

STÅRGÅTE

DÅS KÅRTENSPIEL

STÅRTPÅCK
SGK



WAS IST STARGATE



Das Stargate ist ein Ring, der Reisen zu weit entfernten Planeten innerhalb von ein paar Sekunden ermöglicht. Der Ring besteht aus Naquadah und hat einen Durchmesser von 6,1 Meter. Der Ring besteht aus zwei Ringen, einem Äußeren und einem Inneren. Der äußere Ring ist unbeweglich, während der innere Ring nach links und rechts drehbar ist, dies ist notwendig um die Koordinaten anzuwählen. Der innere Ring enthält 39 Symbole aus denen sich die Zielkoordinaten zusammensetzen. Die Stargates wurden von den Antikern vor tausenden von Jahren auf hunderten von Planeten installiert.



Aktivierung

Zur Aktivierung des Tores muss die Addresse des Zielortes sowie das Symbol des Ausgangsortes angewählt werden. Normale Addressen haben 6 Stellen. Der einzige Planet der diese Regel bricht ist Othalla, der Heimatplanet der Asgard mit 7 Stellen. Für diese Kombination wählt das 7. Chevron zuerst mit der letzten Stelle des Zielortes und dann mit dem Symbol des Ausgangsortes.

Anwählen

Die Antiker installierten zu diesem Zweck das sog. Dial Home Device (DHD). Das DHD übernimmt auch die Energieversorgung des Stargates. Funktion



Sobalt ein zweites Stargate auf einem anderen Planeten angewählt ist öffnet sich das Gate mit einer leuchtenden Fonttäne.

Sobald zwischen Ausgangs- und Zieltor eine Verbindung hergestellt ist, kann man durch das Gate hindurchgehen.

DAS KARTENDECK

Das Spiel besteht aus 294 Karten.

Davon sind
169 Chevronkarten,
30 Aufgabekarten,
23 Aktionskarten,
57 Charakterkarten und
15 Sonderkarten.

Die einzelnen Karten enthalten ein Symbol oben links. Mit diesem Symbol wird dargestellt, für welche Mission die Karten einsetzbar sind.



Diese Spielkarten gelten nur bei SG Missionen

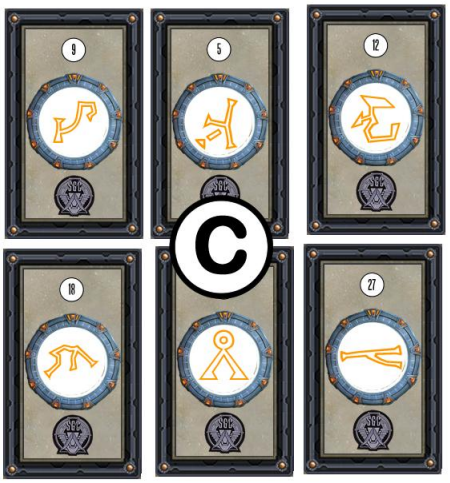
Es gibt auch Karten mit beiden Symbolen von SGK und Atlantis.

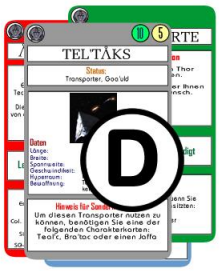


Diese Spielkarten gelten sowohl bei Stargate SGK als auch bei Atlantis Missionen.

(A) Kartenstapel
(B) Aufgabenkarten
(C) Stargate-Kommando
(D) Ablagestapel







DIE KARTEN

Es gibt verschiedene Spielkarten. Je nach Spielkarte gibt es entsprechende Aktionen. Hier werden die einzelnen Spielkarten kurz vorgestellt.



Die Symbol- oder Glyphenkarten

Sie enthalten einmal den Hinweis ob es hierbei um eine SG-K oder SG-Atlantis Karte handelt. Zum anderen die Symbolnummer und das entsprechende Symbol dazu.



Die Aufgabenkarte

Diese Karte enthält die Informationen zu Ihrer zu lösenden Aufgabe. Sie gibt außerdem an welche Symbolkarten Sie dafür benötigen. Auch welche eventuellen Sonderkarten oder Charakterkarten hier genommen werden können. Die Charakterkarten sind nicht verpflichtend, sondern sichern lediglich die Sondermissionspunkte.



Die grüne Aktionskarte

Diese Karte ist eine Hilfe für den Spieler. Doch aufpassen!
Bei Ergänzungssets oder Erweiterungssets können Varianten dieser Karte mit dabei sein.
Zu erkennen am Symbol links oben.



Die roten Aktionskarten

Diese Karten sind Ärgernisse für den Spieler, für einen bestimmten Mitspieler oder für alle Mitspieler.
Aufgepasst! Hier gibt es die gleichen drei Varianten wie bei den grünen Aktionskarten. Sobald ein Erweiterungsset auf dem Markt ist.



Die Charakterkarten

Diese Karten enthalten die Charaktere der verschiedensten Art. Es können Militärangehörige sein, Zivilisten oder Außerirdische. Es sind Informationen über die Person angegeben. Auch hier gilt, es wird drei verschiedene Varianten mit den Ergänzungssets geben.



Die Sonderkarten

Hier findet der Spieler Raumschiffe, Transporter oder Jäger, die für manche Aufgabe sehr hilfreich sind. Doch merken Sie sich eins, genau lesen.
Sobald die Ergänzungssets und die Erweiterungssets rausgekommen sind, wird es auch hier verschiedene Variationen geben.

VOR DEM SPIEL

Vor Spielbeginn werden alle Karten, außer die Aufgabenkarten, gemischt. Jeder Spieler erhält 7 Glyphen- oder Symbolkarten. Sollte ein Spieler eine Charakter-, Sonder- oder Aktionskarte erhalten haben, so ist diese dem Geber zurückzugeben. Er erhält dafür neue Karten.

Hat jeder Spieler seine Karten erhalten, werden 6 Symbolkarten in die Mitte des Tisches gelegt. Dieser Platz nennt sich SGK (Stargatekommando oder Stargate-Center) und ist als Tauschplatz festgelegt. Die restlichen Karten werden verdeckt als Kartenstapel auf den Tisch gelegt.

Danach erhält jeder Spieler eine Aufgabenkarte, die er zu erfüllen hat. Natürlich darf ein Spieler am Anfang gleich die Aufgabenkarte tauschen. Das bedeutet jedoch für Ihn, dass er mit Minuspunkten startet.

Vor den Kartenstapel werden drei Aufgabenkarten verdeckt gelegt. Der Rest liegt außerhalb des Spielbereichs beim Kartengeber.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

DER SPIELABLAUF

Der Spieler kann entweder eine Symbolkarte aus der Tischmitte mit einer aus seiner Hand tauschen, eine Karte vom Kartenstapel ziehen oder die oberste Symbolkarte auf dem Ablagestapel.

Jeder Spieler darf 7 Symbolkarten in der Hand haben. Hat die Aufgabenkarte 8 Symbole; dann darf er die aufgenommene Symbolkarte in der Hand behalten.

Sollte er eine Symbolkarte gezogen haben, muss er wieder eine ablegen. Sollte es sich um eine andere Karte handeln, so darf er diese eventuell behalten.

Die Aktionen der roten Karten müssen sofort nach dem Ziehen dieser Karte ausgeführt werden. Die Missionen der grünen Aktionskarten können später ausgeführt werden. Maximal 3 dieser Karten darf der Spieler behalten. Sollte ein Spieler eine 4. Karte ziehen, so muss er wählen, welche er ablegen möchte.

Hält der Spieler es für notwendig eine grüne Aktionskarte zu spielen, darf er in dieser Runde weder eine Karte tauschen noch eine Karte ziehen. Er darf nur das Ausführen, was die Karte verlangt!

Von den Charakterkarten darf ein Spieler ebenfalls maximal 3 Karten auf der Hand haben. Bei einer 4 Karte ist genauso wie bei den grünen Aktionskarten zu verfahren. Die Charakterkarten können bei erledigten Aufträgen ausgespielt werden. Dafür gibt es die Missionspunkte.

Bei den Sonderkarten darf jeder Spieler maximal 2 besitzen. Jede weitere muss abgelegt werden.

Die Karten auf der Hand



Sollte während eines Spielzuges der Auftrag als unmöglich erscheinen, so darf der Spieler statt eine Karte zu tauschen oder zu ziehen, sich eine neue Auftragskarte geben lassen. Bedenken Sie: Nun muss der Spieler zwei Aufträge erfüllen.

Der Spieler darf auch einen Auftrag tauschen. Doch dafür muss er sich die Minuspunkte notieren.

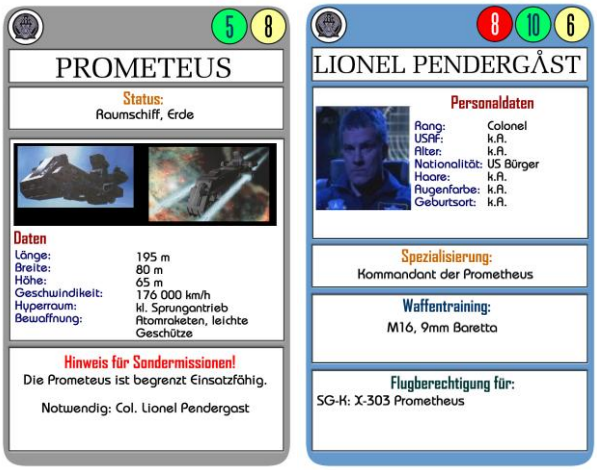
Zieht ein Spieler die letzte benötigte Karte so ist diese Spielrunde beendet. Er legt aufgedeckt die Aufgabenkarte auf den Tisch sowie die dazu notwendigen Symbolkarten. Der Spieler notiert sich die Punktezahl der Aufgabenkarte. Bei einigen Aufgabekarten

können bestimmte Charakterkarten mit ausgespielt werden. Bei diesen Sondermissionen können die entsprechenden Punkte aufgeschrieben werden.

Es kann auch vorkommen, dass ein Auftrag nur erfüllt werden kann, wenn ein Raumschiff, Transportschiff oder Jäger zur Verfügung steht. Auch hier gibt es die entsprechenden Sondermissionspunkte.

Ein Auftrag kann auch erledigt werden, wenn eine Sonderkarte, zum Beispiel ein Raumschiff, den Zweck erfüllt. Hier erhält der Spieler ebenfalls die Punktzahl der Aufgabe sowie die Punkte der Sonderkarte.

Doch passen Sie auf, denn ein Raumschiff benötigt einen Kommandanten!



Ein Mitspieler kann mit einer entsprechenden grünen Aktionskarte die Erledigung des Auftrags verhindern.
Der Mitspieler darf die Karte ausspielen, auch wenn er nicht an der Reihe ist.

Die erledigte Auftragskarte bleibt beim Spieler. Die ausgespielten Sonder-, Charakter- und/oder grüne Aktionskarte werden auf den Ablagestapel gelegt.

Die 7 Symbolkarten bleiben beim Spieler und werden zur Erfüllung der neuen Aufgabe genutzt. Alle überschüssigen Symbolkarten werden mit abgelegt.

Der Spieler erhält eine neue Aufgabenkarte.

DIE SIEGBEDINGUNG

Die Standardbedingung für das Gewinnen des Spiels ist, wer als erstes 5 Aufträge erfüllt hat.

Alle Mitspieler notieren sich danach die Minuspunkte auf ihrem Konto.

DIE PUNKTE

Die Aufgaben-, Charakter- und Sonderkarten haben verschiedene Punktzahlen auf der Karte notiert.



Die Punktezahl im roten Kreis sind die Minuspunkte. Diese müssen abgezogen werden.



Im grünen Kreis sind die Sondermissionspunkte, z.B. 2x steht für doppelte Punkte der Aufgabenkarte.



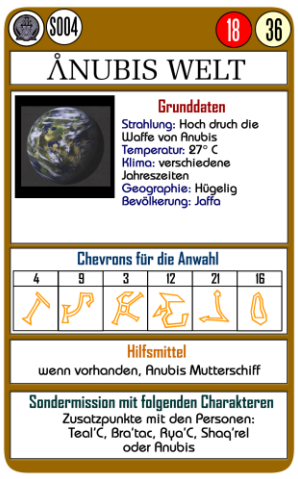
Im beigen Kreis stehen die Missions-/Aufgabenpunkte.

Beispiele für die Punktberechnung:



Wurde der Auftrag erledigt, kann der Spieler die Punkte notieren.

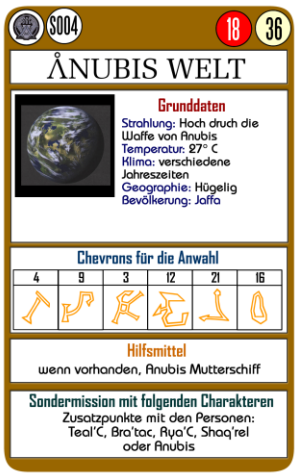
Er erhält 36 Punkte.



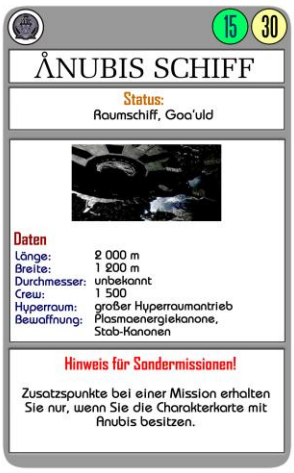


Wurde der Auftrag erledigt, und die Charakterkarte der Sondermission wurde auch ausgespielt, so kann der Spieler die entsprechenden Punkte notieren.

Er erhält 3x 36 Punkte. Entsprechen 108 Punkte.







Wurde der Auftrag erledigt und die Sonderkarte sowie die Charakterkarte sind ausgespielt, erhält der Spieler die entsprechenden Punkte.

Er erhält die 108 + 15 also 123 Punkte.





Wird bei diesem Auftrag diese Charakterkarte ausgespielt, so erhält der Spieler folgende Punkte:

17 + 10 = 27 Punkte

SIEGVARIANTEN

Vor dem Beginn des Spieles können die Teilnehmer ausmachen, welche Sieges- oder Spielvariante sie spielen möchten.

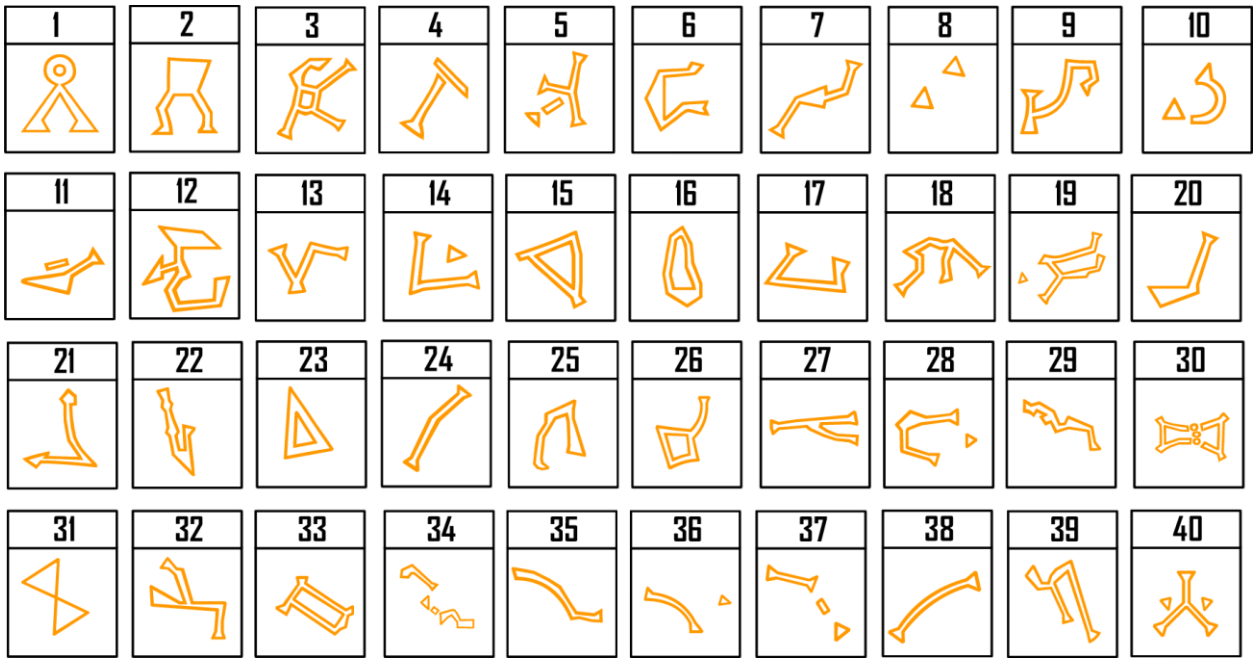
1. Der Spieler gewinnt, der als erstes 500 Punkte erreicht hat.

2. Der Spieler gewinnt, der als erstes 1 000 Punkte erreicht hat.

3. Es können auch Spielrunden festgelegt werden. Der Sieger ist dann der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat.
   z.B.
   bei 3 Spielern 4 Spielrunden
   bei 4 Spielern 5 Spielrunden
   bei 5 Spielern 6 Spielrunden
   u.s.w.

4. Eine weitere Variante ist, dass sobald ein Spieler seinen Auftrag erledigt hat, die anderen Mitspieler die Minuspunkte notieren. Die Auftragskarten der Mitspieler bleiben liegen. Der Mitspieler, der seinen Auftrag erledigt hat, erhält eine neue Auftragskarte. Alle Spielkarten werden neu gemischt und neu ausgeteilt.

DIE GLYPHEN DES STARGATES



ERWEITERUNGEN / ERGAENZUNGEN

Es wird mit der Zeit weitere Ergänzungs- und Erweiterungspacks geben. Diese Karten werden einfach unter die Karten des Starterpacks gemischt.

SPIELVARIANTE

Es gibt eine Möglichkeit für zwei bis drei Spieler.
Für die vereinfachte Variante des Spieles werden nur die Symbolkarten benötigt. Alle anderen Karten wie Sonder-, Aktions- und Charakterkarten werden aus dem Kartenstapel entfernt. Nur noch die Aufgabenkarten werden benötigt.



Gespielt wird folgendermaßen: Jeder Mitspieler erhält 7 Symbolkarten auf die Hand und darf sich eine Aufgabenkarte (B) ziehen. Eine Symbolkarte wird aufgedeckt (C).

Der Mitspieler darf entweder die oberste Symbolkarte des Ablagestapels (C) nehmen oder eine Karte vom Stapel (B) ziehen.

Die Aufgabenkarten dürfen nicht getauscht werden.

Sieger ist der, der am Ende die meisten Auftragskarten erfüllt hat.

ANLAGE

Ka. Nr.	Planet oder Bezeichnung	Glyphen						
		1	2	3	4	5	6	7
S1	Abydos	27	7	15	32	12	30	
		a	G	O	f	L	d	
S2	Alpha Stützpunkt	29	5	24	6	23	20	
		c	E	X	F	W	T	
S4	Anubis Welt	4	9	3	12	21	16	
		D	I	C	L	U	P	
S5	Apophis Heimat	20	18	11	38	10	32	
		T	R	K	l	J	f	
S6	Argos	24	4	20	9	15	29	
		X	D	T	I	O	c	
S7	Atlantis	19	21	2	16	15	8	20
		S	U	B	P	O	H	T
S11	Chulak	9	2	23	15	37	20	
		I	B	W	O	k	T	
S12	Cimmeria	11	35	22	17	6	26	
		K	i	V	Q	F	Z	
S13	Edora	28	24	35	9	15	3	
		b	X	i	I	O	C	
S14	Erde	28	26	5	36	11	29	
		b	Z	E	j	K	c	
S15	Erebus	4	29	8	22	9	3	
		D	c	H	V	I	C	
S16	Goa'Uld Heimat	3	15	4	5	19	37	
		C	O	D	E	S	k	
S18	Hala	3	4	30	39	35	15	22
		C	D	d	m	i	O	V
S20	Informelles SGC	24	4	9	17	15	29	
		X	D	I	Q	O	c	
S22	Kheb	26	35	6	8	23	14	
		Z	i	F	H	W	N	
S24	K'Tau	18	2	30	12	26	33	
		R	B	d	L	Z	g	
S25	Lac'na Ko	10	5	19	20	25	37	
		J	E	S	T	Y	k	
S27	Lasaria	25	8	18	29	4	22	
		Y	H	R	c	D	V	
S28	Latona	16	34	28	12	4	7	
		P	h	b	L	D	G	
S30	Madrona	27	32	34	36	40	29	
		a	f	h	j	n	c	

Ka. Nr.	Planet oder Bezeichnung	Glyphen						
		1	2	3	4	5	6	7
S35	Orban	31	19	40	23	10	32	
		e	S	n	W	J	f	
S36	Othalla	11	27	23	16	33	3	9
		K	a	W	P	g	C	I
S40	P2x-774 Nox	9	19	26	17	22	5	
		I	S	Z	Q	V	E	
S53	P4X-131	11	27	23	16	33	3	9
		K	a	W	P	g	C	I
S65	Pangar	18	15	11	4	19	31	
		R	O	K	D	S	e	
S74	Replika	8	31	26	20	23	2	
		H	e	Z	T	W	B	
S75	Revanna	37	9	18	23	26	22	
		k	I	R	W	Z	V	
S79	Tollan	28	40	23	30	39	32	
		b	n	W	d	m	f	
S80	Tollana	4	29	8	22	18	25	
		D	c	H	V	R	Y	
S84	Vorash	38	9	28	36	3	37	
		l	l	b	j	C	k	

Karten-nummer	Kartentext	Anzahl Karten
Symbolkarten		
CK01	1	4
CK02	2	3
CK03	3	6
CK04	4	7
CK05	5	4
CK06	6	3
CK07	7	3
CK08	8	4
CK09	9	9
CK10	10	3
CK11	11	4
CK12	12	4
CK13	13	4
CK14	14	4
CK15	15	5
CK16	16	4
CK17	17	4
CK18	18	4
CK19	19	4
CK20	20	5
CK21	21	4
CK22	22	5
CK23	23	5
CK24	24	3
CK25	25	3
CK26	26	5
CK27	27	4
CK28	28	4
CK29	29	5
CK30	30	3
CK31	31	4
CK32	32	4
CK33	33	4
CK34	34	4
CK35	35	4
CK36	36	4
CK37	37	4
CK38	38	4
CK39	39	4
CK40	40	4

Karten-nummer	Kartentext	Anzahl Karten
Aktionskarten grün		
AG03	3 Karten vom Stapel ziehen	1
AG04	Jokerkarte	1
AG08	EMP Generator	1
AG09	Naquada Bombe	1
AG10	Auftrag erledigt	1
AG11	Auftrag erledigt, Carter	1
AG12	Auftrag erledigt, O'Neill	1
AG14	Raumflug	1
AG15	Goa'uld und Jaffa eines Mitspielers	1
AG18	X-302 verhinder Goa'uld flug	1
AG19	2 Runden aussetzen	1
Aktionskarte rot		
AR10	weitere Aufgabenkarte ziehen	1
AR11	2 Runden aussetzen	1
AR13	Charakterkarten ablegen	1
AR24	Aufgabenkarte mit Mitspieler tauschen	1
AR12	1 Runde aussetzen	2
AR14	Sonderkarten ablegen	2
AR15	Charakterkarten ablegen	2
AR16	Goa'uld und Jaffa ablegen	2
Sonderkarten		
SK20	Prometheus	1
SK21	Tel'Tak	3
SK22	nadelgleiter	1
SK23	Biliskner	1
SK24	O'Neill	1
SK25	Daniel Jackson	1
SK27	Ha'tak	3
SK28	Anubis Schiff	1
SK29	Osiris Al Kesh	1
SK30	Al Kesh (Transporter)	2

Karten-nummer	Kartentext	Anzahl Karten
Charakterkarten		
CS002	Col. Jack O'Neill	1
CS003	Brig. Gen. O'Neill	1
CS005	Daniel Jackson	1
CS006	Daniel Jackson	1
CS007	Cpt. Carter	1
CS008	Maj. Carter	1
CS009	Lt. Col. Carter	1
CS010	Maj. Gen. Hammond	1
CS012	Jonas Quin	1
CS013	Teal'c	1
CS014	Teal'c	1
CS015	Dr. Fraiser	1
CS017	Kowalsky	1
CS019	Feretti	1
CS022	Davis	1
CS024	Elisabeth Weir	1
CS026	Dr. Rothman	1
CS027	Pendergast	1
CS029	McKay	1
CS030	Hailey	1
CS031	Felger	1
CS033	Griff	1
CS037	Coombs	1
CS041	Gardner	1
CS200	Anteaus	1
CS202	Sha're	1

Karten-nummer	Kartentext	Anzahl Karten
Charakterkarten		
CS203	Skaara	1
CS204	Thor	1
CS205	Bra'tac	1
CS209	Jakob Carter	1
CS210	Anise	1
CS211	Amonet	1
CS212	Anubis	1
CS213	Apophis	1
CS214	Baal	1
CS216	Kendra	1
CS217	Heruur	1
CS218	Hathor	1
CS219	Klorel	1
CS221	Osiris	1
CS222	Seth	1
CS223	Sokar	1
CS230	Loki	1
CS231	Heimdal	1
CS232	Aegir	1
CS233	Freyr	1
CS234	Penegal	1
CS235	Frontak	1
CS236	Ishta	1
CS237	Shakl	1
CS243	Fünfter	1
CS250	Lantash	1
CS245	Horus Krieger	2
CS224	Jaffa	3

Idee von Matthias Friedewald, 2006
Version 1.7, Stand 2006-11-17





TM & © 2000-2006 Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc. All Rights Reserved.