

---

---

STJARNA

DER NORDSTERN GEHT  
AUF

---

---

# Spielaufbau





# Einführung

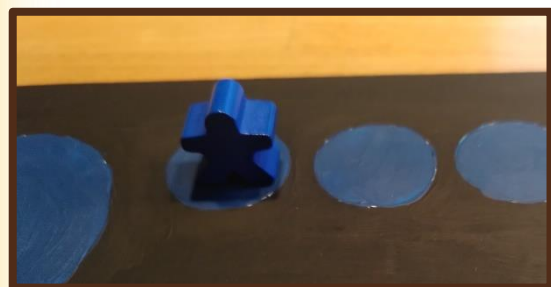
Stjarna spielt im Skandinavien des 10. Jahrhunderts und handelt von den langen und schwierigen Anstrengungen, die wilden Wikingervölker des Nordens unter einem Anführer zu vereinen. Die 5 Spieler nehmen die Rolle eines Anführers ein und versuchen, alle anderen Spieler unter sich zu vereinen.

Ein Spiel besteht aus 3 Runden, welche aus jeweils 6 Zyklen bestehen. Am Ende jeder Runde werden Punkte für die Spieler mit den meisten Gefolgsleuten oder mit den höchsten Positionen in den Gefolgen verteilt.

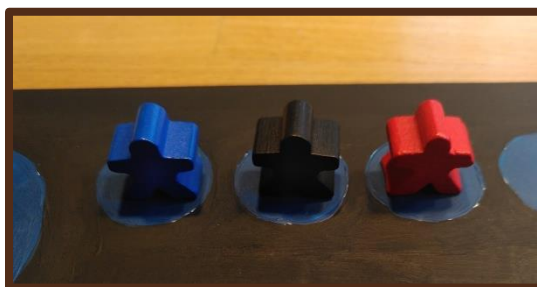
Zu Beginn des Spiels wählt jeder Spieler eine Farbe und erhält seine Spielerkarte, auf die er die Spielfigur seiner Farbe platziert. Zusätzlich bekommt jeder Spieler **6 Holz** und **3 Gold** Ressourcenwürfel sowie 6 Standardkarten. Die restlichen Karten werden auf einem Stapel verdeckt in die Mitte neben die Afar-Karten mit der Roten Rune gelegt. Die zweite Spielfigur dient zur Anzeige der Siegpunkte.

Ziel des Spiels ist, möglichst viele Spieler unter sich zu vereinen oder eine möglichst hohe Position in einem großen Gefolge zu erreichen. Die Spielfigur in der Farbe des Spielers zeigt seinen Status an. Steht sie bei ihm selbst, ist er **souverän**.

Steht sie bei einem anderen Spieler, ist er ein Teil dessen **Gefolges**. Tritt ein Spieler dem **Gefolge** eines **Anführers** bei, wird er auf den nächsten freien Platz rechts von der Spielfigur des **Anführers** eingereiht. Nur **souveräne** Spieler und **Anführer** können einem **Gefolge** hinzugefügt werden oder andere Spieler in ihr **Gefolge** aufnehmen. Verlässt ein Spieler durch eine Karte ein Gefolge, steigen alle Gefolgsleute unter ihm eine Position auf. Bis auf diese Ausnahme können sich die Plätze innerhalb eines Gefolges nicht ändern.



Ein **souveräner** Spieler



Ein Anführer (**Blau**) mit einem ersten Gefolgsmann (**Schwarz**) und einem zweiten Gefolgsmann (**Rot**)

Der Spieler darf in seinem Zug **Holz** und **Gold** mit jedem anderen Spieler beliebig handeln. Darüber hinaus dürfen auch Karten getauscht werden. Dafür müssen zwei Spieler genau eine Karte verdeckt auf den Tisch legen und tauschen dann diese Karten. Spieler dürfen sagen, welche Karten sie besitzen, aber dürfen diese nicht zeigen. Kein Spieler muss die Wahrheit sagen.

Setting

Ablauf

Aufbau

Spielziel

Gefolge

Inter-  
aktion

# Zug

Es beginnt der Spieler mit der Harald-Blauzahn-Rune. Anschließend macht jeder Spieler im Uhrzeigersinn seinen Zug. Danach folgt der 2. Zyklus usw. Jeder Spieler beginnt seinen Zug stets damit, sich **2 Holz** und **2 Gold** aus dem Vorrat zu nehmen.

Ein Spieler hat in seinem Zug zwei Aktionspunkte, mit denen er in der Aktionsphase jeweils eine Karte ausspielen kann. Um eine Karte ausspielen zu können, muss die in den farbigen Kreisen stehende Anzahl an Ressourcen vorhanden sein. Bei Aktionskarten muss nicht zwangsläufig alles davon bezahlt werden. Nachdem eine Karte ausgespielt wurde, wird sie auf den Ablagestapel gelegt.



*Ein Spieler benötigt **1 Holz** und **2 Stärke**, um diese Karte auszuspielen*

Kann oder will der Spieler keine Karte mehr ausspielen, hat er die Möglichkeit, seine verbleibenden Punkte in Ressourcen umzuwandeln.

Für **jeden** nicht ausgegebenen Punkt darf der Spieler entweder  
**2 Holz** nehmen,  
**1 Gold** nehmen oder  
**1-2 Karten** abwerfen.

Danach zieht der Spieler Karten vom Nachziehstapel, bis er wieder 6 Karten auf der Hand hat. Afar-Karten zählen hierbei nicht.

Ablauf

Aktions-  
phase

Übrige  
Punkte

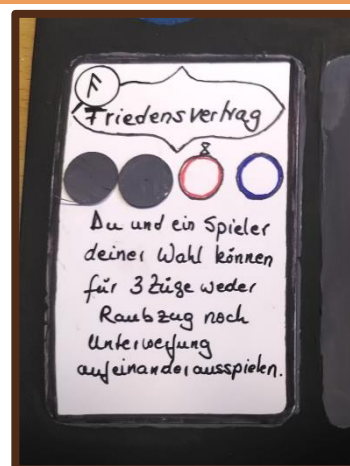
Karten  
Ziehen

# Sonderkarten

**Gebäude-Karten** haben immer einen festen Wert an **Holz** und **Gold**, den man bezahlen muss, um eine gewisse Menge an **Ansehen** zu erhalten. Man erkennt Gebäudekarten daran, dass sie anstatt einem erklärenden Text nur den Namen ihrer Afar-Karte haben.

**Afar-Karten** erhält man sofort auf die Hand, wenn man die Gebäudekarte mit dem entsprechenden Namen ausspielt. Afar-Karten verbrauchen keinen Aktionspunkt und zählen nicht zum Handkartenlimit. Der Afar-Kartenstapel darf jederzeit von jedem Spieler eingesehen werden.

**Effekt-Karten** sind Karten, die länger als einen Zug aktiv sind. Beim Ausspielen werden entsprechend der angegebenen Rundenzahl graue **Zeit-Chips** darauf gelegt. Manche Effekt-Karten gelten nur für bestimmte Ressourcen oder Spieler. Als Markierung werden die entsprechenden Würfel und Zylinder benutzt. (Siehe Beispielrunde 1 /Sven)



Effekt-Karte aus dem letzten Zyklus

Gebäude

Afar

Effekt

# Zyklusende

Nachdem jeder Spieler seinen Zug gemacht hat, ist der Zyklus beendet. Jetzt wird jede Effekt-Karte, die keinen Zeit-Chip mehr hat, aus dem Spiel entfernt. Anschließend wird von jeder Effekt-Karte ein Chip, inklusive der Zyklus-Chips in der Mitte, entfernt. Wurde der letzte Zyklus-Chip in der Mitte entfernt, ist die Runde beendet.

**Zyklus-  
ende**

# Rundenende

Nach jeder Runde werden die Punkte verteilt. Die genaue Punktzahl, die jeder Spieler erhält, lässt sich aus der Tabelle auf der letzten Seite der Anleitung ablesen. Die 2. farbige Spielfigur jedes Spielers wird dann auf der Siegpunkteleiter entsprechend weiterbewegt.

Danach wird das Spiel wieder wie anfangs für die nächste Runde aufgebaut. Spieler dürfen für jedes übrige Gold eine Karte ihrer Wahl behalten. In der nächsten Runde beginnt der Spieler mit der niedrigsten Gesamtpunktzahl.

Nach drei Runden endet das Spiel und der Spieler, der es am weitesten auf der Leiter geschafft hat, gewinnt.

**Runden-  
ende**

# Beispielrunde 1 (Grundlagen)

Diese nicht vollständige Beispielrunde stellt einen **2. Zyklus** im Spiel dar. Alle Spieler sind **souverän**.

**Harald** beginnt seinen Zug damit, sich **2 Holz** und **2 Gold** zu nehmen. Er bezahlt **5 Holz** und **1 Gold**, um die Karte „Goldmine“ auszuspielen. Dafür erhält er 1 Ansehen und die Afar-Karte „Reiche Ader“. Da „Reiche Ader“ nichts kostet, spielt er sie sofort aus. Im nächsten Zug wird sie aktiv sein und sein Goldeinkommen erhöhen. Obwohl er schon zwei Karten in diese Runde ausgespielt hat, besitzt er noch einen Aktionspunkt, da das Ausspielen einer Afar-Karte **keinen Aktionspunkt** kostet. Harald benutzt diesen Punkt, um sich **1 Gold** zu nehmen. Zuletzt zieht er noch eine Karte nach.

Anm.: Afar-Karten werden, nachdem sie ausgespielt wurden, wieder zurück auf ihren Stapel gelegt.

**Sven** ist als nächstes an der Reihe. Auch er nimmt sich **2 Holz** und **2 Gold**. Da er aber letzte Runde die Karte „Investition“ ausgespielt hat, darf er sich in diesem Zug **3 Holz** zusätzlich nehmen. Die Karte „Investition“ erhöht das Holzeinkommen für zwei Züge. Mit dem zusätzlichen **Holz** spielt er die Gebäudekarte „Kogge-Werft“ und erhält die Karte „Handelsroute“. Da diese Karte auch einen Effekt auf einen beliebigen anderen Spieler hat, verhandelt er mit seinen Mitspielern. Schließlich bietet Gorm ihm **1 Holz** und **1 Gold** an, damit Sven „Handelsroute“ auf ihn ausspielt. Dies wird durch zwei Zylinder der Spielerfarben gekennzeichnet. Zuletzt holt Sven sich noch **2 Holz** für seinen übrigen Aktionspunkt und zieht 1 Karte nach.

**Erik** beginnt seinen Zug damit, sich seine Ressourcen zu holen (**2 Holz** und **2 Gold**). Er hat keine Karte auf der Hand, die er ausspielen will. Deswegen fragt er seine Mitspieler, ob jemand die Karte „Rekrutierung“ besitzt und diese mit ihm tauschen will. Hakon willigt ein, seine „Rekrutierung“ für eine „Unterwerfung“ zu tauschen. Was Hakon nicht weiß, ist, dass Erik gar keine „Unterwerfung“ besitzt. Als er nach dem Tausch eine nutzlose Karte auf seiner Hand sieht, macht Hakon Erik klar, dass dies das Ende ihrer Zusammenarbeit für diese Runde bedeutet. Mit einem Schulterzucken spielt Erik „Rekrutierung“ aus und wirft danach noch 2 Karten ab, um insgesamt 3 Karten nachziehen zu können.

# Beispielrunde 2 (Gefolge)

Dieser fiktive Spielzug spielt im **6. Zyklus**. Es werden nicht die Spielzüge aller 5 Spieler aufgeführt, die nötig sind, um einen Zyklus zu beenden.

**Harald** ist zu Beginn seines Zuges in Eriks Gefolge auf Position 3. Da diese Position nur 2 Punkte gibt, wäre es schlecht, eine Runde so zu beenden. Er benutzt daher seine letzten Ressourcen, um mit der Karte „Unabhängigkeit“ souverän zu werden. Obwohl er keine Zeit mehr hat, selbst ein Gefolge aufzubauen, bekommt er immer noch mehr Punkte als vorher (3) und Eriks Gefolge erhält weniger Punkte, da sie nun weniger Gefolgsleute haben.

**Sven** ist zu Beginn seines Zuges souverän. Um mehr Punkte zu erhalten, zwingt er Hakon durch „Unterwerfung“, seinem Gefolge beizutreten. Das bringt zwar weniger Punkte für Hakon, aber Sven erhält als Anführer eines Gefolges mehr Punkte als vorher.



# Historische Figuren

Stjarna ist stark inspiriert durch die historische Figur des **Harald „Blauzahn“ Gormsson** (910-987), welcher große Teile der skandinavischen Welt vereinte. Auch war er der erste dänische König, der sich in seiner Heimat taufen ließ, was die Christianisierung der nordischen Welt weiter vorantrieb. Die bemerkenswerte Errungenschaft, verfeindete Völker zu vereinen, machte ihn rund 1000 Jahre später zum Namensgeber des weltweit verbreiteten Funkstandards „Bluetooth“.

**Sven „Gabelbart“ Haraldsson** war Harald Blauzahns Sohn. In Folge eines Erbstreits entwickelten sich die beiden zu erbitterten Feinden. Diese Streitigkeiten fanden ihren Höhepunkt in der Seeschlacht von Helgenes, die Sven gewann. Als Harald kurz darauf starb, bestieg Sven den Thron. Als König leitete er verheerende Plünderfahrten gegen England und führte dort schließlich sogar eine erfolgreiche Invasion durch. Er starb kurz vor seiner Krönung zum König von England.

**Gorm der Alte**, der Vater Harald Blauzahns, war der erste König des geeinten Dänemarks. Er soll ein sehr hohes Alter erreicht haben.

**Hakon der Gute** war König Norwegens und Bruder von Erik Blutaxt. Streitigkeiten mit dem Söhnen seines Bruders führten dazu, dass sich Harald Blauzahn mit Eriks Söhnen verbündete und so die Herrschaft über Norwegen erlangte.

**Erik „Blutaxt“ Haraldsson** war entgegen den damals üblichen Gebräuchen, das Erbe auf alle Söhne gleichmäßig zu verteilen, von seinem Vater zum alleinigen Thronfolger ernannt worden. Seinen Beinamen trägt er, da er angeblich seine 18 Brüder hat hinrichten lassen.



Harald



Sven



Gorm



Hakon



Erik

# Historische Karten

**Veijle-Brücke:** Bei der Stadt Veijle errichtete Harald eine 700m lange Holzbrücke über einen Sumpf. Die damals längste Brücke Dänemarks brachte ihrem Erbauer hohes Ansehen.

Veijle-  
Brücke

**Danewerk:** Das Danewerk ist ein über 30 km langes, im Süden Dänemarks gelegenes Bollwerk aus Erdwällen und Mauern. Es diente als Schutz gegen Invasionen des deutschen Kaisers.

Dane-  
werk

**Trelleborg:** Eine von Harald Blauzahn errichtete hölzerne Ringburg im Süden Schwedens.

Trelle-  
borg

# Punkteverteilung

Punkte-  
Tabelle

Position	Punkte
König des Nordens (1/5)	7
Alleiniger Herrscher (1/4) Rechte Hand (2/5)	6
Ladejarl (1/3) (2/4)	5
Anführer (1/2) Fürst (2/3) (3/5)	4
Vasall (2/2) Souveräner Anführer	3
Junker (3/3) (3/4)	2
Landmann (4/4)	1
Hofnarr (4/5) (5/5)	0
Keine Gefolge	5-4-3-2-1

(Position im Gefolge/Anzahl der Personen im Gefolge)

Bei **keinem Gefolge** werden die Punkte in folgender Reihenfolge nach Ressourcen vergeben: **Ansehen**, **Stärke**, **Gold** und **Holz**