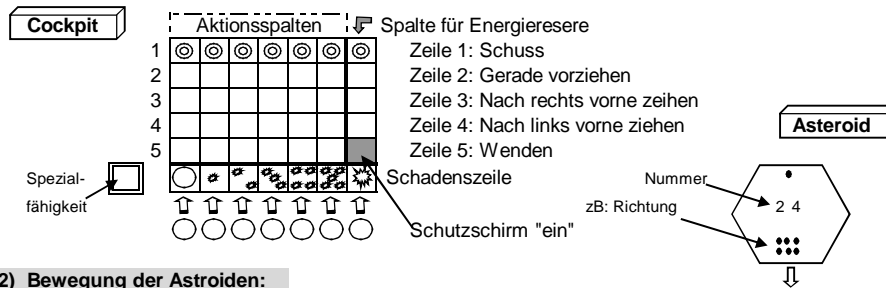


Asteroyds - KSR

Ablauf einer Runde:

1) Programmierung:

Startspieler würfelt und legt Ergebnis in dieser Reihenfolge aus: ROT-WEISS-BLAU.
Die Stoppuhr läuft los und jeder Spieler plant die Manöver seines Raumschiffes.
Dazu kann man in jeder Spalte 1 Marker einsetzen.



2) Bewegung der Astroiden:

Die Stoppuhr ist aus. Die Spieler bewegen gemäß Würfelerggebnis die Astroiden.
Zweckmäßigerweise einigt man sich darauf, dass jeder Spieler bestimmte Astroiden bewegt.

a) ROTES WÜRFEL:

Jeder rote Asteroid (auch rote Tore, weiße Asteroiden mit rotem Ring) bewegt sich **2 Felder** in die erwürfelte Richtung.
Falls Kollision mit Objekt/Spielplanrand: Verbleib auf letztem freien Feld der Bewegung.

b) WEISSER WÜRFEL:

Jeder weiße Asteroid (auch weiße Tore, weiße Asteroiden mit rotem/blauem Ring) bewegt sich **1 Feld** in die erwürfelte Richtung.
Falls Kollision passieren würde, wird nicht bewegt.

c) BLAUER WÜRFEL:

Jeder blaue Asteroid (auch weiße Tore, weiße Asteroiden mit blauem Ring) bewegt sich **1 Feld** in die erwürfelte Richtung.
Falls Kollision mit anderen Asteroiden, schiebt er diesen aufs nächste Feld (falls frei).

Priorität: Wenn 2 Objekte gleicher Farbe auf dasselbe Feld bewegt werden sollen, hat dasjenige Vorrang, welches die niedrigere Nummer hat.

3) Steuerung:

- Beginnend mit dem Startspieler bewegt jeder Spieler sein Raumschiff gemäß seinem Programm.
- Ein Raumschiff unterbricht seine Bewegung, wenn es mit einem Asteroiden, dem Rand des Plans oder einem unbeweglichem Objekt kollidiert.
- Ausserdem fügt ein Zusammenstoß dem Raumschiff Schaden zu.
- Raumschiffe können nicht miteinander kollidieren, da mehrere Schiffe je Feld erlaubt sind.
- **Ein aktivierter Schutzschirm vermindert Schäden immer um 1.**

Kollisionen:

- a) Asteroid bewegt sich und stösst vor Raumschiff: Asteroid bleibt auf seinem Feld. Schaden = 1.
- b) Raumschiff bewegt sich und stösst auf Spielplanrand/Plattform/Publi-Pod. Schaden = 2.
- c) Raumschiff bewegt sich und stösst auf Asteroiden: Programm endet. Schaden = 2.
 - Der Spieler kann 1x pro Partie einen Asteroiden zerstören, was ihm 4 Schaden bringt. Natürlich muss der Spieler noch den vollen Schaden tragen können.
 - Der Asteroid wird nach Zerstörung aus dem Spiel genommen und der Spieler führt sein Programm weiter aus.

Tore:

Sie bewegen sich wie Asteroiden, können aber von Raumschiffen durchquert werden.
Befindet sich ein Raumschiff auf dem selben Feld wie ein Tor, nimmt sich der Spieler eine Etappen-Marke mit dem Symbol des Tores und legt sie vor sich ab.
Man kann jede Markenart nur 1x besitzen.

4) Ende der Runde:

Haben alle Spieler ihr Programm beendet, setzen sie ihr Cockpit wieder auf "Null", also Schirm aktivieren und Marker der Zeilen 1 - 5 entfernen.
Der Schadenmarker beginnt wieder bei "Null".
Der Spieler links vom Startspieler wird neuer Startspieler.

Spielende:

Sobald ein Spieler die **Etappen-Marker aller 4 Tore** besitzt, endet das Spiel nach der laufenden Runde. Er hat gewonnen.
Patt: Wer von den Beteiligten das letzte Tor als Erster passierte, gewinnt.
Dabei wird geschaut, wer die Cockpitspalte weiter links verwendet hat.
Erneut Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer weniger Schaden hat.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 10.10.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de