen Regeln bieten euch Möglichkeiten, das Spielerlebnis zu verändern und/oder noch zu verbessern. Alle diese Regeln sind modular, d. h. sie können einzeln, teilweise oder auch alle zusammen in einem Spiel benutzt werden.

Vor Spielbeginn müssen die Spieler sich einigen, ob und welche optionalen Regeln sie benutzen wollen. Regeln, auf die sich die Spieler nicht einigen können, werden nicht benutzt.

### ZUFÄLLIG VERTEILTE FRAKTIONEN

Mit dieser Regel wählen die Spieler beim Spielaufbau während des Schrittes „Wahl der Fraktionen“ ihre Fraktion nicht selbst, sondern bekommen sie zufällig zugeteilt.

Da die Rückseiten der neuen Fraktionsbögen alle identisch sind, können sie leicht gemischt werden. Jeder Spieler zieht dann verdeckt einen der Bögen, oder sie werden verdeckt ausgeteilt, um jedem Spieler seine Fraktion für das Spiel zuzuweisen.

### WEGWERF-SPEZIALBEFEHLE

Diese Möglichkeit empfehlen wir für erfahrene Spieler, die mehr strategische Entscheidungen und größere Flexibilität bei ihren Spezialbefehlen wünschen. Mit dieser Regel können die Spieler ihre gesetzten Spezialbefehle immer ausführen, anstatt sie abzuwerfen und dafür Ereigniskarten zu ziehen. Dabei spielt die Anzahl ihrer gebauten Forschungs- und Entwicklungsmodule keine Rolle, kostet sie aber den dauerhaften Verlust des Befehls.

Immer wenn ein Spieler einen Spezialbefehl ausführt und ihn nicht in seinen Spezialbefehlsbereich legen will (oder kann), wird der Marker aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurück gelegt; er kann in diesem Spiel nicht mehr benutzt werden.

### MEHR STARTPLANETENMARKER

Diese Option ist für die Spieler gedacht, die beim Aufbau der Galaxis mehr Kontrolle ausüben möchten.

Mit dieser Regel erhalten während des Aufbaus „Planeten zuteilen“ alle Spieler drei Startplanetenmarker (statt zwei) und die entsprechenden Planetenscheiben. Beim Aufbau der Galaxis platziert jeder Spieler wie gehabt zwei Planeten, hat so aber eine gewisse Auswahl. Nachdem alle Spieler zwei Planeten gesetzt haben, werden die übrigen in die Spielschachtel zurück gelegt.

### GRÖßERE GALAXIS

Diese Option ist für die Spieler gedacht, die beim Spiel eine langsamere Entwicklung bevorzugen und mehr höherwertige Einheiten ins Spiel bringen möchten.

Mit dieser Regel erhalten während des Aufbaus „Planeten zuteilen“ alle Spieler drei Startplanetenmarker (statt zwei) und die entsprechenden Planetenscheiben. Nachdem alle Spieler zwei Planeten gesetzt haben, setzt jeder Spieler auch noch seinen dritten Planeten in die Galaxis (beginnend beim Startspieler und weiter reihum im Uhrzeigersinn).

Dabei gelten die bekannten Platzierungsregeln, und wie im Grundspiel auch setzt jeder Spieler nur eine Basis ein (hat dafür aber nun drei Planeten zur Auswahl). Mit dieser Option benutzen die Spieler nicht ihre Führerschaftskarte „Individuelle Siegbedingung“ und die zum Spielsieg benötigte Anzahl Siegpunkte wird auf 25 angehoben.

Falls diese Regel zusammen mit der Option „Keine Führerschaftskarten“ gespielt wird, startet jeder Spieler einfach mit den auf seiner Führerschaftskarte „Individuelle Siegbedingung“ aufgelisteten Einheiten.

## KEINE FÜHRERSCHAFTSKARTEN

Diese Option kommt den Spielern entgegen, die lieber das eher herkömmliche *StarCraft: Das Brettspiel* spielen.

Mit dieser Option beginnt jeder Spieler mit seiner Führerschaftskarte „Individuelle Siegbedingung“; die Schritte „Führerschaftskarten auswählen“ beim Spielaufbau und während der Organisationsphase entfallen.

Außerdem werden beim Spielaufbau während des 6. Schrittes folgende Ereigniskarten aussortiert und in die Schachtel zurück gelegt: „Subtile Planung“ (Stufe I), „Heldenhafte Strategie“ (Stufe II), „Imposante Führungsarbeit“ (Stufe III). Es wird dann pro Stufe jeweils eine zufällige Karte weniger aussortiert als unter „Zusammenstellung des Ereigniskartenstapels“ (s. Seite 5) genannt.

## SPIELMODI

Im folgenden Abschnitt werden verschiedene Spielmodi beschrieben, welche die Siegbedingungen und auch einige andere Grundregeln von *StarCraft: Das Brettspiel* modifizieren. Die hier genannten Spielmodi können nicht in Verbindung mit den optionalen Regeln benutzt werden und in einem Spiel kann immer nur genau ein Spielmodus benutzt werden.

Vor dem Spielaufbau müssen sie Spieler sich einigen, welchen Spielmodus sie benutzen wollen, falls überhaupt.

### SPIELMODUS ÜBERLEBENSKAMPF

Diese Version der Variante „Galaktische Eroberung“ sorgt für ein schnelleres, gnadenloseres Eliminierungsspiel. Für diesen Spielmodus gelten alle Regeln der Variante „Galaktische Eroberung“ (Seite 42 der Regeln des Grundspiels) und zusätzlich folgende:

Falls ein Spieler keine eigene Basis mehr im Spiel hat, wird er sofort eliminiert. Außerdem wird jede zerstörte Basis aus dem Spiel genommen und in die Schachtel zurück gelegt.

Die Spieler sammeln keine Siegpunkte, stattdessen nimmt jeder Spieler jedes Mal, wenn er einen Siegpunkt erhalten würde, einen Rohstoffmarker seiner Wahl (s. Seite 9).

Es ist nicht nötig, eine Basis zu besitzen, um Transporter zu bauen. Es genügt, wenn der Spieler mindestens ein Gebiet auf dem Planeten kontrolliert.

Um die Spieldauer dieses Modi zu verkürzen, kann die Zahl der für jeden Spieler im ganzen Spiel verfügbaren Basen auf 3 reduziert werden.

### SPIELMODUS SZENARIO

Mit diesem Spielmodus spielen die Spieler anstatt eines normalen Spiels *StarCraft: Das Brettspiel* besondere geschichtenbasierte Missionen. Es stehen einige Szenarien zur Auswahl, alle mit unterschiedlichen Aufbaumaßnahmen, Siegbedingungen und Fraktionen. In diesem Abschnitt werden die für alle Szenarien gültigen Regeln erklärt, die Szenarien selbst folgen auf den Seiten 13 – 16.

## AUFBAU

Zunächst müssen sich die Spieler natürlich einig sein, welches Szenario sie spielen möchten. Die Szenarien sind meist nur für eine bestimmte Spieleranzahl, aber es gibt auch welche mit variabler Spieleranzahl. Nach der Auswahl des Szenarios folgen die Spieler dem Aufbau, wie im Folgenden beschrieben, *anstatt* des üblichen Spielaufbaus.

1. **Startspieler wählen:** Auf zufällige Weise wird ein Startspieler ermittelt, der als erster seine Fraktion auswählt. Nachdem alle Spieler ihre Fraktion gewählt haben (Schritt 2), wird ein anderer Spieler Startspieler, wie im Szenario angegeben.
2. **Fraktionen wählen:** Aus den im Szenario angegebenen Fraktionen wählt jeder Spieler eine aus. Oft stehen in den Szenarien nur bestimmte Fraktionen zur Auswahl, und nur diese können genommen werden.
3. **Spielmaterial sammeln:** Jeder Spieler nimmt seinen Fraktionsbogen und seine entsprechenden Marker, Karten und Plastikfiguren. Manche Szenarien geben den Spielern zusätzliches Material (z. B. Figuren anderer Farbe). Auch beginnen in manchen Szenarien die Spieler bereits mit bestimmten Gebäuden oder Modulen auf ihrem Fraktionsbogen.
4. **Siegpunktleiste auslegen:** Obwohl nicht alle Szenarien Siegpunkte benutzen, wird in den meisten zumindest diese Leiste benutzt (um z. B. die Rundenanzahl zu notieren, s. rechts).
5. **Benötigte Marker bereit legen:** Alle unbenutzten Ausbeutungs-, Wächter- und Rohstoffmarker werden an eine Seite der Spielfläche gelegt, alle Spieler müssen darauf während des gesamten Spiels zugreifen können.
6. **Ereigniskartenstapel zusammenstellen:** In manchen Szenarien werden bestimmte Karten (oder zufällige Karten) aussortiert, die nicht benutzt werden. Falls keine Angaben dazu existieren, werden alle Ereigniskarten benutzt. Nachdem gegebenenfalls Karten entfernt wurden, werden die Ereigniskarten der einzelnen Stufen separat gemischt und dann aufeinander gelegt, zuunterst Stufe III, darauf Stufe II und oben Stufe I.
7. **Aufbau der Galaxis:** Anders als beim normalen *StarCraft: Das Brettspiel* ist der Aufbau der Galaxis in jedem Szenario anders geregelt. Das betrifft die Auslage der Planeten, der Z-Achsen-Routen (durch gestrichelte Linien vorgegeben), der Basen und Starteinheiten jeder Fraktion (die auf die genannten Planeten gesetzt werden müssen, beginnend beim Startspieler).
8. **Trennung von Technologie- und Kampfkarten:** Alle Spieler bilden getrennte Stapel für ihre Technologie- und Kampfkarten und legen diese Stapel auf die jeweils vorgesehenen Plätze ihres Fraktionsbogens. Falls das Szenario vorschreibt, den Kampfkartenstapel um bestimmte Technologiekarten zu erweitern (oder diese bereits ins Spiel zu bringen), geschieht das jetzt.
9. **Kampfkarten ziehen:** Jeder Spieler mischt seinen Kampfkartenstapel und zieht davon so viele, wie sein Handkartenlimit erlaubt (normalerweise 6).

## SIEGBEDINGUNGEN

In den meisten Szenarien sammeln die Spieler weder Siegpunkte noch gelten individuelle Siegbedingungen. Jedes Szenario beschreibt genau, was jede Fraktion (oder jedes Fraktionsteam) erreichen muss, um zu gewinnen.

## SPIELERREIHENFOLGE

In jedem Szenario wird gesagt, welcher Spieler anfängt und wie die genaue Spielerreihenfolge ist. Nachdem die Spieler ihre Fraktionen gewählt haben, richten sie sich nach der angegebenen Spielerreihenfolge, um ihre Sitzplätze einzunehmen.

*Beispiel: Das Szenario nennt die Spielerreihenfolge Königin der Klingen, Jim Raynor, Tassadar. Also sitzt der Jim Raynor Spieler links neben dem Königin der Klingen Spieler und der Tassadar Spieler rechts neben dem Königin der Klingen Spieler.*

## SPIELRUNDEN ZÄHLEN

Manche Szenarien dauern nur eine bestimmte Anzahl von Spielrunden, die deshalb genau mitgezählt werden müssen. Beim Spielaufbau wird ein unbenutzter Siegpunktmarker auf Feld „1“ der Siegpunkteleiste gesetzt, die nun als Rundenzählleiste dient. Zum Ende jeder Organisationsphase wird der Marker ein Feld vorgesetzt.

## TEAMBILDUNG

Einige Szenarien stellen die Fraktionen zu bestimmten Teams zusammen. Die Teamregeln sind auf Seite 42 des Grundspielregelheftes zu finden.

## KEINE FÜHRERSCHAFTSKARTEN

Führerschaftskarten werden in Szenarien nicht benutzt, außer falls ausdrücklich angegeben. Wenn in einem Szenario beispielsweise ein Spieler bereits mit einem Helden beginnt, beginnt er auch mit der entsprechenden Führerschaftskarte.

## SZENARIO GEGENSTÄNDE



*Psi-Disruptor Khalis Kristall Uraj Kristall*

Die Marker der Szenario Gegenstände werden nur in bestimmten Szenarien benutzt. Das jeweilige Szenario nennt dann genau den Zweck dieser Marker und wie sie benutzt werden.

Die meisten Gegenstände können im Spiel von den Einheiten getragen werden, aber manche Szenarien können einschränken, welche Einheiten sie tragen können (z. B. kann ein bestimmter Held die einzige Einheit sein, die einen Gegenstand tragen kann). Wenn eine Einheit einen Gegenstand trägt, wird der Gegenstandsmarker einfach unter die Figur gelegt und auch mit ihr bewegt. Falls die Einheit eliminiert wird, bleibt der Gegenstand in dem Gebiet zurück, in welchem die Einheit eliminiert wurde.

Um einen Gegenstand aufzunehmen, der von niemandem getragen wird, muss der Spieler das Gebiet kontrollieren (d. h. dort muss mindestens eine eigene Einheit sein, aber es darf dort weder eine gegnerische Einheit oder Basis sein). Bei der Ausführung eines Mobilisierungsbefehls kann der Spieler dann eine seiner dazu befähigten Einheiten in dem Gebiet benutzen, um den Gegenstand aufzunehmen und zu tragen. Eine Einheit kann immer nur einen Gegenstand zu gleicher Zeit tragen.

## BESONDERE REGELN

Außer den hier genannten Regeln hat jedes Szenario besondere Regeln und Einschränkungen, die befolgt werden müssen. Diese Regeln sind in dem jeweiligen Szenario unter „Besondere Regeln“ nachzulesen.

## SZENARIO: VERZWEIFLUNGSBÜNDNIS

### 2 SPIELER

Die Konföderation bemüht sich schon lange vergeblich, der Bedrohung durch die Zerg einen geschlossenen Widerstand entgegenzusetzen. Um des Überlebens willen schließt Jim Raynor ein Verzweiflungsbündnis mit den Rebellenruppen von Arcturus Mengsk.

### SPIELAUFBAU

**Planeten:** Antiga Prime, Bhekar Ro, Dylar IV (stellt Mar Sara dar), Pridewater



**Spielerreihenfolge:** Jim Raynor (Startspieler), Overmind

### STARTEINHEITEN

**Jim Raynor:** Held Jim Raynor, 3 Spacemarines und 1 Basis auf Dylar IV (diese Basis darf nicht auf dem Siegpunktgebiet sein). Luftunterstützungsmodul und 8 Arbeiter. Zieht nur 6 Kampfkarten während des Aufbaus, nimmt aber beide Bunker Technologiekarten auf die Hand.

**Overmind:** 3 Zerglinge und 1 Basis auf Pridewater. 3 Zerglinge und 3 Hydraliskten auf Bhekar Ro. 6 Arbeiter.

Hinweis – Keine Fraktion verfügt zu Spielbeginn über Transporter

### SIEGBEDINGUNGEN

**Overmind:** Gewinnt das Spiel, wenn die terranische Basis auf Dylar IV oder der Held Jim Raynor vernichtet ist.

**Jim Raynor:** Gewinnt das Spiel, falls der Overmind sein Spielziel bis zum Ende der fünften Spielrunde nicht erreicht hat.

## BESONDERE REGELN

### EREIGNISKARTENSTAPEL

Der Ereigniskartenstapel wird nicht wie üblich benutzt. Vielmehr wählt jeder Spieler zum Ende des Aufbaus heimlich vier Karten aus folgender Liste aus. Alle übrigen Karten werden in die Schachtel zurück gelegt, ohne sie anzuschauen.

**Jim Raynor:** „Aufklärungstrupp“, „Verteidigungsstrategie“, „Rückzug“ (Stufe I), „Fehlerfreier Verteidigungsplan“ x1, „Rückzug“ (Stufe II), „Unkonventionelle Strategie“.

**Overmind:** „Vorbeugende Maßnahme“, „Aufklärungstrupp“, „Angriffsstrategie“, „Fehlerfreier Angriffsplan“, „Doppelter Ertrag“, „Luftunterstützung“.

Während des Schrittes „Ereigniskarten spielen“ jeder Organisationsphase führt jeder Spieler eine seiner vier beim Aufbau gewählten, noch nicht benutzten Ereigniskarten aus. Das muss in Reihenfolge geschehen, d. h. ein Spieler kann z. B. keine Karte Stufe II spielen, wenn er noch nicht alle seine Karten Stufe I gespielt hat.

Während der Ausführungsphase können die Spieler unter keinen Umständen Ereigniskarten ziehen (s. u. „Kampfkartenoption“).

### Einheitenbeschränkungen

Der Overmind Spieler kann nur Zerglinge, Hydraliskten und Mutaliskten bauen (er muss natürlich erst die dafür erforderlichen Gebäude haben).

Der Jim Raynor Spieler kann nur Spacemarines, Feuerfresser, Sanitäter und Adler bauen (er muss natürlich erst die dafür erforderlichen Gebäude haben).

Der Overmind und Jim Raynor dürfen beide auch die Plastikfiguren der Königin der Klängen bzw. von Arcturus Mengsk benutzen.

### BUNKER REPARATUR

Mit einem Spezialforschungsbefehl kann Jim Raynor für 1 Gas eine Bunker Technologiekarte aus seinem Karten- oder Abwurfstapel auf die Hand nehmen.

### VERSCHANZTE TERRANER

Bei der Verteidigung gegen einen Angriff wird für Jim Raynor hinsichtlich des Spielens der Bunker Technologiekarte angenommen, in jedem Gebiet mit einem Wächtermarker eine Basis zu haben.

### KAMPFKARTENOPTION

Immer wenn ein Spieler normalerweise eine Ereigniskarte ziehen würde, zieht er stattdessen zwei Kampfkarten. Das gilt auch dann, wenn ein Spieler die „Ereigniskartenoption“ nutzt, um eine Ereigniskarte zu ziehen anstatt einen Befehl auszuführen.

### ERSATZ FÜR SIEGPUNKTE

In diesem Szenario erhalten die Spieler keine Siegpunkte. Jedes Mal, wenn ein Spieler normalerweise einen Siegpunkt erhalten würde, nimmt er stattdessen einen Rohstoffmarker seiner Wahl (Gas oder Kristall). Dieser Marker kann so benutzt werden, wie unter „Rohstoffmarker“ auf Seite 9 beschrieben.

### DIE BRÜCKE

Um von Antiga Prime auf siegpunktfreie Gebiete von Dylar IV ziehen zu können, muss die Fraktion das Gebiet von Dylar IV mit Siegpunkt kontrollieren. Auf dem Gebiet von Dylar IV mit Siegpunkt kann weder eine Basis gebaut, noch eine Basis dorthin bewegt werden.

# SZENARIO: TRUMPFKARTE

## 3 SPIELER

Die Zerg drohen Jim Raynors Truppen zu überrennen, seine einzige Hoffnung besteht darin, den Psi-Disruptor in einer nahegelegenen Konföderiertenbasis zu errichten, um zu entkommen. In der Zwischenzeit versucht Aldaris, die Zergpest zu eliminieren, und er wird sich durch nichts davon abbringen lassen.

## AUFBAU

**Planeten:** Antiga Prime, Bhekar Ro, Braken, Dylar IV (stellt Mar Sara dar), Pridewater, Tarsonis, Torus



**Spielerreihenfolge:** Arcturus Mengsk (Stellvertreter der Konföderation, Startspieler), Jim Raynor, Aldaris

## STARTEINHEITEN

**Jim Raynor:** Held Jim Raynor, 2 Spacemarines, 1 Feuerfresser, 1 Raumjäger, 1 Basis auf Bhekar Ro, 8 Arbeiter.

**Arcturus Mengsk:** 2 Spacemarines, 2 Feuerfresser, 1 Adler, 1 Basis auf Dylar IV, 7 Arbeiter und Kaserne Stufe II (Gebäude).

**Aldaris:** 2 Berserker, 1 Scout, Held Fenix, 1 Basis auf Pridewater, 8 Arbeiter.

**Overmind (nicht spielbar):** 2 Zerglinge, 1 Hydralisk und 1 Basis auf Antiga Prime, 2 Zerglinge, 1 Hydralisk und 1 Basis auf Tarsonis, 3 Transporter (s. u. „Overmind Transporter“), 6 Arbeiter, Führerschaftskarte „Unstillbarer Hunger“ und Schöbbling Stufe I (Gebäude) auf dem Fraktionsbogen.

## EREIGNISKARTENSTAPEL

Die folgenden Ereigniskarten werden aus dem Spiel genommen:

**Stufe I:** „Fehlerhafte Navigation“ x2, „Raffinerie-Sabotage“ x2, „Hochentwickelte Aufklärung“ x2, „Vielseitige Strategie“ x2, „Subtile Planung“, „Verschlüsselter Datenträger“.

**Stufe II:** „Industrielle Strategie“, „Raffinerie-Sabotage“ x2, „Ergiebiges Rohstoffvorkommen“ x2, „Saboteur“ x2, „Xel’Naga Artefakt“, „Heldenhafte Strategie“ x1.

**Stufe III:** „Rohstoff-Knappheit“, „Informant“ x2, „Doppelter Ertrag“ x2, „Beschleunigter Ablauf“ x2, „Imposante Führungsarbeit“.

## SIEGBEDINGUNGEN

**Arcturus Mengsk:** Gewinnt das Spiel, wenn er mindestens 12 Siegpunkte hat oder falls mindestens zwei Ereigniskarten „Das Ende ist nahe“ gespielt wurden.

**Aldaris:** Gewinnt das Spiel, sobald jede Zerg Basis zerstört ist. Aldaris sammelt keine Siegpunkte.

**Jim Raynor:** Gewinnt das Spiel, sobald die Konföderierten Basis auf Dylar IV zerstört ist oder sobald mindestens eine Zergeinheit auf Dylar IV ist. Jim Raynor sammelt keine Siegpunkte.

## BESONDERE REGELN

### BEFEHLSBESCHRÄNKUNG FÜR ALDARIS

Der Aldaris Spieler darf keine Befehle auf Dylar IV erteilen.

### PSI-DISRUPTOR

Der Held Jim Raynor trägt zu Spielbeginn den Psi-Disruptor mit sich. Niemand sonst kann diesen Strahler tragen. Der Psistrahler wird automatisch aufgestellt (auf den Planeten gesetzt), sobald Jim Raynor Dylar IV erreicht (s. u. „Overmind Spielzug“).

### OVERMIND FRAKTION

Die Overmind Fraktion stellt eine Zerg Truppe außerhalb der Kontrolle der Spieler dar. Obwohl die Figuren von dem Jim Raynor Spieler gebaut und verteidigt werden, gehören sie nicht zu seinen Truppen und können ihn auch angreifen (s. u. „Overmind Spielzug“).

Während des Aufbaus nimmt der Jim Raynor Spieler den Fraktionsbogen, die Figuren, Kampfkarten, Arbeiter, Modul- und Gebäudemarker für den Overmind.

Der Jim Raynor Spieler darf keinen Mobilisierungsbefehl in Gebiete vornehmen, in denen der Overmind Basen oder Einheiten hat.

### OVERMIND TRANSPORTER

Zu Spielbeginn wird je ein Overmind Transporter auf jede der folgenden Routen gesetzt: Torus-Dylar IV, Torus-Tarsonis, Torus-Antiga Prime.

Diese Transporter können nicht zerstört, bewegt oder dazu benutzt werden, gegnerischen Luftunterstützungsmodulen auszuweichen. Der Overmind kann keine weiteren Transporter bauen.

### OVERMIND SPIELZUG

Vor jeder Planungsphase (einschließlich der ersten) führt der Overmind einen Baubefehl auf jedem Planeten mit einer Zerg Basis aus. Beim Bau wählt und baut der Jim Raynor Spieler die Einheiten, Module und Gebäude nach seinem Gutdünken, dabei benutzt er die Rohstoffe und Arbeiter des Overminds. Er muss die Arbeiter benutzen und alle üblichen Bauregeln befolgen, außer Baubeschränkungen, die er übertreten darf.

Nachdem Jim Raynor den Psi-Disruptor auf Dylar IV errichtet hat, kann der Overmind vor dem Bauen einen Mobilisierungsbefehl auf Torus oder Dylar IV ausführen. Wie bei einem normalen Mobilisierungsbefehl dürfen seine Einheiten dabei nur in genau ein feindlich kontrolliertes Gebiet eindringen. Anstatt eines Kampfes in dem Gebiet werden alle feindlichen (d. h. Nicht-Zerg) Einheiten in dem Gebiet sofort automatisch eliminiert.

### OVERMIND BASEN

Overmind Basen werden auf gleiche Weise wie auch andere Basen zerstört, allerdings nur dann, falls es auf diesem Planeten keine Overmind Einheiten gibt.

### OVERMIND VERTEIDIGUNG IM KAMPF

Bei der Verteidigung gegen einen Angriff trifft der Jim Raynor Spieler alle Entscheidungen für die Overmind Einheiten, einschließlich welche Einheiten wo unterstützen und wo Kampfkarten gespielt werden. Zu Kampfbeginn zieht er so viele Kampfkarten, wie der Overmind Einheiten hat plus zwei und entscheidet, wo er sie spielt (oder er spielt sie zufällig von oben vom Kartenstapel herunter). Zum Ende des Kampfes muss er alle noch auf der Hand gehaltenen Kampfkarten abwerfen.

Wenn Overmind Einheiten zum Rückzug oder Abzug gezwungen sind, werden sie stattdessen eliminiert.

# SZENARIO: DIE QUEST FÜR URAJ & KHALIS

## 4 SPIELER

Um ein uraltes Artefakt zu aktivieren, müssen Kerrigan und Tassadar zusammen arbeiten. Sie müssen die Uraj und Khalis Kristalle aus den Klauen des Overminds und des Vereinigten Erd-Direktorats (VED) zurückgewinnen.

## AUFBAU

**Planeten:** Antiga Prime, Bhekar Ro, Braken, Dylar IV (stellt Braxis dar), Paladino Belt, Pridewater, Tarsonis (stellt Shakuras dar), Torus (stellt Char dar)



**Spielerreihenfolge:** Königin der Klängen (Startspieler), Overmind, Tassadar, Arcturus Mengsk (vertritt das VED)

## STARTEINHEITEN

### TEAM 1

**Königin der Klängen:** 2 Zerglinge, 1 Hydralisk, Held Kerrigan, 1 Transporter und 1 Basis auf Antiga Prime. 7 Arbeiter.

**Tassadar:** 2 Berserker, Held Zeratul, 1 Transporter und 1 Basis auf Tarsonis. 7 Arbeiter.

### TEAM 2

**Overmind:** 1 Infizierte Kommandozentrale, 2 Hydralisken, 4 Zerglinge, 1 Transporter, 1 Basis und 1 Khalis Kristall Szenario Gegenstand auf Torus. 8 Arbeiter.

**Arcturus Mengsk:** 1 Adler, 2 Spacemarines, 1 Feuerfresser, 1 Transporter, 1 Basis und 1 Uraj Kristall Szenario Gegenstand auf Dylar IV. 8 Arbeiter.

## EREIGNISKARTENSTAPEL

Der Ereigniskartenstapel wird folgendermaßen zusammengestellt:

Zunächst werden die folgenden Ereigniskarten aus dem Spiel genommen: „Das Ende ist nahe“ x3 (Stufe III), „Imposante Führungsarbeit“ (Stufe III), „Subtile Planung“ (Stufe I).

Dann werden jeweils 10 weitere zufällig gewählte Karten der beiden Stufen I und II entfernt.

Falls der Ereigniskartenstapel aufgebraucht sein sollte, wird der Ablagestapel Stufe III neu gemischt und als neuer Ereigniskartenstapel benutzt.

## SIEGBEDINGUNGEN

**Team 1:** Gewinnt das Spiel, sobald beide Kristalle in einem oder zwei Gebieten mit eigener Basis auf Antiga Prime und/oder Tarsonis sind. Team 1 sammelt keine Siegpunkte.

**Team 2:** Gewinnt das Spiel, sobald Kerrigan und Zeratul vernichtet sind oder sobald es 20 Siegpunkte hat.

## BESONDERE REGELN

### FREUNDSCHAFTLICHES TEAMSPIEL

Die Spieler können vereinbaren, nicht die Basen ihres Teampartners zu zerstören. Auch können sie sich einigen, nicht die Rohstoffkarten ihres Teampartners zu nehmen.

# SZENARIO: DAS AUGEN DES STURMS

## 3-6 SPIELER

Der Overmind ist angetreten, um alles zu zerstören, was den Protoss und den Terranern teuer ist und um alle zu assimilieren, die sich diesem Vorhaben entgegen stemmen. Falls der Overmind nicht vernichtet wird, werden die Zerg zur unaufhaltsamen Macht in der Galaxis.

## AUFBAU

**Planeten:** Abaddon, Antiga Prime, Avernus Station, Bhekar Ro, Chau Sara, Dylar IV, Helios, Hydrax, Moria, Paladino Belt, Pridewater, Tarsonis, Torus (stellt Aiur dar)



**Spielerreihenfolge:** Jim Raynor (Startspieler), Arcturus Mengsk, Königin der Klingen, Overmind, Aldaris, Tassadar

## STARTEINHEITEN

### TEAM 1

**Königin der Klingen:** 3 Zerglinge und 1 Basis auf Paladino Belt. 2 Zerglinge, 1 Ultralisk und 1 Basis auf Hydrax. 2 Transporter auf Torus. 7 Arbeiter.

**Overmind:** 2 Zerglinge, 1 Hydralisk und 1 Basis auf Avernus Station. 2 Zerglinge, 1 Schleicher und 1 Basis auf Antiga Prime. 2 Transporter und der Overmind Marker auf Torus, aber die Overmind Führerschaftskarte wird nicht benutzt. 7 Arbeiter.

### TEAM 2

**Jim Raynor:** 1 Adler, 3 Spacemarines, 1 Basis und 1 Transporter auf Moria. 9 Arbeiter.

**Arcturus Mengsk:** 2 Spacemarines, 2 Feuerfresser, 1 Basis und 1 Transporter auf Dylar IV. 8 Arbeiter.

### TEAM 3

**Tassadar:** 2 Berserker, 1 Dragoner, 1 Basis und 1 Transporter auf Pridewater. 7 Arbeiter.

**Aldaris:** 3 Berserker, 1 Basis und 1 Transporter auf Bhekar Ro. 8 Arbeiter.

## EREIGNISKARTENSTAPEL

Alle Karten „Das Ende ist nahe“ (Stufe III) werden aus dem Ereigniskartenstapel entfernt. Falls der Ereigniskartenstapel aufgebraucht sein sollte, wird der Ablagestapel Stufe III neu gemischt und als neuer Ereigniskartenstapel benutzt.

## SIEGBEDINGUNGEN

**Team 1:** Gewinnt das Spiel, falls bis zum Ende der siebten Spielrunde kein anderes Team gewonnen hat. Der Siegpunktmarker des Overminds dient als Rundenzähler.

**Team 2:** Gewinnt das Spiel, sobald eine seiner Einheiten zu Beginn einer Organisationsphase in dem Gebiet mit dem Overmind Marker ist.

**Team 3:** Gewinnt das Spiel, sobald eine seiner Einheiten zu Beginn einer Organisationsphase in dem Gebiet mit dem Overmind Marker ist.

## BESONDERE REGELN

### FREUNDSCHAFTLICHES TEAMSPIEL

Die Spieler können vereinbaren, nicht die Basen ihres Teampartners zu zerstören. Auch können sie sich einigen, nicht die Rohstoffkarten ihres Teampartners zu nehmen.

### BESCHRÄNKUNG DER STARTROHSTOFFE

Die Spieler der Teams 2 und 3 können ihre Startrohstoffe (wie auf ihren Fraktionsbögen abgedruckt) nicht benutzen.

### ERSATZ FÜR SIEGPUNKTE

In diesem Szenario erhalten die Spieler keine Siegpunkte. Jedes Mal, wenn ein Spieler normalerweise einen Siegpunkt erhalten würde, nimmt er stattdessen einen Rohstoffmarker seiner Wahl (Gas oder Kristall). Dieser Marker kann so benutzt werden, wie unter „Rohstoffmarker“ auf Seite 9 beschrieben.

### WENIGER ALS SECHS SPIELER

Falls weniger als sechs Spieler teilnehmen, bestehen einige „Teams“ aus nur einem Spieler mit einer Fraktion. Die folgende Liste gibt an, welche Fraktionen ausgeschlossen werden:

- **Fünf Spieler:** Kein Arcturus Mengsk
- **Vier Spieler:** Kein Arcturus Mengsk und kein Tassadar
- **Drei Spieler:** Kein Arcturus Mengsk, kein Tassadar und keine Königin der Klingen

**Aufbau:** Jeder Spieler erhält alle Starteinheiten, Basen, Arbeiter und Transporter auch der nicht teilnehmenden Fraktion seiner Rasse. Z. B. erhält in einem 5-Personen-Spiel der Jim Raynor Spieler außer seinen eigenen auch alle Einheiten, die für Arcturus Mengsk angegeben sind.

**Zusätzliche Einheiten und Marker:** Jeder Spieler kann die Figuren, Transporter, Marker und Arbeiter der nicht teilnehmenden Fraktion seiner Rasse wie seine eigenen benutzen.

**Zusätzliche Befehle:** Jeder Spieler kann die Befehlsmarker der nicht teilnehmenden Fraktion seiner Rasse benutzen. In jeder Planungsphase erteilt er einen Befehl seiner eigenen Fraktion und einen der anderen Fraktion. D. h. ein „1-Personen-Team“ erteilt immer zwei Befehle, wenn an der Reihe, insgesamt also acht in jeder Planungsphase.

**Königin der Klingen Rohstoffe:** Im 3-Personen-Spiel legt der Overmind Spieler den Königin der Klingen Fraktionsbogen so unter seinen eigenen, dass die Startrohstoffe sichtbar sind. Er benutzt diese Rohstoffe wie seine eigenen. Alle anderen Angaben auf dem Königin der Klingen Fraktionsbogen werden ignoriert.



# HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

*F: Wie ist die Kontrolle eines Gebietes definiert?*

A: Ein Spieler kontrolliert ein Gebiet, wenn er mindestens eine eigene Einheit oder Basis in dem Gebiet hat und es dort weder eine feindliche Einheit noch feindliche Basis gibt.

*F: Bekommt ein Spieler, der als einziger eine Basis auf einem Planeten hat, automatisch alle Siegpunkte des Planeten während der Organisationsphase?*

A: Nein, ein Spieler bekommt nur für die Gebiete Siegpunkte, die er kontrolliert.

*F: Wird ein Spieler eliminiert, wenn er seine letzte Basis verliert?*

A: Ein Spieler wird nur dann eliminiert, wenn er keine Basis und keine Einheiten mehr im Spiel hat.

*F: Kann ein Spieler mit einer eigenen Basis Einheiten bauen, wenn in dem Gebiet der Basis feindliche Einheiten sind?*

A: Ein Spieler kann Einheiten in einem leeren oder von ihm kontrollierten Gebiet auf einem Planeten mit eigener Basis bauen, auch wenn feindliche Einheiten in dem Gebiet mit der Basis sind. Daher kann er keine Einheiten in dem Gebiet mit der Basis bauen (wegen der dort vorhandenen feindlichen Einheiten), aber in jedem anderen leeren oder von ihm kontrollierten Gebiet des Planeten.

*F: Zählt die aufgewertete Einheit gegen das Baulimit des Baubefehls, wenn ein Mutalisk zu einem Wächter (oder zwei Hohe Tempel zu einem Archon) aufgewertet wird?*

A: Einheiten, für deren Bau bzw. Aufwertung Technologie erforderlich ist, zählen genauso gegen das Baulimit wie normale Einheiten. Deshalb zählt auch die Aufwertung von zwei Hohen Tempeln zu einem Archon gegen das Baulimit.

Das vollständige FAQ findet ihr online unter:

[www.hds-fantasy.de](http://www.hds-fantasy.de)  
[www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com)

## INDEX

Fraktionsbögen: 6  
Führerschaftskarten: 9-10  
Gebäudemarker: 6  
Gedankenkontrolle (Fähigkeit): 7  
Infizierte Kommandozentralen: 9  
Infizierte Terraner: 9  
Kampfstärken Übersicht: 18  
Kollateralschaden (Fähigkeit): 6  
Module: 7-8  
Objekte: 9  
Opferung (Fähigkeit): 7  
Optionale Regeln: 11  
Planeten: 6  
Regeländerungen: 5  
Rohstoffmarker: 9  
Spezialbefehlsbereich: 5  
Strategische Gebiete: 6  
Szenarien: 13-16  
Szenario Regeln: 11-12  
Tarnung (Fähigkeit): 7  
Vermeidung der Luftunterstützung: 8  
Verteidigungsbefehl: 9  
Wächtermarker: 9  
Wiederaufladen (Fähigkeit): 7

## CREDITS

**StarCraft Spielautoren:** Corey Konieczka und Christian T. Petersen

**Brood War Spielautoren und Entwicklung:** Corey Konieczka, Robert A. Kouba und Dan Clark

**Ausführende Entwicklung:** Jeff Tidball

**Regelbearbeitung und Korrekturlesen:** Mark O'Connor, Sam Stewart und Jeff Tidball

**Grafische Gestaltung:** Kevin Childress, Andrew Navaro, WiL Springer und Brian Schomburg

**Künstlerische Leitung:** Zoë Robinson

**Schachtelgrafik:** Glenn Rane

**Gebäude- und Charaktergrafik:** Aaron Panagos und Frank Walls

*Weitere Grafiken wurden von Blizzard Entertainment zur Verfügung gestellt.*

**Produktionsmanager:** Gabe Laulunen

**Herausgeber:** Christian T. Petersen

**Testspieler:** Wilco van de Camp, Jim Connor, Matt Cook, Richard Dewsbery, Emile de Maat, Andrew Navaro, Carole Roberts, Paul Roberts, Arjan Snippe, Erik Snippe, Aaron Thompson, Phil Thompson und Remco van der Waal

**Deutsche Regel:** Ferdinand Köther

**Bearbeitung Deutsche Ausgabe:** Heiko Eller & Oliver Erhardt

**Unter Mitarbeit von:** Matthias Wagner, Selami Ileman

## BLIZZARD ENTERTAINMENT CREDITS

**Chefentwickler:** Shawn Carnes

**Künstlerische Leitung:** Glenn Rane

**Entwickler:** Ben Brode, Bob Richardson und Sean Wang

**Leitung globale Geschäftsentwicklung / Lizenzierung:** Cory Jones

**Lizenzmanager:** Ben George und Gina Williams

**Testspieler:** Ben Brode, Shawn Carnes, Evan Crawford, Tim Daniels, Patrick Dillon, Jeff Donais, 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

© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. StarCraft, Brood War und Blizzard Entertainment sind Handelsmarken und/oder eingetragene Handelsmarken von Blizzard Entertainment, Inc. in den USA und/oder anderen Ländern. Alle anderen hierin vorkommenden Handelsmarken sind Eigentum der entsprechenden Besitzer. Brettspielmechanismen und -regeln © 2008 Fantasy Flight Publishing.

**News, Infos und Support für StarCraft:  
Das Brettspiel unter:**

**[WWW.HDS-FANTASY.DE](http://WWW.HDS-FANTASY.DE)  
[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)**

**MAXIMUM UND MINIMUM DER KAMPFWERTE  
(BEI BERÜCKSICHTIGUNG ALLER TECHNOLOGIEN, ABER OHNE TEXTFÄHIGKEITEN)**

Zerg	Max Min	Max Min	# an Tech
Zergling	6 4	6 3	2
Hydralisk	7 5	6 5	1
Ultralisk	9 7	10 7	1
Königin	Hilfs-Einheit		4
Vergifter	Hilfs-Einheit		3
Terror	9 7	6 5	0
Mutalisk	8 7	8 6	0
Wächter	9 7	8 7	1
Vernichter	9 7	9 7	1
Schleicher	8 6	7 6	0
Infizierter Terraner	9 7	6 5	0

Terraner	Max Min	Max Min	# an Tech
Spacemarine	7 5	6 3	2
Feuerfresser	7 5	6 3	2
Geist	6 5	6 4	3
Adler	8 5	7 5	1
Goliath	7 6	8 7	1
Belagerungs-panzer	9 7	9 7	1
Raumjäger	8 6	8 7	1
Forschungs-schiff	Hilfs-Einheit		3
Schwerer Kreuzer	10 7	9 7	1
Sanitäter	Hilfs-Einheit		3
Walküre	9 6	7 6	0

Protoss	Max Min	Max Min	# an Tech
Berserker	7 5	7 5	1
Dragoner	8 5	7 6	1
Hoher Tempel	Hilfs-Einheit		3
Räuber	10 7	9 7	1
Archon	9 8	9 8	0
Scout	8 7	8 7	0
Arbiter	Hilfs-Einheit		3
Träger	10 7	9 8	1
Dunkler Archon	Hilfs-Einheit		3
Dunkler Tempel	7 6	7 5	0
Korsar	7 7	8 5	1

# BATTLESTAR GALACTICA

DAS BRETTSPIEL

DIE ZYLONEN REBELLIERTEN. SIE VERLIESSEN DIE KOLONIEN.  
JETZT SIND SIE ZURÜCK. UND SIE HABEN EINEN PLAN.

JETZT ENDLICH AUCH  
AUF DEUTSCH!



VERRAT, INTRIGEN & VERZWEIFLUNG.  
DER KAMPF UMS ÜBERLEBEN DER MENSCHHEIT HAT BEGONNEN.

präsentiert vom:

## Heidelberger Spieleverlag



SciFi



Mehr Infos:  
[www.hds-fantasy.de](http://www.hds-fantasy.de)

# KURZÜBERSICHT

## SPIELAUFBAU

1. Wahl des Startspielers
2. Wahl der Fraktionen
3. Spielmaterial der Fraktionen zusammenstellen
4. Siegpunkteleiste auslegen
5. Ausbeutungs-, Rohstoff- und Wächtermarker bereit legen
6. Ereigniskartenstapel zusammenstellen  
*6 Spieler: Je 3 Karten der Stufen I und II werden entfernt*  
*5 Spieler: Je 7 Karten der Stufen I und II werden entfernt*  
*4 Spieler: Je 11 Karten der Stufen I und II werden entfernt*  
*3 Spieler: Je 15 Karten der Stufen I und II werden entfernt*  
*2 Spieler: Je 19 Karten der Stufen I und II werden entfernt*
7. Wahl der Führerschaftskarten Stufe I
8. Aufbau der Galaxis
9. Trennung von Technologie- und Kampfkarten
10. Kampfkarten ziehen

## ORGANISATIONSPHASE

1. Zerstörung von Basen und Transportern
2. Verlust von Rohstoffkarten
3. Gewinn von Rohstoffkarten
4. Arbeiter und Spezialbefehle abrufen
5. Führerschaftskarten wählen (falls nötig)
6. Gewinn von Siegpunkten
7. Prüfung der normalen Siegbedingung
8. Prüfung der individuellen Siegebedingungen
9. Ereigniskarten spielen
10. Kampfkarten abwerfen
11. Startspielermarker weitergeben

## SPEZIALFÄHIGKEITEN

### “OPFERUNG”

Eine Fronteinheit mit dieser Fähigkeit (auf dem Fraktionsbogen aufgeführt) wird während des Kampfschrittes „Gefechte ausführen“, automatisch vernichtet, die Stärke des Gegners spielt dabei keine Rolle. Diese Fähigkeit wird ignoriert, falls die Einheit gar nicht in der Lage ist, die gegnerische Fronteinheit oder eventuelle Verstärkungseinheiten anzugreifen (wegen ihrer generellen Kampffähigkeit).

### “WIEDERAUFLADEN”

Mit dieser Fähigkeit wird der angegebene Kartentyp nicht abgeworfen sondern wieder auf die Hand des Spielers genommen.

### “KOLLATERALSCHADEN”

Falls eine Fronteinheit mit dieser Fähigkeit nicht während des Schrittes „Gefechte ausführen“, eines Kampfes zerstört wird, kann der die Einheit führende Spieler sofort eine der folgenden Aktionen vornehmen:

- Eine feindliche Basis in dem Gebiet zerstören.
- Ein feindliches Objekt in dem Gebiet zerstören.
- Alle feindlichen Arbeiter in dem Gebiet zerstören (auf der entsprechenden Rohstoffkarte).

### “GEDANKENKONTROLLE”

Zum Ende des Schrittes „Einheiten eliminieren und Karten abwerfen“ wird die feindliche Fronteinheit „gestohlen“. Der Spieler, der die Gedankenkontrollkarte benutzt hat, nimmt die gestohlene Figur und legt einen seiner Gedankenkontrollmarker darunter. Solange dieser Marker darunter liegt, gehört diese Einheit praktisch ihm. Im Kampf benutzt eine gedankenkontrollierte Figur die oberste Karte des Kampfkartenstapels des ursprünglichen Besitzers. Heldeneinheiten können nicht unter Gedankenkontrolle fallen.

## DER VERTEIDIGUNGSBEFEHL



Während der Planungsphase setzt der Spieler den Befehlsmarker in ein eigenes Gebiet auf einem beliebigen Planeten. Er muss sofort Einheiten in dieses Gebiet bewegen/transportieren, dann legt er einen Wächtermarker in das Gebiet. Zu Beginn eines Kampfes in dem Gebiet kann der

Verteidiger den Wächtermarker aus dem Gebiet entfernen um in jedem Gefecht dort +2 Verteidigung zu erhalten.

## MODUL ÜBERSICHT

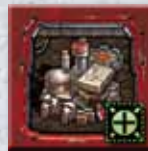
### VERTEIDIGUNGSMODULE



*Kosten (Gas) - Zerg: 2, Terraner: 2, Protoss: 1*

Bei der Verteidigung kann der Spieler nach erfolgten Gefechtsaufstellungen zwei seiner Einheiten aus diesen Gefechten beliebig gegeneinander austauschen, allerdings nur Front- oder Verstärkungseinheiten, keine Hilfseinheiten. Dabei kann der Spieler aber nur solche Einheiten auch wieder als Fronteinheit eintauschen, wenn die gegnerische Fronteinheit diese auch angreifen kann.

### HILFSMODULE



*Kosten (Gas) - Zerg: 2, Terraner: 1, Protoss: 2*

Mit diesem Modul zählen die Hilfseinheiten eines Spielers in einem Gebiet nicht gegen das Einheitenlimit. Außerdem zählt mit diesem Modul genau eine Hilfseinheit nicht gegen das Einheitenlimit beim Angriff auf ein Gebiet.

### ANGRIFFSMODULE



*Kosten (Gas) - Zerg: 1, Terraner: 2, Protoss: 2*

Dieses Modul ermöglicht es dem Spieler, eigene Transporter zu zerstören, um dem „Begrenzten Abwehrschirm“ des Luftunterstützungsmoduls seines Gegners zu entgehen (d. h. diesen zu ignorieren).