

**ARES**



GALAXY DEFENDERS

# GALAXY BALL

## REGELN

KOMPETITIVE  
SPORTLICHE SPIELVARIANTE

[GALAXY-DEFENDERS.COM](http://GALAXY-DEFENDERS.COM)  
[HDS-FANTASY.DE](http://HDS-FANTASY.DE)



**SPIELDESIGN & ENTWICKLUNG:**

GREMLIN PROJECT, A BOARD GAME DESIGN STUDIO BY SIMONE ROMANO AND NUNZIO SURACE

**ILLUSTRATIONEN:**  
FERNANDO PENICHE

**KÜNSTLERISCHE LEITUNG:**  
GREMLIN PROJECT

**GRAFIKDESIGN & LAYOUT:**  
ADRIANO D'IPPOLITO & FRANCESCA MICHELON  
(WWW.MATRIOSKART.IT)

**REDAKTION & PROJEKTMANAGEMENT:**  
ROBERTO DI MEGLIO, FABIO MAIORANA AND FABRIZIO ROLLA

**REDAKTION DER ENGLISCHEN AUSGABE:**  
JIM LONG

**PRODUKTIONSMANAGEMENT:**  
ROBERTO DI MEGLIO

**EINFÜHRUNG:**  
MARCO SIGNORE

**SPIELTESTER:**  
MARCO BRUGNONI, MASSIMILIANO CRETARA, SARA ERRIU, RICHARD HAM, CARMINE LAUDIERO, FEDERICO LUISON  
"KENTERVIN", ROBERTO MANZONI, MONICA MENICHINI, LEONARDO NATI, ALESSIO PAESANO, DANIELE "KINDER" REA,  
ALESSIO ROMANO, SILVIO TORRE UND...  
SALLY & SUNNY!

**BESONDERER DANK AN** SERENA GALLI, GIANNI LA ROCCA, MARCO SIGNORE, CLAUDIO QUARANTA, ANDREA FANHONI,  
FABIO GASPARINI, STEFANO CASTELLI, ANDREA LIGABUE, CLAUDIO GAROFALO, LAURENCE O'BRIEN, ALESSIO MOLteni,  
MASSIMILIANO CALIMERA (GIOCONOMICON.NET), MARCO MOIA UND UNSERE FAMILIE UND FREUNDE.

**DEUTSCHE AUSGABE**

**REDAKTION:**  
JASMIN ICKES

**ÜBERSETZUNG:**  
NIKLAS BUNGARDT

**LAYOUT UND GRAFISCHE BEARBEITUNG:**  
ELISABETH RAPP

**UNTER MITARBEIT VON:**  
NIKLAS BUNGARDT, PHILIPP KORSMEIER, MARCUS LANGE, TIM LEUFTINK

**PRODUKTIONSMANAGEMENT:**  
HEIKO ELLER



DEUTSCHE AUSGABE VOM  
HEIDELBERGER SPIELEVERLAG  
WWW.HDS-FANTASY.DE



EIN SPIEL VON GREMLIN PROJECT  
WWW.GREMLINPROJECT.COM



INTERNATIONALER VERTRIEB VON ARES GAMES SRL  
PIAZZA PETRUCCI 8, 55041, CAMAIORE (LU), ITALY  
WWW.ARESGAMES.EU

1	<b>EINLEITUNG</b>	4
2	<b>SPIELMATERIAL</b>	5
3	<b>SPIELÜBERBLICK</b>	5
4	<b>INFO &amp; VORBEREITUNG</b>	6
5	<b>SPIELFELDSTRUKTUR</b>	7
6	<b>SIEG &amp; ALIEN-TECHNOLOGIE</b>	7
7	<b>SPIELABLAUF</b>	8
7.1	<b>AUFSTELLUNG DER BASHER</b>	8
7.2	<b>SPIELZEIT</b>	9
7.2.1	<b>BALL-TELEPORTATION</b>	9
7.2.2	<b>RUNDE</b>	10
7.2.2.1	<b>AUFFRISCHUNGSPHASE</b>	10
7.2.2.2	<b>EREIGNISPHASE</b>	10
7.2.2.3	<b>SPLITS</b>	10
7.2.2.3.1	<b>AKTIVIERUNGSSTAPEL</b>	10
7.2.2.3.2	<b>AKTIVIERUNG DER BASHER</b>	10
7.2.3	<b>BEFÖRDERUNG</b>	11
8	<b>TEAMS</b>	11
8.1	<b>MENSCHEN</b>	12
8.2	<b>ALIENS</b>	12
9	<b>DIE BASHER</b>	14
9.1	<b>BEWEGUNG</b>	15
9.1.1	<b>EINFLUSSGEBIET</b>	15
9.1.2	<b>AUSWEICHEN</b>	16
9.2	<b>KAMPF</b>	17
9.2.1	<b>WAFFEN UND SPEZIALEFFEKTE</b>	18
9.2.2	<b>RÜSTUNG MIT ENERGIESCHILD</b>	19
9.3	<b>AKTIONEN</b>	19
9.4	<b>FÄHIGKEITEN BENUTZEN</b>	19
9.4.1	<b>VORSTOSS</b>	19
9.4.2	<b>BALLRAUB</b>	22
9.5	<b>BALLFÜHRUNG</b>	23
9.5.1	<b>ABWEICHEN DES BALLS</b>	23
9.5.2	<b>BALLBEZOGENE AKTIONEN</b>	24
9.5.3	<b>EINEN TOUCHDOWN ERZIELEN</b>	25
9.6	<b>ZUSTÄNDE DER BASHER</b>	26
9.6.1	<b>LEBENSUNKTE</b>	26
9.6.2	<b>BLUTEND</b>	26
9.6.3	<b>HEILRAUM</b>	26
9.6.4	<b>BEWEGUNGSUNFÄHIG</b>	26
9.6.5	<b>PARALYSIERT</b>	26
9.6.6	<b>AUS DEM SPIEL ENTFERNT</b>	26
10	<b>SPIELVARIANTEN</b>	27
10.1	<b>SUDDEN DEATH-SPIEL</b>	27
10.2	<b>DER RENNENDE BASHER</b>	27
10.3	<b>KEIN PREIS OHNE FLEISS</b>	27
10.4	<b>FLAMMEN DES SIEGES</b>	27

Der Wüstensand hat eine lästige Eigenart: er gerät überall hinein. Wenn du in der Wüste lebst sind deine Zähne voller Sand, deine Lungen atmen Sand und dein Computer-Bildschirm hat wegen dem ganzen Sand einen rötlichen Schimmer. Das Öl auf deinem schweren Maschinengewehr ist kunstvoll mit Sand vermischt und der Sand hat viel mehr Kratzer auf deiner Rüstung verursacht, als deine Feinde.

Du lebst im Sand, du fühlst wie der Sand unter deinen Stiefeln knistert. Selbst jetzt ist er da, in diesem wahnwitzigen Wettrennen, während du fühlst wie der Schweiß deinen Nacken herab rinnt und sich seinen Weg zwischen deine Plastahl-Rüstung bahnt, die jeder deiner Bewegungen gehorcht. Das SMG wiegt schwer auf deiner Schulter, aber du fühlst es nicht einmal mehr. Du fühlst gar nichts mehr, als du gerade den ersten Xeno erblickst. Da ist gar nichts, nur du, er...

... und das Brüllen von Tausenden Fans, die sich die Seele aus dem Leib schreien, während jeder deiner graziösen Schritte den Ball näher und näher zum Touchdown bringt. Der gegnerische Basher, ein gigantischer Xeno, versucht vergeblich dich zu fassen und ein Schlenker nach rechts befreit dich von seinem massiven Schatten. Nur noch ein paar Meter und die Menge wird deinen Namen, wie Huldigungen an einen Gott, in den Nachthimmel schreien!

Nach Jahren unablässigen, sterilen und brutalen Krieges haben die Anführer der Aliens beschlossen ihren menschlichen Gegenüber auf eine andere Art und Weise entgegen zu treten. Da der bewaffnete Konflikt auf beiden Seiten kaum Erfolge brachte, schlugen die Xenos vor, eine alte und ehrwürdige Tradition zu nutzen: Jeder Konflikt kann in einem fairen Wettkampf beigelegt werden. Außerdem hat das den Vorteil, dass auf diese Art sowohl Pazifisten als auch Kriegstreiber zufrieden gestellt werden. Galaxy Ball ist ein rauer und brutaler Sport, dem American Football nur vage ähnlich, in dem sich Teams mit Rüstungen, Waffen und mindestens einem Ball (üblicherweise aber mehreren) gegenüber stehen. Galaxy Ball ist in der gesamten Galaxie überaus beliebt, denn - wie sie sagen - wenn du se nicht tacklen kannst, dann knall se ab!

Daraufhin wurde ein Team aus den besten Männern und Frauen, die das HQ zu bieten hat, zusammengestellt. Die Regeln und Grundsätze des Spiels wurden analysiert und auseinander genommen. Die Xeno erlaubten sogar, dass Ihre Trainer die „Erdlinge“ in diesem Sport unterrichteten. Sie sind sich Ihres Sieges sehr sicher, aber sie haben bislang noch keinem Gegner wie der Menschheit gegenübergestanden!

## 1 EINLEITUNG

Galaxy Ball ist eine sportähnliche, kompetitive, 2-Spieler Variante für Galaxy Defenders. In dieser Variante wird ein sportlicher Wettstreit dargestellt, der dem American Football ähnelt - jedoch mit bewaffneten Spielern! Zwei aus Bashern bestehende Teams, eines der Menschen und eines der Aliens, stehen sich gegenüber, um die vier Fragmente der Alien-Technologie Trophäe zu sammeln.

Galaxy Ball ist ein gewalttätiger Sport, bei dem sowohl die Spieltaktik als auch die Kampfeslust gleichermaßen belohnt werden. Daher gibt es zwei Wege das Spiel zu gewinnen: Entweder über das Erzielen von Touchdowns, oder dadurch, den Gegner auf dem Feld niederzumachen.



## 2 SPIELMATERIAL

Um Galaxy Ball zu spielen wird folgendes benötigt:

- 12x GB Ereigniskarten
- 12x GB Aktivierungskarten
- 6x Menschen Basherkarten
- 6x Alien Basherkarten
- 3x Galaxy Ball-Marker
- 1x Abweichungs-Schablone

Diese Materialien können hier kostenlos heruntergeladen werden:

[www.HDS-Fantasy.de](http://www.HDS-Fantasy.de)

Darüber hinaus werden folgende Materialien aus dem Galaxy Defenders Grundspiel benötigt:

- G1 und G2 Spielpläne
- Chromium Marine-Figur
- Thorium Biotech-Figur
- Mercury Infiltrator-Figur
- Iridium Scharfschützen-Figur
- Titanium Hulk-Figur
- GD-209 Drohnen-Figur
- Xeno-Beta Alien-Figur
- Stachelrücken Alien-Figur
- Aracnos Alien-Figur
- Xeno-Alpha Alien-Figur
- Nexus Alien-Figur
- Xeno-Grauer Alien-Figur
- je 5x rote und 5x blaue Angriff/Verteidigungs-Würfel
- Marker und Counter
  - 1x Alpha-Agent
  - 4x Alien-Technologie Fragment
  - 3x Flammen Marker (optional)
  - 5x Paralyziert/Bewegungsunfähig
  - 20x Schildmarker
  - 40x Wundenmarker

## 3 SPIELÜBERBLICK

In einem Galaxy Ball Spiel ringen die Teams der Menschen und der Aliens, beide bestehend aus jeweils 6 **BASHERN**, in 9 Spielrunden um den Sieg. Angeführt von Ihren Trainern müssen die Teams 4 Fragmente der **ALIEN-TECHNOLOGIE** sammeln.

Für einen Touchdown sammelt ein Team 3 **ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragmente, während das Ausschalten eines gegnerischen Bashers mit einem Alien-Technologie Fragment belohnt wird.

Die moderne medizinische Technologie verhindert dabei ernsthafte Verletzungen bei den **BASHERN**; tatsächlich kann ein **BASHER**, der ausgeschaltet wurde, dank der **HEILRÄUME** fast augenblicklich auf das Spielfeld zurückkehren.

Das ermöglicht ein aufregendes und faires Spiel bis zum Schluss!

**Es handelt sich hierbei nicht um ein eigenständiges Spiel. Zum Spielen wird das Galaxy Defenders Grundspiel benötigt.**

## 4 INFO UND VORBEREITUNG

Das Stadion ist randvoll und die Menge kreischt in freudiger Erwartung ... das Spiel steht kurz vor dem Anpfiff! Jeder Spieler [Trainer] wählt ein Team aus oder entscheidet per Zufall über eines der zwei möglichen Teams und nimmt sich alle zugehörigen Figuren, **BASHER-** und **AKTIVIERUNGSKARTEN**.

Dann werden die folgenden Schritte durchgeführt, um ein Galaxy Ball Spiel vorzubereiten:

- Platziert die Spielpläne G1 und G2, wie im Bild unten gezeigt wird.
- Platziert die Alien-Technologie Fragmente, die drei Bälle und die Abweichungs-Schablone so, dass ihr sie gut erreichen könnt.
- Stellt den Ereignisstapel zusammen, indem ihr die 12 verfügbaren Karten mischt.

**Beachtet:** Jede Regel auf einer Karte oder einem Gegenstand hat stets Vorrang vor dem, was im Regelbuch steht. Um den vorhandenen Platz zu optimieren und die Spielerfahrung zu maximieren sollte das Spielmaterial, wie auf dem Bild unten aufgeführt, aufgebaut werden.



## 5 SPIELFELDSTRUKTUR

Das Galaxy Ball Spielfeld wird durch 2 Spielpläne dargestellt: G1 und G2. G1 zeigt die Hälfte der Menschen, G2 die Hälfte der Aliens.

### SPIELFELDÜBERSICHT



#### 1. NORMALE HEXFELDER:

Werden genutzt, um die Bewegung und den Kampf zu regulieren. Es darf zu jedem Zeitpunkt nur ein **BASHER** auf einem Hexfeld stehen.

#### 2. NORMALE GEBIETE:

Jedes Gebiet besteht aus 7 Hexfeldern und wird genutzt um Entfernungen zu messen.

#### 3. POWER-HEXFELDER:

Werden als Teleportationspunkte für den Ball genutzt.

#### 4. TOR-HEXFELDER:

Wenn ein Basher es schafft einen Ball zum gegnerischen Tor-Hexfeld zu bringen, erhält sein Team drei **ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragmente. In jeder Auffrischphase fügen die Tor-Hexfelder einem **BASHER**, der sich auf ihnen befindet, eine Wunde zu (dies kann nicht verhindert werden).

#### 5. HEILUNGSRAUM:

Dies ist ein besonderes Gebiet, in dem verwundete **BASHER** geheilt werden.

#### 6. RAND-HEXFELDER:

Ein halbes Hexfeld am Rand des Spielplanes, das nicht überquert werden kann.

#### 7. VERSPERRTE HEXFELDSEITE:

Eine dicke farbige/schwarze Linie darf nicht überschritten werden und sie blockiert die Sichtlinie (Siehe das Regelbuch des Grundspiels). Hexfelder, die durch eine Verspernte Hexfeldseite getrennt werden gelten nicht als benachbart.

#### 8. TÜREN:

Dürfen nicht überschritten werden und blockieren die Sichtlinie. Fenster werden wie Verspernte Hexfeldseiten behandelt (siehe Punkt 7).

#### 9. FENSTER:

Dürfen nicht überschritten werden und blockieren die Sichtlinie. Fenster werden wie Verspernte Hexfeldseiten behandelt (siehe Punkt 7).

#### 10. G-BALL:

Der Ball. Aufgepasst, man kann bis zu drei davon zur gleichen Zeit auf dem Spielfeld haben!

## 6 SIEG UND ALIEN-TECHNOLOGIE

Man gewinnt, sobald man vier Fragmente der **ALIEN-TECHNOLOGIE** gesammelt hat; Außerdem endet das Spiel, sobald die Zeit vorbei ist. Wenn am Ende der dritten Spielzeit noch kein Team vier Fragmente der **ALIEN-TECHNOLOGIE** gesammelt hat, dann gewinnt das Team, das die meisten Fragmente besitzt. **Beachtet:** Falls beide Teams am Ende der dritten Spielzeit die gleiche Anzahl an **ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragmenten gesammelt haben, endet das Spiel unentschieden.

**ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragmente können auf zwei Arten gewonnen werden:

- Durch einen Touchdown, indem der Ball auf eines der **TOR-HEXFELDER** des Gegner getragen wird. Dadurch erhält das eigene Team drei Alien-Technologie Fragmente.
- Durch das Ausschalten eines gegnerischen **BASHERS**, indem seine Lebenspunkte auf 0 oder weniger reduziert werden. Dadurch erhält das eigene Team ein Alien-Technologie Fragment.

Aber es gibt einen Haken: Es befinden sich insgesamt nur vier **ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragmente im Spiel. Wenn das Spiel beginnt, liegen die vier Fragmente als Vorrat neben dem Spielfeld bereit. Jedes Mal, wenn ein Team ein Fragment gewinnt wird es aus diesem Vorrat genommen. Sobald sich alle Fragmente im Spiel befinden, nimmt man sich ein **ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragment des Gegners, sobald man eines erhalten würde.

**Beispiel:** Das Team der Menschen erzielt den ersten Touchdown und erhält drei **ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragmente. Danach erzielt das Team der Aliens jedoch auch einen Touchdown. Sie nehmen dann das letzte **ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragment neben dem Spielfeld und anschließend zwei weitere Fragmente vom Trainer des Teams der Menschen.

**Das Spiel endet sofort, sobald ein Team alle vier ALIEN-TECHNOLOGIE Fragmente besitzt.**

## 7 SPIELABLAUF

Ein Galaxy Ball Spiel beginnt, indem die 6 **BASHER** pro Team aufgestellt werden (Aufstellung der **BASHER**): 5 Basher werden auf dem Spielfeld und einer im **HEILRAUM** aufgestellt. Ein Spiel dauert 3 Spielzeiten, jede davon ist in 3 **RUNDEN** aufgeteilt (ein Spiel dauert daher maximal 9 Runden).

Jede **SPIELZEIT** besteht aus drei Schritten: Der Ball-Teleportation (ein Ball wird auf das Spielfeld teleportiert), 3 Runden und der Beförderung der **BASHER**.

Jede Runde verläuft folgendermaßen:

- Spieleffekte werden **AUFGEFRISCHT** (**AUFFRISCH**phase).
- Auflösung der **EREIGNISKARTE** (**EREIGNIS**phase).
- Alle **BASHER** auf dem Spielfeld werden über die jeweiligen **AKTIVIERUNGSKARTEN** aktiviert (**SPLITS**).

Während des Spiels rufen die Trainer den **BASHERN** zwischen dem chaotischen Lärm auf dem Spielfeld Anweisungen zu. Um das zu repräsentieren ist die Spielphase der **BASHER** in drei einzelne Segmente unterteilt, den so genannten **SPLITS**.

In jedem **SPLIT** wählen beide Trainer zwei **BASHER** aus, indem sie die jeweiligen **AKTIVIERUNGSKARTEN** nehmen. Die ausgewählten Karten werden zu einem **AKTIVIERUNGSTAPEL** zusammengemischt, der nun aus 4 Karten besteht [2 Aktivierungskarten pro Team].

Sobald der **AKTIVIERUNGSTAPEL** erstellt wurde, wird die erste Karte davon gezogen. Der **BASHER**, dessen Aktivierungskarte gezogen wurde, wird aktiviert und die Karte wird anschließend auf den Ablagestapel gelegt. So wird fortgefahren, bis alle 4 Karten des **AKTIVIERUNGSTAPELS** abgehandelt wurden.

Wenn der dritte **SPLIT** vorüber ist und alle **BASHER** auf dem Spielfeld aktiviert wurden, nimmt sich jeder Trainer seine **AKTIVIERUNGSKARTEN** vom Ablagestapel und bereitet die folgende Runde vor.

Wenn die dritte Runde vorüber ist erhält ein **BASHER** jedes Teams eine Beförderung [siehe Abschnitt 7.2.3, Seite 12] und eine neue **SPIELZEIT** beginnt.

Das Spiel endet sofort, sobald ein Team sein 4. **ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragment gesammelt hat, oder am Ende der dritten **SPIELZEIT** [die Zeit ist abgelaufen].

Der Spielverlauf kann folgendermaßen zusammengefasst werden:

- Aufstellung der **BASHER**
- **SPIELZEIT** [3 **SPIELZEITEN** pro Spiel]
  - Ball-Teleportation [maximal 3 Bälle im Spiel]
  - Runde [3 Runden pro **SPIELZEIT**]
    - **Auffrischphase**
    - **Ereignisphase**
    - **SPLIT** [3 **SPLITS** pro Runde]
      - Erstellung des **AKTIVIERUNGSTAPELS** [2 **AKTIVIERUNGSKARTEN** pro Trainer]
      - Aktivierung der Basher [**AKTIVIERUNGSKARTEN** werden vom **AKTIVIERUNGSTAPEL** gezogen]
  - Beförderung

Im folgenden Abschnitt wird jeder Schritt im Spielverlauf detailliert erklärt.

### 7.1 AUFSTELLUNG DER BASHER

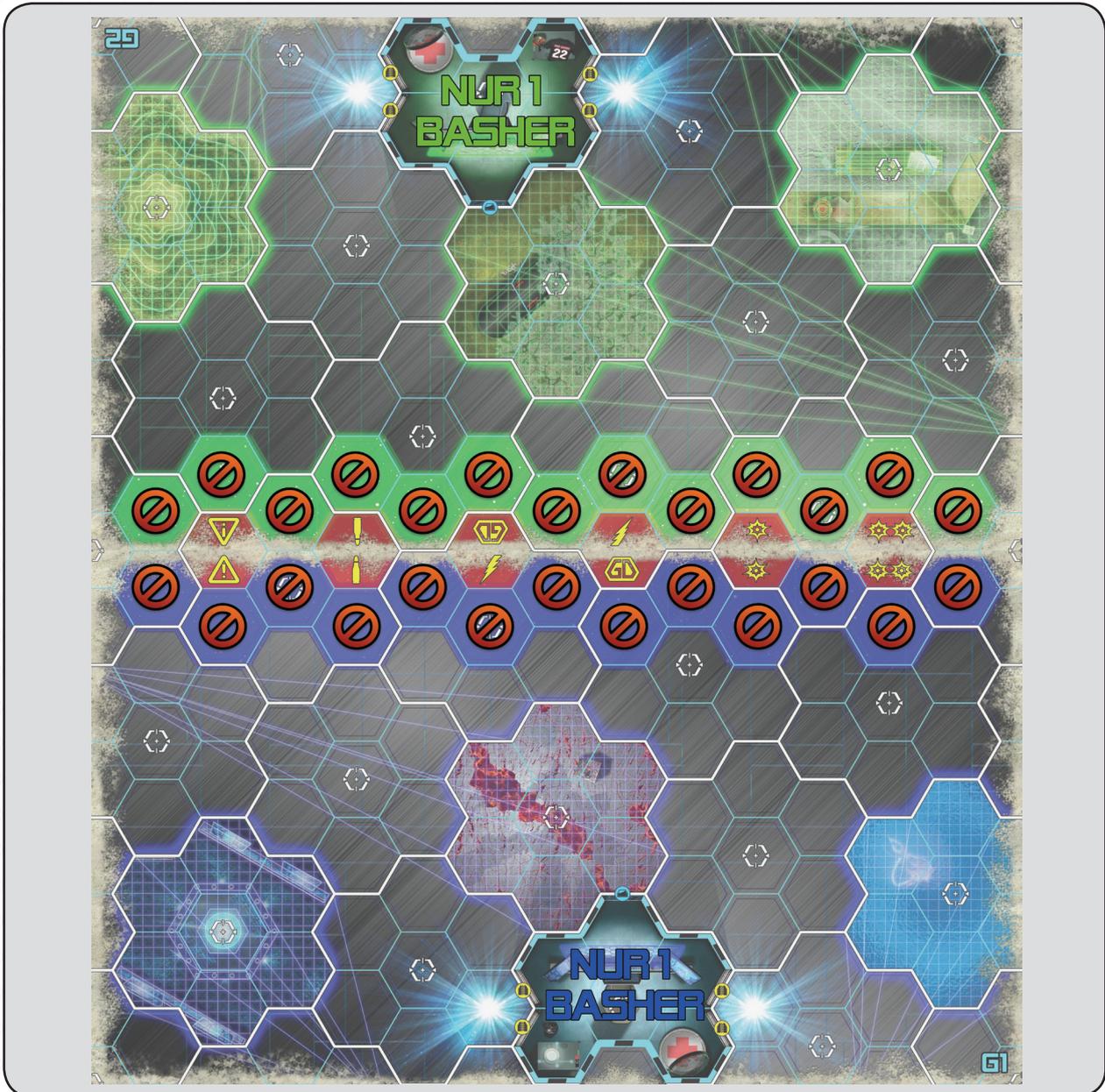
Vor dem Spiel werfen die zwei Trainer eine Münze (z.B. den **ALPHA-AGENTEN** Marker aus dem Grundspiel) und der Gewinner darf sich entscheiden, ob er den ersten **BASHER** platziert oder ob er seinem Gegenüber diese Ehre überlässt. Der erste Trainer, der einen **BASHER** platziert, wird im Folgenden zum **Ersten Trainer** und er muss die Abweichungs-Schablone so platzieren, dass sie zur Spielfeldhälfte des Gegners zeigt (wie in Abschnitt 9.5.1, Seite 24 beschrieben). Dann platzieren die Trainer abwechselnd einen Ihrer **BASHER**, bis schließlich 5 **BASHER** auf dem Spielfeld und einer im **HEILRAUM** platziert sind.

Während der Aufstellung der **BASHER** können die **BASHER** nach den folgenden Regeln überall auf der Spielfeldhälfte ihres Teams platziert werden:

- Kein **BASHER** darf auf einem **POWER-HEXFELD** oder einem zu einem Power-Hexfeld angrenzenden **HEXFELD** platziert werden.
- Im **HEILRAUM** muss sich genau 1 **BASHER** befinden.



Auf der folgenden Abbildung werden die Einschränkungen für die Platzierung der **BASHER** gezeigt:



## 7.2 SPIELZEIT

Ein Galaxy Ball Spiel ist in drei **SPIELZEITEN** unterteilt. Jede **SPIELZEIT** folgt diesem Ablauf:

- **Ball-Teleportation:** ein neuer Ball wird Teil des Spiels. In einem Spiel können sich bis zu 3 Bälle gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden.
- 3 Runden: jede Runde beinhaltet eine **EREIGNISPHASE** und die Aktivierung aller **BASHER** auf dem Spielfeld.
- **Beförderung:** ein **BASHER** jedes Teams wird zu einem Galaxy Basher und erhält neue Werte und/oder Fähigkeiten.

### 7.2.1 BALL-TELEPORTATION

Zu Beginn jeder **SPIELZEIT** und jedes Mal wenn ein neuer Ball auf das Spielfeld teleportiert werden muss, wird eine Münze geworfen (z.B. der **ALPHA-AGENT** Marker aus dem Grundspiel). Der Gewinner wirft einen **RO-TEN** Würfel, um zu ermitteln auf welches **POWER-HEXFELD** der Ball teleportiert wird.

Für den Würfelwurf gelten die folgenden Regeln:

- Es werden die **POWER-HEXFELD** Symbole auf der Seite des Trainers genutzt, der den Münzwurf gewonnen hat.
- Falls der Würfel  zeigt, wird er erneut geworfen.

- Falls auf dem gewürfelten **POWER-HEXFELD** bereits ein Ball vorhanden ist, wird ein Abweichen für den bereits auf dem Hexfeld liegenden Ball durchgeführt. Dann wird der neue Ball dort platziert und für ihn wird ebenfalls ein Abweichen durchgeführt.
- Falls sich ein **BASHER** auf dem erworbenen **POWER-HEXFELD** befindet muss er versuchen, den Ball zu fangen. Er muss dazu einen **BALLGESCHICKTEST** durchführen [siehe Abschnitt 9.5.2, Seite 25]; falls der Test misslingt, verspringt der Ball um ein **HEXFELD**.

Es können sich zu jeder Zeit maximal 3 Bälle auf dem Spielfeld befinden. Jeder Effekt, der einen 4. Ball auf das Spielfeld bringen würde, wird ignoriert.

## 7.2.2 RUNDE

Jede Runde besteht aus einer **AUFFRISCHPHASE**, einer **EREIGNISPHASE** und 3 **SPLITS**, in denen nach und nach alle **BASHER** auf dem Spielfeld aktiviert werden.

### 7.2.2.1 AUFFRISCHUNGSPHASE

Die Auffrischungsphase besteht aus 3 Schritten:

- Fähigkeiten werden aufgefrischt: Die meisten Fähigkeiten (siehe Abschnitt 9.4, Seite 19) dürfen nur ein Mal pro Runde verwendet werden. Sie dürfen solange nicht benutzt werden, bis sie in dieser Phase aufgefrischt wurden. Alle Fähigkeiten werden gleichzeitig aufgefrischt.
- **HEILRAUM**: Alle **BASHER** in einem **HEILRAUM** erhalten Ihre vollständigen **LEBENSUNKTE** zurück [sie werfen alle erlittenen Wunden ab].
- Schaden durch **TOR-HEXFELDER**: Jeder **BASHER**, der auf einem **TOR-HEXFELD** steht (unabhängig davon, ob es ein Basher des eigenen oder gegnerischen Teams ist) erleidet eine Wunde.

### 7.2.2.2 EREIGNISPHASE

In der Ereignisphase zieht der Erste Trainer eine Karte des **EREIGNISSTAPELS**, führt diese aus und legt sie anschließend auf den zugehörigen Ablagestapel. Viele **EREIGNISKARTEN** beeinflussen das Spiel länger und bleiben bis zur nächsten **EREIGNISPHASE** im Spiel. In manchen Fällen kann es geschehen, dass der **EREIGNISSTAPEL** aufgebraucht wird. In diesem Fall mischt man den Ablagestapel und formt damit einen neuen **EREIGNISSTAPEL**.



### 7.2.2.3 SPLITS

Jede Runde besteht aus drei **SPLITS**, die den größten Teil von Galaxy Ball ausmachen. In jedem **SPLIT** wählen beide Trainer zwei **BASHER** aus, die sie aktivieren wollen. Dafür nimmt jeder Trainer verdeckt zwei **AKTIVIERUNGSKARTEN** von seiner Hand [Jeder **BASHER** besitzt eine eigene **AKTIVIERUNGSKARTE**].

Die vier **BASHER** [2 Basher pro Team], die auf diese Weise ausgewählt wurden, werden in der Reihenfolge aktiviert, in der sie aus dem Aktivierungsstapel gezogen wurde.

Ein Split besteht aus folgenden Schritten:

- Aktivierungsstapel zusammenstellen: Der **AKTIVIERUNGSSTAPEL** wird aus den 4 Aktivierungskarten [2 pro Team], welche die Trainer zuvor gezogen haben, zusammengestellt und gemischt.
- Aktivierung der **BASHER**: Eine **AKTIVIERUNGSKARTE** wird gezogen und der zugehörige **BASHER** wird von seinem Trainer aktiviert.

Sobald der dritte Split vorbei ist und alle **BASHER** auf dem Spielfeld aktiviert wurden nehmen beide Trainer sich ihre **AKTIVIERUNGSKARTEN** vom Ablagestapel zurück, um sie in der folgenden Runde wieder nutzen zu können.

## 7.2.2.3.1 ZUSAMMENSTELLUNG DES AKTIVIERUNGSTAPELS

In diesem Schritt wählen beide Trainer verdeckt jeweils zwei **AKTIVIERUNGSKARTEN** aus Ihrer Hand. Die vier ausgewählten Aktivierungskarten werden dann verdeckt gemischt und formen so den Aktivierungstapel.

## 7.2.2.3.2 AKTIVIERUNG DER BASHER

In diesem Schritt zieht der Erste Trainer die oberste Karte des **AKTIVIERUNGSTAPELS** und der gezogene **BASHER** wird von dem Trainer aktiviert, der ihn kontrolliert.

Wenn sich der **BASHER** auf dem Spielfeld befindet, darf er wie in Abschnitt 9 [Seite 15] beschrieben handeln. Alternativ darf sein Trainer ihn in den **HEILRAUM** teleportieren [hierfür muss nicht gewürfelt werden] und damit die Aktivierung dieses Basher beenden. Wenn der so teleportierte **BASHER** ein Ballträger war verspringt der Ball vom **HEXFELD DES BASHERS**.



Wenn sich der **BASHER** bereits im **HEILRAUM** befindet und nicht **BLUTEND** ist, sobald seine Aktivierungskarte gezogen wird, darf der Trainer diese Aktivierung überspringen, um den Basher auf das Spielfeld zu teleportieren. Dazu muss der Trainer einen **ROTEN** Würfel werfen, um das **ZIEL-HEXFELD** zu bestimmen. Dabei gelten folgende Regeln:

- Es werden die Symbole der **POWER-HEXFELDER** des eigenen Teams genutzt: G1 für das Team der Menschen, G2 für das Team der Aliens.
- Wenn der Würfel ein  zeigt, muss er neu geworfen werden.
- Wenn auf dem erworfenen **POWER-HEXFELD** bereits einen **BASHER** steht, muss der Würfel neu geworfen werden.
- Wenn sich auf dem erworfenen **POWER-HEXFELD** ein Ball befindet, muss der **BASHER** versuchen den Ball zu fangen, indem er einen **BALLGESCHICKTEST** [Abschnitt 9.5.2, Seite 25] durchführt. Wenn der Test misslingt, verspringt der Ball um ein **HEXFELD**.
- Wenn sich bereits 5 **BASHER** auf dem Spielfeld befinden, bevor der Würfel geworfen wird, muss der Trainer zuvor einen von ihnen in den **HEILRAUM** teleportieren [dazu wird kein Würfel geworfen]. Es dürfen sich nie mehr als 5 **BASHER** eines Teams gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden. Spezielle Regeln können dies allerdings außer Kraft setzen.

Die Aktivierungen werden fortgeführt, bis der **AKTIVIERUNGSTAPEL** aufgebraucht ist.

Sobald der dritte **SPLIT** endet nimmt jeder Trainer seine 6 **AKTIVIERUNGSKARTEN** vom Ablagestapel auf seine Hand zurück und das Spiel wird mit der nächsten Runde fortgeführt.

## 7.2.3 BEFÖRDERUNG

Zur allgemeinen Freude der Menge werden Galaxy Ball Spieler während eines Spiels immer besser und entwickeln sich so von normalen **BASHERN** zu Galaxy **BASHERN**. Das ermöglicht einem beförderten Spieler neue Fähigkeiten und Begabungen.

Um diese Entwicklung im Spiel anzuzeigen, erhält ein **BASHER** aus jedem Team im letzten Schritt jeder **SPIELZEIT** eine Beförderung.

Dazu nehmen beide Trainer die Aktivierungskarten ihrer normalen **BASHER** [also aller **BASHER**, die noch nicht den Rang Galaxy **BASHER** erhalten haben] und platzieren sie verdeckt auf dem Tisch. Danach wählt jeder Trainer zufällig eine dieser **AKTIVIERUNGSKARTEN** des gegnerischen Trainers aus. Die jeweils ausgewählten Basher sind nun für den Rest des Spiels Galaxy Basher. Um das anzuzeigen dreht der kontrollierende

Trainer die entsprechende Baskerkarte auf die Seite mit dem Symbol  [siehe Abschnitt 9, Seite 14].

**Beachtet:** Der Schritt Beförderung kann in der dritten **SPIELZEIT** übersprungen werden. Er ist dort nur notwendig wenn mit den Regeln für ein „Sudden Death Spiel“ oder „Flammen des Sieges“ [Abschnitt 10, Seite 27] gespielt wird.

## 8 TEAMS

Das Galaxy Ball Stadium ist die Arena der Gladiatoren des 21. Jahrhunderts: den **BASHERN!** Zwei Teams, Rivalen für die Ewigkeit, sind bereit, sich auf dem Spielfeld gegenüberzutreten:



### 8.1 MENSCHEN

Das Spiel der Menschen basiert auf ihren Fähigkeiten mit dem Ball und der Vielseitigkeit der Mitglieder des Teams. Der Spielstil der Menschen eignet sich besonders für Trainer, die Herausforderungen und spektakuläre Akrobatik lieben.



### 8.2 ALIENS

Das Team der Aliens ist stark und hält viel Schaden aus. Ihr Spielstil eignet sich besonders für blutdürstige Trainer, die keine Kompromisse eingehen wollen.



## 9 DIE BASHER

Jeder **BASHER** wird durch eine doppelseitig bedruckte Karte repräsentiert. Eine Seite zeigt den normalen **BASHER**, die andere den Galaxy **BASHER** Rang [dieser wird nach einer Beförderung genutzt]. Ein Galaxy Basher ist eine Expertenversion des **BASHERS**, der mit einem GB Symbol  und erweiterten Fähigkeiten und Begabungen versehen ist.



1. Name des Basher
2. Rang
3. Teamzugehörigkeit
4. Begabungen
5. Ballgeschick Testwert
6. Ausweichen Testwert
7. Primärwaffe
8. Sekundärwaffe
9. Schild des Basher
10. Geschwindigkeit des Basher
11. Lebenspunkte des Basher

**Beachtet:** Jeder **BASHER** ist einzigartig, deshalb ist es verboten mehrere Kopien desselben **BASHERS** zu verwenden.

Wenn er durch eine **AKTIVIERUNGSKARTE** aktiviert wird, kann der **BASHER** folgende Aktivitäten durchführen:

- Bewegung
- Kampf
- Aktion und/oder ballbezogene Aktion

Diese können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden. **BEWEGUNG** und **KAMPF** können jedoch nur ein Mal pro Aktivierung erfolgen. Es ist nicht möglich eine **BEWEGUNG** zu unterbrechen, einen **KAMPF** durchzuführen und dann die **BEWEGUNG** fortzuführen. Genauso ist es nicht möglich, einen Kampf zu beginnen, ihn zu unterbrechen, eine Bewegung durchzuführen und den Kampf dann weiterzuführen.

Eine **AKTION** kann allerdings während der Bewegung oder während eines Kampfs genutzt werden, beispielsweise, um einen Angriff zu verstärken, oder eine ballbezogene Aktion während der Bewegung durchzuführen. Die Aktivitäten werden in den nächsten Abschnitten genauer beschrieben.

Die Aktivierung eines **BASHERS** endet, wenn er alle seine Aktivitäten durchgeführt hat, oder wenn er keine weiteren Aktivitäten durchführen kann [oder will].

## 9.1 BEWEGUNG

Während seiner Aktivierung kann sich jeder **BASHER** so weit durch jedes nicht-versperrte **HEXFELD** und jede nicht-versperrte **HEXFELDSEITE** bewegen, wie es seine Geschwindigkeit zulässt. Für jedes **HEXFELD** muss er einen Geschwindigkeitspunkt ausgeben [ein **Basher** erhält Geschwindigkeitspunkte in Höhe seiner Geschwindigkeit].

Während seiner Bewegung muss ein **BASHER** folgende Regeln beachten:

- Er darf sich für jeden Geschwindigkeitspunkt um ein **HEXFELD** bewegen.
- Er darf keine **VERSPERRTEN HEXFELDSEITEN**, **HEXFELDSEITEN** mit **TÜREN** oder **RANDHEXFELDER** überqueren.
- Er darf kein **HEXFELD** betreten oder überqueren, auf dem sich bereits ein freundlicher oder feindlicher **BASHER** befindet.
- Er darf ein **Hexfeld** betreten und überqueren, auf dem ein Ball liegt. In diesem Fall muss er versuchen den Ball zu aufzuheben [siehe Abschnitt 9.5.2, Seite 25]. Wird der Ball nicht aufgehoben, so wird die Bewegung trotzdem nicht unterbrochen.
- Wenn er sich neben einen befreundeten Ballträger bewegt darf er versuchen den Ball von ihm zu übernehmen, ohne seine Bewegung zu unterbrechen. Das heißt, er darf sich anschließend weiterbewegen, sowohl wenn er den Ball erfolgreich genommen hat, als auch wenn der Versuch misslungen ist [siehe Abschnitt 9.5.2, Seite 26].
- Ein **RANDHEXFELD** kann niemals für eine Bewegung genutzt werden.
- Ein **BASHER** darf seine Bewegung nicht unterbrechen, um einen Angriff durchzuführen und die Bewegung danach fortsetzen. Der Zustand eines **BASHERS** [siehe Abschnitt 9.6, Seite 26], Ereignisse und Begabungen können seine Bewegung modifizieren oder verhindern.

### 9.1.1 EINFLUSSGEBIET

Ein stehender **BASHER** besitzt ein **EINFLUSSGEBIET** in den 6 **HEXFELDERN**, die ihn umgeben, wie in dem untenstehenden Diagramm angegeben. Ein **BASHER** mit dem Zustand **Blutend** besitzt kein **EINFLUSSGEBIET**.

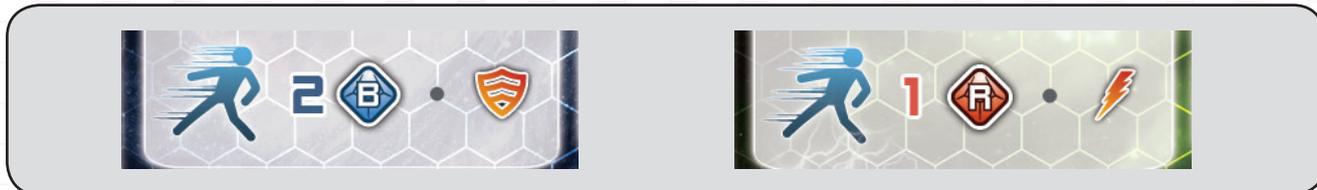


Ein **BASHER** im **EINFLUSSGEBIET** eines Gegenspielers benötigt für jeden **BALLGESCHICKTEST** 2 aufeinanderfolgende Erfolge [siehe Abschnitt 9.5.2, Seite 25], anstatt nur einen. Falls einer der Würfe kein Erfolg war, verspringt der Ball, beginnend mit dem **HEXFELD** des **BASHERS**, dessen Ballgeschicktest misslungen ist.

Beispiele: Ein Ballträger möchte den Ball zu einem Teammitglied passen, während er sich im **EINFLUSSGEBIET** eines Gegenspielers befindet. Dazu muss er zwei erfolgreiche Ballgeschicktests durchführen, ansonsten verspringt der Ball von seinem **HEXFELD**. Ein **BASHER**, der einen Ballgeschicktest durchführt, während er sich im **EINFLUSSGEBIET** eines Gegenspielers befindet, muss 2 aufeinanderfolgende Erfolge in einem Ballgeschicktest erzielen, um diesen aufnehmen zu können, ansonsten verspringt der Ball. Wenn der Ball auf das **HEXFELD** eines anderen **BASHERS** verspringt muss dieser versuchen den Ball zu fangen. Wenn dies misslingt, verspringt der Ball erneut. Um sich durch ein **HEXFELD** zu bewegen, das sich im **EINFLUSSGEBIET** eines oder mehrerer Gegenspieler befindet, oder um es zu verlassen, muss ein **BASHER** einen **AUSWEICHTEST** durchführen [siehe Abschnitt 9.1.2, Seite 15]. Ein **BASHER** muss nur einmal erfolgreich ausweichen, um ein **HEXFELD** in einem feindlichen Einflussgebiet zu überqueren oder zu verlassen, auch wenn er sich in den **EINFLUSSGEBIETEN** mehrerer Gegenspieler befindet. Ein **BASHER** muss immer einen **AUSWEICHTEST** durchführen, wenn er ein feindliches **EINFLUSSGEBIET** verlässt, auch wenn er sich auf ein Hexfeld bewegt, das zu keinem feindlichen **EINFLUSSGEBIET** gehört.

## 9.1.2 AUSWEICHEN

Der **AUSWEICHTEST** wird mit dem Ausweichwert des **BASHERS** durchgeführt.



Jedes Mal, wenn ein **BASHER** sich durch ein **HEXFELD** in einem feindlichen **EINFLUSSGEBIET** bewegt, oder ein feindliches Einflussgebiet verlassen möchte, muss er einen **AUSWEICHTEST** durchführen. Der Trainer nimmt dazu den Ausweichwert des **BASHERS**, der auf der **BASHERKARTE** vermerkt ist  und wirft die dort angegebene Anzahl an Würfeln. Er muss mindestens ein Symbol werfen, das auf der rechten Seite der Box mit dem Ausweichwert angegeben ist. Wenn der Wurf erfolgreich war, darf er sich auf das nächste Hexfeld bewegen, indem er einen Geschwindigkeitspunkt ausgibt. Bei einem Misserfolg bleibt er auf seinem aktuellen **HEXFELD** stehen und seine restlichen Geschwindigkeitspunkte verfallen.

Falls sich ein **BASHER** während seiner **BEWEGUNG** erneut in ein feindliches **EINFLUSSGEBIET** bewegt, muss er erneut einen **AUSWEICHTEST** durchführen oder seine **BEWEGUNG** auf seinem aktuellen Hexfeld beenden.

**Beachtet:** Ein Misserfolg bei einem **AUSWEICHTEST** beendet die Bewegung, aber nicht die Aktivierung des **BASHERS**; daher darf der Basher nach einem fehlgeschlagenen Ausweichtest noch immer einen **KAMPF** und/oder eine **AKTION** durchführen.



Im folgenden Beispiel hat **MERCURY** einen Plan, um den finalen Touchdown zu erzielen. Da sie sich aber im **EINFLUSSGEBIET** des **XENO-ALPHAS** befindet muss sie zuerst einen **AUSWEICHTEST** durchführen.



MERCURY führt den Ausweichtest erfolgreich durch, da Sie ein ⚡ wirft! Sie kann sich daher von dem XENO-ALPHA weg bewegen.



MERCURY bewegt sich ein weiteres Hexfeld, und betritt damit das Einflussgebiet des Arcanos.



Sie will sich ein weiteres HEXFELD bewegen, um den Touchdown zu erzielen, aber sie wirft beim AUSWEICHTEST einen Misserfolg. Deshalb verfällt ihre restliche BEWEGUNG.



Sie beschließt den **ARACNOS** anzugreifen, da sie Ihre Aktivität **KAMPF** noch immer durchführen kann.

## 9.2 KAMPF

In Galaxy Ball kann ein **BASHER** einen anderen **BASHER** mit der Aktivität Kampf angreifen. Ein **BASHER** kann einen feindlichen **BASHER** in Reichweite seiner ausgewählten Waffe angreifen. Wenn allerdings ein feindlicher **BASHER** benachbart zum angreifenden Basher steht, dann muss dieser angegriffen werden und ein Angriff auf einen anderen, weiter entfernt stehenden Basher ist nicht möglich.

Fast alle **BASHER** besitzen sowohl eine Fernkampfwaffe als auch eine Nahkampfwaffe. Eine Waffe besitzt Werte für Reichweite und Schaden und sie besitzt zumeist auch besondere Fähigkeiten [siehe Abschnitt 9.2.1, Seite 19].

In einem **KAMPF** gibt es immer zwei Würfelwürfe:

**Angriff:** Stellt den Versuch dar, das Ziel zu treffen. Dafür werden **BLAUE** und **ROTE** Würfel geworfen, je nachdem welche auf der genutzten Waffe angezeigt werden. Der Angreifer wählt sein Ziel und die Waffe, die er benutzen möchte und wirft dann die Würfel, die auf der Waffe angegeben sind. Ein  [Treffer] zeigt einen erfolgreichen Angriff an. Je mehr , desto besser! Falls ein Würfel ein  [Blitz] zeigt, kann außerdem der Blitz-Effekt der Waffe genutzt werden.

Während eines Angriff-Wurfs werden alle  [Ladehemmung],  [Munition],  [Schild] und  [GD] Ergebnisse ignoriert. Sie haben keinen Effekt auf den Angriff.

**Verteidigung:** Stellt den Versuch dar, einem erfolgreichen Angriff auszuweichen. Die Haut, Rüstung und die Begabungen des Verteidigers werden genutzt um Schaden auszuweichen oder zu verringern! Der Verteidiger wirft einen **BLAUEN** Würfel für jedes  Ergebnis, dass der Angreifer während seines Angriffswurfs erzielt hat. Für jedes geworfene  wird ein  aufgehoben.

Einige **BASHER** haben Begabungen und Fähigkeiten zur Verteidigung, die entweder automatisch aktiviert werden, oder wenn ein  während des Verteidigungs-Wurfs geworfen wurde. Zuerst werden die Begabungen und Fähigkeiten zur Verteidigung eines **BASHERS** angewendet, erst dann wird dem Verteidiger für jedes verbleibende  ein Schaden zugefügt.

Wenn der Verteidiger eine Rüstung mit **ENERGIESCHILD** besitzt, werden vor dem Wurf von **BLAUEN** Würfeln zuerst Treffer aufgehoben, indem für jedes  ein Punkt der Rüstung mit **ENERGIESCHILD** entfernt wird. Wenn die Rüstung mit **ENERGIESCHILD** aufgebraucht wurde kann der Verteidiger versuchen, verbleibende  Ergebnisse durch den Wurf von **BLAUEN** Würfeln aufzuheben.

Der  Effekt wird nur ein Mal angewendet, unabhängig davon wie viele  Ergebnisse der Verteidiger erzielt hat, außer die mehrmalige Anwendung wird explizit erlaubt.

Ein Angriff kann niemals gegen ein leeres **HEXFELD** oder ein leeres **GEBIET** durchgeführt werden. Beispielsweise ist es nicht erlaubt ein leeres Hexfeld oder Gebiet anzugreifen, um einen Gegner außerhalb der Sichtlinie durch Gebietsschaden zu treffen.

Es gibt im Spiel keinen Beschuss durch eigene Truppen, weshalb es für einen **BASHER** niemals möglich ist einen befreundeten **BASHER** als Ziel auszuwählen [außer für Heilfähigkeiten] und/oder ihm Schaden zuzufügen, auch nicht durch Gebietsschaden.

**Beachtet:** Einige Waffen und Fähigkeiten beeinflussen den Kampf direkt, beispielsweise indem sie die Anzahl der Würfel von Angreifer oder Verteidiger modifizieren oder den erneuten Wurf eines Würfels ermöglichen. In diesen Fällen kann jeder Würfel nicht öfter als 1 Mal neu geworfen werden, selbst wenn mehrere Fähigkeiten und Gegenstände den Wurf beeinflussen könnten.

Symbol	Name	Beschreibung	BLAUER Würfel	ROTER Würfel
	TREFFER	Zeigt einen erfolgreichen Angriff an. Keine Auswirkung auf die Verteidigung.	x5	x7
	SCHILD	Zeigt eine erfolgreiche Verteidigung an. Keine Auswirkung auf den Angriff.	x4	-
	BLITZ	Aktiviert den Blitz-Effekt der benutzten Waffe oder Fähigkeit [beim Angreifer] oder der Rüstung [beim Verteidiger].	x2	x3
	GD	Wird für die Ball-Teleportation und den Abweichen von Bällen genutzt. Keine Auswirkung auf Angriff und Verteidigung.	-	x2
	MUNITION	Wird für die Ball-Teleportation und den Abweichen von Bällen genutzt. Keine Auswirkung auf Angriff und Verteidigung.	x1	x1
	LADEHEM-MUNG	Wird für die Ball-Teleportation und den Abweichen von Bällen genutzt. Keine Auswirkung auf Angriff und Verteidigung.	x1	x1
	ALIEN	Zeigt für diesen Würfel einen Misserfolg in jedem Kampf- oder Testwurf an und darf mit Fähigkeiten neu geworfen werden, die einen neuen Wurf erlauben. Er muss bei einer Ball-Teleportation und dem Abweichen von Bällen neu geworfen werden.	x1	x1

## 9.2.1 WAFFEN UND SPEZIALEFFEKTE

Jeder **BASHER** besitzt eine oder mehr Waffen [aufgedruckt auf der **BASHERKARTE**]. Es gibt 2 Arten von Waffen: **NAHKAMPFWAFFEN**, die im Nahkampf genutzt werden.

**FERNKAMPFWAFFEN**, die hauptsächlich im Fernkampf genutzt werden.



1. **Waffenart** – Nah- oder Fernkampf.
2. **Angriffswerte** – Farbe und Anzahl der Würfel, die bei einem Angriffswurf genutzt werden.
3. **Reichweite** – die maximal erlaubte Reichweite der Waffe.
4. **Blitz-Effekt** – Fähigkeit, die bei einem Blitz im Angriffswurf aktiviert wird.

Da die Waffen der **BASHER** Sportwaffen sind ignorieren Sie  oder  Ergebnisse während eines Angriffs. Viele Waffen erlauben die Nutzung einer oder mehrerer Fähigkeiten während eines Kampfes, entweder als Blitz-Effekte oder als zusätzliche Fähigkeiten.

Die üblichsten Effekte lauten:

+X **ANGRIFFSWÜRFEL**: Erhöht die Anzahl der Würfel im Angriffswurf.

+X : Fügt X Treffer zum Ergebnis des Angriffswurf hinzu.

-X **VERTEIDIGUNGSWÜRFEL**: Reduziert die Anzahl der Würfel im Verteidigungswurf.

**GEBIETSSCHADEN**: Der Angriff betrifft alle Ziele in einem Gebiet; jedes Ziel muss sich separat gegen die geworfenen Treffer verteidigen.

**VORSTOSS**: Der verteidigende **BASHER** wird vom angreifenden **BASHER** um ein Hexfeld zurückbewegt [siehe Abschnitt 9.4.1, Seite 19].

**BALLRAUB**: Diese Fähigkeit zwingt den verteidigenden **BASHER** den Ball sofort fallen zu lassen. Der Ball verspringt dann von seinem **HEXFELD** [siehe Abschnitt 9.4.2, Seite 22].

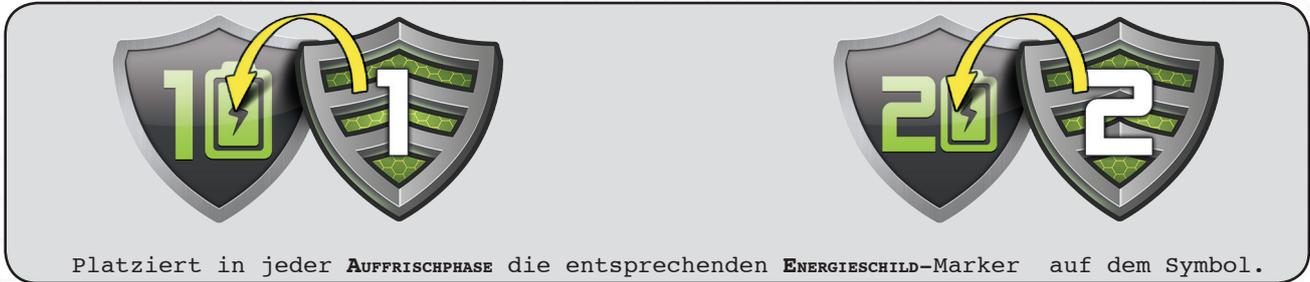
## 9.2.2 RÜSTUNG MIT ENERGIESCHILD

Fortgeschrittene Rüstungen haben oft einen Energieschild für einen zusätzlichen Schutz gegen Kampfschaden.

Dieses Symbol  identifiziert eine Rüstung mit Energieschild.

Während der **AUFRISCHPHASE** regeneriert jede Rüstung mit Energieschild ihre **ENERGIESCHILD**-Marker.

Dazu werden die entsprechenden   Marker auf dem Rüstungssymbol platziert.



**Beachtet:** Jeder Energieschild-Marker hebt einen erfolgreichen Treffer auf, bevor der Verteidigungswurf erfolgt, wie im Abschnitt Kampf beschrieben [siehe Abschnitt 9.2, Seite 18].

## 9.3 AKTIONEN

Mit dieser Aktivität kann ein **BASHER** seine Fähigkeiten nutzen oder eine ballbezogene Aktion durchführen. Ein **BASHER** darf in seiner Aktivierung nur eine **AKTION** durchführen. Während **BEWEGUNG** und **KAMPF** niemals vermischt werden können, kann eine **AKTION** entweder als separate Aktivität genutzt werden, um eine Fähigkeit eines Basis **BASHER** zu aktivieren [siehe Abschnitt 9.4, Seite 19], oder um während einer **BEWEGUNG** eine ballbezogene Aktion durchzuführen. Ballbezogene Aktionen beenden nicht die **BEWEGUNG**.

## 9.4 FÄHIGKEITEN BENUTZEN

Jeder **BASHER** hat spezifische Fähigkeiten. Manche können ohne Voraussetzungen eingesetzt werden, für andere muss eine **AKTION** ausgegeben werden, damit sie aktiviert werden können. Fähigkeiten werden in 3 farbig codierte Kategorien unterteilt:

- **Passiv:** [Lila] Benötigt keine **AKTION**. Diese Fähigkeit ist immer aktiv, auch wenn der **BASHER** nicht aktiviert ist.
- **Standard:** [rot] Benötigt eine **AKTION** zur Aktivierung. Daher kann diese Fähigkeit nicht mehr als ein Mal pro Aktivierung genutzt werden.
- **Blitz-Bezogen:** [gelb] Benötigt keine **AKTION**, da die Fähigkeit durch ein  bei einem Würfelwurf aktiviert wird.

**Beachtet:** Wenn ein **BASHER** zu einem **GALAXY BASHER** befördert wird erhält er üblicherweise neue Fähigkeiten und/oder Werte.

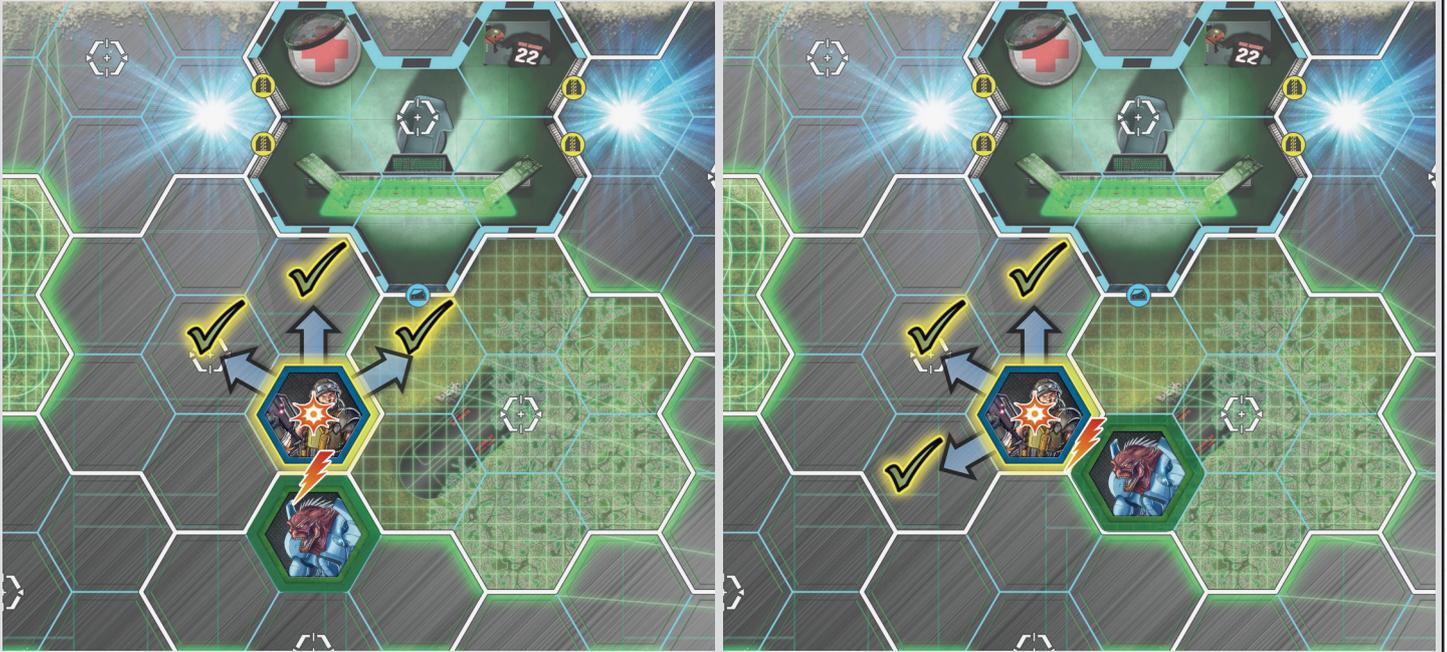
### 9.4.1 VORSTOSS

Die Fähigkeit **VORSTOSS** zwingt den verteidigenden **BASHER** sich um ein **HEXFELD** vom angreifenden **BASHER** weg zu bewegen [wie im folgenden Beispiel gezeigt]. Der Trainer des angreifenden **BASHERS** entscheidet, auf welches **HEXFELD** der Verteidiger bewegt wird. Der verteidigende **BASHER** muss wenn möglich auf ein leeres **HEXFELD** bewegt werden. Wenn sich auf allen erlaubten leeren **HEXFELDERN** bereits **BASHER** befinden, dann wird der verteidigende **BASHER** auf ein besetztes **HEXFELD** bewegt. Der **Basher**, der das Hexfeld ursprünglich besetzt hat wird seinerseits um ein Hexfeld nach hinten bewegt. Dieser zweite **VORSTOSS**-Effekt wird wie ein normaler **VORSTOSS** behandelt [so, als ob der zuerst gestoßene **BASHER** einen Vorstoß gegen den zu bewegenden **BASHER** durchgeführt hätte]. Der Trainer des angreifenden Teams entscheidet die Richtung, in die der zweite **BASHER** bewegt wird.

**RANDEXFELDER** und **VERSPERTE HEXFELDSEITEN** können verhindern, dass der attackierte **BASHER** durch einen **VORSTOSS**-Effekt bewegt wird.

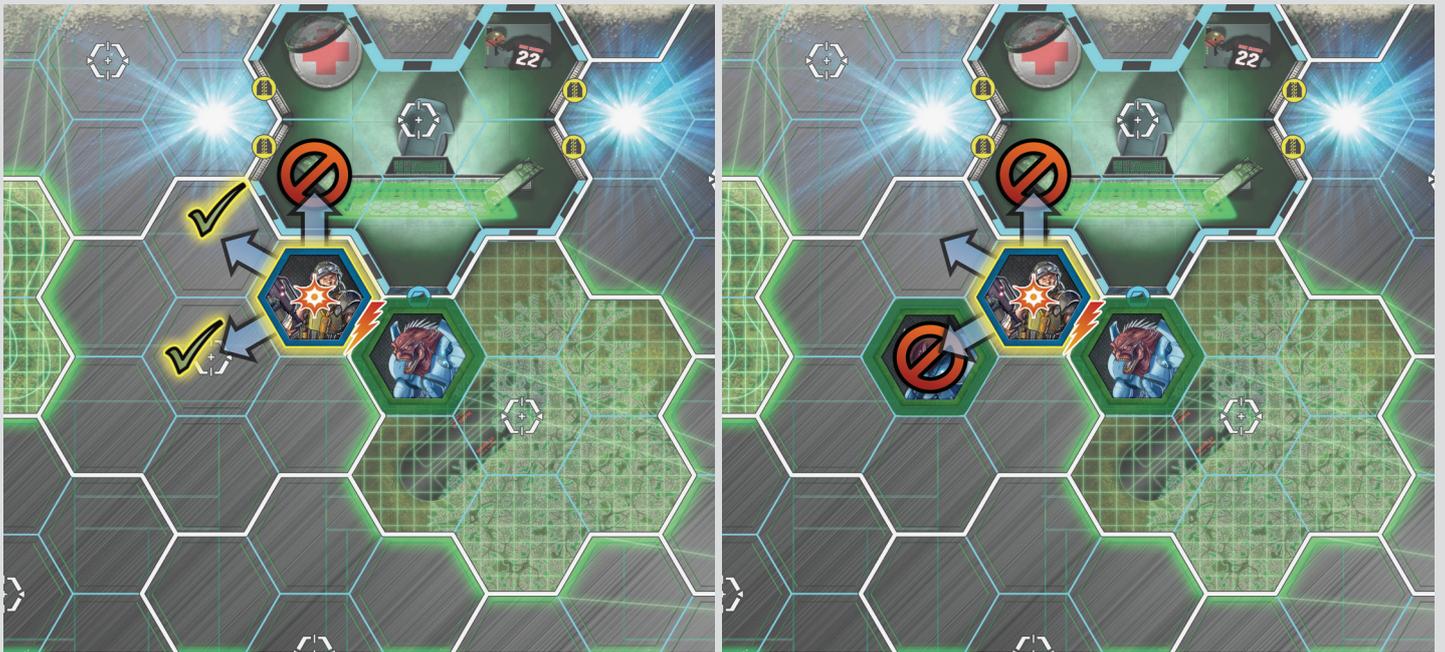
**Beachtet:** Wenn ein **HEXFELD** einen Ball enthält, zählt es als leeres Hexfeld. Wenn ein **BASHER** aufgrund eines Vorstoßes auf ein Hexfeld mit einem Ball bewegt wird, dann muss er versuchen den Ball zu fangen!

## VORSTOSS BEISPIEL 1



In beiden Fällen muss der Trainer des **XENO-ALPHAS** ein **HEXFELD** aussuchen, auf das **CHROMIUM** bewegt wird.

## VORSTOSS BEISPIEL 2



**CHROMIUM** darf nicht über eine **VERSPERTE HEXFELDSEITE** bewegt werden.

**CHROMIUM** muss zurück auf das leere **HEXFELD** bewegt werden.

### VORSTOSS BEISPIEL 3



Der Trainer des **XENO-ALPHAS** muss in diesem Fall mehrere **Vorstöße** abhandeln, da es keine leeren **HEXFELDER** gibt. In diesem Beispiel muss er **CHROMIUM** auf eines der beiden von **BASHERN** besetzten Hexfelder bewegen. Er wählt das Feld von **THORIUM** aus, weshalb er gegen diesen einen Vorstoß mit den normalen **Vorstoss-Regeln** durchführt.

### VORSTOSS BEISPIEL 4



Wenn der **Vorstoss-Effekt** aufgrund eines Fernkampfangriffs abgehandelt wird, wählt der Trainer des angreifenden **BASHERS** [in diesem Fall **TITANIUM**] das **HEXFELD** aus, auf das der Verteidiger [in diesem Fall der **XENO-BETA**] bewegt wird.

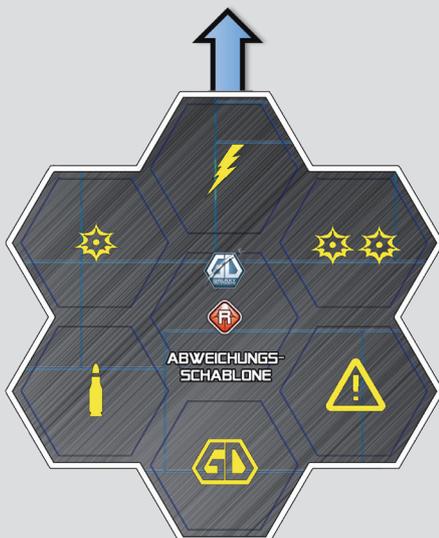
## 9.4.2 BALLRAUB

Die Fähigkeit **BALLRAUB** „raubt“ einem gegnerischen Ballträger den Ball. Dadurch muss der verteidigende **BASHER** den Ball fallen lassen, wodurch dieser verspringt, wie im nachfolgenden Beispiel gezeigt wird.

### BALLRAUB BEISPIEL



**THORIUM** greift den **XENO-ALPHA** mit einer Fernkampfwaffe an und würfelt einen **TREFFER/BLITZ**, einen **SCHILD** und ein **ALIEN** Symbol. Die Rüstung mit **ENERGIESCHILD** des **XENO-ALPHAS** hebt den **TREFFER** auf, aber der **BALLRAUB BLITZ**-Effekt wird trotzdem ausgeführt, weshalb der Ball vom **HEXFELD** des **XENO-ALPHAS** verspringt. Der Ball verspringt auf das **HEXFELD** von **THORIUM**. Was für ein Glück!





Da **THORIUM** sich aber in dem Einflussgebiet des **XENO ALPHAS** befindet muss er eine zweite Ballgeschickprobe ablegen. Er scheitert und der Ball weicht wieder von seinem Hexfeld ab.

## 9.5 BALLFÜHRUNG

Aufgepasst, das macht Galaxy Ball erst richtig spannend! Jeder **BASHER** hat einzigartige Begabungen im Bezug auf seine Ballführung, wie beispielsweise die Begabung mit einem Sprint einen Touchdown zu erzielen, oder den Ball von den eigenen Tor-Hexfeldern fern zu halten.

Jeder Trainer muss verstehen, was Ballführung bedeutet: Die Abpraller, die ballbezogenen Aktionen, die jeder **BASHER** während seiner Aktivierung durchführen kann und, zuletzt, wie man einen Sieg erringen kann, indem man einen Touchdown nach dem anderen landet.

### 9.5.1 BALLABWEICHUNG

Die Schwebevorrichtung des Balls in Galaxy Ball ist so eingestellt, dass sie die Abpraller von atmosphärischen länglichen Bällen aus Spielen der Menschen simuliert. Daher prallt der Ball immer ab, sobald er falsch geworfen oder gehalten wird. Um die Spiele der Aliens zu simulieren prallt der Ball üblicherweise in Richtung der Spielmitte ab [zu den roten **POWER-HEXFELDERN**]!

Im Spiel bedeutet das, dass viele Bedingungen eine zufällige Ballbewegung verursachen, die „Abweichen“ genannt wird. Das passiert zumeist nach einem misslungenen Pass, Wurf, oder Versuch den Ball aufzuheben.

Um den Abweichen des Balls durchzuführen wird die Abweichungs-Schablone so ausgelegt, dass sie in Richtung der roten **POWER-HEXFELDER** zeigt, die die Mittellinie des Spielfelds bilden und es wird den dort gezeigten Richtungen gefolgt, wie es in den folgenden Darstellungen erklärt wird.

## DIE ABWEICHUNGS-SCHABLONE NUTZEN



Wenn der Ball in der Spielhälfte der Menschen verspringt muss die Abweichungs-Schablone in Richtung der Spielhälfte der Aliens zeigen, sodass das Blitz Symbol dorthin zeigt.

LETZTGENUTZTE AUSRICHTUNG



Wenn der Ball auf einem der roten **Power-Hexfelder** verspringt [die Reihe der **Hexfelder** in der Mitte des Spielfelds], bleibt die Abweichungs-Schablone in ihrer aktuellen Position [also in der letztgenutzten Ausrichtung].

LETZTGENUTZTE AUSRICHTUNG



Wenn der Ball in der Spielhälfte der Aliens verspringt muss die Abweichungs-Schablone in Richtung der Spielhälfte der Menschen zeigen, sodass das Blitz Symbol dorthin zeigt.

Nachdem die Abweichungs-Schablone ausgerichtet wurde, wird ein **ROTER** Würfel geworfen und der Ball auf dem Hexfeld in der geworfenen Richtung platziert. Falls ein  geworfen wird, muss der Würfel erneut geworfen werden. Der Würfel muss auch neu geworfen werden, falls der Ball auf einem **RANDHEXFELD** platziert oder durch eine **VERSPERRTE HEXFELDSEITE** hindurch bewegt werden würde. Der Ball kann das Spielfeld nicht verlassen und die Wände zu den **HEILRÄUMEN** nicht überqueren.

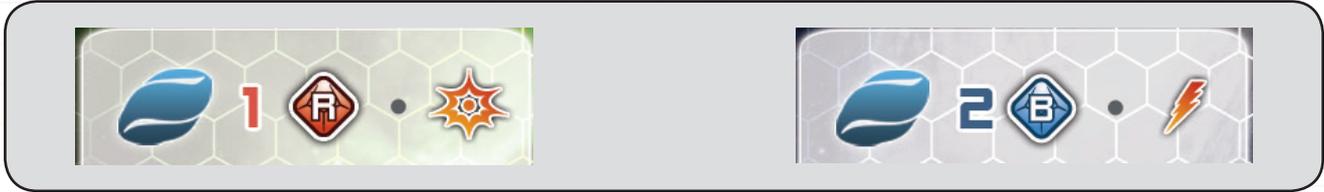
**Beachtet:** Falls der Ball auf einem **HEXFELD** platziert werden muss, auf dem sich bereits ein Ball befindet, so verspringt zuerst der bereits dort liegende Ball und anschließend verspringt der neu auf dem Feld platzierte Ball.

### 9.5.2 BALLBEZOGENE AKTIONEN

Dieser Abschnitt beschreibt alle ballbezogenen Aktionen die ein **BASHER** durchführen kann. Alle ballbezogenen Aktionen, außer „den Ball fangen“, verbrauchen eine **AKTION**. Daher kann jeder **BASHER** nur eine ballbezogene Aktion pro Aktivierung durchführen.

Die meisten ballbezogenen Aktionen benötigen einen **BALLGESCHICKTEST** um durchgeführt zu werden; jede **BASHERKARTE** zeigt den Ballgeschickwert des jeweiligen Basher.

Ein **BALLGESCHICKTEST** basiert auf dem Ballgeschickwert eines **BASHERS**:



Um einen **BALLGESCHICKTEST** zu bestehen nimmt der Trainer die auf der Basherkarte angegebene Anzahl an Würfeln [der Ballgeschickwert wird durch das  Symbol angezeigt] und versucht mit diesen mindestens 1 Ergebnis zu werfen, dass auf der rechten Seite des Kastens auf der Basherkarte angezeigt ist.

**Beachtet:** Es ist möglich, dass ein Basher auch außerhalb seiner Aktivierung einen **BALLGESCHICKTEST** durchführen muss, beispielsweise wenn er versucht einen Pass oder einen abweichenden Ball zu fangen.

- **Den Ball fangen/aufheben:** Wenn sich ein **BASHER** auf ein **HEXFELD** mit einem Ball bewegt oder sich ein Ball durch einen Pass oder Abweichen auf ein Feld mit einem **BASHER** bewegt, dann muss der **BASHER** **versuchen den Ball zu fangen**. Wenn dies während seiner Bewegung erfolgt ist, kann der **BASHER** seine Bewegung anschließend fortsetzen, wenn er dies will und darf. Jedes Mal wenn ein **BASHER** [der in der Lage ist einen Ball zu fangen] auf einem Feld steht, auf dem sich auch ein Ball befindet, dann muss er versuchen diesen mit einem **BALLGESCHICKTEST** zu fangen. Das bedeutet, dass ein Basher auch versuchen muss einen Ball zu fangen, wenn er durch einen **VORSTOSS**-Effekt auf dessen Hexfeld bewegt wird oder der Ball auf sein Hexfeld verspringt. Bei einem Erfolg [bzw. bei 2 Erfolgen, wenn er sich im Einflussgebiet eines feindlichen Basher befindet] wird er ein Ballträger. Bei einem Misserfolg verspringt der Ball.

**Den Ball zu fangen ist eine freie Aktivität.** Das bedeutet, dass dies **keine AKTION verbraucht** und mehrmals während einer Aktivierung und auch außerhalb einer Aktivierung erfolgen kann. Der Ball kann sich niemals auf demselben **HEXFELD** befinden wie ein **BASHER**, außer der **BASHER** ist ein Ballträger. **Beachtet:** Wenn sich ein **BASHER**, der keine ballbezogenen Aktionen durchführen kann [wie zum Beispiel der **STACHELRÜCKEN** oder **GD-209**], auf ein **HEXFELD** mit einem Ball bewegt, bewirkt das einen automatischen Abweichen des Balls.

- **Den Ball passen:** Ein **BASHER** der einen Ball trägt darf ihn während seiner Aktivierung zu einem anderen **BASHER** aus seinem Team in einer Entfernung von einem Gebiet oder weniger  passen. Er passt den Ball, indem er seine **AKTION** ausgibt und einen **BALLGESCHICKTEST** durchführt. Falls der Ballgeschicktest fehlschlägt, verspringt der Ball von seinem **HEXFELD**. Wenn der Ballgeschicktest ein Erfolg war wird der Ball auf dem **HEXFELD** des **BASHERS** platziert, zu dem der Ball gepasst wurde. Dieser **BASHER** führt dann ebenfalls einen **BALLGESCHICKTEST** durch [um den Ball zu fangen]. Wenn der Ballgeschicktest ein Erfolg ist wird der Basher nun zum Ballträger, bei einem Misserfolg verspringt der Ball von seinem **HEXFELD**. **Beachtet:** Einige **BASHER** können den Ball aufgrund Ihrer Begabung bis zu 2 **GEBIETE** weit passen.

- **Übergabe:** Eine Übergabe findet statt, wenn der Ball von einem Ballträger an einen **BASHER** auf einem benachbarten **HEXFELD** übergeben wird. Das kann auf 2 unterschiedliche Arten geschehen. Ein **BASHER**, der ein Ballträger ist, und sich während seiner Aktivierung neben einen **BASHER** aus seinem Team bewegt, kann eine **AKTION** ausgeben, um den Ball an diesen zu übergeben, ODER ein **BASHER**, der NICHT der Ballträger ist, und sich während seiner Aktivierung neben einen **BASHER** aus seinem Team, der ein Ballträger ist, bewegt kann eine **AKTION** ausgeben, um den Ball von ihm zu übernehmen und ein Ballträger zu werden. Da eine **AKTION** ausgegeben werden muss, um eine Übergabe durchzuführen, kann eine Übergabe nicht öfter als 1 Mal pro Aktivierung durchgeführt werden. In beiden oben genannten Fällen muss der **BASHER**, der den Ball erhält, einen erfolgreichen **BALLGESCHICKTEST** durchführen, damit der Ball nicht von seinem **HEXFELD** verspringt.

- **Den Ball werfen:** Ein Ballträger darf den Ball während seiner Aktivierung auf ein leeres **HEXFELD** in einer Entfernung von 1 **GEBIET**  oder weniger werfen, indem er eine **AKTION** ausgibt und einen **BALLGESCHICKTEST** durchführt. Wenn der **Ballgeschicktest** erfolgreich war wird der Ball auf dem leeren **HEXFELD** platziert, bei einem Misserfolg verspringt der Ball vom **HEXFELD** des werfenden Basher.

**Das Ausführen von ballbezogenen AKTIONEN beendet nicht die BEWEGUNG.**

Daher kann ein **BASHER** solange versuchen einen verspringenden Ball zu fangen, wie er noch Geschwindigkeitspunkte besitzt, um ihm zu folgen. Er kann sich auch während seiner **BEWEGUNG** neben einen anderen **BASHER** aus seinem Team bewegen, diesem den Ball übergeben und anschließend seine Bewegung fortsetzen.

### 9.5.3 EINEN TOUCHDOWN ERZIELEN

Um einen Touchdown zu erzielen muss sich ein Ballträger auf einem der 2 gegnerischen **TOR-HEXFELDER** befinden. Sobald er das Tor-Hexfeld als Ballträger betritt, erhält sein Team 3 **ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragmente. Der Ball, mit dem der Touchdown erzielt wurde, wird vom Spielfeld entfernt und ein neuer Ball wird auf das Spielfeld teleportiert [siehe „Ball-Teleportation“, Abschnitt 7.2.1, Seite 9].

## 9.6 ZUSTÄNDE DER BASHER

Während eines Spiels verändern sich die physischen und psychischen Zustände eines **BASHERS**, zumeist aufgrund von Kämpfen.

### 9.6.1 LEBENSPUNKTE

Jeder **BASHER** beginnt das Spiel mit vollen **LEBENSPUNKTEN**. Während des Spiels können die Angriffe von gegnerischen **BASHERN** Wunden verursachen, welche die Lebenspunkte eines **BASHERS** verringern und ihn verwunden. Sobald ein **BASHER** verwundet wird, wird dies durch die entsprechende Anzahl an **WUNDENMARKERN** dargestellt, die auf seine **BASHERKARTE** gelegt werden.

Wenn die **LEBENSPUNKTE** eines **BASHERS** durch einen Angriff auf 0 oder weniger reduziert werden, erhält er den Zustand **BLUTEND** und das gegnerische Team erhält 1 **ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragment. Dies wird im nächsten Abschnitt näher beschrieben.

Wenn ein **BASHER** der Ballträger ist und den Zustand **BLUTEND** erhält, verspringt der Ball sofort von seinem **HEXFELD**.

Ein Basher kann niemals mehr **LEBENSPUNKTE** besitzen, als auf seiner **BASHERKARTE** vermerkt sind.

### 9.6.2 BLUTEND

Ein **BASHER** mit dem Zustand **BLUTEND** wird auf dem Spielfeld durch eine umgekippte Figur dargestellt. Während er **BLUTEND** ist kann ein **BASHER** keine Aktivitäten und keine ballbezogene Aktionen durchführen und sein **EINFLUSSGEBIET** hat keinen Einfluss auf feindliche **BASHER**. Wird ein Blutender **BASHER** durch seine **AKTIVIERUNGSKARTE** aktiviert, so wird er automatisch in den **HEILRAUM** seines Teams teleportiert.

Der Zustand Blutend bleibt bestehen, bis mindestens eine Wunde des **BASHERS** durch die Heilfähigkeit eines Basher aus seinem Team geheilt wurde, oder bis alle seine Wunden während der **AUFFRISCHPHASE** im **HEILRAUM** geheilt wurden.

**Beachtet:** Wenn ein Ball auf ein **HEXFELD** mit einem **BLUTENDEN** **BASHER** bewegt wird, verspringt er sofort.

### 9.6.3 HEILRAUM

Jedes Team besitzt in seiner Spielhälfte einen **HEILRAUM**. **BASHER**, die sich im **HEILRAUM** befinden, werden in der **AUFFRISCHPHASE** durch Nano-Roboter komplett geheilt. Theoretisch können sich alle 6 **BASHER** eines Teams gleichzeitig in ihrem **HEILRAUM** befinden, das würde allerdings das komplette Spielfeld in die Hände des gegnerischen Teams geben!

Sobald sich ein **BLUTENDER** **BASHER** im **HEILRAUM** befindet muss er dort bleiben bis seine Wunden **VOLLSTÄNDIG** geheilt wurden. Verwundete [aber nicht **BLUTENDE**] **BASHER** dürfen während ihrer Aktivierung vom Heilraum auf das Spielfeld teleportiert werden [solange das Limit von 5 **BASHERN** beachtet wird, die sich gleichzeitig auf dem Spielfeld befinden dürfen].

Manchmal ist es ein guter strategischer Zug, verwundete **BASHER** zum **HEILRAUM** zu teleportieren, damit das gegnerische Team kein **ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragment erhält, indem es deren Lebenspunkte auf 0 oder weniger reduziert.

### 9.6.4 BEWEGUNGSUNFÄHIG

Ein **BEWEGUNGSUNFÄHIGER** **BASHER** darf bis zur nächsten **AUFFRISCHPHASE** keine **BEWEGUNG** durchführen. Das bedeutet, dass sich der **BASHER** auch nicht durch einen Effekt seiner Fähigkeiten bewegen kann. Er kann allerdings durch einen **VORSTOSS**-Effekt bewegt werden und er darf versuchen einen Ball zu fangen.

### 9.6.5 PARALYSIERT

Ein **PARALYSIERTER** **BASHER** muss seine gesamte Aktivierung bis zur nächsten **AUFFRISCHPHASE** überspringen. Ein **PARALYSIERTER** Basher gilt gleichzeitig auch als **BEWEGUNGSUNFÄHIG**.

Ein **PARALYSIERTER** Basher kann durch einen **VORSTOSS**-Effekt bewegt werden, er darf aber **KEINE** Aktivität durchführen und auch keinen Ball aufheben oder fangen.

### 9.6.6 AUS DEM SPIEL ENTFERNT

Wenn eine Fähigkeit besagt, dass etwas „aus dem Spiel entfernt“ wird, heißt das, dass die Figur und die zugehörige **BASHERKARTE** in die Spielbox zurückgelegt werden und nicht mehr Teil des Spiels sind. Die **AKTIVIERUNGSKARTE** des entfernten Basher bleibt allerdings im Spiel, damit der **AKTIVIERUNGSSTAPEL** weiterhin korrekt erstellt werden kann. Wenn die **AKTIVIERUNGSKARTE** eines **BASHERS** gezogen wird, der aus dem Spiel entfernt wurde, wird diese ignoriert und es wird sofort die nächste Aktivierungskarte gezogen.

## 10 SPIELVARIANTEN

Dieser Abschnitt enthält Spieloptionen und -varianten für erfahrenere Trainer.

Die Föderation wird diese Spielvarianten anwenden, wenn die Zuschauer mehr Spektakel und mehr Gefechte fordern!

### 10.1 SUDDEN DEATH SPIEL (OPTIONALE REGEL)

Diese Regel wird eingeführt, um die anspruchsvollsten Zuschauer und kompromisslosesten Trainer zu zufrieden zu stimmen. Das **SUDDEN DEATH SPIEL** beginnt am Ende der dritten **SPIELZEIT**, falls beide Teams die gleiche Anzahl an **ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragmenten besitzen. In diesem Fall wird das Spiel um eine weitere **SPIELZEIT** verlängert. In dieser vierten **SPIELZEIT** werden die normalen Spielregeln genutzt, mit folgenden Ausnahmen:

- **Keine Rast für die Verbrauchten:** Wenn ein **BASHER** ausgeschaltet wurde erhält das Team, das ihn ausgeschaltet hat, 2 **ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragmente, anstatt 1 und der **Basher** wird sofort aus dem Spiel entfernt [ab jetzt wird seine **AKTIVIERUNGSKARTE** ignoriert, wenn sie während eines **SPLITS** gezogen wird].
- **Sudden Death:** Ein Touchdown gibt 4 **ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragmente und beendet das Spiel sofort.
- **Bis zum bitteren Ende:** Es werden solange weitere **SPIELZEITEN** an das Spiel angehängt, bis ein Team gewinnt.

### 10.2 DER RENNENDE BASHER (OPTIONALE REGEL)

Wenn ein **BASHER** zum Ballträger wird, erhält er einen zusätzlichen Geschwindigkeitspunkt, aber er darf die Aktivität **KAMPF** nicht durchführen. Das heißt, dass er sich ein weiteres **HEXFELD** pro Aktivierung bewegen darf, aber keine Angriffe durchführen kann, solange er Ballträger ist.

### 10.3 KEIN PREIS OHNE FLEIß (OPTIONALE REGEL)

Mit dieser Variante werden die Heilungseigenschaften des **HEILRAUMS** verändert. Wenn die Regel aktiv ist, wirft jeder Trainer in der **AUFFRISCHPHASE** einen **BLAUEN** Würfel für jeden Verwundeten und **BLUTENDEN BASHER** in seinem **HEILRAUM**. Wenn er ein  wirft erhält der **BASHER** seine vollen Lebenspunkte zurück, bei jedem anderen Ergebnis bleibt der **BASHER** in seinem aktuellen Zustand und wird nicht geheilt.

### 10.4 FLAMMEN DES SIEGES (OPTIONALE REGEL)

Wenn die Zuschauer nach DEM Spiel rufen, dann antwortet die Föderation mit einem unvergleichlichen Ereignis, genannt „**FLAMMEN DES SIEGES!**“



Das Spiel wird nach den normalen Regeln gespielt, mit folgenden Ausnahmen:

- Bevor das Spiel beginnt werden neben den **ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragmenten die 3 **Flammen-Marker** platziert.
- Das Spiel endet nicht, sobald ein Team alle 4 **ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragmente gesammelt hat! Statt dessen tauscht ein Team seine **Alien-Technologie** Fragmente gegen einen **FLAMMEN-Marker**, nach dem es das 4. **ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragment gesammelt hat.  
Die 4 Fragmente sind nun wieder verfügbar und das Spiel wird fortgeführt.  
Das Spiel endet, sobald ein Team 2 **FLAMMEN-Marker** besitzt. **Dieses Team gewinnt das Spiel.**

Da es nicht durch die Siegesbedingung von 4 **ALIEN-TECHNOLOGIE** Fragmenten limitiert wird kann ein **Flammen des Sieges-Spiel** einige Zeit dauern, weil beide Teams solange weitere **SPIELZEITEN** beginnen, bis ein Team 2 **FLAMMEN-Marker** erhalten hat.

In jeder **SPIELZEIT** werden **BASHER** zu **GALAXY BASHERN** befördert, sodass immer mehr **Galaxy Basher** gleichzeitig auf dem Spielfeld stehen.

Das ist es, was die Zuschauer am meisten lieben!

# LASST DAS SPIEL BEGINNEN!





HOME PAGE: [WWW.HDS-FANTASY.DE](http://WWW.HDS-FANTASY.DE)



Heidelberger  
Spieleverlag

