STAR SCRAPPERS
CAVE-IN
SPIELREGEL

BESCHREIBUNG

Star Scrappers: Cave-In ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler, die im Wettstreit Kristalle fördern. Als Chef der Mine ist es eure Aufgabe neue Söldner anzuheuern, euch ihre Fähigkeiten zunutze zu machen und wertvolle Artefakte einzusammeln. Aber seid auf der Hut, denn eure Mitspieler warten nur darauf, dass sie eure vertraute Mannschaft bestechen und euch die Belohnung direkt vor eurer Nase wegschnappen!

12+ JAHRE	45 MIN.	2–4 SPIELER

SPIELMATERIAL

78 Söldnerkarten
(13 Karten in jeder der 6 Fraktionsfarben)
12 Artefaktkarten
60 Kristalltoken
6 Kommandokarten
(1 in jeder Fraktionsfarbe)
6 Fraktionstotems
1 Spielbrett
1 Einsturztoken
1 Spielregel

1. SÖLDNERKARTEN

Es gibt 6 Fraktionen unter den Minensöldnern (Söldner) im Spiel. Jede Fraktion ist durch eine andere Farbe und Symbol gekennzeichnet. Jeder Söldner hat ein Level, das durch eine Nummer von 1 bis 4 auf der Karte angezeigt wird, und eine Spezialfähigkeit, entweder eine Aktion oder ein Effekt, der im Textfeld unten auf der Karte detailliert erklärt wird. Je höher das Level eines Söldners, desto besser die Fähigkeit. Rechts neben dem Textfeld ist ein Symbol, das zeigt, wie die Spezialfähigkeit funktioniert:

Die Fähigkeit ist dauerhaft aktiv während des Zugs des Spielers, der die Karte ausgespielt hat.

Die Fähigkeit wird sofort und einmalig ausgeführt.

Die Fähigkeit wirkt als zusätzliche Aktion der angegebenen Art während des eigenen Zugs.

2. ARTEFAKTKARTEN

Artefakte sind wertvolle Güter, die dem Spieler Vorteile während des Spiels verschaffen oder zusätzliche Siegpunkte (SP) am Ende des Spiels einbringen. Artefakte können von Söldnern auf gefährlichen Missionen eingesammelt werden.

3. KRISTALLTOKEN

Kristalltoken sind die Haupteinnahmequelle für Siegpunkte im Spiel.

Auf jedem Kristalltoken sind zwei Nummern (siehe Abbildung). Eine zeigt die Kosten an, wie schwierig es ist den Kristall zu fördern, die Andere zeigt, wie viele Siegpunkte der Kristall am Ende des Spiels einbringt.

Auf Kristallen können auch Fraktionssymbole abgebildet sein. Am Ende des Spiels gibt es für Sets von verschiedenen Fraktionssymbolen zusätzliche Siegpunkte.

Auf manchen Kristallen ist auch ein Einsturzsymbol abgebildet. Werden diese Kristalle gefördert, wird die Substanz der Mine angegriffen und das Einsturzrisiko erhöht. Wenn die Mine einstürzt, endet das Spiel.

*Das Herzstück dieses Spiels (aus kaltem Stein, aber gut...) sind die **SÖLDNER, ARTEFAKTE** und **KRISTALLE**. Die unten abgebildeten Bilder beschreiben sie genauer.*

4. KOMMANDOKARTEN

Jeder Spieler erhält eine hiervon. Auf der Rückseite der Karte ist eine Zusammenfassung des Spielablaufs.

5. FRAKTIONSTOTEMS

Die Kontrolle über diese Totems bringt Siegpunkte am Ende des Spiels ein und sie geben euch einen Rabatt beim Fördern von Kristallen.

6. SPIELBRETT

SPIELVORBEREITUNG

1 Sortiere die Kristalltoken nach ihren Förderkosten (1, 3, 6 und 10) in 4 Stapel und mische jeden Stapel einzeln. Nimm vier Kristalltoken mit Kosten 1, drei Kristalltoken mit Kosten 3, zwei mit Kosten 6 und eine mit Kosten 10, und platziere sie aufgedeckt unter dem Spielbrett.

2 Ziehe zufällig 4 der 6 Kommandokarten. Die Farbe dieser Karten gibt an, welche Söldnerfraktionen bei den Söldnerdocks vertreten sind. Die 2 Kommandokarten, die nicht gezogen wurden, sollten neben der Mine platziert werden.

Für das erste Spiel empfehlen wir die folgenden Fraktionen: Hy'drans, Metanels, Terrons, und Minegglers. Die Bioss und Weedlock Kommandokarten sollten neben der Mine platziert werden.

3 Teile die Söldnerkarten der 4 vertretenen Fraktionen anhand ihres Levels (1, 2, 3 und 4) auf 4 Stapel auf. Danach mische alle Stapel einzeln und platziere sie als vier verdeckte Stapel rechts neben den Söldnerdocks.

4 Ziehe von den Söldnerstapeln eine Level 4 Karte, zwei Level 3, drei Level 2 und vier Level 1 Söldnerkarten und platziere sie offen in die Söldnerdocks oberhalb des Spielbretts.

5 Jeder Spieler zieht seine Starthand von den Stapeln neben dem Söldnerdock bestehend aus zwei Level 1 Söldnerkarten und einer Level 2 Söldnerkarte.

6 Jeder Spieler nimmt eine zufällige Karte von den verfügbaren Kommandokarten und erhält das Fraktionstotem der zugehörigen Farbe. Jeder Spieler legt seine Kommandokarte und das Fraktionstotem in seinen Spielbereich und lässt dabei Platz, um Söldnerkarten auszuspielen und dort seine Basis zu errichten.

7 Platziere den Einsturztoken auf dem Feld 0 auf der Einsturzleiste auf dem Spielbrett.

8 Teile die Artefaktkarten auf drei Stapeln mit je 4 Karten auf, mische sie einzeln und platziere sie offen auf das Spielbrett.

9 Der Startspieler ist derjenige, der zuletzt einen Steven Seagal Film gesehen hat. Falls niemand zugeben will Steven Seagal Filme anzuschauen, dann entscheidet zufällig, wer der Startspieler sein wird.

SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler sind Spieler im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug.

ZUG

Jeder Zug ist in 3 Phasen unterteilt:

1. **STARTPHASE:**
   1.1. Aktiviere alle Artefakte, deren Effekte am Anfang des Zugs stattfinden.
   1.2. Aktiviere den Anführer.

2. **AKTIONSPHASE:**
   Führe zwei verschiedene Aktionen durch
   oder
   Überfalle die Basis eines Spielers.

3. **AUFRÄUMPHASE:**
   3.1. Platziere alle soeben ausgespielten Söldnerkarten in die Basis des aktiven Spielers.
   3.2. Entferne Söldnerkarten von der Basis des Spielers, bis nur noch die obersten 7 übrig bleiben.
   3.3. Fülle die leeren Plätze in der Mine und am Söldnerdock auf.

HANDKARTENLIMIT

Das Handkartenlimit beträgt 7 Karten. Du darfst nie mehr Karten auf deine Hand nehmen, sofern es dir nicht durch eine andere Regel erlaubt wird.

1. STARTPHASE

1.1 Falls du Artefakte hast, darfst du sie jetzt aktivieren.

1.2 Falls du Söldnerkarten in deiner Basis hast, ist die oberste Karte dein Anführer und du darfst seine Spezialfähigkeit nutzen. Wenn diese Fähigkeit dir eine Aktion verschafft, führst du sie nicht sofort, sondern in der Aktionsphase aus, und sie zählt nicht zu dem Limit von 2 Aktionen pro Runde. Falls du keine Söldnerkarten in deiner Basis hast, überspringe diesen Schritt.

Beispiel: Der zuletzt gespielte Söldner, den John im vorherigen Zug gespielt hat, war eine blaue Level 1 Karte. Dieser Söldner ist nun sein Anführer. Falls sich in der Mine ein blauer Kristall mit Kosten 1 befindet, erhält John ihn jetzt kostenlos.

Die Karten in der Basis müssen so gestapelt werden, dass der obere Teil jeder Karte immer für alle Spieler sichtbar ist.

2. AKTIONSPHASE

Du kannst 2 von 4 möglichen Aktionen durchführen
oder
Du kannst beide Aktionen verfallen lassen, um eine Basis zu überfallen und womöglich ein Totem zu stehlen (siehe Seite 7).
Mögliche Aktionen:

1. Söldner rekrutieren
2. Kristalle fördern
3. Artefakte einsammeln
4. Spezialfähigkeit eines Söldners nutzen

Die Aktionen, die du ausführst, müssen verschieden sein.

Wenn du Karten ausspielst, platziere sie in deinen Spielbereich aber noch nicht in deine Basis. Lege sie übereinander in der Reihenfolge, in der du sie ausspielst. In dieser Reihenfolge kommen sie nämlich in deine Basis.

Wenn mehr als eine Karte in einer einzigen Aktion gespielt wird, darfst du dir die Reihenfolge aussuchen. Alle gespielten Karten kommen in der Aufräumphase in deine Basis.

1. SÖLDNER REKRUTIEREN

Mit dieser Aktion kannst du einen Söldner an den Söldnerdocks rekrutieren. Level 1 Söldner können kostenlos rekrutiert werden; Level 2-4 Söldner können nur rekrutiert werden, wenn du eine einzelne Söldnerkarte ausspielst, die genau 1 Level niedriger als der zu rekrutierende Soldat ist.

Die Farbe der ausgespielten Karte muss nicht mit der des zu rekrutierenden Söldners übereinstimmen. Nimm den rekrutierten Söldner auf die Hand. Diese Aktion kann nicht gewählt werden, wenn du 7 oder mehr Karten auf deiner Hand hast.

Beispiel: Du möchtest einen Level 3 Söldner rekrutieren. Dazu spielst du einen Level 2 Söldner aus. Die Level 2 Karte bleibt auf dem Tisch, die Level 3 Karte geht auf deine Hand.

Beachte: Level 1 Söldner können ohne Karte kostenlos rekrutiert werden, aber du musst dennoch eine deiner Aktionen dafür aufwenden.

Beispiel: John beginnt seinen Zug mit [Hy'dran Fish'Bean] (Level 2 blau) als seinem Anführer. Dieser erlaubt es ihm in seiner Startphase einen Level 2 Söldner von den Docks zu nehmen, außerdem darf er während der Aktionsphase die dieselbe Aktion zweimal ausführen. John entscheidet sich die Karte, die er soeben genommen hat, auszuspielen, um mit seiner ersten Aktion einen Level 3 Söldner zu rekrutieren. Dann benutzt er diesen Level 3 Söldner, um mit seiner zweiten Aktion erneut zu rekrutieren, diesmal einen Level 4 Söldner.

2. KRISTALLE FÖRDERN

Um Kristalle unterhalb des Spielbretts zu fördern, musst du eine oder mehr Söldnerkarten spielen, die diesen beiden Voraussetzungen erfüllen:

- Alle Karten müssen dieselbe Farbe wie der geförderte Kristall haben,
  und
- Die Level der Karten müssen in der Summe gleich oder höher als die Förderkosten der Kristalle sein.

Beachte: Wenn du das Fraktionstotem in der passenden Farbe besitzt, werden die Förderkosten eines Kristalls um 1 reduziert. Falls das die Förderkosten auf 0 reduziert, musst du dennoch eine deiner Aktion dafür aufwenden.

Joker: In jedem Spiel gibt es zwei Söldnerfraktionen, die nicht vertreten sind. Die Kommandokarten dieser Fraktionen wurden während des Aufbaus rechts neben dem Spielbrett platziert. Kristalle dieser Farbe sind Joker. Um sie zu fördern, darfst du Karten jeder Farbe verwenden, solange sie alle dieselbe Farbe haben.

Beispiel: Lisa möchte einen gelben Kristall mit Kosten von 6 fördern. Dazu muss sie Metanel Karten (gelb) ausspielen, deren gemeinsames Level mindestens 6 beträgt. Sie könnte beispielsweise eine Level 1, eine Level 2 und eine Level 3 spielen. Falls gelbe Kristalle in diesem Spiel Joker sind (Metanel Söldner sind nicht im Spiel), kann sie den Kristall mit Söldnerkarten einer einzigen Farbe fördern, mit gemeinsamen Level von 6 oder mehr.

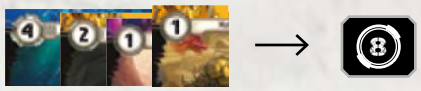
EINSTURZ: Wenn du einen Kristall mit einem Einsturzsymbol darauf förderst, schreitet der Einsturztoken auf der entsprechenden Leiste nach rechts voran.

Wenn du einen Kristall förderst, platziere ihn verdeckt vor dir. Du darfst dir deine gesammelten Kristalle jederzeit ansehen, aber du musst sie anderen Spielern nicht zeigen.

Die Fraktionssymbole, die gelegentlich auf Kristallen abgebildet sind, gewähren zusätzliche Siegpunkte am Ende des Spiels.

3. ARTEFAKTE EINSAMMELN

Du kannst eines der Artefakte einsammeln, das derzeit oben auf dem Stapel liegt. Um ein Artefakt einzusammeln, musst du Söldnerkarten ausspielen, deren gemeinsames Level gleich oder höher als die Kosten des Artefakts ist. Die Farben der Karten spielt keine Rolle und dürfen verschieden sein.



Jedes Artefakt hat eigentlich zwei Artefakte darauf. Wenn du das Artefakt einsammelst, suche dir eines der beiden Artefakte aus und stecke die andere Kartenhälfte unter deine Kommandokarte, sodass nur das gewählte Artefakt sichtbar ist. Diese Wahl musst du beim Einsammeln treffen und kannst sie später nicht mehr ändern.

Beispiel: Du spielst 4 Söldnerkarten mit den Leveln 4, 2, 1 und 1 aus und sammelst ein Artefakt mit Kosten von 8 ein.

Beispiel: Du hast insgesamt 3 Artefakte, 2 links und 1 rechts.

Nachdem du ein Artefakt von den Stapeln eingesammelt hast, ist das Artefakt darunter sofort zum Einsammeln verfügbar.

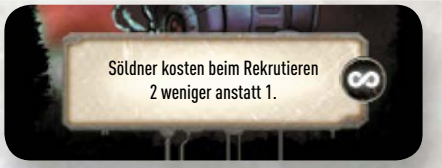
EINSTURZ: Wenn ein Artefaktstapel leer wird, weil du beispielsweise das vierte Artefakt vom Stapel genommen hast, schreitet der Einsturztoken auf der entsprechenden Leiste nach rechts voran.

4. SPEZIALFÄHIGKEIT EINES SÖLDNERS NUTZEN

Du kannst eine einzelne Söldnerkarte von deiner Hand spielen, um deren Spezialfähigkeit zu nutzen.

Beachte: Die Spezialfähigkeit eines Söldners gilt nur, wenn sie speziell für diese Aktion eingesetzt wird. Falls eine Söldnerkarte zum Rekrutieren/Fördern/Einsammeln ausgespielt wird, wird die Spezialfähigkeit nicht aktiviert. Eine Ausnahme bilden die Anführer: Ihre Spezialfähigkeit darf während der Startphase genutzt werden.

Beispiel: Mark spielt [Terron Foreman] (Level 2 braun) als erste Aktion und benutzt die Spezialfähigkeit. Dies erlaubt ihm das Level von Söldnerkarten um 2 zu reduzieren, wenn er diesen Zug rekrutiert.



Dann rekrutiert er einen Level 4 Söldner mit seiner zweiten Aktion und benutzt dafür nur eine Level 1 Söldnerkarte – die Fähigkeit von [Terron Foreman] hat das Level der rekrutierten Karte von 4 auf 2 reduziert, sodass Mark nur einen Level 1 Söldner spielen muss.

Unterwerfung

Unterwerfung ist eine Spezialfähigkeit der Bioss. Sie erlaubt dir einen Söldner von dem auf der Bioss Karte angegebenen Ort zu unterwerfen.

Wenn du einen Söldner unterwirfst, lege diese Karte verdeckt in deinen Spielbereich.

Beachte: Anführer können nicht unterworfen werden.

Unterworfene Karten können für den Rest des Spiels nicht verwendet werden. Jedoch zählt das gemeinsame Level der von dir unterworfenen Karten am Ende des Spiels zu deinen Siegpunkten.

5. EINE BASIS ÜBERFALLEN

Anstatt 2 Aktionen auszuführen darfst du stattdessen die Basis eines Spielers überfallen, auch deine Eigene.

Zuerst wählst du eine Basis aus. Der Besitzer der Basis nimmt sofort seinen Anführer (oberste Karte) der Basis auf die Hand (selbst wenn dadurch das Handkartenlimit überschritten wird). Dann nimmst du das Fraktionstotem derselben Farbe wie dieser Anführer (falls du das Fraktionstotem dieser Farbe bereits besitzt, behältst du es). Dann nimmst du die Karten der Basis von oben einzeln auf die Hand, bis entweder keine Karten mehr in der Basis sind oder du das Handkartenlimit von 7 Karten erreicht hast.

Beachte: Du kannst trotzdem eine Basis überfallen, selbst wenn du bereits dein Handkartenlimit erreicht hast. Du darfst dann keine Karten von dieser Basis stehlen (außer du überfällst deine eigene Basis, wodurch du deinen Anführer zurücknimmst), aber du bekommst dennoch das Fraktionstotem in der Farbe des zurückgenommenen Anführers.

Beachte: Falls dir die Spezialfähigkeit deines Anführers eine zusätzliche Aktion gewährt und du dich dazu entscheidest eine Basis zu überfallen, darf die Aktion des Anführers trotzdem genutzt werden, entweder vor oder nach dem Überfall auf eine Basis.

Beispiel: Kate hat zwei Karten auf ihrer Hand und entscheidet sich dazu Marks Basis zu überfallen, welche 7 Karten enthält. Mark nimmt zuerst seinen Anführer auf die Hand zurück. Diese Karte war gelb, also nimmt Kate das gelbe Fraktionstotem. Dann stiehlt Kate die obersten 5 Karten von Marks Basis (bis zu ihrem Handkartenlimit von 7). Die letzte verbleibende Karte in Marks Basis ist nun sein neuer Anführer.

Beachte: Du kannst niemals den Anführer (oberste Karte) einer gegnerischen Basis stehlen, weil der Besitzer der Basis den Anführer sofort zurücknimmt, wenn sie überfallen wird. Wenn du jedoch deine eigene Basis überfällst, nimmst du deinen Anführer auf deine Hand zurück.

Goldene Regel – Der Anführer ist immer sicher
Dein Anführer kann niemals von anderen Spielern gestohlen werden – selbst nicht durch Söldnerfähigkeiten. Wenn ein Gegner deine Basis überfällt, kommt der Anführer immer zurück auf deine Hand, selbst wenn es zwischenzeitlich dein Handkartenlimit überschreitet. Das ist die einzige Möglichkeit im Spiel mehr als 7 Karten auf der Hand zu halten.

3. AUFRÄUMPHASE

Diese Phase besteht aus vier Schritten:

3.1 Die von dir ausgespielten Karten werden auf deine Basis gelegt, ohne ihre Reihenfolge dabei zu verändern. Die zuletzt gespielte Karte sollte deine neue oberste Karte und damit dein neuer Anführer werden. Alle Spieler sollten immer das Level und die Farbe all deiner Karten in der Basis sehen können.

3.2 Falls mehr als 7 Söldner in deiner Basis sind, entferne Söldner von unten aus dem Stapel (die dort am längsten liegen) aus dem Spiel zurück in die Schachtel. Das tust du solange, bis 7 Karten übrig bleiben. Denk daran, dass die übrigen Karten so gestapelt sind, dass die Farbe und Level aller übrigen Söldner zeigen.

3.3 Fülle die leeren Plätze in der Mine und am Söldnerdock mit den passenden Söldnerkarten und Kristalltoken auf. Falls dadurch ein Stapel an Söldnerkarten oder Kristalltoken leer wird, schreitet der Einsturztoken jedes Mal auf der entsprechenden Leiste nach rechts voran. Stapel, die bereits in einem früheren Zug geleert wurden, zählen dabei nicht hinzu; der Token wird nur für die in diesem Zug leer gewordenen Stapel bewegt.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn die Mine einstürzt. Dies wird durch die Position des Einsturztokens auf der entsprechenden Leiste angezeigt, abhängig von der Spieleranzahl:

4-Spieler-Spiel = 9 Einstürze
3-Spieler-Spiel = 8 Einstürze
2-Spieler-Spiel = 7 Einstürze

Wenn das Ende des Spiels ausgelöst wurde, endet das Spiel nicht sofort. Die Spieler spielen weiter, bis jeder die gleiche Anzahl an Zügen hatte. Das Spiel endet also nach dem Zug des Spielers rechts vom Startspieler.

Punkteverteilung

Siegpunkte (SP) werden vergeben für:

- Kristalle (anhand der darauf abgedruckten SP)
- Artefakte (SP nach Text)
- Fraktionstotems (3 SP pro Totem)
- Sets von Fraktionssymbolen auf Kristalltoken (siehe unten)
- Unterworfene Karten (für jede Karte 1 SP pro Level)

Spieler können für Sets von verschiedenen Fraktionssymbolen Punkte erzielen. Es darf mehr als ein Set eingesammelt werden, außerdem werden Punkte unterschiedlich für jedes Set folgendermaßen gewertet:

Anzahl von einzigartigen Symbolen	1	2	3	4	5	6
Vergebene Siegpunkte	1 VP	3 VP	6 VP	10 VP	15 VP	21 VP

Beispiel: Mark hat 6 Fraktionssymbole über das Spiel hinweg eingesammelt. Zwei Gelbe, zwei Blaue, ein Grünes und ein Rotes. Er kann daraus ein Set mit 4 verschiedenen Symbolen legen (gelb, blau, grün und rot), um damit 10 SP zu erhalten, außerdem ein zweites Set mit 2 Symbolen (gelb und blau) für 3 SP. Insgesamt erhält er 13 SP für seine Fraktionssymbole.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen alle Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Beispiel für die Punkteverteilung:
Am Ende des Spiels hat John die folgenden Kristalle:

John erhält 22 Siegpunkte für seine Kristalle (6 + 4 + 1 + 6 + 3 + 0 + 1 + 1).

John hat 5 Fraktionssymbole auf seinen Kristallen: ein Set mit 3, und 2 Sets mit je 1. Er erhält 8 SP für die Symbole (6 + 1 + 1).

John hat zwei Artefakte: „[Barking up the Right Three]" gewährt ihm 3 Punkte für jedes Paar an Kristallen mit Förderkosten von 3 (er hat ein Paar), und „[Contract]" gewährt ihm 1 zusätzlichen Punkt für jeden Kristall einer beliebigen Farbe. John hat drei grüne Kristalle und wählt diese Farbe. Insgesamt erhält John 6 SP für seine Artefakte (3 + 3).

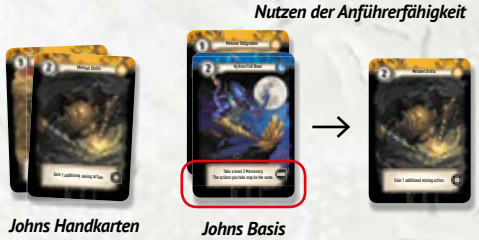
John erzielt insgesamt 36 SP (22 + 8 + 6).

BEISPIEL FÜR DEN SPIELABLAUF

1 John beginnt sein Spiel mit einem blauen Level 2 und zwei gelben Level 1 Söldnern auf seiner Hand. In seinem ersten Zug hat er weder eine Basis (keinen Anführer) noch Artefakte, also überspringt er die Startphase. In seiner Aktionsphase entscheidet er sich einen roten Kristall mit Kosten 1 zu fördern. Die Bioss Fraktion (rot) ist nicht im Spiel, also sind rote Kristalle Joker und er kann eine beliebige Level 1 Karte zum Fördern nutzen – er entscheidet sich eine gelbe Karte zu spielen. Als zweite Aktion spielt er seinen blauen Level 2 Söldner, um seine Fähigkeit zu nutzen.

Das erlaubt ihm einen Level 2 Söldner von den Docks auf seine Hand zu nehmen – er entscheidet sich für einen Gelben. John platziert die beiden gespielten Karten in der gespielten Reihenfolge in seine Basis. Die oberste Karte ist also der blaue Level 2 Söldner. Das ist nun sein Anführer. John beendet seinen Zug.

2 In seinem zweiten Zug benutzt John die Fähigkeit seines Anführers. Er nimmt einen weiteren gelben Level 2 von den Docks. Außerdem erlaubt ihm der Anführer zwei gleiche Aktionen durchzuführen – John möchte das nutzen. Er benutzt die gelben Level 2 und Level 1 Karte in seiner Hand, um einen Kristall mit Kosten von 3 zu fördern.



Dann benutzt er seinen zweiten gelben Level 2, um einen grünen Kristall mit Kosten von 1 zu fördern (die grüne Weedlock Fraktion ist Joker in diesem Beispiel).

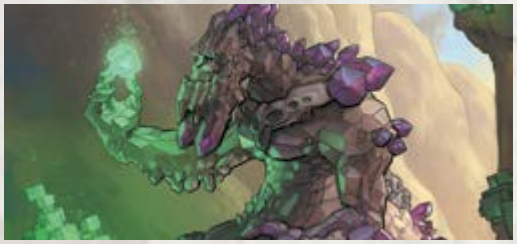
3 Vor dem dritten Zug wird Lukes Basis von Kate überfallen. Luke nimmt seinen Anführer – eine gelbe 2 – auf seine Hand zurück und Kate stiehlt 3 Karten von seiner Basis (dann hat sie ihr Handkartenlimit von 7 erreicht).

4 Luke hat nun nur noch eine gelbe 2 auf seiner Basis. Er benutzt die Fähigkeit seines Anführers und erhält eine kostenlose Aktion, mit der er einen braunen Kristall mit einer braunen 2 aus seiner Hand fördert.

Dann überfällt er die Basis eines anderen Spielers und hat damit alle Aktionen verbraucht.

KARTENERKLÄRUNG

Alle Söldner- und Artefaktfähigkeiten und -effekte sind optional. Sie müssen nie eingesetzt werden. Für alle Fähigkeiten gilt das Handkartenlimit. Du kannst nie mehr Karten auf deine Hand nehmen. Beachte die goldene Regel: Anführer sind immun gegen Effekte von Söldnerfähigkeiten.



MINEGGLERS

(VIOLETTE KARTEN): WIRTSCHAFTLICHE FÄHIGKEITEN

Mineraccoon (Level 1): Nimm einen violetten Kristall mit Kosten 1 aus der Mine. Diese Aktion zählt nicht als Fördern, also können keine anderen Fähigkeiten oder Artefakte genutzt werden, die die Förder-Aktion beeinflussen.

Diggerhino (Level 2): Verändere die Farbe eines Kristalls in der Mine zu einer anderen Farbe deiner Wahl für die Dauer deines Zugs. Die Förderkosten dieses Kristalls sind außerdem um 1 reduziert. Falls das die Kosten auf 0 reduziert, musst du dennoch eine Förderaktion aufwenden aber keine Karte spielen.

Ancientone (Level 3): In diesem Zug musst du 4 weniger für Artefakte bezahlen, die du einsammelst. Diese gesparten Kosten können mit anderen Karten zusammenwirken, die ebenfalls die Kosten senken. Beispielsweise kannst du mit [Ancientone] als Anführer und einem anderen als erste Aktion ausgespielten [Ancientone] mit deiner zweiten Aktion ein Artefakt einsammeln, dessen Kosten um 8 reduziert sind. Falls das die Kosten auf 0 reduziert, musst du dennoch die Aktion aufwenden aber keine Karte spielen.

Maccarat (Level 4): In diesem Zug sind die Förderkosten aller Kristalle um 4 reduziert. Du kannst dementsprechend einen Kristall mit Kosten 1 oder 3 fördern, ohne eine Karte auszugeben, du musst aber die Förderaktion aufwenden.

TERRONS

(BRAUNE KARTEN): REKRUTIERUNGSFÄHIGKEITEN

Driller (Level 1): Nimm einen braunen Kristall mit Kosten 1 aus der Mine. Diese Aktion zählt nicht als Fördern, also können keine anderen Fähigkeiten oder Artefakte genutzt werden, die die Förder-Aktion beeinflussen.

Foreman (Level 2): Diese Fähigkeit erlaubt dir Söldner günstiger zu rekrutieren. Du kannst Level 1, 2 und 3 Söldner ohne eine Karte rekrutieren und du kannst Level 4 Söldner mit einer Level 1 Karte rekrutieren.

Sergeant (Level 3): Diese Fähigkeit erlaubt dir bis zu 2 Söldner von unten in deiner Basis auf deine Hand zu nehmen. Das Handkartenlimit muss dabei beachtet werden, also kannst du nur einen Söldner nehmen, wenn du 6 Karten auf deiner Hand hast.

Colonel (Level 4): Diese Fähigkeit erlaubt dir beliebig viele Söldner von den Docks zu nehmen, solange ihr gemeinsames Level 5 nicht übersteigt.

HY'DRANS

(BLAUE KARTEN): BESTECHUNGSFÄHIGKEITEN

Frogt'Opus (Level 1): Nimm einen blauen Kristall mit Kosten 1 aus der Mine. Diese Aktion zählt nicht als Fördern, also können keine anderen Fähigkeiten oder Artefakte genutzt werden, die die Förder-Aktion beeinflussen.

Fish'Bean (Level 2): Nimm einen Level 2 Söldner von den Docks. Zusätzlich darfst du dieselbe Aktion durchführen, solange dieser Effekt aktiv ist. Falls dieser Söldner beispielsweise dein Anführer ist, darfst du zweimal die Förder-Aktion nutzen.

Shu'War (Level 3): Nimm eine Söldnerkarte von einer beliebigen Basis (inklusive deiner eigenen) und nimm sie auf deine Hand. Handkartenlimit beachten.

Mu'Shell (Level 4): Nimm bis zu 2 Söldnerkarten von einer einzigen beliebigen Basis (inklusive deiner eigenen) und nimm sie auf deine Hand. Handkartenlimit beachten.

METANELS

(GELBE KARTEN): FÖRDERFÄHIGKEITEN

Oddgrabber (Level 1): Nimm einen gelben Kristall mit Kosten 1 aus der Mine. Diese Aktion zählt nicht als Fördern, also können keine anderen Fähigkeiten oder Artefakte genutzt werden, die die Förder-Aktion beeinflussen.

Drollo (Level 2): Du erhältst eine zusätzliche Förderaktion in diesem Zug. Falls du diese Karte beispielsweise als erste Aktion gespielt hast, darfst du eine zusätzliche Förder-Aktion zusätzlich zu deiner normalen zweiten Aktion durchführen (diese darf auch eine Förder-Aktion sein). Falls diese Karte dein Anführer ist, darfst du 3 Aktionen durchführen, eine davon muss eine Förder-Aktion sein.

Robuster (Level 3): Du darfst die Farbe von bis zu 3 Karten auf deiner Hand zu einer einzigen anderen Farbe ändern. Das kannst du nutzen, um Kristalle zu fördern, weil du dazu Karten in der Farbe des Kristalls spielen musst.

Scrabber (Level 4): Nimm einen zweiten Kristall mit denselben Kosten aus der Mine nach dem Fördern. Das geht nur bei Kristallen mit Förderkosten von 1, 3 und 6.

BIOSSES

(ROTE KARTEN): UNTERWERFUNGSFÄHIGKEITEN

Cyberwitch (level 1): Nimm einen roten Kristall mit Kosten 1 aus der Mine. Diese Aktion zählt nicht als Fördern, also können keine anderen Fähigkeiten oder Artefakte genutzt werden, die die Förder-Aktion beeinflussen.

Mindwasp (level 2): Unterwirf einen der Söldner mit dem niedrigsten Level (beliebige Wahl) von deiner Basis. Anführer können nicht unterworfen werden. Falls du beispielsweise 2 Karten in deiner Basis hast, einen Level 3 Söldner unten und einen Level 1 Anführer oben, unterwirfst du die Level 3 karte, weil Anführer nicht unterworfen werden können.

Custodian (level 3): Unterwirf einen Level 2 Söldner, der kein Anführer ist, von einer beliebigen Basis (inklusive deiner eigenen).

Domina (level 4): Unterwirf bis zu 3 Level 1 Söldner von deiner Hand. Für jeden unterworfenen Söldner nimm einen Kristall mit Kosten von 1 aus der Mine.

WEEDLOCKS

(GRÜNE KARTEN): AUSBREITUNGSFÄHIGKEITEN

Sapling (level 1): Nimm einen grünen Kristall mit Kosten 1 aus der Mine. Diese Aktion zählt nicht als Fördern, also können keine anderen Fähigkeiten oder Artefakte genutzt werden, die die Förder-Aktion beeinflussen.

Stalkroot (level 2): In diesem Zug ist das Level deiner Weedlock Karten verdoppelt, wenn du sie ausspielst, um zu fördern, zu rekrutieren oder ein Artefakt einzusammeln. Ein [Sapling] ist beispielsweise weiterhin eine Level 1 Karte auf deiner Hand, aber wenn du sie zum Rekrutieren ausspielst, zählt sie als Level 2 Karte.

Seeder (level 3): Du darfst 1 Weedlock Karte von jeder Basis (inklusive deiner eigenen) nehmen oder 2 Weedlock Karten von einer einzigen Basis (inklusive deiner eigenen). Nimm die Karten auf deine Hand. Handkartenlimit beachten.

Mandragore (level 4): Nimm alle Weedlock Karten von einer einzigen Basis (inklusive deiner eigenen) auf deine Hand. Handkartenlimit beachten.

ARTEFAKTE

Baton of Coaxing – Wenn du auch [Enhanced Vision] hast, darfst du einen Kristall unterhalb des Spielbretts nehmen für jede Basis, die du überfällst.

Enchanced Vision – Wenn du eine Basis überfällst, darfst du eine zweite andere Basis überfallen, sofort nachdem der erste Überfall abgeschlossen ist, selbst wenn du bereits dein Handkartenlimit von 7 erreicht hast. Alle anderen Karteneffekte, die sich auf Überfälle beziehen, beziehen sich auch auf den zweiten Überfall.

Third Cyber arm – Falls du bereits dein Handkartenlimit erreicht hast, kannst du diese Fähigkeit nicht nutzen. Wenn deine Basis nur eine Karte (Anführer) hat, kannst du diese Fähigkeit auch nicht nutzen.

CREDITS:

Design: Filip Miłuński & Jan Zalewski
Herausgeber: Tomasz Bar
Art-Direktor: Mateusz Stanisławski
Illustriationen: Mateusz Stanisławski, Łukasz Witusiński
Regelwerk: Gaming Rules! (Paul Grogan, David Halliday)
DTP: Kamila Witusińska-Lange
3D Skulpteur: Grzegorz Korniluk
WWW: Łukasz Seferyniak, Wojciech "Fafel" Guzowski

Hexy Studio: Michał Sapieha, Marek Raczyński, Norbert Pokorski, Marcin Dąbrowski, Paweł Zdanowski, Mateusz Dąbrowski, Krzysztof Jarosz, Michał Sztuka, Jakub Fajtanowski

Besonderer Dank für eure Unterstützung und eure Fachkenntnisse: Anna Kucińska-Bar, Kuba Polkowski, Andrei Novac, Błażej Kubacki, Jan Bartkiewicz, Patrycjusz Piechowski, Jacek Jaworski, Janek Adamczyk, Piotr Głowala, Michał Ozon, Marcin Świerkot, Filip Głowacz, Ireneusz Huszcza, Grupa Monsoon

KICKSTARTER

Hexy Studio möchte den Beitrag aller Leute, die die Kickstarter-Kampagne für dieses Projekt unterstützt haben, besonders honorieren. Wir sind überwältigt von der Großzügigkeit, die zur Schau gestellt wurde, und wie viele Menschen an unseren Traum geglaubt haben. Wir sind für immer dankbar für eure Unterstützung. Ohne euch wäre dieses Spiel nicht zustande gekommen. Danke euch für diese Möglichkeit! Freut euch auf weitere Spiele im Star Scrappers Universium – sie werden kommen!

HEXY STUDIO

© Hexy Studio 2018. Alle Rechte vorbehalten.

Hexy Studio
Al. Niepodległości 18, 02-653 Warschau, Polen
www.hexy.pl
/hexystudio

WARNUNG: Verschluckbare Kleinteile und Erstickungsgefahr, nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.