

DIE 8 STERNE STEHEN RICHTIG

Ein Spiel für 2-4 Kultisten ab 12 Jahren

Spieldesign: Klaus Westerhoff, **Illustrationen:** François Launet
Grafikdesign: Michaela Ahrlé, **Redaktion:** Jan Christoph Steines

Verlag und Spieldesigner danken: Michaela Ahrlé, Tobias Blöcher, Ulrike Güldenstein, Christian Wolf
© 2008 bei Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg. Alle Rechte vorbehalten.
www.pegasus.de

EINLEITUNG

Einst haben die Großen Alten als Götter über die Erde geherrscht. Nun sind sie in Kerker jenseits von Zeit und Raum verbannt. Doch wenn die Sterne richtig stehen, so sagt man, werden sie zurückkehren, um in Besitz zu nehmen, was ihnen früher bereits gehörte.

In diesem Spiel bist du einer von maximal vier Kultisten, die alle danach trachten, den Großen Alten und ihren Schergen den Weg zurück auf die Erde zu bahnen. Dazu müssen sie die Sterne am Firmament – die beiliegenden Sternmarken – mit Hilfe ihrer Spielkarten so verrücken, dass es die richtigen Konstellationen für eine Beschwörung anzeigt. Jede erfolgreiche Beschwörung bringt Siegpunkte. Wer als erster 10 Siegpunkte errungen hat, gewinnt das Spiel und wird von den Großen Alten zur Belohnung mit überirdischer Macht ausgestattet.



DIE SPIELMATERIALIEN

• 4 Übersichtskarten

• 75 Wesen-Karten

Diese Karten sind wie folgt aufgebaut:

Pantheon

Anrufung

(die Sterne am Firmament können entsprechend verändert werden, wenn die Karte aus der Hand gespielt wird)

Sternenfeld

(zur Beschwörung des Wesens muss diese Sternkonstellation am Firmament zu sehen sein)

Dienste

(die Symbole für eine Anrufung können entsprechend geändert werden, wenn die Karte bereits ausgespielt ist)

Name des Wesens

Typ des Wesens

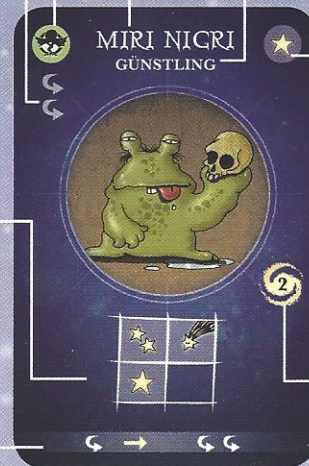
(Großer Alter, Günstling, Diener, Unabhängiger)

Stern

(darf ignoriert werden, wenn ein Großer Alter des entsprechenden Pantheons beschworen wird)

Siegpunktwert

(diese Punkte bringt die Beschwörung eines Wesens)



Manche Wesen haben Kartentexte. Diese haben immer Vorrang vor den Grundregeln.

Alle Wesen kommen mehrfach vor, obwohl die Großen Alten und manche Günstlinge natürlich einzigartig sind. Es handelt sich schlicht um verschiedene Erscheinungsformen desselben Wesens.

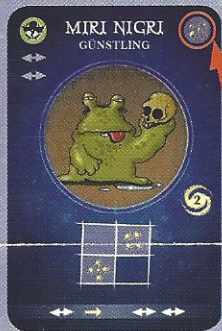
Der Spieler legt das Wesen auf seinem Kultplatz – der Bereich auf dem Tisch vor ihm – ab. Ein beschworenes Wesen bringt die auf der Karte abgebildete Anzahl von Siegpunkten.

Mehr als sechs Wesen darf kein Spieler auf seinem Kultplatz liegen haben. Wird ein siebtes beschworen, muss *eins* der bereits ausliegenden zuvor abgelegt werden.

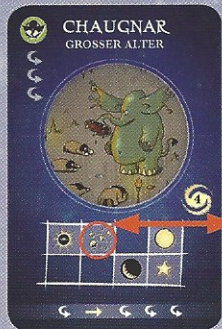
SONDERFALL: BESCHWÖRUNG VON GROSSEN ALTEN

Ein Großer Alten wird grundsätzlich wie beschrieben ins Spiel gebracht. Es gibt jedoch auch einige Sonderregeln:

Günstlinge und Diener gehören jeweils zu einem der vier Pantheons und zeigen auf ihrer Karte einen Stern, der bei der Beschwörung eines Großen Alten ignoriert werden darf. Der Spieler darf nur Günstlinge und Diener nutzen, die auf dem eigenen Kultplatz liegen.



Beispiel:
Harvey Walters hat bereits einen Miri Nigri auf seinem Kultplatz liegen, der zum Pantheon von Chaugnar gehört. Als seinen Stern zeigt dieser Günstling einen Meteorschauer.



Nun will er Chaugnar beschwören.

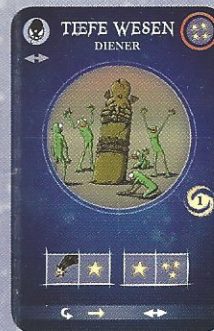
Für die erforderliche Sternkonstellation kann er nun den Meteorschauer auf der Karte von Chaugnar ignorieren.

Ein Diener wird nach der Beschwörung eines Großen Alten abgelegt. Bis zu drei verschiedene Sterne darf ein Spieler bei der Beschwörung eines Großen Alten durch Günstlinge und Diener ignorieren.

Ein Spieler darf denselben Großen Alten nur einmal auf seinem Kultplatz ausliegen haben. Für jede auf dem Kultplatz eines beliebigen Spielers bereits ausliegende Karte des Großen Alten reduziert sich die Zahl der Sterne, die der Spieler ignorieren darf, um 1.

Beispiel:

Harvey Walters hat drei Wesen des Pantheons Cthulhoo auf seinem Kultplatz liegen. Nun will er den Großen Alten Cthulhoo beschwören.



Da auch sein Mitspieler Sandy Petersen Cthulhoo ausliegen hat, darf Harvey nur zwei statt drei Sternensymbole ignorieren. Er beschließt, eine der beiden „Tiefe Wesen“-Karten nicht anzuwenden. Die andere lässt ihn das Symbol der vier Sterne ignorieren. Dass dieses hier eigentlich außerhalb des Firmaments liegt, macht nichts. Und wegen Dagoon darf er auch die Mondfinsternis ignorieren. Den eingesetzten Diener muss Harvey anschließend ablegen.

4) HANDKARTE ABWERFEN (OPTIONAL)

Der Spieler darf *eine* beliebige Handkarte auf den Ablagestapel werfen.

5) HANDKARTEN NACHZIEHEN (OBLIGATORISCH)

Der Spieler zieht am Ende seines Zuges wieder auf fünf Handkarten auf. Sollten sich keine Karten mehr im Zugstapel befinden, wird der Ablagestapel durchgemischt und als neuer Zugstapel bereit gelegt.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler mindestens 10 Siegpunkte durch beschworene Wesen vor sich liegen hat. Er hat dafür gesorgt, dass die Schergen der Großen Alten auf der Erde wieder allgegenwärtig sind. Die Großen Alten werden sich erkenntlich zeigen und ihm überirdische Macht verleihen.



• 25 Sternenmarken

Sie bilden das Firmament, an dem für eine erfolgreiche Beschwörung die richtige Konstellation zu sehen sein muss, und haben jeweils eine Vorder- und eine Rückseite mit unterschiedlichen Sternensymbolen. Auf jeder Seite wird immer im Hintergrund angezeigt, welches Symbol sich auf der anderen befindet.

Vorderseite		Rückseite
2 Sterne		3 Sterne
	7-mal im Spiel	
1 Stern		4 Sterne
	5-mal im Spiel	
Leere		5 Sterne
	3-mal im Spiel	
Mondsichel		Kratermond
	3-mal im Spiel	
Sternschnuppe		Meteor-schauer
	3-mal im Spiel	
Mitternachts-sonne		Sonnen-finsternis
	2-mal im Spiel	
Vollmond		Mondfinsternis
	2-mal im Spiel	

1) ANRUFUNG (OPTIONAL)

Mit einer Anrufung kann der Spieler das Firmament verändern. Dazu spielt er **eine** Karte von der Hand aus. Er muss alle Symbole nutzen, darf sie aber auf dieselben Sternenmarken anwenden. Es gibt folgende Möglichkeiten:

▶ = schieben

Der Spieler darf eine Reihe von Sternenmarken horizontal oder vertikal um ein Feld verschieben. Die oben liegenden Seiten werden nicht verändert. Die aus dem Feld geschobene Marke wird auf der anderen Seite wieder angelegt.



↔ = tauschen

Der Spieler darf die Position von zwei horizontal oder vertikal nebeneinander liegenden Sternenmarken tauschen. Die oben liegenden Seiten werden nicht verändert.



↻ = umdrehen

Der Spieler darf eine Sternenmarke umdrehen und die andere Seite aufdecken. Ihre horizontale und vertikale Position am Firmament ändert sich nicht.



Die ausgespielte Karte kommt nach der Anrufung auf den Ablagestapel.

SPIELVORBEREITUNGEN

Zuerst werden die Sternenmarken zufällig zu einem 5x5-großen Firmament ausgelegt. Die Ausrichtung der Marken ist unwichtig. Es kommt zunächst auch nicht darauf an, welche Seite nach oben zeigt. Die Wesen-Karten werden anschließend gemischt. Reihum zieht jeder Spieler fünf und nimmt sie auf die Hand. Außerdem erhält jeder Spieler eine Übersichtskarte. Die vorerst nicht gebrauchten Karten bilden den Zugstapel. Daneben ist der Platz für den Ablagestapel. Startspieler wird derjenige, dessen Tierkreiszeichen als nächstes am Firmament zu sehen sein wird (dessen Geburtstag also am nächsten liegt). Beginnend mit ihm führt dann jeder Spieler im Uhrzeigersinn reihum seinen Zug durch.

ABLAUF EINES ZUGES

Der Spieler macht die unten aufgeführten Aktionen. Die meisten sind freiwillig. Entscheidet sich der Spieler dazu, sie auszuführen, muss er es aber in der genannten Reihenfolge tun.

1. Der Spieler darf eine Anrufung durchführen.
2. Der Spieler darf die Dienste eines Wesens nutzen.
3. Der Spieler darf eine Beschwörung durchführen.
4. Der Spieler darf eine Handkarte abwerfen.
5. Der Spieler muss auf fünf Handkarten aufziehen.

2) DIENSTE NUTZEN (OPTIONAL)

Der Spieler kann die Dienste von bereits beschworenen Wesen auf seinem Kultplatz (sein Spielbereich) nutzen, um die Symbole **einer** Anrufungs-Karte zu verändern.

Möglich sind  Schieben,  Tauschen und  Umdrehen.

Die Symbole auf der Dienste-Karte geben an, wie die Symbole einer Anrufung verändert werden können.



Beispiel:
Harvey Walters will einen Miri Nigri (Abb. links) anrufen, der das Tauschen zweier Marken erlaubt.

Er hat auf seinem Kultplatz eine Dienerkarte mit Tiefen Wesen (Abb. rechts)



liegen. Nutzt Harvey deren Dienste, kann er ein Anrufungs-symbol „Tauschen“ des Miri Nigri in „Umdrehen“ verändern. Er kann nun ein Mal tauschen und ein Mal umdrehen.

Die Dienste mehrerer Wesen können für die Anrufung beliebig kombiniert werden. Jedes Wesen kann pro Runde nur einmal genutzt werden, die Karte nach dem Nutzen daher für den Rest seines Zuges seitwärts drehen. Ein Wesen, dessen Dienst bereits genutzt wurde, kann der Spieler in demselben Zug nicht tauschen.



Beispiel:
Harvey Walters will einen Byakhee (Abb. links) anrufen, der das Schieben einer Reihe erlaubt.

Er hat auf seinem Kultplatz einen Miri Nigri (Abb. rechts oben) liegen.

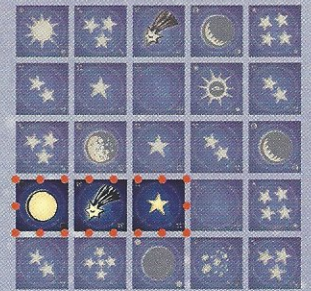
Nutzt Harvey dessen Dienste, kann er nun ein Mal Schieben durch zwei Mal Schieben ersetzen. Außerdem beschließt er, die Dienste einer Dienerkarte mit Formlosen (Abb. rechts unten) zu nutzen: Ein Mal von zwei Mal Schieben wird durch ein Tauschen ersetzt. Harvey kann also ein Mal tauschen und ein Mal schieben.



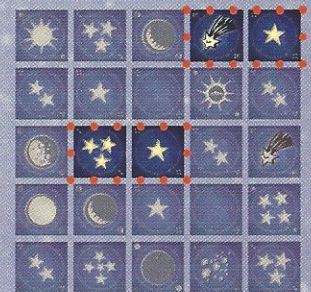
Der Spieler muss alle durch Dienste gewonnenen Symbole zur Veränderung des Firmaments nutzen. Die Reihenfolge bestimmt er selbst.

3) BESCHWÖRUNG (OPTIONAL)

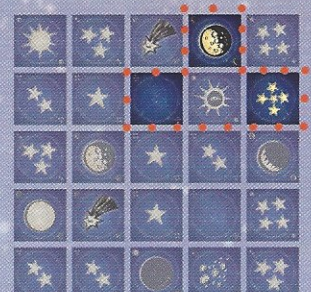
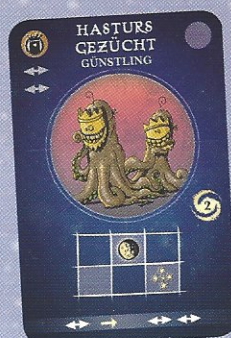
Will ein Spieler **ein** Wesen, das er auf der Hand hat, ins Spiel auf seinen Kultplatz bringen, muss die auf der Karte abgebildete Sternkonstellation irgendwo am Firmament zu sehen sein. Die Ausrichtung der Sternmarken ist gleichgültig.



Liegen die Stern-Symbole auf der Karte direkt nebeneinander, müssen sie auch am Firmament direkt nebeneinander liegen. Ob horizontal oder vertikal, ist dabei gleichgültig.



Liegen die Stern-Symbole auf der Karte zwar als Kombination vor, aber nicht direkt nebeneinander, dürfen sie auch am Firmament genauso zu sehen sein. Die Konstellationen können beliebig horizontal oder vertikal ausgerichtet sein. Ein Symbol kann nicht Teil beider Konstellationen sein.



Zeigt das Sternfeld auf der Karte zwischen den Stern-Symbolen nicht eingefärbte Felder, können diese am Firmament durch beliebige Sternemarken dargestellt werden. Entscheidend ist nur, dass die abgebildeten Stern-Symbole in der verlangten Reihenfolge horizontal oder vertikal zu sehen sind.

Unabhängige haben ebenfalls Dienste, die allerdings eine Anrufung nicht beeinflussen. Einige von ihnen müssen nach ihrer Nutzung auf den Ablagestapel gelegt werden. Der Dienst eines Unabhängigen kann **jederzeit** während des eigenen Zuges genutzt werden.