

JACOB DAVENPORT STAR FLEET SCRAMBLE

Ein Brettspiel für 2 Spieler von **Jacob Davenport**.

Pilot, das ist er, der ultimative Kampf!

Deine Flotte fliegt in Richtung des Gegners, bricht seine Formation auf und nimmt einzelne Schiffe unter Beschuss. Jedes Raumschiff greift den gegnerischen Sektor an und fährt die Schutzschilde hoch, um Angriffen zu entgehen. Du hast 3 Schiffstypen und dein Ziel ist es, eine ausreichende Zahl der gegnerischen Flotte auszuschalten, um sie zu bezwingen.

SPIELMATERIAL

Das Spiel Star Fleet Scramble („Sternenflottengemenge“) besteht aus:

- 1 „Star Fleet Scramble“-Brett.
- 9 blaue Raumschiffe: 3 Kampfkreuzer (groß), 3 Zerstörer (mittel) und 3 Korvetten (klein).
- 9 rote Raumschiffe: 3 Kampfkreuzer (groß), 3 Zerstörer (mittel) und 3 Korvetten (klein).



AUFSTELLUNG

Du hast 9 Raumschiffe: 3 Kampfkreuzer (groß), 3 Zerstörer (mittel) und 3 Korvetten (klein). Jedes Raumschiff zeigt in eine der 8 Himmelsrichtungen, die Richtung, in der das Schiff angreifen kann.

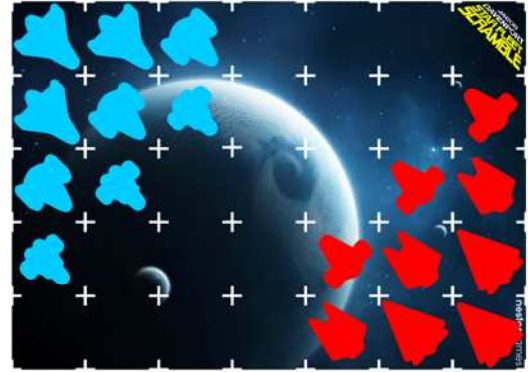
Ein Raumschiff kann seinen Schutzschild aktivieren. Das Schiff wird dazu umgedreht; in welche Richtung es dann zeigt, ist irrelevant. Alle 9 Raumschiffe starten mit Schutzschild wie in der folgenden Abbildung dargestellt.

SPIELABLAUF

Der jüngere Spieler beginnt.

Ist ein Spieler an der Reihe, kann er entweder ein Raumschiff umdrehen (den Schutzschild deaktivieren) oder ein ungeschütztes Schiff in der Angriffsrichtung bewegen.

Man darf ein ungeschütztes Raumschiff eine beliebige Anzahl von Feldern in Angriffsrichtung bewegen, es darf auch stehenbleiben. Man darf dabei keine anderen Schiffe überspringen. Gegnerische, ungeschützte Schiffe oder geschützte, kleinere Schiffe können dabei zerstört werden.



Wenn ein Gegner zerstört wird, beendet das angreifende Schiff seinen Zug im Feld des zerstörten Schiffes.

Nach einem Zug oder einer Deaktivierung eines Schutzschildes darf man das gezogene Schiff neu in eine der 8 Richtungen drehen oder, wenn es vorher ungeschützt war, umgedreht in eine Verteidigungsposition bringen.

Alle Schiffe, die zerstört werden, werden am Ende des Spiels gewertet: Korvetten zählen 1 Punkt, Zerstörer 2 Punkte und Kampfkreuzer sind 3 Punkte wert.

Eigene Schiffe darf man nicht zerstören und werten.

Man darf nicht passen.

Man darf keinen Zug machen, der eine direkt vorhergehende Spielposition wiederherstellt.

GEWINNEN

Es gewinnt der Spieler, der zuerst 8 Punkte erreicht.

REGELKLARSTELLUNGEN UND STRATEGIETIPPS

Mit deinem ersten Zug und vielen danach wirst du Schutzschilde deaktivieren und deine Schiffe in Angriffsposition bringen.

Ein Schiff in Angriffsposition kann von jedem Gegner zerstört werden.

Nachdem du dein Schiff gezogen hast, ist es wahrscheinlich von Vorteil, es in Angriffsposition zu bringen, wenn es auf einem Feld steht, das nicht von einem kleineren oder gleich großen Schiff bedroht ist.

Nachdem du dein Schiff gezogen hast und es von einem kleineren oder gleich großen Schiff bedroht wird, ist es besser den Schutzschild hochzufahren.

Ein geschützter Kampfkreuzer kann nicht zerstört werden.

Wenn eines deiner Schiffe ein gegnerisches geschütztes Schiff bedroht, steckt das geschützte Schiff fest. Sobald es der Gegner in Angriffsposition bringt, kannst du es zerstören.