


Spacetrace Kartenspiel-Regeln

Im Spacetrace Kartenspiel bekämpfen sich zwei benachbarte Planeten mit ihren Weltraumlotten. Ziel ist es, mithilfe ausreichender Manpower **MP** eine Flotte mit verschiedenen Schiffsklassen (I-IV) aufzustellen, um das gegnerische Basis-schiff zu zerstören und das eigene zu schützen. Im Kampf entscheiden die Angriffs- und Lebenspunkte **AP** / **LP** der einzelnen Raumschiffe darüber, ob und welcher Schaden der Basis zugefügt wird.

1. Spielvorbereitung

Wenn ihr Spacetrace zum ersten Mal spielt, solltet ihr eine vereinfachte Version für den Anfang spielen. Dafür überspringt ihr die Regeln in dieser Art des Textes. Nehmt euch etwas Zeit und lest diese Anleitung komplett durch, besonders den vollständigen Abschnitt über den Kampf.

■ Sortiert zuerst die Karten mit dem Titel »Base« aus (es ist ein Klasse-IV-Schiff mit 1000 Lebenspunkten). Jeder Spieler legt eine »Base«-Karte offen vor sich auf den Tisch. Das sind die ersten Karten eurer ersten Flotte (eine zweite Extraflotte kann später im Spiel begonnen werden). Im Kampf gilt das »Base«-Schiff als eine Klasse-IV-Karte. Sie stellt das Hauptquartier aller eurer Flotten dar. Legt Stifte und Zettel bereit, um den Schaden, den euer jeweiliges »Base«-Schiff erhält, zu notieren.

■ Für das erste Spiel sortiert ihr folgende Karten aus: alle Taktikkarten (blau), Commanderkarten (braun), Klasse-II-Schiffskarten (grau und mit ) Klasse-II-Symbol) und außerdem noch das Klasse-III-Schiff »Apollo« und die beiden »Motherships«. Beide Spieler erhalten anschließend 12 Schiffskarten (grau) und 10 Reinforcementkarten (orange). In der zweiten Spielrunde, könnt ihr alle Schiffe hinzunehmen und beide Spieler erhalten dann 17 Schiffskarten und 14 Reinforcementkarten.

■ Bei späteren Spielen erhalten dann beide Spieler mindestens 40 Karten, welche ungefähr 15 Reinforcementkarten, mindestens eine Commanderkarte und mindestens ein »Mothership« enthalten sollten.

■ Beide Spieler mischen ihre Bibliothek und nehmen 4 Karten verdeckt auf die Hand. Der Spieler, der am Zug ist wird der aktive Spieler genannt.

2. Karten

2.1 Reinforcementkarten

Die meisten Karten benötigen Manpower **MP**,

um gespielt zu werden. Ihr erhaltet **MP** indem ihr Reinforcementkarten spielt, die dann abgeworfen werden. Überschüssige **MP** die in einem Zug nicht benutzt wurde, verfällt am Ende des Zuges.

2.2 Schiffskarten

Um eine Schiffskarte zu spielen, benötigt ihr genügend **MP**. Man muss also eine oder mehrere entsprechende Reinforcementkarten zusammen mit der Schiffskarte spielen.

■ Einige Schiffskarten haben Bedingungen (z. B. Opfern einer anderen Karte), die erfüllt werden müssen, um diese Karte zu spielen. Ausgespielte Schiffskarten werden neben die »Base«-Karte gelegt und nach Schiff-Klassen sortiert.

■ Schiffskarten können mehr als ein Schiff verkörpern. Die »Fighter« Karte enthält z.B. 100 Fighter, die »Destroyer« Karte 10 Destroyer usw. Daher werden die Einzel **AP/LP** und die Gesamt **AP/LP** getrennt im Cockpit auf der Karte angezeigt (siehe Legende). Die Gesamt **AP** / **LP** ergibt sich dabei aus der Anzahl der Schiffe \times Einzel **AP/LP**.

■ Im schwarzen Anzeigefeld im unteren Bereich der Karte sind spezielle Eigenschaften und Kampfeffekte aufgeführt. (Einige Schiffe/Effekte wurden gegenüber dem Online-Spiel etwas verändert, um das Kartenspiel spielbarer zu gestalten.)

2.3 Taktikkarten

Taktikkarten können im Spiel jederzeit gespielt werden. Einige Taktikkarten benötigen **MP** in der gleichen Weise wie Schiffskarten. Wenn ein Spieler eine Taktikkarte spielt, kann der Gegner sofort mit einer anderen Taktikkarte reagieren. Der Effekt der zuletzt gespielten Karte wird dann zuerst ausgeführt. Auf diese Weise kann es passieren, dass eine Taktikkarte kein Ziel mehr für ihren Effekt hat. Wenn Taktikkarten ausgespielt werden, müssen sie anschließend in jedem Fall abgelegt werden.

2.4 Commanderkarten (Spacetrace Helden)

Eine Commanderkarte kann auf eine Schiffskarte der jeweils angegebenen Klasse gespielt werden. Die Commanderkarte bleibt dann auf dieser Schiffskarte liegen. Sie verbessern deine taktischen Fähigkeiten. Der Effekt der Karte ist so lang aktiv, wie der Commander im Spiel ist, selbst wenn das Schiff des Commanders nicht am Kampf teilnimmt. Du darfst nur eine Commanderkarte zur Zeit auf deiner Seite im Spiel haben. Wird ein Schiff mit einem Commander zerstört, werden beide Karten zerstört.

3. Möglichkeiten während eines Zuges

Am Anfang jedes Zuges zieht der aktive Spieler 2 Karten. Wenn es keine Karten mehr gibt, wird keine Karte gezogen (die weggeworfenen Karten können nicht wieder gezogen werden). Folgende Möglichkeiten können in einem Zug in beliebiger Reihenfolge und beliebig oft ausgeführt werden (vor und nach dem Kampf):

- Eine Schiffskarte herausbringen (nicht während des Angriffs), wenn die erforderlichen Reinforcements ausgespielt werden können.

- Angreifen (maximal ein Angriff pro Zug)

- 3 Karten aus der Hand abwerfen, um entweder 100 Manpower zu erhalten oder um eine neue Karte zu ziehen. Auf diese Art abgeworfene Schiffskarten werden aus dem Spiel entfernt (»Removed From Game«, siehe 4.3)

- Taktik-, Commander- oder Reinforcementkarten spielen

- Schiffe zwischen den Flotten verschieben (nicht während des Angriffs und nur wenn man mehr als eine Flotte im Spiel hat).

Der aktive Spieler kann so viele Taktik-, Schiffs- und Reinforcementkarten spielen wie er will, und maximal eine Commanderkarte. Der andere Spieler darf nur Taktikkarten (einschließlich der erforderlichen Reinforcements) spielen. Taktik- und Reinforcementkarten können jederzeit gespielt werden, Commander- und Schiffskarten werden nur vom aktiven Spieler gespielt.

4. Kampf

Nur wenn der aktive Spieler entscheidet, einen Angriff zu starten, findet ein Kampf statt. (Der beginnende Spieler darf in der ersten Runde keinen Angriff starten.)

- Jeder Spieler (der aktive Spieler immer zuerst) muss vorher die Kampfreihenfolge der Schiffe innerhalb jeder Klasse in seinen Flotten festlegen.

- Grundsätzlich kämpfen die »Base-Flotten« immer, jedoch jeder Spieler der eine Extraflotte besitzt, entscheidet vor dem Kampf, ob diese mitkämpft.

4.1. Kampfablauf

- Wenn ein Kampf statt findet, muss man beachten, dass viele Karten mehrere Schiffe enthalten, und daher jedes Schiff auf diesen Karten einzeln betrachtet werden muss: Im Kampf feuert also jedes einzelne Schiff genau einen Schuss mit der Stärke seiner Einzel AP auf genau ein gegnerisches Schiff ab.

- Diese AP verursachen auf dem Zielschiff Schaden, der von seinen LP abgezogen wird. Wenn die LP eines Schiffes auf Null oder unterhalb Null gesunken sind, ist es zerstört und wird abgelegt. Solange ein Schiff noch nicht zerstört ist, feuern nachfolgende Schiffe weiter auf dieses Schiff.

- **Beispiel 1:** Spieler 1: »100 Fighter« (100 x 1/1) gegen Spieler 2: »100 Fighter« (100 x 1/1) Beide Karten werden zerstört, da beide jeweils 1 Schaden auf 100 Ziele machen (anders als bei dem Online-Spiel, gibt es keinen, der zuerst schießt: alle Schiffe feuern!)

- **Beispiel 2:** Spieler 1: »10 Destroyer« (10 x 10/10) gegen Spieler 2: »100 Fighter« (100 x 1/1) Die »Destroyer« werden zerstört, die »Fighter« bleiben, da die 10 »Destroyer« nur auf 10 Schiffe zielen können, aber die »Fighter«-Karte 100 Schiffe enthält. Bis zum Ende des Zuges enthält die »Fighter«-Karte jetzt nur noch die restlichen 90 Schiffe.

4.2 Class-Battle

Der Kampf ist wie im Online-Spiel in 4 Class-Battles (Klassen-Kämpfe) aufgeteilt: erst kämpft Klasse I gegen Klasse I, dann Klasse II gegen Klasse II usw... Wenn einige Klassen leer sind sind, findet der Klassen-Kampf zwischen der Klasse und der folgenden höheren Klasse des Spielers statt, der die leere Klasse hat.

- **Beispiel:** Spieler 1 hat Schiffe in Klasse I, II und IV und Spieler 2 hat Schiffe in Klasse I, III und IV. Der Kampf findet dann in folgender Reihenfolge statt: Klasse I gegen I; II gegen III; III gegen IV; IV gegen IV.

- **Tipp:** Es ist immer eine gute Strategie, wenn man es schafft, eine höhere Klasse mit Schiffen aus einer niedrigeren Klasse anzugreifen. In dem letzten Beispiel wird also wahrscheinlich Spieler 1 beim Gegner die Klasse-III-Schiffe zerstören, während Spieler 2 beim Spieler 1 keine Schiffe in Klasse II zerstört.

- In einem Class-Battle feuern alle Schiffe in der gewählten Reihenfolge. Jedes Schiff feuert auf das vorderste Schiff des Gegners, das noch mindestens einen LP übrig hat und zwar so lange bis alle Schiffe auf dieser Karte zerstört sind. Werden alle Schiffe in einer Klasse zerstört, hören die restlichen Schiffe der gegnerischen Flotte in dieser Klasse auf zu kämpfen. Die restlichen Schiffe der Klasse kämpfen nicht weiter gegen die nächst höhere Klasse.

- **Beispiel:** Spieler 1 hat 4 »Cruiser«, Spieler 2 nur 1 »Cruiser«. Beide Spieler haben eine vorhandene Klasse III, also zielen alle Schiffe auf beiden Seiten auf Klasse III. Jeder Spieler verliert einen »Cruiser«. Die restlichen 3 kämpfen nicht weiter gegen das »Base«-Schiff von Spieler 1, weil ihr Ziel bereits auf Klasse III eingestellt wurde.

4.3 Spezielle Fähigkeiten

Einige Schiffe haben spezielle Fähigkeiten, die auf dem schwarzen Anzeigefeld im unteren Teil der Karte stehen. Sie hängen immer von der Kampfreihenfolge der Schiffskarten ab.

■ Ein Effekt, der auf Schiffe in der eigenen Flotte wirkt, zielt immer auf die nächstfolgenden Schiffskarten, welche noch nicht zum Zuge kamen.

■ Wenn der Effekt auf feindliche Schiffe zielt, fängt er mit dem momentanen Ziel an, also das erste feindliche Schiff, das noch nicht zerstört wurde.

■ **Preemptive Strike** (Präventivschlag): Der folgende Effekt wirkt vor allen normalen Schüssen und Spezialfähigkeiten. Auf diese Weise können einige Schiffe zerstört werden, bevor sie schießen oder spezielle Fähigkeiten anwenden können (wenn zwei Schiffe mit »Preemptive Strike« gegeneinander kämpfen, werden beide Effekte ausgeführt).

■ **Destroy** (Zerstören): Ein zerstörtes Schiff verliert alle LP (aber es kann repariert oder rekonstruiert werden).

Kill (Vernichten): Ein gekilltes Schiff verliert alle LP (und kann im Kampf weder repariert noch rekonstruiert werden).

■ **Sacrifice** (Opfern): Eine geopfert Karte wird abgeworfen. Einige Karten oder Effekte erfordern das Opfern einer oder mehrerer anderer Karten, um gespielt zu werden. Das bedeutet, dass du die Karte nicht spielen kannst, wenn du nicht die erforderlichen Karten/Schiffe opfern kannst.

■ **Selfdestruction** (Selbsterstörung): Eine Schiffskarte mit Selbsterstörung wird »gekillt«, nachdem sie in einen Class-Battle miteinbezogen wurde.

■ **Jam** (Lähmen): Ein »gejammtes« Schiff kann weder schießen noch Spezialfähigkeiten verwenden. Das »Jammen« geschieht immer als »Preemptive Strike«.

■ **Remove From Game** (aus dem Spiel entfernen): Ein entferntes Schiff zählt nicht zu den »Wrecked Ships« (siehe. 8.2).

■ **Repair** (Reparieren): Ein Schiff mit mindestens einem LP übrig kann repariert werden. Ein repariertes Schiff erhält die vollen LP wieder zurück.

■ **Reconstruct** (Rekonstruieren): Ein rekonstruiertes Schiff erhält einen LP zurück.

Das »Base«-Schiff kann weder geopfert noch aus dem Spiel entfernt werden. Es ist immun gegen die Effekte »Destroy«, »Kill« und »Repair«, kann aber durch Effekte von Schiffen oder Taktikkarten, die Schaden verursachen, beschädigt werden.

4.4 End of Battle

Ein Kampf ist beendet, wenn alle Schiffe geschossen oder ihr Ziel verloren haben (falls eine Klasse vollständig während eines Class-Battles zerstört wurde).

■ Falls ein Spieler eine Extraflotte hat, beginnt jetzt der nächste Kampf. Anders als im Online-Spiel behalten beschädigte Schiffe ihren Schaden bis zum Ende des Zuges. Ein Schiff kann also mit Schiffen aus zwei Flotten zerstört werden.

5. Extraflotten

In unserem Basis-Karten-Set ist für jeden Spieler ein »Mothership« vorgesehen. Mit einem »Mothership« kann man eine Extraflotte eröffnen und von nun an - jedoch nur als aktiver Spieler - Schiffskarten zwischen der »Base-Flotte« und der Extraflotte hin und her verschieben. Dies ist eine sehr nützliche Option für kombinierte Angriffe.

■ Im Kampf kann jeder Spieler entscheiden, ob seine Extraflotte mitkämpft oder nicht und wenn, ob sie dann vor oder nach der »Base-Flotte« kämpft.

■ **Beispiel:** Wenn man sich entscheidet, dass eine Extraflotte mitkämpft, und dass sie vor der »Base-Flotte« kämpft, dann finden zwei Kämpfe statt:

Zuerst die eigene Extraflotte gegen die feindliche »Base-Flotte«. Dann, in einem zweitem Kampf, die eigene »Base-Flotte« gegen den Rest der feindlichen »Base-Flotte«.

■ Wenn jeweils beide Spieler Extraflotten haben, muss der aktive Spieler zuerst entscheiden, ob seine Extraflotte mitkämpft. Wenn beide Spieler entscheiden, dass ihre Extraflotten mitkämpfen, gibt es vier Kämpfe wobei die erste Flotte des aktiven Spielers immer zuerst gegen die beiden Flotten des Gegners kämpft.

■ **Beispiel:** Spieler 1 ist der aktive Spieler. Beide Spieler haben sich entschlossen, dass Ihre Extraflotten zuerst kämpfen, daher kämpfen diese in folgender Reihenfolge:

1. Extraflotte **Spieler 1** gegen Extraflotte Spieler 2
2. Extraflotte **Spieler 1** - »Base-Flotte« Spieler 2
3. »Base-Flotte« **Spieler 1** - Extraflotte Spieler 2
4. »Base-Flotte« **Spieler 1** - »Base-Flotte« Spieler 2

■ **Nicht vergessen:** Die »Base-Flotte« muss immer mitkämpfen, wenn ein Kampf stattfindet.

■ **Achtung!** Wird ein »Mothership« zerstört, werden alle Schiffe in der Extraflotte mit zerstört.

6. Ende des Zuges

Wenn der aktive Spieler entscheidet, dass er nichts mehr tun möchte, sagt er: »Fertig!«. Dann ist der nächste Spieler am Zug.

■ Alle Schiffskarten, die nicht in einem Zug komplett zerstört wurden, bleiben liegen. Alle Schiffe auf diesen Karten werden jetzt wiederhergestellt (ausgenommen das »Base«-Schiff).

■ **Beispiel:** Eine Karte mit »100 Fighters«, die 50 Fighter verloren hat, erhält jetzt ihre gesamten 100 »Fighter« zurück.

7. Spielende

Es gibt zwei Möglichkeiten für das Spielende:

1. Ein Spieler verliert sein »Base«-Schiff oder
2. Kein Spieler kann mehr Karten ziehen und kein Spieler kann oder will mehr Karten ausspielen und die folgenden Kämpfe würden keine Schiffe mehr zerstören.

8. Wer Gewinnt?

8.1 Anfänger-Regeln

Der Spieler gewinnt, der es zuerst schafft, dem »Base«-Schiff seines Gegners 1000 oder mehr Schadenspunkte zuzufügen. (Der Schaden des »Base«-Schiffs wurde während des Spiels über alle Kämpfe angehäuft und auf einem Blatt notiert). Wenn das Spiel endet, ohne dass ein »Base«-Schiff zerstört wurde, gewinnt der Spieler, dessen »Base«-Schiff am wenigsten beschädigt wurde, d.h. noch die meisten LP hat.

8.2 Optionale Regel: »Wrecked Ships«

(Fortgeschrittene Spacetrace Spieler sollten diese wählen!)

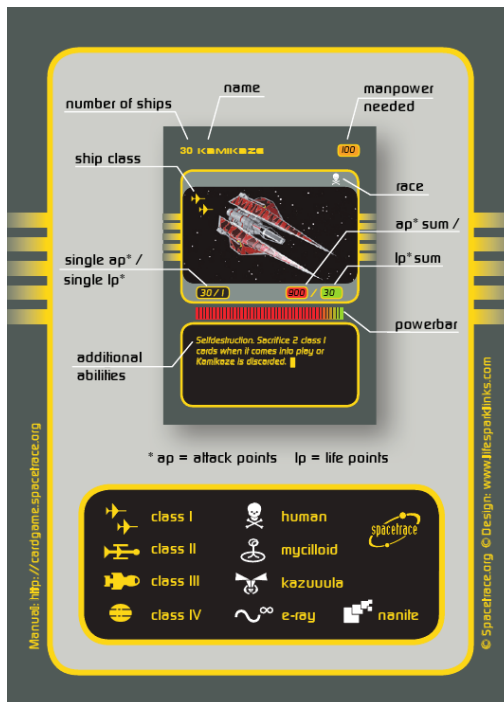
»Wrecked Ships« sind alle Schiffskarten auf dem Ablagestapel. Karten, die vom Spiel entfernt wurden (»Removed From Game«) zählen nicht zu den »Wrecked Ships«.

■ Das Spiel endet, wenn eine »Base« zerstört wird. Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten. Beide Spieler zählen die Gesamt-MP ihrer »Wrecked Ships«. Eine zerstörte »Base« zählt 500 MP. Jeder Spieler erhält die Menge MP der »Wrecked Ships« des Gegners als Punkte.

9. Wichtige englische Wörter

battle	- Kampf
damage	- Schaden
destroy	- zerstören
discard	- abwerfen
draw cards	- Karten ziehen
end of turn	- Ende des Zugs
enemy	- Gegner

10. Legende*



* Diese Legende ist als Extrakarte im Kartenset enthalten.

II. Anmerkung

Auf einigen Karten findet man Rassen-Icons (siehe Legende). Diese haben in der hier vorliegenden Version noch keine aktive Spielfunktion, werden aber in zukünftigen Editionen berücksichtigt.



<http://cardgame.spacetrace.org>

Concept by © Timo Kurbjuhn, Torsten Wolff, Ruben Barkow, 2006

Design by © Wibke Heidelmann, 2007
www.lifesparklinks.com