

Anmerkungen zu den Ereigniskarten

Einer der spannendsten Aspekte an StarQuest waren immer die Ereigniskarten. Viele verschiedene Ereignisse konnten das Leben der „guten“ Mannschaften ziemlich zur Hölle machen. Gleichzeitig boten sie genug Zeit, um vor jedem Spielbrett eine umständliche, mehrere runden dauernde Sammelbewegung zu erlauben. Die neuen Ereigniskarten sind darauf ausgelegt, die Spieler schneller durch das Raumschiff zu treiben – die ursprünglichen 28 Ereigniskarten / Runden waren viel zu viel.

Zusätzlich konnte es passieren, dass das Spiel für den GSG Spieler bereits in der ersten Runde vorbei war, wenn bestimmte Ereigniskarten zu früh gezogen wurden.

Deswegen hier die Ereigniskarten-Regeln:

- Der Ereigniskartenstapel besteht aus allen mit „Standard“ gekennzeichneten Karten. Zusätzlich kommen aus Karten aus der Missionsbeschreibung hinzu.

Anmerkung: Es gibt 8 Standardkarten. Mit den zusätzlichen „Missionskarten“ kann das Spiel an die Größe des Raumschiffs, die verwendeten Chaos-Figuren und die Mission angepasst werden. Für ein normales 4-Brett-Spiel empfehle ich 14 Ereigniskarten, und für jeden beteiligten Commander über 1 kann eine Karte weniger verwendet werden.

- Einige Karten tragen oben links eine Markierung, zum Beispiel 4R. Solche Karten dürfen nicht vor der dort angegebenen Runde gespielt werden. Wenn sie früher gezogen werden, werden sie wieder untergemischt und eine neue Karte wird gezogen.

Anmerkung: Durch diese Regel wird das Spiel schwerer, je mehr Zeit sich der „gute“ Spieler lässt. Dadurch wird dargestellt, dass irgendwann der „Alarm“ aktiviert wird. Außerdem wird verhindert, dass das Spiel gleich zu Anfang durch eine unglückliche Karte beendet wird.

Beispiel: Erstürmung eines
Tyraniden-verseuchten
Raumschiffs

- Standardkarten
- Symbiont 1 zweimal
- Symbiont 2 zweimal
- Rapport
- SuperRobot

Beispiel: Abschaltung einer
durchgedrehten KI

- Standardkarten
- Byte-Kompressor
- Chaos Teleporter
- Selbstmordkommando 2x
- gestörte Verbindung
- extra-Verteidigungsanlage

Basteltipp:

Die Karten können ganz einfach auf normalen Papier ausgedruckt werden. Auch neue, missionspezifische Ereigniskarten können so hinzugefügt werden.

Dann benötigt man einen Satz Kartenhüllen, wie sie zum Beispiel für Pokemon oder Magic üblich sind, und ein möglichst billiges Skat- oder Pokerspiel. Nun kommt eine Skatkarte in jede Kartenhülle, und darüber wird die selbstgedruckte Karte geschoben. Fertig: Du hast nun selbstgemachte Ereigniskarten.



Amok

Ein beliebiger Gridling oder Ork kann zweimal im Nahkampf angreifen. Behalte die Karte maximal drei Runden, bis du sie einsetzt.



Byte-Kompressor

Androiden und Dreadnoughts dürfen diese Runde doppelt so weit ziehen wie normal. Behalte die Karte maximal 2 Runden, bis du sie einsetzt.



Chaos Teleporter

Zwei Robotlings auf dem Brett können gegeneinander ausgetauscht werden. Behalte die Karte maximal 2 Runden, bis du sie einsetzt.



Gestörte Verbindung

Spieler diese Karte gegen einen Commander. Er darf in der nächsten Runde keinen Befehl verwenden. Behalte die Karte maximal 1 Runde, bis du sie einsetzt.



Ladehemmung

Spieler diese Karte gegen einen Spieler deiner Wahl: Er darf in der nächsten Runde nicht mit schweren und Spezialwaffen feuern.



Munitionsmangel

Wähle eine beliebige Figur. Die Waffe der Figur wird durch einen Bolter ersetzt.



Ork Experiment

Ein Ork feuert mit seiner Waffe wie mit einem schweren Granatwerfer. Dann explodiert die Waffe. Entferne den Ork. Behalte die Karte maximal 2 Runden, bis Du sie einsetzt.



Psycho-Angriff

Ein Spieler bekommt diese Karte als Befehlskarte. Wenn er ihn benutzt, dürfen Gridlings und Orks nichts tun, bis der Spieler wieder an der Reihe ist.



Rapport

Wähle einen Commander: Er muss Meldung machen. Er kann das diese Runde oder nächste Runde machen. Er darf dann nicht ziehen und nicht angreifen.



Super-Robot

Wähle eine Figur und verwende sie zwei mal. Behalte die Karte maximal 2 Runden, bis Du sie einsetzt.

5 R



Selbstmord-Kommando

Ein Android sprengt sich nach dem Ziehen selbst. Wirf 2 rote Würfel: Jede Figur auf einem Nachbarfeld wird mit der vollen Punktzahl angegriffen. Behalte diese Karte maximal 2 Runden, bis Du sie einsetzt.

8 R

Standard



Tretmine

Ein Soldat deiner Wahl (Kein Commander) tritt auf eine Mine. Sie wirkt wie der schwere Granatwerfer.

5 R



Gridling-Bombe

Ein Gridling wirft eine Granate bis 6 Felder weit. Sie wirkt wie der schwere Granatwerfer. Behalte diese Karte maximal 2 Runden, bis Du sie einsetzt.

5 R



Gridling-Bombe

Ein Gridling wirft eine Granate bis 6 Felder weit. Sie wirkt wie der schwere Granatwerfer. Behalte diese Karte maximal 2 Runden, bis Du sie einsetzt.

3 R

Standard



Selbstschuss

Wähle einen beliebigen Soldaten. Schieße mit einem roten und einem weißen Würfel auf ihn.

6 R

Standard



Selbstschuss

Wähle einen beliebigen Soldaten. Schieße mit einem roten und einem weißen Würfel auf ihn.

6 R



Verlockendes Chaos

Wirf einen roten Würfel gegen einen beliebigen Soldaten (kein Commander). Würfelst Du eine 3, tausche die Figur gegen einen Chaos-Kämpfer mit derselben Waffe aus.

Standard



Ausrüstungsfehler

Nimm irgendeine Ausrüstungskarte von irgendeinem Spieler. Diese Karte geht durch Materialfehler verloren.

Standard



Zentralkontrolle

Ein Spieler bekommt diese Karte als Befehlskarte. Wenn er den Befehl benutzt, kann er eine Runde lang jede beliebige Tür auf dem Spielfeld öffnen und schließen.

Standard



Spionage

Ein Marine-Spieler bekommt diese Karte als Befehlskarte. Wenn er den Befehl benutzt, kann er eins der Spielbretter aussuchen, auf dem alle Radar-Blips aufgedeckt werden.

Standard



Schlachtplan

Alle Marine-Spieler können eine zusätzliche Befehlskarte auswählen.

Standard



Neue Befehle

Ein Marine-Spieler kann eine zusätzliche Befehlskarte auswählen.

7 R

Standard



Verteidigungsanlage

Platziere eine Verteidigungs-Anlage pro Commander auf dem Spielfeld in einem Gang. Platziere auf jedem Spielbrett maximal eine.

5 R



Selbstmord-Kommando

Ein Android sprengt sich nach dem Ziehen selbst. Wirf 2 rote Würfel: Jede Figur auf einem Nachbarfeld wird mit der vollen Punktzahl angegriffen. Behalte diese Karte maximal 2 Runden, bis Du sie einsetzt.

7 R



Verteidigungsanlage

Platziere eine Verteidigungs-Anlage pro Commander auf dem Spielfeld in einem Gang. Platziere auf jedem Spielbrett maximal eine.

3 R



Symbiont ②

Stelle einen Symbiont neben einen Soldaten. Sind Marines im Spiel, setze einen weiteren als Blip außer Sicht ein; sind Terminatoren im Spiel, setze zwei weitere als Blip außer Sicht ein.

3 R



Symbiont ②

Stelle einen Symbiont neben einen Soldaten. Sind Marines im Spiel, setze einen weiteren als Blip außer Sicht ein; sind Terminatoren im Spiel, setze zwei weitere als Blip außer Sicht ein.

3 R



Symbiont ②

Stelle einen Symbiont neben einen Soldaten. Sind Marines im Spiel, setze einen weiteren als Blip außer Sicht ein; sind Terminatoren im Spiel, setze zwei weitere als Blip außer Sicht ein.

3 R



Symbiont ①

Stelle einen Symbiont neben einen Soldaten. Sind Terminatoren im Spiel, setze einen weiteren als Blip außer Sicht ein.

3 R



Symbiont ①

Stelle einen Symbiont neben einen Soldaten. Sind Terminatoren im Spiel, setze einen weiteren als Blip außer Sicht ein.

3 R



Symbiont ①

Stelle einen Symbiont neben einen Soldaten. Sind Terminatoren im Spiel, setze einen weiteren als Blip außer Sicht ein.

3 R



Symbiont ①

Stelle einen Symbiont neben einen Soldaten. Sind Terminatoren im Spiel, setze einen weiteren als Blip außer Sicht ein.

3 R



Symbiont ③

Stelle einen Symbiont neben eine Figur. Sind Marines im Spiel, setze 2 weitere als Blip außer Sicht ein; sind Terminatoren im Spiel, setze 3 weitere als Blip außer Sicht ein.

3 R



Symbiont ③

Stelle einen Symbiont neben eine Figur. Sind Marines im Spiel, setze 2 weitere als Blip außer Sicht ein; sind Terminatoren im Spiel, setze 3 weitere als Blip außer Sicht ein.

3 R



Symbiont ③

Stelle einen Symbiont neben eine Figur. Sind Marines im Spiel, setze 2 weitere als Blip außer Sicht ein; sind Terminatoren im Spiel, setze 3 weitere als Blip außer Sicht ein.