



ALL-STAR

★ DRAFT ★

REGELN



**SUN
CORE
GAMES**

⚙️ Marco Schaub
✂️ Malte Zirbel
Armand Teixier


**PALLADIS
GAMES**

Hinweis zur Lesbarkeit: Aus Gründen der Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Nennung aller Geschlechter verzichtet. Alle Personenbezeichnungen gelten selbstverständlich geschlechtsneutral und beziehen sich gleichermaßen auf alle Geschlechter.

ZIEL DES SPIELS

In All-Star Draft bist du der Manager eines Eishockeyteams. Du musst die vielversprechendsten Spieler rekrutieren und ein Siegerteam aufbauen. In der regulären Saison reist dein Team in verschiedene Stadien, um gegen andere Teams zu spielen und Fans zu gewinnen. Danach geht es in die Playoffs (Ausscheidungsspiele).

Dein ultimatives Ziel ist es, die Herzen der Fans zu erobern, indem du das beliebteste Team anführst! Du wählst deine Eishockeyspieler

aus und stellst deine Teams in den drei Runden der regulären Saison zusammen. In jeder Runde steigt die Popularität deines Teams, je nach dem, auf welchem Rang es steht.

In den Ausscheidungsrunden wird dein taktisches Geschick auf die Probe gestellt, wenn du deine besten Eishockeyspieler Runde für Runde in die Arena schickst - denn wenn du verlierst, droht dir das Ausscheiden!

Vergiss nicht, dass am Ende der Saison vor allem die Fangemeinde deines Teams zählt. Wenn du die meisten Fans angezogen hast, verdienst du dir den Ruf, der beste Manager zu sein!

KOMPONENTEN



6 große
Fanzonen-Karten



15 große
Arena-Karten



6 große **Tiebreaker**-
Karten (zum Ausgleich
von Unentschieden)



1 große
Busbahnhof-Karte



108 **Eishockeyspieler**-
Karten (9x12 Tierarten)



2 **Playoff-Punkte**-
Karten



4 **Playoff**-
Tickets



18
Busmarker



12
Fanmarker

SPIELAUFBAU



1 Platziert die **Busbahnhof**-Karte oben im Spielbereich.

2 Mischt die **Arena**-Karten und bildet einen verdeckten Nachziehstapel links neben dem **Busbahnhof** (lasst rechts davon Platz für aufgedeckte **Arena**-Karten **3**).

Jeder Manager (Spieler) wählt eine Farbe und nimmt sich die entsprechenden Komponenten in dieser Farbe:

4 **Fanzonen**-Karte.



5 3 **Busmarker**
(mit den Werten 1, 2 und 3).

6 2 **Fanmarker**.

7 Wählt pro Manager zwei unterschiedliche **Tierarten** von **Eishockeyspielern** (z.B. Bären, Enten, Pferde usw.) und mischt diese Kar-

ten zu einem gemeinsamen Nachziehstapel. Platziert diesen Stapel neben dem **Arena**-Nachziehstapel.

8 Verteilt die **Playoff-Tickets** entsprechend der Spielerzahl, wie unten gezeigt:

	2	3	4	5	6
	2	1	-	-	-

Hinweis: Varianten für zwei Spieler findet ihr auf Seite 11.

Legt ausserdem folgende Karten für alle Manager griffbereit:

9 **Tiebreaker**-Karten: Achtet darauf, dass die Seite entsprechend der Spielerzahl (2-4 oder 5-6) nach oben zeigt.

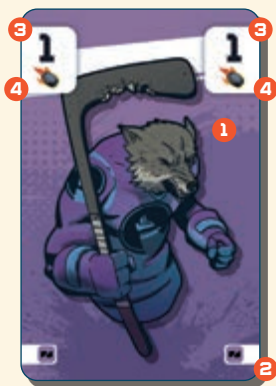
10 Die **Playoff-Punkte**-Übersichtskarte.

AUFBAU EINER KARTE

Es gibt mehrere Kartentypen in All-Star Draft, darunter die **Eishockeyspieler-** und **Arena-**Karten.

EISHOCKEYSPIELER-KARTEN

Mit diesen Karten stellst du die **Teams** zusammen, die du in den **Arenen** spielen wirst.



- ① Abbildung der **Tierart** (es gibt 12 verschiedene **Tierarten**).
- ② ColorADD-Symbol (zur Unterscheidung für Personen mit Farbschwäche).
- ③ **Eishockeyspieler**-Nummer (1-9).
- ④ Ausrüstungs**symbol** (es gibt 5 verschiedene Symbole, siehe unten):



ARENA-KARTEN

Diese Karten zeigen die **Arenen**, in denen deine **Teams** aus **Eishockeyspielern** antreten. Du erhältst Fan-Punkte für deinen Rang, wie auf diesen Karten angegeben ist:



- ① Name der **Arena**.
- ② Anzahl der **Fan**-Punkte, die du für den Rang deines Teams erhältst.
- ③ Spezifische **Arena**-Symbole:



Ungewöhnliche **Fan**-Wertung



Entfernt diese **Arenen** bei Spielen zu zweit



Eine Zahlenfolge ist höher gewertet als 5 Karten mit einem gemeinsamen **Attribut**



Drilling + Paar ist höher gewertet als 5 Karten mit einem gemeinsamen **Attribut**



Je ein **Symbol** jeder Art ist höher gewertet als 5 Karten mit einem gemeinsamen **Attribut**

SPIELAB- LAUF

1. REGULÄRE SAISON ERSTE RUNDE

a. Arena auslegen

Zieht die oberste **Arena**-Karte vom Stapel und legt sie offen oben im Spielbereich rechts neben dem **Busbahnhof** aus.

b. Drafting-Phase

Jeder Manager erhält **6** verdeckte **Eishockeyspieler-Karten** vom Nachziehstapel.

Als Nächstes wählt jeder von euch **1 Eishockeyspieler**-Karte aus eurer Hand und legt sie verdeckt unterhalb eurer **Fanzonen**-Karte ab. Dies ist eure **Bank**.

Wiederholt diesen Vorgang, bis alle **Eishockeyspieler**-Karten verteilt sind. Jeder Manager sollte nun **6 Eishockeyspieler** auf der eignen **Bank** haben.

Hinweis: Ihr könnt jederzeit die Karten ansehen, die ihr gedraftet habt.

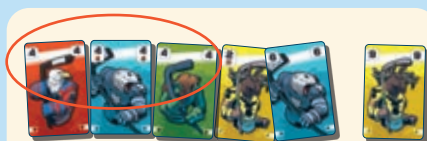


c. Teams zusammenstellen

Jeder Manager erstellt aus den Karten auf der **Bank** ein **Team** aus **5 Eishockeyspielern** und legt es verdeckt **oberhalb** der **Fanzone** ab. Der verbleibende **Eishockeyspieler** bleibt auf der **Bank**.

Die **Stärke** des **Teams** entspricht der Anzahl der Karten mit einem gemeinsamen **Attribut** (**Symbol**, **Nummer** oder **Tierart**). Die **Stärke** reicht von 1 bis 5, wobei 5 das Maximum ist.

Diese **Stärke** bestimmt die Platzierung des **Teams** für den aktuellen Match.



Aline hat diese sechs **Eishockeyspieler** in der Drafting-Phase gezogen. Das stärkste **Team**, das sie mit diesen Karten zusammenstellen kann, besteht aus ihren drei Karten mit der **Nummer 4**, da dies ihr häufigstes Attribut ist. Sie fügt zwei Karten hinzu, um ihr **Team** zu vervollständigen und lässt den 6. Spieler auf ihrer **Bank**. Das bedeutet, dass ihre **Teamstärke** 3 ist.

d. Attribution des bus

Sobald ihr euer Team fertiggestellt habt, weist ihr ihm den **Busmarker 1** zu (da es in der ersten Runde nur eine **Arena** gibt).

e. Hockeymatch auswerten

Deckt eure **Teams** auf und platziert den **Busmarker** in der Spalte unter der Position auf der **Busbahnhof**-Karte, die deiner **Teamstärke** entspricht.



Fünf der **Hockeyspieler** in Alines **Team 1** gehören zur Tierart **Enten**. Sie platziert ihren **Busmarker** (Blau) in der ganz linken Spalte auf der **Busbahnhof**-Karte.

Eric's Team **2** hat drei gleiche **Symbole** 🦊. Er platziert seinen **Busmarker** (Gelb) in der dritten Spalte. Magalie hat drei **Bären** 🐻 und legt daher ihren **Busmarker** (Rot) ebenfalls in die dritte Spalte.

Alines **Team** besitzt eine **Stärke** von **5**, wodurch sie diese Runde den 1. Platz auf der **Arena**-Karte belegt. Eric's und Magalies **Teams** haben beide eine **Stärke** von **3**; ihre Rangfolge muss daher noch bestimmt werden.

Falls mehrere **Teams** dieselbe **Stärke** besitzen, wird die Rangfolge mithilfe der **Tiebreaker**-Karte ermittelt. Vergleicht dazu die **Teams** anhand der Kriterien **Gold**, **Silber** und **Bronze**. Die Reihenfolge dieser Kriterien hängt von der Spieleranzahl ab (siehe **Tiebreaker**-Karte oder Tabelle unten). Dabei schlägt **Gold** stets **Silber** und **Bronze**, **Silber** schlägt **Bronze**.

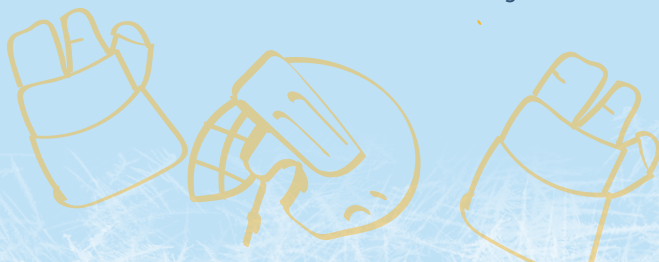
👤	2	3	4	5	6
🥇 1	Symbol			Symbol	
🥈 2	Nummer			Tierart	
🥉 3	Tierart			Nummer	



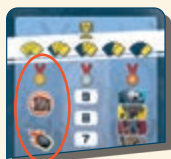
In dieser Partie mit zwei Managern haben die **Teams** von Paul **1** und Juliette **2** jeweils eine **Stärke** von **3**.

Pauls Team belegt den höheren Rang, da bei zwei Spielern **Symbole** als **Gold** und **Nummern** als **Silber** gewertet werden.



Besteht weiterhin ein Gleichstand (z.B. zwei Drillinge mit **Symbolen**), werden die **Teams** erneut mithilfe der **Tiebreaker**-Karte verglichen.



Dieses Mal wird die Reihenfolge der einzelnen Attribute unterhalb der jeweiligen Spalte von oben nach unten geprüft. Das höher gelistete Attribut entscheiden über die Platzierung.



In dieser Partie mit zwei Managern haben die **Teams** von Nathan ① und Isa ② jeweils eine **Stärke** von 3 und werden beide mit je drei **Symbolen** als **Gold** gewertet.

Isas **Team** wird hier jedoch höheren rangiert, da  höher gewertet ist als .

f. Fanpunkten erhalten

Als Nächstes erhält jeder Manager die auf der **Arena**-Karte angegebene Anzahl an **Fanpunkten** für den jeweils erlangten Rang. Bewegt euren **Fanmarker** um so viele Felder auf eurer Fanzonen-Karte.

Hinweis: Nicht in allen Arenen erlangt ihr Fanpunkte nach dem gleichen Prinzip. Manche belohnen höhere Platzierungen stärker, andere verteilen die Fanpunkte nach einer eigenen Logik. Achtet also genau darauf, in welche Arena ihr eure Teams schickt!



Emma belegt den 1. Platz und erhält dafür 13 **Fans**. Ben und Carine teilen sich den 2. Platz und bekommen jeweils 10 **Fans**. Da ein Rang übersprungen wird, erhält Denis die Punkte für den 4. Platz, also 5 **Fans**.

Wenn zwei **Teams** die gleiche **Stärke** und **dieselben Attribute** haben (z. B. zwei Drillinge mit der Nummer 3), gelten beide **Teams** als gleichwertig. Die jeweiligen Manager erhalten die volle Anzahl an **Fanpunkten** für den höheren Rang. Müssen noch weitere **Teams** rangiert werden, wird der nächste Rang entsprechend übersprungen.

g. Rundenende

Die **Arena** wird zurück in die Spielschachtel gelegt.

Die **Teams** bleiben offen vor den jeweiligen Managern liegen.

2. ZWEITE UND DRITTE RUNDE

Spielt nun **zwei weitere Runden** nacheinander, nach denselben Schritten wie zuvor, mit den folgenden Anpassungen.

a. Arenen auslegen

In der zweiten Runde zieht ihr **zwei Arena**-Karten und legt sie offen untereinander aus.

In der dritten Runde zieht ihr **drei Arena**-Karten und legt sie offen untereinander aus.

b. Drafting-Phase

Die Drafting-Phase läuft wie auf Seite 5 beschrieben ab (*b. Drafting-Phase*). Jeder Manager erhält wieder **6 Eishockeyspieler-Karten**.

In der zweiten Runde werden die Karten nach **rechts** weitergegeben, in der dritten Runde wieder nach **links**.

c. Teams zusammenstellen

Nach dem Drafting dürfen alle Manager für jedes zuvor gespielte, offen liegende **Team** eine **Eishockeyspieler**-Karte durch eine von der **Bank** austauschen. Die neu gewählte **Eishockeyspieler**-Karte wird verdeckt in das jeweilige **Team** gelegt.



Die Manager haben soeben das Drafting der zweiten Runde abgeschlossen. Barbara entscheidet sich, den **Panda** aus ihrem bereits gespielten **Team 1** gegen eine **Ente** von ihrer **Bank 2** auszutauschen. Die neue **Eishockeyspieler**-Karte legt sie verdeckt in ihr **Team**.

Sobald die Austausche abgeschlossen sind, nimmt jeder Manager die Karten von seiner **Bank** auf und stellt ein neues **Team** aus **5 Eishockeyspielern** zusammen. Dieses wird verdeckt oberhalb der eigenen **Fanzone** platziert. Verbleibende **Eishockeyspieler** bleiben auf der Bank.

d. Bus-Marker zuweisen

Nachdem alle ihre **Teams** zusammengestellt haben, weisen alle Manager ihren **Teams** verdeckt je einen Bus-Marker zu. **Bus Nr. 1** steht für das **Team**, das in der ersten Arena (oberste Karte) spielt. **Bus Nr. 2** für das **Team** in der zweiten Arena. **Bus Nr. 3** für das **Team** in der dritten Arena.



Wir befinden uns in der dritten Runde. Thierry entscheidet sich, sein **erstes Team** in die **Arena 3** zu schicken und legt daher den **Bus-Marker 3** verdeckt vor dieses **Team**. Genauso verfährt er mit seinen anderen **Teams**. Er legt den **Bus-Marker 2** zum **zweiten Team** und den **Bus-Marker 1** zum **dritten Team**.

e. Hockeymatches auswerten

Zuerst decken alle Manager ihr **Team** mit dem **Bus-Marker 1** auf. Zur Auswertung einer **Arena** legt ihr den entsprechenden **Bus-Marker** unter die passende Spalte der **Busstation-Karte**, wie in der ersten Runde gezeigt. Gleichstände werden nach den Regeln auf Seite 6–7 aufgelöst (*e. Hockeymatch auswerten*).

Nach der Auswertung des ersten Matches wird das **Team** mit dem **Bus-Marker 2** aufgedeckt, und so weiter.

f. Fanpunkte erhalten

Die Manager erhalten **Fanpunkte** entsprechend der **Platzierung** ihrer **Teams** in den jeweiligen **Arenen**.

g. Rundenende



Die **Arenen** werden zurück in die Spielschachtel gelegt. Nach der zweiten Runde bleiben die **Teams** offen vor den jeweiligen Managern liegen.

Nach der dritten Runde nehmen alle Manager ihre **Eishockeyspieler-Karten** zurück und legen sie verdeckt auf ihre **Bank**.

3. PLAYOFFS (K.O.-RUNDE)

Jeder Manager sollte nun 18 **Eishockeyspieler-Karten** verdeckt auf der Bank haben.

Prüft, ob alle Manager die korrekte Anzahl an **Playoff-Tickets** entsprechend der Spielerzahl erhalten haben:

	2	3	4	5	6
	2	1	-	-	-

a. Teams zusammenstellen

Jeder Manager nimmt seine 18 Karten von der **Bank** auf die Hand. Anschliessend stellt jeder ein **Team** aus **5 Eishockeyspielern** zusammen. Das fertige **Team** wird verdeckt vor dem jeweiligen Manager platziert.

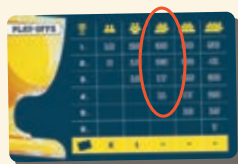
b. Spielauswertung

Sobald alle **Teams** platziert wurden, decken die Manager ihre **Teams** auf. Die **Stärke** der **Teams** wird wie in der regulären Saison ermittelt.

Der Manager mit dem **schwächsten Team** muss ein **Playoff-Ticket** abgeben.

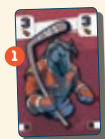
Hat er keines mehr, scheidet er aus und erhält **Fanpunkte** entsprechend seiner Platzierung (siehe Übersichtskarte für **Playoff-Punkte**).

In dieser Partie mit 4 Manager hat Damians **Team** die geringste Stärke. Er scheidet aus und erhält 11 **Fans**.



c. Gleichstände entscheiden

Bei einem Gleichstand führen die betroffenen Manager ein Penaltyschiessen durch. Alle wählen eine einzelne **Eishockeyspieler**-Karte aus ihrer Hand, legen sie verdeckt aus und decken sie dann gleichzeitig auf. Anschliessend wird die **Stärke** der Karten nach den üblichen Kriterien verglichen (siehe Seite 6, e. Hockeymatch auswerten).



Sebastian 1 und Clara 2 führen ihr Penaltyschiessen

durch. Beide decken Eishockeyspieler mit dem gleichen **Gold**-Attribut auf – jeweils mit zwei Symbolen. Da es sich um eine Partie mit fünf Manager handelt, wird nun das **Silber**-Attribut herangezogen, also die **Tierart**. Da das **Karibu** auf der **Tiebreaker**-Karte **stärker** (höher gewertet) ist als das **Pferd**, gewinnt Clara das Duell.

Der schwächere **Eishockeyspieler** verliert das **Penaltyschiessen**. Dessen Manager muss ein **Playoff-Ticket** abwerfen – oder scheidet aus, wenn kein Ticket mehr vorhanden ist.

Anschliessend werden alle im **Penaltyschiessen** gespielten **Eishockeyspieler**-Karten zurück in die Spielschachtel gelegt.

d. Eishockeyspieler austauschen

Die verbliebenen Manager behalten ihr **Team** offen vor sich liegen, müssen nun aber zwingend 2 bis 4 **Eishockeyspieler** aus dem **Team** durch **Eishockeyspieler**-Karten von der Bank ersetzen.

Zuerst werden 2, 3 oder 4 **Eishockeyspieler** von der **Bank** gewählt und verdeckt neben das aktuelle **Team** gelegt. Danach wird die gleiche Anzahl **Eishockeyspieler**-Karten aus dem **Team** ausgewählt und zurück in die Spielschachtel gelegt.




Chantal hat die erste Runde der **Playoffs** erfolgreich überstanden. Sie entscheidet sich, drei **Eishockeyspieler** aus ihrem Team gegen Karten von ihrer **Bank** auszutauschen. Sie legt 3 neue Karten **verdeckt** ab. Dann wirft sie 3 Karten aus ihrem **Team** ab.

Könnt ihr nicht mindestens **2 Eishockeyspieler** aus der **Bank** ins Team tauschen, scheidet ihr automatisch aus den **Playoffs** aus. Sollten mehrere Manager gleichzeitig auf diese Weise ausscheiden, erhalten alle den niedrigsten noch verfügbaren Rang in der **Playoff**-Wertung und die entsprechenden **Fanpunkte**.

e. Fortsetzung und Abschluss

Wiederholt die Schritte c. und d., bis nur noch ein Manager im Spiel ist. Dieser gewinnt die **Playoffs** und erhält die **Fanpunkte** für den 1. Platz.

In Partien mit 2 oder 3 Manager bringen verbleibende **Playoff-Tickets** zusätzliche **Fanpunkte**:

	2	3
Fanpunkte pro Ticket	+2	+3

4. SPIELEND


Gewonnen hat der Manager mit den meisten **Fanpunkten** am Ende des Spiels. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer in den **Playoffs** die meisten **Fanpunkte** erzielt hat.

2-PERSONEN-SPIELMODI


Es gibt drei verschiedene 2-Spieler-Spielmodi für die reguläre Saison: **Tradition**, **Freier Markt** und **Duell**.

AUFBAU

a. Aufbau für die Modi Tradition und Duell

- 1) Mischt die **Eishockeyspieler**-Karten von 5 **Tierarten**, um den Nachziehstapel zu bilden.
- 2) Legt alle **Arena**-Karten mit dem  Symbol beiseite – sie sind nicht für 2 Spieler geeignet.
- 3) Jeder Manager erhält eine Starthand mit 7 Eishockeyspieler-Karten.

b. Aufbau für den Modus Freier Markt

- 1) Mischt die **Eishockeyspieler**-Karten von 6 **Tierarten**, um den Nachziehstapel zu bilden.
- 2) Legt alle **Arena**-Karten mit dem  Symbol beiseite – sie sind nicht für 2 Spieler geeignet.

REGULÄRE SAISON

Je nach gewähltem Modus führt ihr folgende Aktionen aus:

a. Modus Tradition

Jeder Manager wählt eine **Eishockeyspieler**-Karte aus der Hand und legt sie verdeckt auf die **Bank**. Die übrigen Karten werden an die Gegenseite weitergegeben. Wiederholt diesen Vorgang, bis jede Person 7 Karten auf der **Bank** hat.

Anschliessend wird eine der 7 Karten gewählt und verdeckt abgeworfen.

Die Drafting-Phase bleibt in der 2. und 3. Runde der regulären Saison unverändert.

b. Modus Duell

Beide Manager wählen eine **Eishockeyspieler**-Karte und legen sie verdeckt auf ihre **Bank**. Danach wählen sie jeweils 2 Karten aus ihrer Hand. Eine davon wird verdeckt auf die eigene **Bank** gelegt, die andere verdeckt auf die **Bank** des Gegenübers. Die restlichen Karten werden weitergereicht.

Das wird wiederholt, bis jeder Manager 7 Karten auf der **Bank** hat. Anschliessend wird eine der 7 Karten gewählt und verdeckt abgeworfen.

Die Drafting-Phase bleibt auch in der 2. und 3. Runde der regulären Saison gleich.

c. Modus Freier Markt

Bestimmt zufällig, wer beginnt. Der startende Manager zieht 3 Karten vom **Eishockeyspieler**-Stapel und legt sie offen in die Tischmitte. Anschliessend wählt er eine Karte aus und legt sie verdeckt auf die **Bank**.

Die Gegenseite wählt dann 1 Karte und wirft die verbleibende Karte verdeckt ab. Wiederholt diesen Vorgang, bis jeder Manager 6 Karten auf der Bank hat. Wechselt dabei mit dem Aufdecken 3 neuer Karten ab.

Auch in der 2. und 3. Runde wird die Drafting-Phase auf die gleiche Weise durchgeführt. In beiden Runden beginnt jeweils der Manager mit den wenigsten **Fanpunkten**.

PLAYOFFS (K.O.-RUNDE)

Folgt hier den üblichen Regeln.

