Regelwerk zu „Planetoria“

Einleitung

1. **Die Kartentypen**
2. **Das Schlachtfeld**
3. **Spielzüge**
4. **Allgemeine Regeln**
5. **Die Kartentypen**

Grundsätzlich gibt es 4 Arten von Karten. Die wichtigste dabei ist der **Planet**. Das Ziel des Spiels ist es, den Planeten des Gegners zu zerstören. Planeten haben die meisten Lebenspunkte, verfügen über eine gewisse **Energie** und haben eine bestimmte **Versorgungskapazität**. Jeder Spieler hat nur einen Planeten pro Spiel zur Verfügung. Die Planetenkarte hat eine eigene Zone auf dem Schlachtfeld. Jeder Planet hat eine **Fähigkeit**, die im Spiel einen strategischen Vorteil bringt. Ein Planet kann erst angegriffen werden, wenn sich kein Raumschiff in der Kampfzone befindet.

Die zweitwichtigste Karte ist das **Mutterschiff**. Das Mutterschiff hat sehr hohe Schild- und Lebenswerte, aber eher geringe Angriffswerte, versorgt alle anderen Raumschiffe (**Versorgungskapazität**) und beliefert sie mit **Munitionen** aus dem *Waffenlager*. Wird das Mutterschiff zerstört, wird es direkt aus dem Spiel entfernt und kann nicht mehr zurückgeholt werden. Außerdem verfügen auch Mutterschiffe über besondere **Fähigkeiten**. Auch vom Mutterschiff ist nur eines im Deck erlaubt und es gibt ebenfalls eine eigene Zone auf dem Schlachtfeld. Das Mutterschiff wechselt automatisch in die Kampfzone, wenn kein anderes Raumschiff in der Kampfzone liegt und kann auch nur dann angegriffen werden. Wird ein Raumschiff in die Kampfzone gebracht, zieht sich das Mutterschiff automatisch in seine Zone zurück.

Kommen wir zu den **Raumschiffen**. Sie verfügen je nach Spezies über verschiedene Stärken in Sachen Angriff, Schild und Leben. Manche Raumschiffe haben dazu spezielle **Fertigkeiten** (z.B. mehr Schaden an Schilde etc.).

Zuletzt gibt es noch die **Strategiekarten**. Sie haben keine Werte, sondern besondere **Fähigkeiten**, um taktische Züge zu spielen. Strategiekarten gibt es als neutrale Karten, also können für jede Spezies gespielt werden, und es gibt Spezies spezifische Karten, die nur für Raumschiffe derselben Spezies gespielt werden dürfen.

1. **Das Schlachtfeld**

Das Schlachtfeld hat insgesamt 6 Zonen.

**Deckzone**: Hier liegt das Deck verdeckt als Stapel.

**Planetenzone**: Hier wird der Planet platziert.

**Mutterschiffzone**: Hier wird das Mutterschiff platziert.

**Schrottplatzzone**: Hierhin werden alle benutzten/zerstörte Karten gelegt.

**Landezone**: Hier ist Platz für 5 Karten und Raumschiffe sind hier relativ sicher, können repariert werden, ausgerüstet werden, oder einfach aus taktischen Gründen zurückgezogen werden. Karten, die in die Landezone gelegt werden, können verdeckt gelegt werden.

**Kampfzone**: Hier können bis zu 7 Karten nebeneinander liegen und Raumschiffe verbringen hier ihre meiste Zeit und kämpfen gegen andere Raumschiffe. Raumschiffe sind hier bis auf wenige Ausnahmen immer aufgedeckt. Aber Strategiekarten können verdeckt unter Raumschiffen liegen.

1. **Spielzüge**

Jede Runde eines Spielers läuft gleich ab. Aber Beginnen wir erst einmal mit den **Vorbereitungen**. Zuerst müssen die beiden Spieler sich für einen Planeten und ein Mutterschiff entschieden und legen diese beiden Karten in ihre Zonen verdeckt aufs Feld. Danach mischen beide Spieler ihre Decks und legen dieses ebenfalls verdeckt auf die Deckzone. Nun ziehen beide Spieler 8 Karten (sollte ein Spieler keine Raumschiffe gezogen haben, darf er seine Handkarten zurück ins Deck mischen und neu ziehen) und können diese Karten beliebig auf die Lande- und Kampfzone verdeckt verteilen. LV2 und 3 Raumschiffe aufs Feld zu legen kostet in der Vorbereitung keine Energiepunkte. Erst jetzt wird (z.B. durch Münzwurf) entschieden, wer das Spiel beginnt. Ist entschieden wer das Spiel beginnt, werden die Planetenkarte, die Mutterschiffkarte und alle Karten in der aktiven Zone aufgedeckt. Karten die in der Landezone verdeckt liegen bleiben können, müssen nicht aufgedeckt werden.

Ein Spieler beginnt seine Spielrunde immer mit der **Ziehphase**, also dem ziehen von 2 Karten vom Kartenstapel, sofern er ziehen darf. Es gibt nämlich ein Kartenlimit. Es dürfen sich auf dem Feld plus der Hand eines Spielers nicht mehr als 12 Karten befinden (Planeten- & Mutterschiffkarte werden mitgezählt). Hat ein Spieler auf dem Feld + Hand bereits 11 Karten, darf er nur eine Karte ziehen. Überschreitet ein Spieler das Kartenlimit von 12, darf er so lange nicht mehr ziehen, bis er weniger als 12 Karten kontrolliert.

Danach beginnt die **Ladephase**. Nun überlegt der Spieler anhand seiner Karten seine Taktik für diesen Spielzug. Außerdem kann er:

-gegen einen (bzw. 2 oder 3) Energiepunkt(e) das Waffenlager des Mutterschiffes um 1(2 oder 3) Punkte erhöhen,

-Es können Raumschiffe starten, also von der Landezone in die Kampfzone gebracht werden, oder umgekehrt, also von der Kampfzone in die Landezone landen. Beides in einem Spielzug mit einem Raumschiff ist nicht möglich.

-Raumschiffe in der Landezone können repariert werden (nur Leben, keine Schilde), dies kostet pro 1000 Leben eine Energie des Planeten.

-Ihr Munitionslager kann aufgefüllt werden. Dazu zieht man eine beliebige Anzahl Munitionspunkte vom Mutterschiff ab und fügt sie dem Raumschiff hinzu.

Als nächstes kommt die **Spielphase**. Jetzt kann der Spieler neue Karten aufs Feld bringen. Dabei ist folgendes zu beachten:

-Raumschiffe können offen/verdeckt in die Landezone gebracht werden. Oder aber offen in die Kampfzone. Wird ein Raumschiff in die Landezone gelegt, kann es nicht im selben Spielzug in die Kampftone starten.

-Es dürfen maximal 2 Raumschiffe pro Spielzug aufs Feld gelegt werden.

-Es dürfen unbegrenzt viele Strategiekarten gespielt werden. Allerdings können Strategiekarten, welche unter Raumschiffe gelegt werden, nur in der Landezone unter Raumschiffe gelegt werden. Außerdem kann ein Raumschiff in einem Spielzug nur von einer Strategiekarte ausgerüstet werden. Ansonsten können beliebig viele Strategiekarten auf ein Raumschiff gespielt werden. Außerdem kann ein Raumschiff nur eine verdeckte Karte zur selben Zeit besitzen.

Die vierte und letzte Phase ist die **Angriffsphase**. Hier kann der Spieler bereits ab der ersten Runde seine Raumschiffe angreifen lassen. Ein Raumschiff muss nicht angreifen, wenn der Spieler das nicht will. Jedes Raumschiff kann nur einmal pro Spielzug angreifen und verliert pro Angriff eine Munition. Zwei oder mehr Raumschiffe können gleichzeitig angreifen, um starke Schilde zu zerstören.

Beispiel: Du hast 2 Raumschiffe mit einem Angriff von 2000 und dein Gegner ein Raumschiff mit einem Schild von 4000 Punkten auf dem Feld. Greifst du mit nur einem Schiff das Raumschiff deines Gegners an, verliert das gegnerische Raumschiff keine Punkte. Denn, Schilde nehmen keinen Schaden und müssen immer mit einem Angriff zerstört werden. Du kannst mit beiden Raumschiffen gleichzeitig angreifen (2000 + 2000 = 4000), um das Schild des gegnerischen Raumschiffes zu zerstören. Ist das Schild eines Raumschiffes zerstört, wird es zur Erkennung auf den Kopf gedreht. Hat das gegnerische Raumschiff nun 5000 Leben (ein Raumschiff verliert erst dann Leben, wenn es keinen Schild mehr hat), kannst du es im nächsten Spielzug wieder mit 2 \* 2000 Schaden angreifen. Das gegnerische Raumschiff hätte dann nach der nächsten Runde nur noch 1000 Leben übrig.

Nach der Angriffsphase endet die Runde für einen Spieler. Es können also keine Karten mehr von Hand gespielt werden oder andere Aktionen ausgeführt werden.

1. **Allgemeine Regeln**

Wird das Mutterschiff eines Spielers zerstört, können Raumschiffe Munitionen vom Planeten erhalten. Weiterhin müssen Raumschiffe dazu in der Landezone liegen und je eine Munition kostet einen Energiepunkt vom Planeten.

Eine Karte die einmal auf dem Spielfeld offen liegt, kann, so lange sie auf dem Feld verbleibt, nicht mehr verdeckt werden.

Fusionierte Raumschiffe liegen verdeckt unter dem Planeten und können nur mit bestimmten Karten gespielt werden.

Raumschiff- und Strategiekarten haben einen Level zwischen 1 und 3 (oben Links auf der Karte). Karten mit LV1 können unendlich mal in einem Deck vorhanden sein. Karten mit LV2 dürfen dreimal ins Deck und Karten mit LV3 nur einmal.

Jedes Raumschiff hat Versorgungskosten. Ein LV1 Raumschiff kostet 2 Versorgung, Raumschiffe mit LV2 kosten 5 Versorgung und Raumschiffe mit LV3 kosten 7 Versorgung. Planeten und Mutterschiff besitzen ein Versorgungslager und werden zusammen addiert, so lange sich das Mutterschiff auf dem Feld befindet. Dieses Versorgungslimit darf auf dem Feld nicht überboten werden. Bsp.: Du kannst bei einem gesamten Versorgungslager von 20 Punkten 10 LV1 Raumschiffe (2\*10=20), vier LV2 Raumschiffe (4\*5=20) oder zwei LV3 Raumschiffe (2\*7=14) auf dem Spielfeld zur selben Zeit befehligen. Natürlich geht auch alles an LVn durcheinander, Hauptsache das Versorgungslimit wird nicht überschritten.

Spezifische Sonder- Raumschiff- Mutterschiffkarten können nur in Verbindung mit dem Planeten der gleichen Spezies gespielt werden.

Ein Raumschiff das keinen Schild (mehr) hat, wird auf den Kopf gedreht.

Karteneffekte können in jeder Spielphase aktiviert werden, es sei denn, etwas anderes steht auf der Karte.

Es gibt eine zweite Variation zu spielen:

Statt einer Planetenschlacht, kann eine Angriffs– Verteidigungsschlacht gespielt werden (hier spielt nur eine Spezies mit einer Planetenkarte – Verteidiger, die andere Spezies benutzt zwei Mutterschiffe - Angreifer). Eines der Mutterschiffe wird am Anfang des Spiels in die Planetenzone gelegt und wird von den Regeln her wie ein Planet behandelt. Werden beim Angreifer beide Mutterschiffe zerstört, verliert er das Spiel. Sollten sich keine Karten in der aktiven Zone des Angreifers befinden, wird zuerst das Mutterschiff aus der Mutterschiffzone in die aktive Zone gelegt.