

Spiel des Lebens der Sterne

Noah Vollmann, Klara Herding, Felix Irngartinger, Pauline Deuter

July 2025

1 Geschichte und Anleitung

Jeder der vier Spieler wird über den Lauf des Spieles zu einem Stern bis er am Ende stirbt. Zu Beginn durchläuft jeder Spieler eine Molekülwolke, in der er Masse sammelt, um sie zu verdichten und einen Kern zu bilden. Bei Entwicklung I wird entschieden, welcher Stern man wird. Hat man zu Beginn den kürzeren Weg gewählt, zieht man vom Stapel mit kleinen Sternen einen Stern, den man bis zur nächsten Entwicklung beibehält. Diese kleinen Sterne haben eine Akkretion von 200 bis 300 mM_{\odot} . Diese erhält jeder Spieler, wenn er über ein Akkretions-Feld geht oder auf einem landet. Ist ein Spieler den langen Weg durch die Molekülwolke gegangen, muss er zunächst eine Molekülwolken-Gebür von 500 mM_{\odot} abgeben. Danach zieht er von dem Stapel mit den größeren Sternen. Diese haben einen Akkretionszuwachs von 500 bis 1000 mM_{\odot} .

Im Fortgang des Spiels hat man die Chance, einen Sternpartner zu erlangen. Wenn man auf das entsprechende Feld geht, bekommt man von den anderen Spielern, je nach gewürfelter Zahl, Massengeschenke. Diese bilden die Masse des Lebenssterns und werden erst am Ende zur letzten Wertung dazugezählt.

Außerdem hat man die Chance, zweimal im Laufe des Spiels einen Zwergplaneten für sein eigenes Sternsystem zu bekommen. Diese haben immer die selbe Masse und werden ebenfalls erst am Ende zur letzten Wertung dazugezählt.

Bei der zweiten Entwicklungsphase zieht der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die geringste Masse hat, eine neue Sternenkarte aus dem Stapel mit den kleineren Sternen. Seine alte Karte, und die Sternkarten der anderen Spieler, wird in den entsprechenden Stapel gemischt. Die restlichen drei Spieler ziehen eine neue Namenskarte aus dem Stapel der größeren Sterne.

Kurz vor Ende bei der dritten Entwicklung wird, je nach derzeitiger Masse, entschieden, welches Entstadium er erreichen wird. Bei einer Sonnenmasse von $mM_{\odot} < 800$ wird man zu einem Weißen Zwerg. Wenn man eine Sonnenmasse von $\geq 800 mM_{\odot}$ wird man zu einem Neutronenstern, bei einer Masse $> 2500 mM_{\odot}$, wird man zu einem Schwarzen Loch. Gewonnen hat derjenige, der am meisten Masse auf der Hand hat.

2 Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, am Ende des Sternlebens am meisten Masse zu haben. Die Masse wird in Millisonnenmassen mM_{\odot} gemessen.

3 Aufbau

Man legt den Spielplan aus und jeder Spieler sucht sich eine Figur aus. Die Massenscheine, Statussymbol-, Planeten- und Sternnamenskarten werden voneinander sortiert aber untereinander gemischt und an den Rand des Spielfeldes gelegt. Vor Spielbeginn erhält jeder Spieler eine Startmasse von 700 mM_{\odot} .

4 Während des Spiels

Es beginnt der Spieler, der zuletzt den großen Wagen angeguckt hat. Der Spieler beginnt, indem er die Anzahl der Felder, die er laufen darf, erwürfelt. Steht auf dem Feld, auf dem er endet, eine Aktion, muss diese ausgeführt werden. Steht ein Spieler mit seiner Figur vor einer Weggabelung, muss er sich vor dem Würfeln entscheiden, welchen Weg er nehmen will. Danach darf nicht mehr umentschieden werden.

5 Sonderfelder

5.1 Akkretionsfelder

Geht man über oder bleibt man auf einem Akkretionsfeld stehen, bekommt man die in seiner Namenssternkarte angegebene Millisonnenmasse mM_{\odot} .

5.2 Massenfelder

Wenn man auf ein Feld mit einer Zahl in Millisonnenmassen mM_{\odot} kommt, muss man entweder die gekennzeichnete Masse abgeben oder bekommen, je nachdem wie es im Feld gekennzeichnet ist.

Bei manchen Massenfeldern muss man anstatt Masse ein Statussymbol abgeben (siehe 5.6).

5.3 Entwicklung

Bei Entwicklung muss jeder Spieler anhalten, egal welche Zahl man gewürfelt hat. Dort wird, wie oben beschrieben, eine neue Namenskarte gezogen.

5.4 Zwergplaneten-Adoption

Fällt man auf dieses Feld, bekommt man eine Zwergplaneten-Karte. Die darauf angegebene Masse wird am Ende des Spiels zur Eigenmasse dazugezählt.

5.5 Doppelsternsystem

Kommt man auf dieses Feld, erhält man einen Sternpartner. Dessen Masse hängt von den Massengeschenken der Mitspieler ab. Würfelt der Spieler, der auf dieses Feld gekommen ist eine Zahl von 1-3, bekommt er von jedem Mitspieler $100 mM_{\odot}$. Würfelt er eine Zahl zwischen 4 und 6, erhält er $200mM_{\odot}$ von jedem Spieler. !Achtung Sonderregeln Sternoberhaupt!

Diese Masse wird auch erst am Ende zur Eigenmasse hinzugezählt.

5.6 Statussymbol

Kommt man auf ein Feld mit dem Namen "erwerbe Status-Symbol" muss man ein Status-Symbol für $200 mM_{\odot}$ erwerben. Diese zählen $100 mM_{\odot}$.

5.7 Kollision

Gelangt man auf dieses Feld, kann man keine Masse mehr dazu gewinnen aber auch keine Masse mehr verlieren.

5.8 Text

Bei den übrigen Feldern bei denen entweder nichts oder ein Text steht, passiert nichts. Der Spieler muss lediglich den Text vorlesen.

5.9 Sternoberhaupt

Landet ein Spieler auf diesem Feld, wird er zum Sternoberhaupt. Bei einer Doppelsternsystementstehung muss dieser Spieler $100mM_{\odot}$ mehr verschenken. Eine andere Funktion hat diese Position nicht. Sobald der ein Spieler auf diesem Feld landet und so zum Sternoberhaupt wird, wird das Feld wertlos.

5.10 Sternklassen

Bei jeder Entwicklung zieht man eine Sternkarte und wird zu dem entsprechenden Stern. Bei Entwicklung I ziehen die Spieler, die den kürzeren Weg gegangen sind aus dem Stapel Sternen der Klasse 1 und 2, also die Sterne mit der Akkretion 200 und $300 mM_{\odot}$. Die Spieler, die den langen Weg gegangen sind, ziehen aus dem Stapel mit den restlichen Sternen, Klassen 3-5 ($500-1000 mM_{\odot}$).

5.11 Wertung

Objekt	Masse in mM_{\odot}
Statussymbol	100
3x Statussymbole	500
5x Statussymbol	800
Planet	100
Doppelstern	Massengeschenke

5.12 Drucken

- 2x die 8 Planeten unseres Sonnensystems
- 1x die Pluto-Zwergplaneten
- 2x jede Massenscheinvorlage
- 1x Sternnamenskarten
- 1x Spielplan