

Mag•Blast Kurzregel

Spielerzahl, Ziel

Für 2 bis 8 Spieler. Das Kommandoschiff des gegnerischen Spielers zerstören. Dieser scheidet aus, alle seine Karten wandern auf die Ablagestapel. Der letzte verbleibende Spieler gewinnt.

Aufbau

1. Es werden drei Kartenstapel (nach Rückseite unterscheidbar) gebildet und gemischt - **Kommandoschiffe, Flottenschiffe, Aktionskarten**.
2. Jeder Spieler bekommt **eins** der 10 **Kommandoschiffe**, dessen Spezialfähigkeit er sich einprägt. Es hat außerdem eine Hüllenstärke (rechts unten) und vier Farbzonen.
3. Jeder Spieler bekommt **6 Flottenschiffe**, wählt 4 davon aus und legt verdeckt je eines in jede der 4 Farbzonen. Die restlichen 2 kommen auf den Ablagestapel. Ein Flottenschiff hat
 - eine **Hüllenstärke** (rechts unten – je mehr, desto mehr Treffer verträgt es),
 - einen oder mehrere **Geschütztürme** (links unten – je mehr und größere, desto besser),
 - eine **Geschwindigkeit** (links oben – je größer, desto besser)
 - und eventuell eine erläuterte **Spezialfähigkeit**.
4. Jeder Spieler bekommt **5 Aktionskarten**, die er verdeckt auf die Hand nimmt.
5. Alle Flottenschiffe werden aufgedeckt. Der Spieler mit der niedrigsten Gesamt-Hüllenstärke beginnt.
6. Der Spieler führt in seinem Zug nacheinander die unten beschriebenen 5 Phasen durch, dann ist der nächste Spieler zur Linken an der Reihe. *(In der ersten Runde entfallen für alle Spieler die Phasen 1 und 2.)*

Phase 1, Abwerfen

Phase 2, Nachziehen

Phase 3, Bauen

Phase 4, Manövrieren

Phase 5, Angreifen

Phase 1, Abwerfen:

Man darf beliebig viele Aktionskarten auf den Ablagestapel legen.

Phase 2, Nachziehen:

Man darf neue Karten nachziehen. Hat man aber 5 oder mehr Karten auf der Hand, darf man nicht nachziehen. Ist der Stapel aufgebraucht, Abwurfstapel mischen und als neuen Stapel benutzen.

Phase 3, Bauen:

Ablegen der Aktionskarte „Verstärkung“, um neues Flottenschiff vom Stapel zu ziehen.

Oder Aktionskarten mit mindestens 3 Ressourcen (3 gleiche oder 3 verschiedene Symbole in oberer linker Kartenecke) ablegen, um ein neues Flottenschiff zu ziehen. Das Flottenschiff wird in eine der Farbzonen gelegt - jedoch

dürfen in einer Farbzone am Ende der Phase nie mehr als 3 Flottenschiffe liegen.

Es dürfen mehrere Flottenschiffe gebaut werden. Ist der Stapel aufgebraucht, Abwurfstapel mischen und als neuen Stapel benutzen.

Phase 4, Manövrieren:

Gemäß ihrer Geschwindigkeit dürfen Flottenschiffe ein oder zwei Farbzonen weit versetzt werden. Flottenschiffe mit Geschwindigkeit 0 bleiben immer in der selben Farbzone.

Am Ende dieser Phase dürfen aber in einer Farbzone nie mehr als 3 Flottenschiffe liegen.

Phase 5, Angreifen:

Alle Flottenschiffe eines Spielers dürfen einmal feuern, wenn der Spieler eine passende Blast-Karte hat (gleiche Farbe des Geschützturms). Es wird auf ein beliebiges Flottenschiff eines beliebigen Gegners gefeuert, das sich in einer Zone derselben Farbe befindet, von der der Schuss ausging.

Ist die Farbzone ohne Flottenschiff, wird direkt auf das Kommandoschiff des Gegners gefeuert.

Der Blast ist erfolgreich, wenn der Angreifer ein entsprechendes Schussgeräusch nachahmt und der Verteidiger keine Karte gegen den Schuss ausspielt.

Blasts werden unter das entsprechende Schiff gelegt, sodass der Schaden sichtbar ist. Sobald der Gesamtschaden der Blasts größer/gleich der Hüllenstärke des Schiffs ist, ist das Schiff zerstört und wird mitsamt der Blasts abgeworfen.

Weitere Aktionskarten für die Angriffsphase

Direkter Treffer: Kann sofort nach erfolgreichem Blast ausgespielt und dann abgeworfen werden, danach darf dasselbe Schiff einmal erneut auf dasselbe Ziel feuern oder der Spieler entscheidet sich zum Ausspielen der Karte

Wirkung Direkter Treffer: (nur nach Ausspielen von „Direkter Treffer“ erlaubt) Die Auswirkungen sind auf den Karten erläutert. Die Karte wird nach dem Ausspielen abgeworfen.

Alternativ zu Blasts oder zusätzlich kann der Spieler beliebig viele **Geschwader (Bomber oder Jäger)** losschicken, wenn er ein Trägerschiff besitzt.

Bomber und Jäger nimmt der Spieler nach dem Ausspielen **wieder auf die Hand**, sie sind also nur geeignet, ein Schiff endgültig zu zerstören, da ihr Schaden nur kurzzeitiger Natur ist.

Bomber greifen die Farbzone des Gegners an, aus der sie gestartet wurden, **Jäger dürfen beliebige Farbzonen** angreifen.

Hat der Verteidiger ein Trägerschiff, kann er Geschwader abwehren. Bomber wehrt er ab, indem er eine Jäger-Karte ausspielt (Bomber werden dann abgeworfen, die Jäger erhält der Verteidiger zurück), Jäger wehrt er ab, indem er eine Jäger-Karte ausspielt (beide Jäger-Karten werden dann abgeworfen).

Es gibt weitere Aktionskarten, deren Wirkung auf den Karten erläutert ist. „Jederzeit“-Karten dürfen immer ausgespielt werden, auch wenn der Spieler nicht an der Reihe ist.