



SPIELANLEITUNG



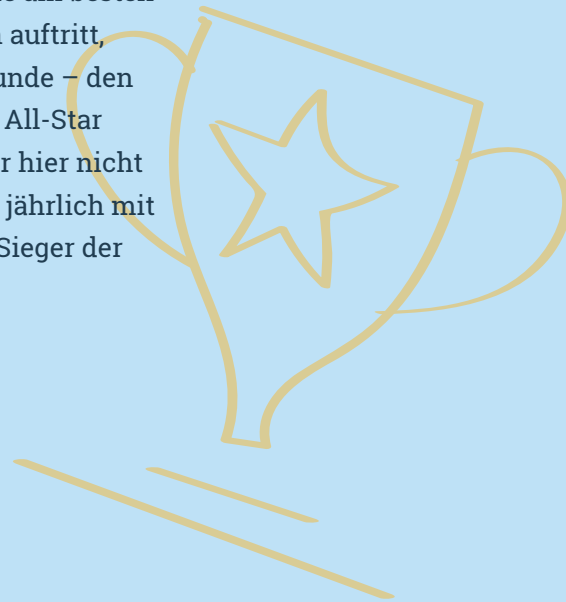
ALL-STAR DRAFT

Spielziel

Stellt als Manager im diesjährigen Turnier um den All-Star Cup die stärksten Teams zusammen und schickt sie in den verschiedenen Arenen aufs Eis. Zeigt Leistung und gewinnt die Fans auf eure Seite. Wählt dafür während den drei ersten Runden – der sogenannten «Regular Season» – die Hockeyspieler für euer Team, die am besten zusammenpassen. Je einheitlicher euer Team in den Arenen zum Match auftritt, desto mehr beeindruckt ihr eure Fans. Zeigt in der vierten und letzten Runde – den sogenannten Playoffs – Stärke und Ausdauer. Schickt im Kampf um den All-Star Cup nur die Hockeyspieler aufs Eis, die euch dem Sieg näherbringen. Wer hier nicht mithalten kann, scheidet gnadenlos aus den Playoffs aus. Wer in diesem jährlich mit viel Freude erwarteten Turnier die meisten Fans gewinnt, dem steht als Sieger der wohlverdiente All-Star Cup zu.

Spielmaterial

- 12 Arena-Karten
- 108 Hockeyspieler-Karten (12 Tierarten mit je 9 Karten)
- 12 Coach-Karten (1 pro Tierart)
- 18 Reisemarker (3 Marker in sechs Farben)
- 12 Fanmarker
- 1 Wertungsbrett
- 6 Playoff-Tickets
- 1 All-Star Cup



MATERIALÜBERSICHT

Wertungsbrett

Das Wertungsbrett dient euch als Übersicht zur Wertung eurer Teams in den verschiedenen Arenen.

Wertungszone
Anzeige zur Auswertung der Teams.

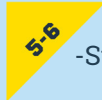
Fansektor
Anzeige für die gewonnen Fans.

Arenazone
Bereich für die Arenen.

Anzeige der **Anzahl Manager**, welche am Turnier teilnehmen.

Teamzone
Anzeige der Teamstärke.

20	40	60
19	39	59
18	38	58
17	37	57
16	36	56
15	35	55
14	34	54
13	33	53
12	32	52
11	31	51
10	30	50
09	29	49
08	28	48
07	27	47
06	26	46
05	25	45
04	24	44
03	23	43
02	22	42
01	21	41
0	+60	+120

Hinweis: Für ein Turnier mit 5 oder 6 Manager, wendet das Wertungsbrett auf die Seite mit dem  -Symbol.

Arena-Karten

Spielt in 12 verschiedenen Arenen um die Herzen der Fans. Achtet darauf, dass es in jeder Arena je nach Rang eine unterschiedliche Anzahl an Fans zu gewinnen gibt und manchmal die schwächeren Teams bei den Fans beliebter sind.

Arenaname

Weisser Kartenrücken

Rang

Fans

Trillerpfeife
Entfernt für einen einfacheren Einstieg beim ersten Spiel Arenen mit diesem Symbol aus dem Spiel.

Nicht für 2 Spieler geeignet
Entfernt für ein Turnier mit 2 Manager Arenen mit diesem Symbol aus dem Spiel.

Rang	Fans
1.	0
2.	4
3.	5
4.	7
5.	8
6.	12

Hockeyspieler-Karten

Stellt aus 108 verschiedenen Hockeyspielern das beste Team zusammen. Wählt dabei aus 12 verschiedenen Tierartensets mit den Werten von jeweils 1 bis 9 und den 5 verschiedenen Symbolen.

Schwarzer Kartenrücken

Zahlenwert 1 bis 9

1 von 5 Symbolen

1 von 12 **Tierarten**
Hinweis: Jede Tierart hat eine eigene Hintergrundfarbe.



Die verschiedenen Symbole



Tor



Puck



Helm



Schlittschuh



Handschuh

Hinweis:
Nicht jede Karte hat ein Symbol

Coach-Karten

Wählt zum Turnierstart aus 12 unterschiedlichen Coaches euren Favoriten aus, der das Beste aus euren Teams herausholt. Jeder Coach unterstützt eure Teams mit einer einzigartigen Fähigkeit.



Einsatz der Coaches:

Coaches werden entsprechend ihrer Fähigkeiten in der Regular Season oder in den Playoffs gespielt. Dies ist auf jedem Coach vermerkt. Die Coaches werden in jeder Runde zu einem beliebigen eigenen Team dazugelegt, um dieses direkt mit ihren Fähigkeiten zu unterstützen oder sie haben allgemeine Fähigkeiten, bei welchen der Coach nach seinem Einsatz umgedreht wird.

Reisemarker

Plant mit den Reisemarkern, welches Team in welcher Arena antritt und zeigt auf dem Wertungsbrett eure Teamstärken an. Gezählt wird dabei die Anzahl gleicher Symbole, Zahlen oder Tierarten.



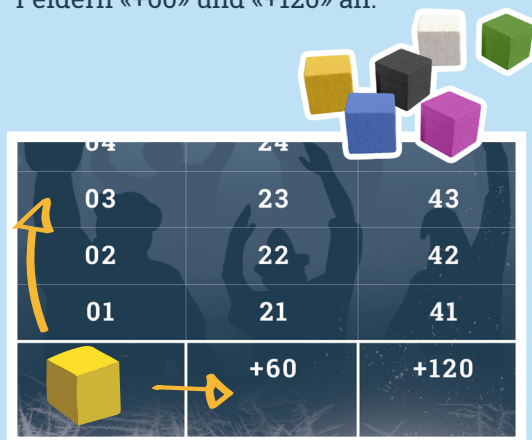
All-Star Cup

Der All-Star Cup zeigt euch an, wie viele Fans ihr in den Playoffs gewinnen könnt. Hebe als Sieger am Turnierende den All-Star Cup hoch und lasse dich von den anderen Managern feiern.



Fanmarker

Wie viele Fans euch anfeuern, zeigt ihr mit den Fanmarkern im Fansektor an. Gewinnt ihr mehr als 60 Fans, zeigt dies mit dem zweiten Fanmarker auf den Feldern «+60» und «+120» an.



Playoff-Tickets

Die Tickets öffnen euch die Tore zu den Playoffs. Aber Achtung, haltet euer Ticket gut fest, denn wer in den Playoffs sein letztes Ticket verliert scheidet sofort aus den Playoffs aus.



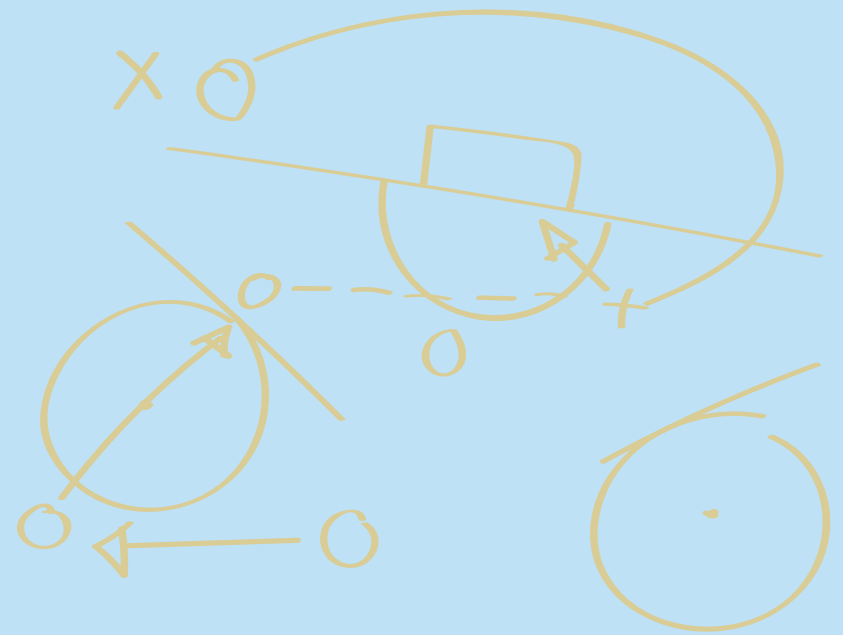
DAS SPIEL

Spielaufbau

1. Legt das Wertungsbrett in die Tischmitte.
2. Stellt den All-Star Cup auf den Tisch.
3. Jeder Manager wählt eine Farbe und erhält die dazu gehörigen:
 - a. 3 Reisemarker (Wert 1-3)
 - b. 2 Fanmarker und legt diesen auf die Position 0 im Fansektor.
4. Mischt die Coaches und verteilt jedem Manager zufällig zwei davon. Jeder Manager wählt einen der beiden Coaches aus und legt den anderen zurück in die Schachtel. Legt eure gewählten Coaches offen vor euch aus.
5. Wählt pro Manager 2 beliebige Sets an Hockeyspieler und mischt alle Sets zusammen und legt diese verdeckt als Nachziehstapel oberhalb des Wertungsbretts bereit. Haltet daneben einen Platz für den Hockeyspielerablagestapel frei.
6. Mischt alle Arenen und platziert sie ebenfalls verdeckt als Nachziehstapel oberhalb des Wertungsbretts. Haltet daneben einen Platz für den Arenenablagestapel frei.
7. Erhaltet Playoff-Tickets entsprechend der Anzahl mitspielender Manager.

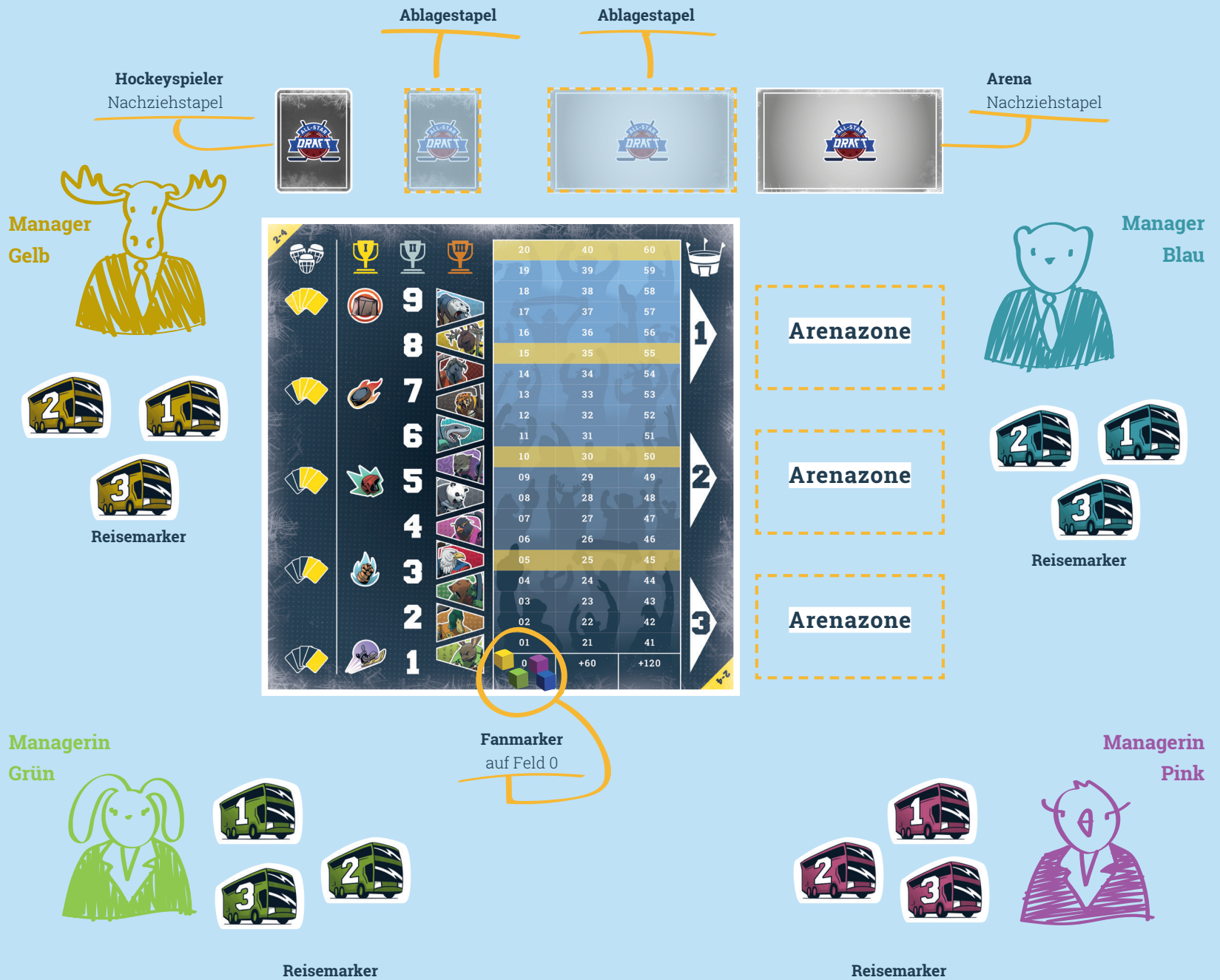
2 Manager	3 Manager	4 bis 6 Manager
3 Tickets	2 Tickets	1 Ticket

Hinweis: Die 2-Spieler Regeln befinden sich auf der Seite 15 dieser Anleitung.



Spielaufbau

Beispiel für 4 Manager



Spielablauf

Das Turnier startet mit der Regular Season und wird über drei Runden gespielt. In der vierten und letzten Runde wird das Turnier mit den Playoffs beendet.

Regular Season

Runde 1


1. Zieht die oberste Karte des Arenastapels und platziert diese offen neben das Wertungsbrett zur Position 1 in die Arenazone.

2. Teilt jedem Manager verdeckt 6 Karten vom Hockeyspielerstapel aus.

3. Der Draft: Wählt je einen der 6 Hockeyspieler aus und legt ihn verdeckt vor euch ab (dies ist eure Reservebank). Gebt die übrigen Karten an euren linken Nachbarn weiter und erhaltet die Karten eures rechten Nachbarn. Wiederholt dies, bis alle Hockeyspieler verteilt wurden.






Info: In der nordamerikanischen Hockey Liga werden jedes Jahr die neuen Junioren in einem sogenannten Draft an die Teams verteilt. Jeder Club hat reihum die Gelegenheit, sich einen Junioren zu sichern. Darunter vielleicht auch den einen oder anderen zukünftigen «All-Star».

4. Jeder Manager bildet aus den Karten seiner Reservebank ein Team bestehend aus 5 Hockeyspielern und legt dieses verdeckt vor sich aus. Der übrige Hockeyspieler verbleibt verdeckt in der Reservebank. Wenn alle Manager ihre Teams ausgespielt haben, wird dem Team der Reisemarker 1 zugewiesen. Dies symbolisiert, dass dieses Team in der Arena Nummer 1 spielt. Legt Coaches, die einem Team oder Hockeyspieler zugewiesen werden können, neben euer Team oder euren Hockeyspieler. Deckt anschliessend eure Teams auf.

5. Legt dann den Reisemarker entsprechend eurer Teamstärke auf das Wertungsbrett in die Teamzone . Zählt dafür die Anzahl Hockeyspieler mit den meisten gleichen Symbolen, Zahlen oder Tieren in eurem Team.



Hat ein Manager beispielsweise 5 gleiche Symbole, legt er seinen Reisemarker auf das passende Feld in der Teamzone.

6. Für die Auswertung der Ränge hat die Teamstärke gegenüber den gesammelten Symbolen, Zahlen oder Tieren immer Vorrang. Haben zwei Teams die gleiche Teamstärke, werden die gesammelten Symbole, Zahlen oder Tiere verglichen. Als Übersicht dient euch die Wertungszone auf dem Wertungsbrett. Hierbei hat der goldene Pokal  gegenüber dem silbernen  Vorrang und dieser wiederum gegenüber dem bronzenen Pokal . In den einzelnen Kategorien wird von oben nach unten gewertet, dabei hat beispielsweise das Torsymbol  gegenüber dem Helmsymbol  Vorrang.

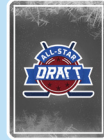
7. Erhältet Fans gemäss dem Rang eurer Teams (siehe Arena). Bei einem Unentschieden erhalten alle beteiligten Manager die Anzahl Fans des entsprechenden Ranges.

Beispiel: In einem Turnier mit 4 Manager wird Sam erster. Vreni und Ali haben gleichstarke Teams, darum besetzten beide den 2. Rang. Sie gewinnen jeweils die Fans des 2. Ranges. Der dritte Rang wird entsprechend übersprungen. Jolanda wird nun vierte, und gewinnt die Fans des 4. Ranges.

8. Legt die Arenakarte ab. Die Teams bleiben aufgedeckt vor euch liegen.

Beispiel in einem Turnier mit 4 Managern:

Manager Gelb



4 gleiche Tiere



	20	40	60
19	38	58	
18	37	57	
17	36	56	
16	35	55	
14	34	54	
13	33	53	
12	32	52	
11	31	51	
10	30	50	
09	29	49	
08	28	48	
07	27	47	
06	26	46	
05	25	45	
04	24	44	
03	23	43	
02	22	42	
01	21	41	
0	+60	+120	



Manager Blau



Keine gleichen Karten



Managerin Grün



3 gleiche Symbole



3 gleiche Zahlen



Managerin Pink



Manager Gelb hat die grösste Teamstärke von 4 Gleichen und belegt damit den 1. Rang. Er gewinnt 15 Fans. Manager Grün und Manager Pink haben beide die gleiche Teamstärke. Manager Grün hat 3

gleiche Symbole und ist somit stärker als Manager Pink, welcher nur 3 gleiche Zahlen gesammelt hat. Manager Grün holt sich den 2. Rang und gewinnt 13 Fans, Manager Pink gewinnt auf dem 3.

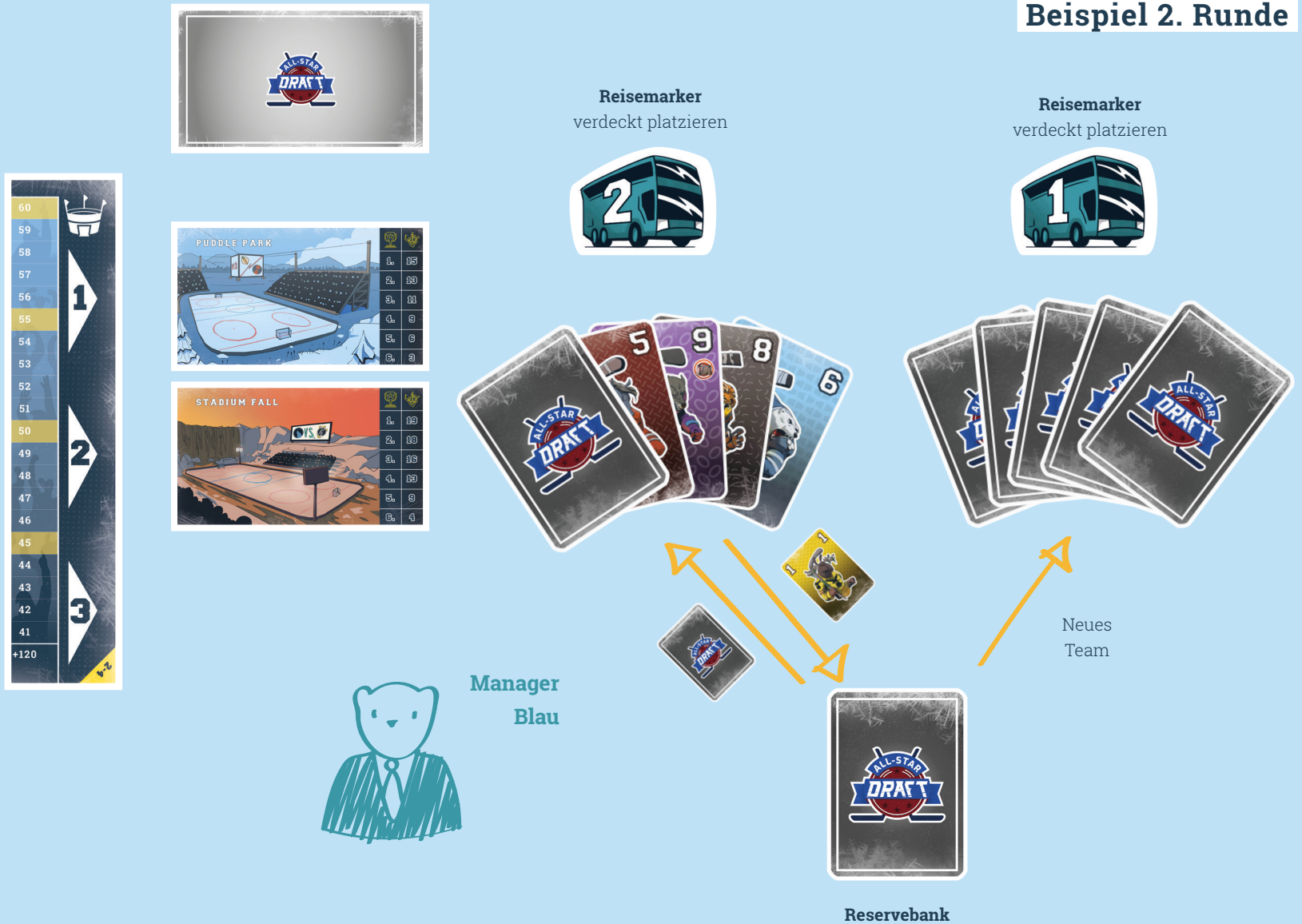
Rang noch 11 Fans. Manager Blau hat keine gleichen Karten gesammelt, deshalb wird nur seine stärkste Karte gewertet. In diesem Fall das Symbol. Er landet mit einer Teamstärke von 1 auf dem 4. Rang und erhält 9 Fans.

Runde 2 + 3

1. Zieht die obersten 2 Karten des Arenastapels und platziert sie offen neben das Wertungsbrett zur Position 1 und 2 in die Arenazone. Platziert in der 3. Runde die obersten 3 Karten des Arenastapels zur Position 1 bis 3.
2. Teilt jedem Manager verdeckt 6 Karten vom Tierspielerstapel aus.
3. Der Draft: Wählt je einen der 6 Hockeyspieler aus und legt ihn verdeckt in die Reservebank. Gebt die übrigen Karten an euren rechten Nachbarn weiter und erhaltet die Karten eures linken Nachbarn. Wiederholt dies, bis alle Hockeyspieler verteilt wurden. In Runde 3 gebt ihr die Karten wieder an euren linken Nachbarn weiter.
4. Vor dem Auslegen des nächsten Teams, darf jeder Manager genau einen Hockeyspieler aus jedem seiner ausliegenden Teams in seine Reservebank zurücklegen und anschliessend den freien Platz mit einem verdeckten Hockeyspieler aus seiner Reservebank ersetzen.
5. Jeder Manager bildet aus den Karten seiner Reservebank ein weiteres Team mit 5 Hockeyspielern und legt dieses verdeckt vor sich aus. Die übrigen Hockeyspieler verbleiben verdeckt in der Reservebank. Wenn alle Manager ihre Teams ausgespielt haben, werden den Teams die Reisemarker 1 und 2 zugewiesen. In der 3. Runde die Reisemarker 1 bis 3. Legt Coaches, die einem Team oder Hockeyspieler zugewiesen werden können, neben euer Team oder Hockeyspieler. Deckt anschliessend alle Karten der ausliegenden Teams auf.
6. Bestimmt wie in Runde 1 die Rangreihenfolge der Teams. Wertet eine Arena nach der anderen aus.
7. Nach der 3. Runde ist die Regular Season zu Ende. Legt alle Arenakarten ab. Jeder Manager legt alle ausliegenden Hockeyspieler zurück in seine Reservebank.



Beispiel 2. Runde



Nachdem alle Hockeyspieler verteilt wurden, gehen alle Manager wie folgt vor. In diesem Beispiel wechselt **Manager Blau** beim bereits ausliegenden Team der 1. Runde einen Hockeyspieler aus. Diesen Hockeyspieler nimmt er aus der Reservebank und platziert ihn verdeckt ins Team. Anschliessend legt er verdeckt ein neues Team mit 5 Hockeyspieler neben das schon ausliegende Team. Zum Schluss weist er beiden Teams verdeckt einen Reisemarker zu, der anzeigt, in welcher Arena welches Team spielen wird. Wenn alle Manager diese Schritte durchgeführt haben, werde alle Karten und Reisemarker aufgedeckt und die einzelnen Arenen nacheinander ausgewertet.

Playoffs

1. Jeder Manager bildet aus den Karten seiner Reservebank ein Team mit 5 Hockeyspielern und legt dieses verdeckt vor sich aus. Deckt anschliessend alle Teams auf.

2. Bestimmt die Rangreihenfolge wie in der Regular Season. Der Manager mit dem letztplatzierten Team muss ein Playoff Ticket abgeben. Besetzen mehrere Teams den letzten Rang, begeben sich diese in das Penaltyschiessen.

Gibt ein Manager sein letztes Playoff-Ticket ab, scheidet dieser sofort aus den Playoffs aus. Der Manager gewinnt entsprechend seines Ranges Fans (siehe Wertungstabelle auf dem All-Star Cup).

3. Die übrigbleibenden Manager müssen 2 bis 4 Hockeyspieler in ihrem Team auswechseln. Zuerst legen alle Manager die neuen Hockeyspieler aus ihrer Reservebank als verdeckten Stapel neben das bestehende Team. Tauscht nun die neuen Hockeyspieler mit beliebigen Hockeyspielern aus dem letzten Team aus. Legt die ausgetauschten Hockeyspieler auf den Ablagestapel.

Hinweis: Kann ein Manager keine 2 bis 4 Hockeyspieler mehr austauschen, scheidet er sofort aus den Playoffs aus. Scheiden mehrere Manager gleichzeitig aus, erhalten alle die Anzahl Fans des entsprechenden Ranges.

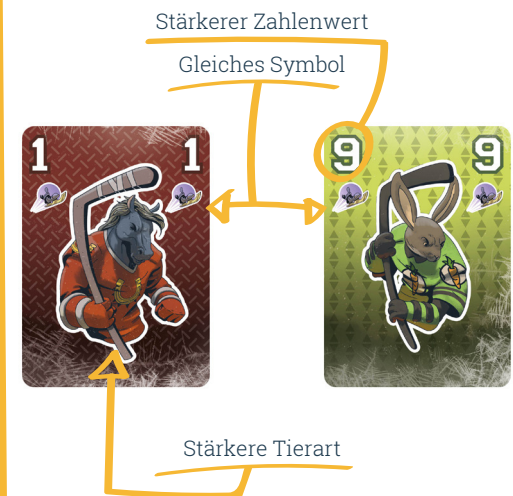
4. Wiederholt die Schritte 3 bis 5 bis nur noch ein Manager übrigbleibt - der glorreiche Sieger der Playoffs. Dieser belegt den ersten Rang der Playoffs und erhält die entsprechende Anzahl Fans. Zusätzlich erhält er bei einem Turnier mit 2 oder 3 Manager weitere Fans pro Ticket das er noch besitzt (siehe Wertungstabelle auf dem All-Star Cup).

Spielende:

Der Manager mit den meisten Fans aus der Regular Season und den Playoffs ist der Sieger des Turniers. Bei Gleichstand gewinnt der Manager, welcher in den Playoffs mehr Fans gewonnen hat. Dem Turniersieger gebührt nun die Ehre und darf den All-Star Cup hochheben, um sich von den anderen Managern feiern zu lassen.

Penaltyschiessen: Legt 1 Hockeyspieler aus eurer Reservebank verdeckt aus. Deckt die ausgelegten Hockeyspieler gleichzeitig auf, der stärkere Hockeyspieler gewinnt. Vergleicht dazu die Hockeyspieler in der Wertungszone der Reihe nach in den drei verschiedenen Kategorien 🏆 , 🏆 und 🏆 . Herrscht in der ersten Kategorie Gleichstand, geht über zur zweiten und falls notwendig zur dritten Kategorie. Legt danach die verwendeten Hockeyspieler auf den Ablagestapel.

Beispiel:



Beispiel von Sam in einem Turnier mit 4 Managern:

1. Playoff-Runde

Sam legt ein Team mit vier gleichen Symbolen aus, was ihm den 3. Rang einbringt. Er bleibt damit noch in den Playoffs. Jolanda hatte ein schwächeres Team und scheidet darum aus den Playoffs aus.



2. Playoff-Runde

Nun wechselt Sam 3 Hockeyspieler aus und hat neu 4 gleiche Zahlen. Er wird in dieser Runde erster und bleibt in den Playoffs. Diesmal ist Ali ausgeschieden.



3. Playoff-Runde

Sam wechselt jetzt zwei Hockeyspieler aus. Er hat leider nur ein Team mit 3 gleichen Tieren ausgelegt und besetzt den 2. Rang. Da nur noch er und Vreni in den Playoffs sind, ist er letzter und muss sein einziges Playoff-Ticket abgeben. Er scheidet deswegen aus den Playoffs aus. Sam gewinnt 22 Fans.



Turnierregeln für 2 Manager

Macht im Turnier zu zweit folgenden Anpassungen:

Spielaufbau:

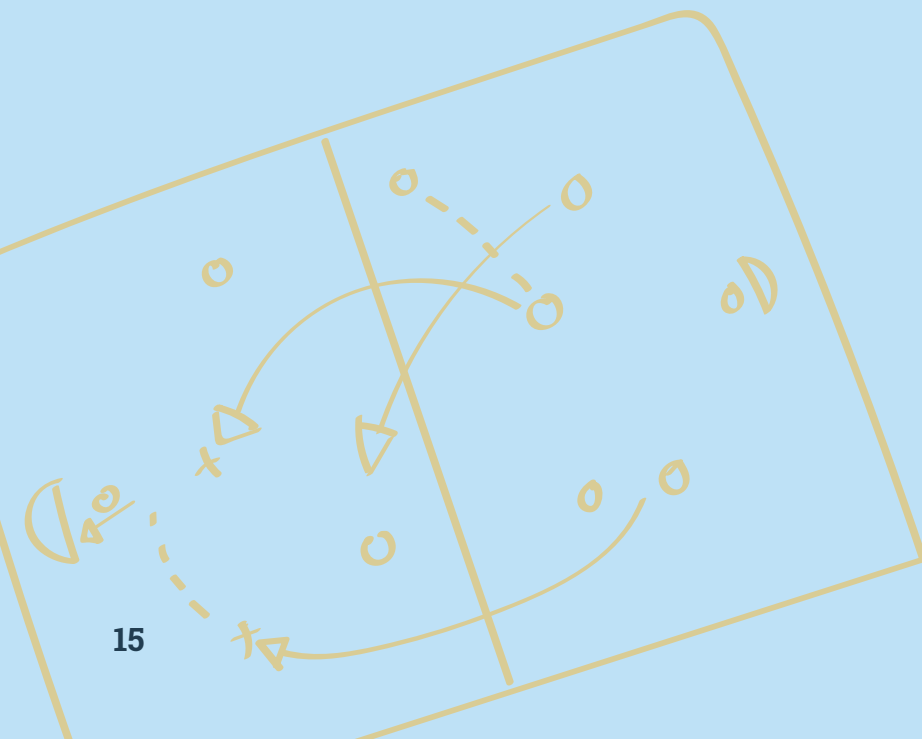
Mischt zu den 4 gewählten Hockey-spieler-sets ein zusätzliches Set hinzu.

Regular Season:

Teilt jedem Manager verdeckt 7 anstelle 6 Karten vom Hockey-spielerstapel aus. Wählt dann je einen der 7 Hockeyspieler aus und legt ihn wie gewohnt verdeckt vor euch ab. Gebt die übrigen Karten dem anderen Manager weiter und erhaltet seine Karten. Wiederholt dies, bis 6 Hockeyspieler verteilt wurden. Werft den übrig gebliebenen Hockeyspieler ab. Der weitere Ablauf der Regular Season bleibt gleich wie im Turnier für 3 bis 6 Manager.

Playoffs:

Keine Änderungen.



MERKE

Manager

Du und deine Mitspieler werden in der Anleitung immer als Manager bezeichnet.

Reservebank

Verteilte Hockeyspieler-Karten werden immer verdeckt vor den Managern auf den Tisch gelegt. Auch wenn diese Karten auf die Hand genommen werden, zählen sie weiterhin zur Reservebank.

Teamstärke

Die Anzahl Karten mit den meisten gleichen Symbolen, Zahlen oder Tieren in eurem Team bildet die Teamstärke. Beispielsweise hat ein Team mit 4 Zahlen mit dem Wert 9 eine Teamstärke von 4. Ein Team mit 3 Symbolen hat hingegen nur eine Teamstärke von 3. Die höhere Teamstärke schlägt immer die tiefere Teamstärke.

4 gleiche Tiere 






=



Gleiche Teamstärke

Haben mehrere Teams die gleiche Teamstärke, werden die Symbole, Zahlen oder Tiere auf den gesammelten Karten verglichen welche die Teamstärke bilden.

Der goldene Pokal  hat gegenüber dem silbernen  Vorrang und dieser wiederum gegenüber dem bronzenen Pokal . Ein Team mit Symbolen gewinnt gegen ein Team mit Tieren.



3 gleiche Symbole



3 gleiche Tiere



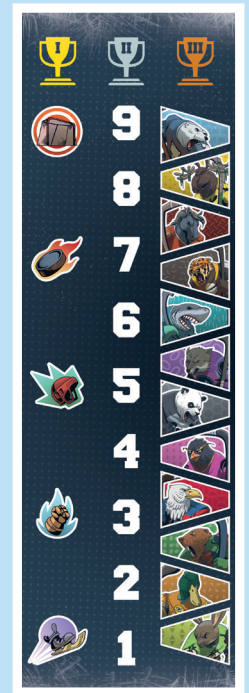
Erst wenn sich zwei oder mehrere Teams beim gleichen Pokal befinden wird die Reihenfolge von oben nach unten beachtet. Hierbei gewinnt zum Beispiel ein Team mit 4 Pucks gegen ein Team mit 4 Handschuhen.



4 gleiche Symbole



4 gleiche Symbole



DANKSAGUNG

Wir danken unseren Testspielern, Regelleseern und anderen Helfern ganz herzlich für die großartige Unterstützung.

Weitere Spiele von Suncoregames

DiceWar, das taktische Würfelspiel ohne Glück.

In dieser herausfordernden Spieleserie führt jeder Spieler ein altes Volk in den Kampf um die alleinige Herrschaft der Kriegslande. Jedem Spieler stehen sechs Kreaturen verschiedener Machtstufen zu Verfügung. Durch taktisches Ziehen der eigenen Kreaturen und dem gezielten Einsetzen der individuellen Fähigkeiten werden gegnerische Kreaturen, Zug um Zug, besiegt. Dabei erlangt der Spieler Siegpunkte in der Höhe der Machtstufe der besiegten Kreatur. Es gewinnt, wer zuerst 10 Siegpunkte erlangt. Dieses einfach zu erlernende Spiel bietet für Strategen eine nie dagewesene Herausforderung, mit einem hohen Wiederspielwert.

Spieleranzahl: 2 Spieler

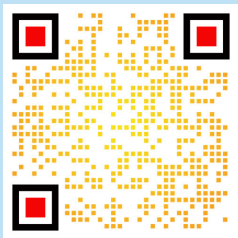
Alter: ab 12 Jahren

Spieldauer: 15 - 30 Min

Sprache: Deutsch, Englisch

Autoren: Adrian Bolla, Bujar Haskaj

Illustrator: Malte Zirbel



Suncoregames
Frutigenstrasse 68b
CH-3604 Thun
www.suncoregames.ch



1. Auflage / Oktober 2020



Autor: Marco Schaub

Gestaltung: Malte Zirbel



Die aktuellsten Fragen und Updates rund um DiceWar findest du auf unserer Homepage: www.suncoregames.ch

NOTIZEN

A series of 15 horizontal orange lines, slightly wavy, arranged vertically across the page for writing notes.

