

Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Manfred Ludwig

STERNSUCHER

FINDE FIX DIE STERNBILDER



Star Search • Mission spatiale • Sterrenzoeker • Exploradores de Estrellas • Cercatori di stelle

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2019

STERNSUCHER

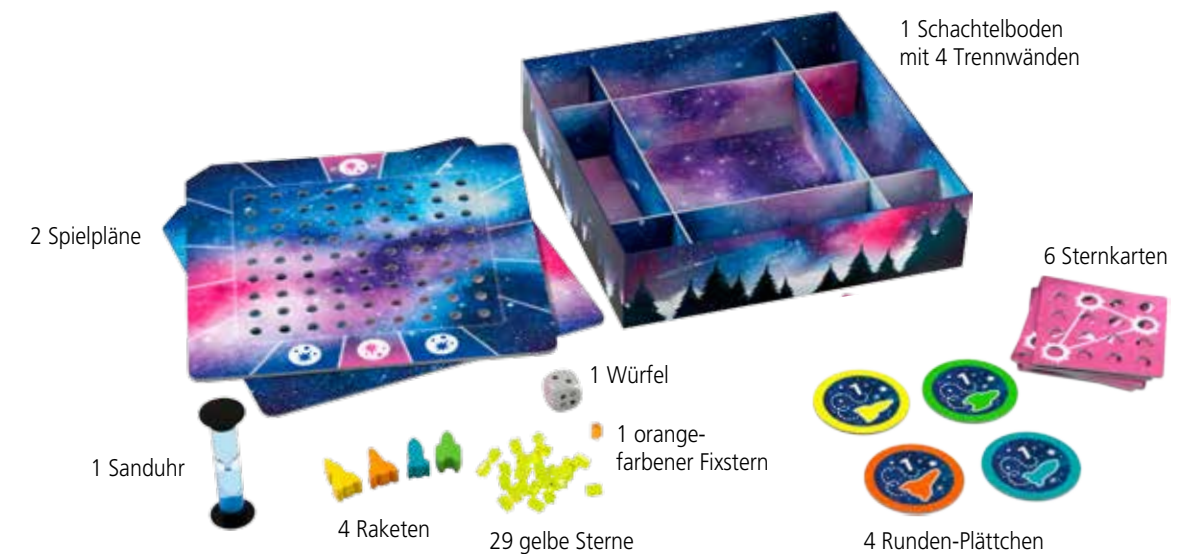
Ein intergalaktisches Sternsucher-Spiel für 2 – 4 Spieler ab 6 Jahren.

Autor: Manfred Ludwig • **Illustrator:** Matthias Derenbach • **Redaktion:** Tim Rogasch

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Mit euren Raumschiffen fliegt ihr einmal quer durch die Galaxie: die Milchstraße entlang, mit kurzem Zwischenstopp auf dem Mars, und weiter geht's. Doch plötzlich fallen die Navigationssysteme aus! Zum Glück bleiben euch noch die Sterne zur Orientierung. Mit ihrer Hilfe müsst ihr nun den Weg zurück nach Hause finden. Eigentlich ein Klacks für erprobte Sternsucher wie euch, oder? Schaffst du es, die Sternbilder mit Sternen zu füllen? Wer seine Sternkarten geschickt platziert und etwas Glück beim Würfeln hat, kommt mit seiner Rakete am schnellsten voran und gewinnt das Spiel!

Spieldinhalt:



Vor dem ersten Spiel:

Löst die Pappteile vorsichtig aus den beiden Tableaus und dem Spielplan. Die vielen kleinen Kreise und die beiden großen weißen Rahmen können entsorgt werden. Nehmt die vier Trennwände und steckt sie wie abgebildet zusammen. Legt das entstandene Gitter in den Schachtelboden.

Tipp: Am Ende des Spiels könnt ihr die Trennwände zusammengesteckt im Schachtelboden lassen. Verteilt einfach das restliche Spielmaterial in den Fächern und legt die Spielpläne und die Anleitung darauf.

Spielversion „Astronaut Adlerauge“ für Weltraumerkunder

Spielvorbereitung

Stell den Schachtelboden in die Tischmitte. Legt den Spielplan ohne Löcher auf das Gitter im Schachtelboden. Darüber kommt der Spielplan mit den vielen kleinen Löchern. Er zeigt den Sternenhimmel und die umlaufende Flugbahn.

In die Löcher des Sternenhimmels verteilt ihr relativ gleichmäßig die Sterne. Wir empfehlen, den orangefarbenen Fixstern beim ersten Spiel in die Mitte zu setzen.

Bei den Sternen gibt es eine Seite, die sich etwas schwerer in die Löcher stecken lässt. Steckt die Sterne mit dieser Seite in den Spielplan, damit sie nicht so leicht umkippen.

Das rote Startfeld der Flugbahn ist mit Pfeilen markiert. Jeder Spieler wählt eine Rakete und stellt sie auf dieses Startfeld. Die Runden-Plättchen werden nur in der zweiten Spielversion benötigt. Nehmt sie und eventuell übrige Raketen aus dem Spiel. Mischt die Sternkarten und stapelt sie aufeinander. Welche Seite nach oben zeigt, ist egal. Haltet die Sanduhr und den Würfel bereit.



Beispiel: Spielaufbau für 4 Spieler

Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt eine Sternschnuppe gesehen hat, beginnt.

Auf welchem Feld steht deine Rakete zu Beginn deines Zuges?

- **Auf einem Feld mit roten oder blauen Planeten**

Prima! Du gehst auf Sternsuche! Die Regeln dazu findest du im folgenden Abschnitt. Das Startfeld zeigt rote Planeten!



- **Auf einem Feld ohne Planeten**

Nimm den Würfel und würfle! Was zeigt der Würfel?

- **Würfelpunkte**

Die Würfelpunkte zeigen, wie viele Felder du deine Rakete im Uhrzeigersinn vorziehen darfst: Ist deine Rakete die letzte und ganz allein auf einem Feld? Dann zählen alle Würfelpunkte. Falls nicht, dann zählen nur die schwarzen (ausgefüllten) Würfelpunkte.



- **Die roten oder blauen Planeten**
Super! Du gehst auf Sternsuche!



Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

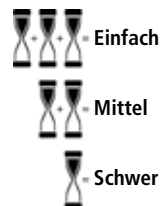
Sternsuche

Eine Sternsuche besteht aus drei Phasen: Sternkarte legen, Raketenflug und Sternenfunkeln.

1. Sternkarte legen

Nimm die **unterste** Sternkarte vom Stapel. Wende sie so, dass sie die gleiche Farbe zeigt, wie das Planetenfeld, auf dem du stehst bzw. wie der Planet, den du gewürfelt hast. Sodann dreht dein linker Mitspieler die Sanduhr um – die Zeit läuft.

Einigt euch vor Spielbeginn auf einen Schwierigkeitsgrad. Verwendet die Sanduhr entsprechend der Abbildung so, dass ihr sie ein-, zwei- oder dreimal durchlaufen lasst, bevor die Zeit zu Ende ist. Wenn Kinder und Erwachsene mitspielen, könnt ihr auch mit unterschiedlichen Zeiten spielen und so für Chancengleichheit sorgen: Die Erwachsenen spielen schwer, die Kinder leicht.



Während die Zeit läuft, versuchst du, deine Sternkarte möglichst clever auf dem Sternenhimmel abzulegen: Je mehr weiße Sternbild-Markierungen dann mit einem Stern gefüllt sind, desto besser!

Wichtig: Du darfst ...

- ... die Sternkarte über den Sternenhimmel halten, um die beste Position zu finden.
- ... die Sternkarte hin- und herdrehen, aber nicht wenden.
- ... die Sternkarte nur innerhalb des Sternenhimmels ablegen. Es ist nicht erlaubt, dass die Sternkarte die umlaufende Flugbahn verdeckt.
- ... dabei **keine** Sterne am Sternenhimmel versetzen.

Achtung: Nach dem Ablegen ist keine Korrektur mehr möglich.

Dein linker Mitspieler muss die Sanduhr beobachten (sie je nach Schwierigkeitsgrad erneut umdrehen und durchlaufen lassen) und „**Stopp!**“ rufen, wenn die Zeit abgelaufen ist. Spätestens dann musst du deine Sternkarte auf dem Sternenhimmel ablegen.

2. Raketenflug

Schaut nun nach, in wie vielen weißen Markierungen deiner Sternkarte ein Stern zu sehen ist. Für jeden dieser Sterne ziehst du deine Rakete um ein Feld im Uhrzeigersinn weiter. Ist in jeder Markierung ein Stern? Prima, du bist ein hervorragender Sternsucher!

Der orangefarbene Fixstern: Sind **alle** Markierungen mit Sternen gefüllt und ist einer davon sogar der Fixstern? Intergalaktischer Glückwunsch! Du darfst deine Rakete ein Extra-Feld vorwärtsziehen. Sind nicht alle Markierungen gefüllt, dann zählt der Fixstern wie ein normaler, gelber Stern.



Beispiel: Max ist an der Reihe. Seine Rakete steht auf einem roten Planetenfeld. Er nimmt die unterste Sternkarte vom Stapel und dreht sie auf die rote Seite. Anna dreht die Sanduhr um. Nach kurzer Suche legt Max seine Karte ab.

In den Markierungen sind ein gelber Stern und der Fixstern. Die dritte Markierung ist leer. Max darf nun seine Rakete um zwei Felder vorwärtsbewegen. Hätte er auch die dritte Markierung füllen können, dann hätte er seine Rakete sogar 4 Felder weiterziehen dürfen (3 für die gefundenen Sterne + 1 Extra-Feld für den Fixstern).

3. Sternenfunkeln

Nach dem Raketenflug nimmt dein linker Mitspieler die Sterne aus den weißen Markierungen. Dann steckt er sie in beliebige andere, freie Löcher des Sternenhimmels oder der Sternkarte.

Achtung: Der Fixstern darf nie versetzt werden!

Nimm nun die Sternkarte vom Spielplan und lege sie **oben** auf den Sternkarten-Stapel.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seiner Rakete den Sternenhimmel einmal umrundet, indem er das Startfeld erreicht oder überschreitet. Dieser Spieler ist der Gewinner und darf sich Astronaut Adlerauge nennen!

Spielversion „Raumfahrer Rudi Rocket“ für intergalaktische Profis



Bereitet das Spiel vor, wie bei „Astronaut Adlerauge“ beschrieben. Zudem nimmt sich jeder Spieler das farblich zu seiner Rakete passende Runden-Plättchen und legt es so vor sich ab, dass die „1“ zu sehen ist.

Spielablauf

Es gelten die Regeln von „Astronaut Adlerauge“ mit folgenden Änderungen:

Sobald ein Spieler die roten oder die blauen Planeten **würfelt**, findet eine Super-Sternsuche statt.

Super-Sternsuche

Auch die Super-Sternsuche besteht aus den Phasen: Sternkarte legen, Raketenflug und Sternenfunkeln. Aber jetzt sind **alle Spieler** gleichzeitig dran und Schnelligkeit ist gefragt:



1. Sternkarte legen

Reihum nehmen sich **alle** Spieler eine Sternkarte von unten vom Stapel. Jeder wendet seine Sternkarte so, dass die gewürfelte Farbe nach oben zeigt. Die Sanduhr wird nicht benötigt. Auf „Stern-sucher los!“ beginnen alle **gleichzeitig** (große Astronauten-Ehre!):

- Jeder schaut, wo er seine Sternkarte so ablegen kann, dass in **allen** weißen Markierungen ein Stern ist.
- Achtung! Dabei darf man seine Sternkarte **nicht** direkt über den Sternenhimmel halten.

Meint ein Spieler, dass er einen geeigneten Platz für seine Sternkarte gefunden hat, dann legt er sie schnell dort ab.

- Hat er es geschafft, dass in **allen** Markierungen ein Stern ist? Sehr gut! Das Legen der Sternkarten ist beendet.
- Hat er es nicht geschafft, dass in allen Markierungen ein Stern ist? Schade, der Spieler geht leer aus! Für die **anderen** Spieler geht die Suche weiter. Abgelegte Sternkarten dürfen sich ganz oder teilweise überlappen.



Beispiel: Marie würfelt einen blauen Planeten. Reihum nimmt jeder Spieler eine Sternkarte und dreht die blaue Seite nach oben. Auf „Stern-sucher los!“ startet die Suche. Zuerst legt Tom seine Sternkarte ab: Versehentlich ist aber nur in drei der vier Markierungen ein Stern. Also dürfen die anderen Spieler weitersuchen. Kurz darauf platziert Anna ihre Sternkarte. Bei ihr sind alle Markierungen gefüllt! Das Legen der Sternkarten ist damit zu Ende und Anna darf mit ihrer Rakete 4 Felder vorwärts ziehen.

Wichtig: In den folgenden beiden Fällen kann es vorkommen, dass die Super-Sternsuche vorzeitig endet:

- Haben alle Spieler ihre Sternkarten gelegt, ohne dass bei einer davon alle Markierungen gefüllt sind? Schade – beim nächsten Mal klappt es bestimmt besser!
- Zieht sich das Legen der Sternkarten zu sehr in die Länge, ohne dass ein Spieler die nötige Platzierung findet? Dann kann die Suche in gegenseitigem Einvernehmen abgebrochen werden.

In beiden Fällen entfallen die Phasen Raketenflug und Sternenfunkeln. Jeder legt seine Sternkarte auf den Stapel zurück.

2. Raketenflug

Nur der Spieler, der zuerst seine Sternkarte so abgelegt hat, dass in allen Markierungen ein Stern ist, darf seine Rakete vorziehen. Auch hier gelten die Regeln des Fixsterns.

3. Sternenfunkeln

Es gelten die gleichen Regeln wie bei Astronaut-Adlerauge. Danach legt jeder seine Sternkarte auf den Stapel zurück.

Sternsuche

Auch die normale Sternsuche (die stattfindet, wenn du dran bist und deine Rakete auf einem Feld mit Planeten steht) ist in dieser Version etwas anspruchsvoller:

- Du musst innerhalb der Sanduhrzeit deine Sternkarte so ablegen, dass in **allen** Markierungen ein Stern ist! Sind nach dem Ablegen der Sternkarte noch Markierungen leer? Dann muss deine Rakete stehen bleiben.
- Außerdem darfst du deine Sternkarte beim Suchen **nicht** direkt über den Sternhimmel halten!

Damit ihr bei dieser Spielversion nicht durcheinander kommt, wer gerade an der Reihe ist, kann euch Folgendes helfen: Legt den Würfel immer zu dem Spieler, der gerade am Zug ist. Dann erinnert euch der Würfel auch nach der Super-Sternsuche, wer als Nächstes dran ist.

Spielende

Sobald ein Spieler einmal den Sternenhimmel mit seiner Rakete umrundet hat, dreht er sein Runden-Plättchen um. Jetzt zeigt es die „2“. Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seiner Rakete den Sternenhimmel auch ein zweites Mal umrundet, indem er das Startfeld erneut mit seiner Rakete erreicht oder überschreitet. Dieser Spieler ist der Gewinner und geht als Raumfahrer Rudi Rocket in die Annalen der Raumfahrt ein!



STAR SEARCH

An intergalactic star searching game for 2 to 4 players ages 6 to 99.

Game Designer: Manfred Ludwig • **Illustrator:** Matthias Derenbach • **Editorial staff:** Tim Rogasch

Playtime: ca. 20 Minuten

Fly across the galaxy in your spaceships, along the Milky Way, with a brief stop on Mars and then onwards. But what's this? Your navigation system stopped working! That's okay, you still have the stars to help you navigate. You'll need them to help you find the way back home. It's a piece of cake for experienced star searchers like yourselves. Will you manage to find the constellations with the stars? Place your star chart skillfully and with a lucky roll of the dice, your rocket will be the fastest to win you the game!

Contents



Before the First Game

Carefully separate the cardboard pieces from the two tableaus and the game board. The small circles and both large white frames can be discarded. Take the four partitions and put them together as illustrated. Place the created grid in the box base.

Tip: At the end of the game you can leave the dividers together in the box base. Simply distribute the rest of the game material into the compartments, and then place the game boards and rulebook on top.

Game variation "Eagle-eyed Astronaut" for Space Explorers

Game Setup

Place the box base in the center of the table. Place the game board without holes on the grid in the box base. Then place the game board with holes over the top. This shows the starry sky and the surrounding flight path.

Distribute the stars relatively evenly in the holes of the starry sky. For the first game, we recommend placing the orange fixed star in the center.

One side of the stars is a little more difficult to stick into the holes. Place the stars into the game board with this side down, so that they don't fall over so easily.

The red starting field of the flight path is marked with arrows. Each player selects a rocket and places it on this starting field. The lap tiles are only needed for the second game variation. Set the lap tiles and any spare rockets aside.

Shuffle the star charts and stack them. It doesn't matter which side is facing up. Keep the hourglass and the die handy.



Example: Game setup for 4 players

How to Play

Play in a clockwise direction. The player who has most recently seen a shooting star begins.

Which field is your rocket on at the start of your move?

- **On a field with red or blue planets**

Great! Time for you go on a Star Search! The rules about this can be found in the next section. The starting field shows red planets!



- **On a field without a planet**

Take the die and roll it! What does the die show?

- **Dice pips**

The dice pips show how many fields you can move your rocket forward in a clockwise direction: Is your rocket the last one, and all alone on a field? Then all the dice pips count. If not then only the black (filled) dice pips count.



- **The red or blue planet**

Fantastic! Time for you go on a Star Search!



Then the next player takes their turn.

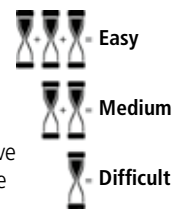
Star Search

A Star Search consists of three phases: Star Chart Placement, Rocket Flight, and Twinkling Stars

1. Star Chart Placement

Take the **bottom** star chart from the stack. Turn it over so that it shows the same color as the planet field that you are on, or the planet that you rolled. Then the player to your left turns the sand timer over and starts timing.

Before the game starts, agree on the degree of difficulty. Use the sand timer according to the image, letting the hourglass run once, twice or three times before the time is up. If children and adults are playing together they can play with different levels of difficulty to give children a better chance. The adults play at the difficult level, the children at the easy level.



While the sand timer times, you try to place your star chart on the starry sky as cleverly as possible; the more constellation markings are filled with a star the better!

Important: You may ...

- ... hold the star chart over the starry sky to find the best position.
- ... turn the star chart left and right, but not turn it over.
- ... only place the star chart within the starry sky. The star chart may not cover any of the surrounding flight path.
- ... **not** move **any** stars in the starry sky.

Warning: No corrections are allowed after placement.

The player to your left must watch the sand timer (and depending on the degree of difficulty turn it over and let it run again), then call "Stop!" when the time is up. If you haven't already, you'll need to place your star chart on the starry sky at this point.

2. Rocket Flight

Now see how many of the star markings on your star chart have a star in them. For each of these stars you can move your rocket forward one field in a clockwise direction. Is there a star in every marking? Wow, you're an excellent Star Searcher!

The orange fixed star: Are **all** the markings filled with stars, and one of them is even the fixed star? Intergalactic congratulations! You can move your rocket forward an extra field. If not all markings are filled, then the fixed orange star counts like a normal yellow star.



Example: It's Max's turn. His rocket is on a red planet field. He takes the bottom star chart from the stack and turns it over to the red side. Anna turns the hourglass over. After a short time, Max places his card.

There is one yellow star and the fixed star in the markings. The third marking is empty. Max can move his rocket forward by two fields. If he had also been able to fill the third marking, then he could have moved his rocket forward by 4 fields (3 for the stars + 1 extra for the fixed star).

3. Twinkling Stars

After the Rocket Flight, the player to the left takes the stars out of the white markings. They then put them in other empty holes in the starry sky or the star chart.

Warning: The fixed orange star cannot be moved!

Now take the star chart off the game board and place it on top of the star chart stack.

End of the Game

The game ends as soon as the first player has circled the starry sky once with their rocket, by reaching or flying past the starting field. This player is the winner and may call themselves an Eagle-eyed Astronaut!

Game variation "Astronaut Rudi Rocket" for Intergalactic Pros



Set up the game as described in "Eagle-eyed Astronaut". Now each player also takes the lap tile that matches the color of their rocket, and places it in front of them with the number "1" facing up.

How to Play

The rules from "Eagle-eyed Astronaut" apply, but with the following changes:

As soon as a player rolls the red or blue planet, a Super Star Search takes place.

Super Star Search

The Super Star Search also consists of the phases: Star Chart Placement, Rocket Flight and Twinkling Stars. But now **all** players play at the same time, and you need to be quick.



1. Star Chart Placement

All players take turns drawing a star chart from the bottom of the stack. Everyone turns their star chart so that the color rolled faces up. The sand timer is not needed. On "Let the star search begin", all players start searching **at the same time** (astronaut's honor):

- Everyone searches for where they can place their star chart so that **all** the white markings are filled with a star.
- Warning! You are **not** allowed to hold the star chart directly above the starry sky.

If a player thinks that they have found the right spot for their star chart, they quickly place it there.

- Did they manage to fill **all** the markings with a star? Excellent! Then the Star Chart Placement phase is over.
- Did they not manage to fill all the markings with a star? Too bad, the player goes away empty handed! For the **other** players, the search continues. Placed star charts can overlap partially or completely.



Example: Marie rolls a blue planet. Players take turns drawing a star chart, and turn them so that the blue side faces up. On "Let the star search begin" they start searching. First Tom places his star chart, but he accidentally only fills three of the four markings with a star. So the other players can keep searching. Soon after, Anna places her star chart. She's managed to fill all the markings! Placement of the star charts is now over, and Anna can move forward 4 fields with her rocket.

Important: In the following two cases, the Super Star Search may end early:

- Have all players placed their star chart without any of them filling all the markings? Too bad – maybe it'll work out better next time!
- Is placement of the star charts taking too long, without a player finding the right spot? Then the search can be called off by mutual agreement.

In both above cases, the phases of Rocket Flight and Twinkling Stars are skipped. Everyone places their star charts back on the stack.

2. Rocket Flight

Only the player who was first to place their star chart so that all the markings were filled with a star can move their rocket forward. The rules about the fixed star apply here too.

3. Twinkling Stars

The same rules apply as in Eagle-eyed Astronaut. Afterwards, everyone places their star chart back on the stack.

Star Search

The standard star search (which happens when it's your turn and your rocket is on a field with a planet) is also a little more challenging in this version:

- Before the hourglass time is up, you must place your star chart in such a way that **all** the markings are filled with a star! Are any markings on your star chart empty after placement? Then your rocket stays where it is.
- As well as this, you may **not** hold the star chart directly over the starry sky during the search!

The following actions can help you keep track of whose turn it is in this game variant. Always place the die in front of the player whose turn it is. Even after the Super Star Search, the die will remind you whose turn it is next.

End of the Game

Once a player has circled the starry sky once in their rocket, they turn their lap tile over. Now it shows a "2". The game ends as soon as the first player has circled the starry sky twice with their rocket, by reaching or flying past the starting field again with their rocket. This player is the winner, and is entered into the hall of fame of space travel as Astronaut Rudi Rocket.



MISSION SPATIALE

Un jeu d'observation et de course intersidérale originale pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans.

Auteur : Manfred Ludwig · **Illustrateur :** Matthias Derenbach · **Rédaction :** Tim Rogasch

Durée de la partie : env. 20 minutes

A bord de votre vaisseau spatial, vous parcourez la galaxie en longeant la Voie lactée et en faisant une courte pause sur Mars avant de poursuivre votre route. Mais votre système de navigation tombe soudainement en panne ! Heureusement, vous pouvez encore vous fier aux étoiles pour vous repérer. Il ne vous reste plus qu'à observer le ciel pour retrouver le chemin qui vous ramènera chez vous. Ce devrait être facile pour des explorateurs galactiques comme vous ! Parviendrez-vous à remplir les constellations d'étoiles ? Avec un peu de chance au dé, celui qui placera habilement ses cartes « constellation » fera avancer sa fusée le plus rapidement et remportera la partie !

Contenu du jeu



Avant de jouer pour la première fois

Détachez soigneusement les pièces en carton des deux cadres et du plateau de jeu. Vous pouvez jeter les petits cercles et les deux grands cadres blancs. Prenez les quatre parois séparatrices et assemblez-les comme sur l'illustration. Posez la grille ainsi obtenue au fond de la boîte

Astuce : à la fin de la partie, vous pouvez laisser les parois séparatrices assemblées dans la partie inférieure de la boîte. Répartissez simplement le matériel de jeu restant dans les compartiments et posez par-dessus les plateaux et la règle du jeu.

Variante pour astronautes bons observateurs



Préparation du jeu

Placez la partie inférieure de la boîte au milieu de la table. Posez le plateau de jeu sans trous sur la grille dans la partie inférieure de la boîte. Ajoutez par-dessus le plateau de jeu à trous. Il représente la voûte céleste avec la trajectoire de vol autour.

Répartissez les étoiles de manière relativement uniforme dans les trous de la voûte céleste. Pour la première partie, nous vous recommandons de placer l'étoile fixe orange au centre.

Les étoiles ont un côté qui est relativement plus dur à enficher dans les trous. Enfoncez ce côté des étoiles dans le plateau de jeu pour ne pas risquer de les renverser.

La case départ rouge de la trajectoire de vol est indiquée par des flèches. Chaque joueur choisit une fusée et la place sur la case départ. Les tuiles rondes ne servent que dans la seconde variante du jeu. Rangez ces tuiles et les fusées qui ne servent pas dans le couvercle de la boîte.

Mélangez les cartes « constellation », puis formez une pile. La face visible est sans importance. Préparez le sablier et le dé.



Exemple : préparation de la partie pour 4 joueurs

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu une étoile filante le plus récemment commence.

Sur quelle case se trouve ta fusée au début de ton tour ?

- **Sur une case avec des planètes rouges ou bleues**

Parfait ! Votre mission spatiale commence par l'observation des étoiles ! Tu trouveras les règles à ce sujet ci-contre. La case départ représente des planètes rouges !



- **Sur une case sans planète**

Prends le dé et lance-le ! Qu'indique le dé ?

- **Des points**

Avance ta fusée du nombre de cases correspondant dans le sens des aiguilles d'une montre : ta fusée est la dernière et la seule sur une case ? Tous les points du dé comptent. Si tel n'est pas le cas, seuls les points noirs (pleins) comptent.



- **Des planètes rouges ou bleues**

Génial ! C'est parti pour l'observation des étoiles !



C'est ensuite au tour du joueur suivant.

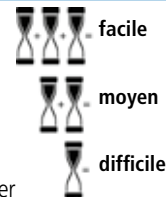
L'observation des étoiles

L'observation des étoiles se déroule en trois étapes : pose de carte « constellation », vol de fusée et rayonnement d'étoiles.

1. Pose de carte « constellation »

Prends la carte « constellation » du **dessous** de la pile. Retourne-la, si nécessaire, pour que la face visible soit de la même couleur que les planètes de la case sur laquelle se trouve ta fusée ou que la planète indiquée par le dé. Ensuite, le joueur à ta gauche retourne le sablier : le temps s'écoule.

Avant de commencer à jouer, mettez-vous d'accord sur un niveau de difficulté. Utilisez le sablier comme sur l'illustration en le retournant une, deux ou trois fois avant que le temps ne soit écoulé. Lorsque des enfants et des adultes jouent ensemble, vous pouvez aussi définir des temps différents pour équilibrer la partie : les adultes ont une partie difficile, les enfants une facile.



Pendant que le temps s'écoule, essaye de trouver la meilleure place pour poser la carte « constellation » sur la voûte céleste. Plus il y aura d'étoiles qui remplissent les marquages blancs de la constellation, mieux ce sera !

Attention : les règles sont les suivantes :

- Tu peux tenir la carte « constellation » au-dessus de la voûte céleste pour trouver la position optimale.
- Tu peux faire pivoter la carte « constellation », mais pas la retourner.
- Tu peux poser la carte « constellation » uniquement à l'intérieur de la voûte céleste. La carte « constellation » ne doit pas masquer la trajectoire de vol.
- **Aucune** étoile de la voûte céleste ne doit être déplacée.

Attention : une fois la carte posée, les modifications sont impossibles.

Le joueur à ta gauche surveille le sablier (il le retourne et le laisse s'écouler en fonction du niveau de difficulté défini) et dit « **stop !** » lorsque le temps est écoulé. La carte « constellation » doit être déposée sur la voûte céleste au plus tard à ce moment-là.

2. Vol de fusée

Compte maintenant les étoiles dans les marquages blancs de ta constellation. Chacune de ces étoiles fait avancer ta fusée d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre. Il y a une étoile dans chaque marquage ? Formidable, tu es un excellent observateur d'étoiles !

L'étoile fixe orange : Tous les marquages contiennent des étoiles dont une est l'étoile fixe ? Félicitations intergalactiques ! Tu avances ta fusée d'une case supplémentaire. Si les marquages ne sont pas tous remplis, l'étoile fixe compte comme une étoile jaune normale.



Exemple : c'est au tour de Max. Sa fusée se trouve sur une case à planètes rouges. Il prend la carte « constellation » du dessous de la pile et la retourne pour que la face rouge soit visible. Anna retourne le sablier. Après avoir cherché un peu, Max pose sa carte : les marquages contiennent une étoile jaune et l'étoile fixe. Le troisième marquage est vide. Max avance alors sa fusée de deux cases. S'il avait réussi à remplir le troisième marquage, il aurait pu avancer sa fusée de 4 cases (3 pour avoir trouvé toutes les étoiles + 1 case supplémentaire pour l'étoile fixe).

3. Rayonnement d'étoiles

Après le vol de la fusée, le joueur à ta gauche prend les étoiles placées dans les marquages blancs et les enfonce à sa guise dans d'autres trous disponibles dans la voûte céleste ou la carte « constellation ».

Attention : l'étoile fixe ne change jamais de place !

Ôte maintenant la carte « constellation » du plateau de jeu et pose-la sur le **dessus** de la pile de cartes « constellation ».

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a fait une fois le tour de la voûte céleste avec sa fusée en atteignant ou en dépassant la case départ. Ce joueur est le gagnant et peut se faire appeler « Astronaute aux yeux de lynx » !

Variante pour pilotes de fusée chevrons



Préparez le jeu comme dans la variante « pour astronautes bons observateurs ». Chaque joueur prend également la tuile ronde assortie à sa fusée et la pose devant lui, face « 1 » visible.

Déroulement de la partie

Les règles de la variante « pour astronautes bons observateurs » s'appliquent avec les modifications suivantes : dès que le **dé indique** les planètes rouges ou bleues, une recherche d'étoiles **collective** a lieu.

Recherche d'étoiles collective

La recherche d'étoiles collective aussi se déroule en trois étapes : pose de carte « constellation », vol de fusée et rayonnement d'étoiles. Mais cette fois-ci, **tous les joueurs** jouent en même temps et très rapidement :



1. Pose de carte étoilée

À tour de rôle, tous les joueurs prennent une carte « constellation » du dessous de la pile. Chacun tourne sa carte, pour que la face visible corresponde à la couleur indiquée par le dé. On ne se sert pas du sablier. Au signal « Chercheurs d'étoiles, c'est parti ! », tous commencent en **même temps** (code d'honneur des astronautes !):

- chacun cherche où il peut poser sa carte « constellation » pour que **tous** les marquages accueillent une étoile.
- Attention ! Il est **interdit** de tenir sa carte juste au-dessus de la voûte céleste.

Lorsqu'un joueur pense avoir trouvé un emplacement approprié pour sa carte « constellation », il la pose rapidement.

- A-t-il réussi à faire coïncider une étoile avec **chaque** marquage ? Formidable ! La pose des cartes est terminée.
- Il n'a pas réussi à positionner une étoile dans chaque marquage ? Dommage, le joueur n'obtient rien ! Les **autres** joueurs poursuivent leur recherche. Les cartes étoilées posées peuvent se chevaucher, même partiellement.



Exemple : Marie lance le dé, qui indique alors une planète bleue. A tour de rôle, chaque joueur prend une carte « constellation » et la retourne face bleue vers le haut. Au signal « Chercheurs d'étoiles, c'est parti ! », on commence la recherche. C'est Tom qui pose sa carte en premier. Malheureusement, il s'est trompé et n'a que trois étoiles sur quatre dans les marquages. Les autres joueurs peuvent donc continuer à chercher. Quelques instants après, Anna place sa carte « constellation ». Elle a rempli tous les marquages ! La pose de cartes est donc terminée et Anna avance sa fusée de 4 cases.

Attention : dans les cas suivants, il peut arriver qu'on mette fin à la recherche d'étoiles collective :

- Tous les joueurs ont placé leur carte « constellation », sans que personne ne remplisse tous ses marquages ? Dommage, cela marchera sûrement mieux la prochaine fois !
- La pose des cartes « constellation » dure trop longtemps et personne ne trouve d'emplacement adéquat ? On peut alors interrompre la recherche d'un commun accord.

Dans ces deux cas, les étapes de vol de fusée et de rayonnement d'étoiles n'ont pas lieu. Toutes les cartes « constellation » retournent dans la pile.

2. Vol de fusée

Seul le joueur qui a posé en premier sa carte « constellation » dont tous les marquages sont occupés par une étoile fait avancer sa fusée. Les règles applicables à l'étoile fixe s'appliquent ici aussi.

3. Rayonnement d'étoiles

Les mêmes règles que dans la variante « pour astronautes bons observateurs » s'appliquent. Ensuite, toutes les cartes « constellation » retournent dans la pile.

La course aux étoiles

Dans cette variante, la recherche d'étoiles normale (qui a lieu lorsque vient ton tour et que ta fusée se trouve sur une case à planète) est plus exigeante :

- pendant la durée du sablier, tu dois poser ta carte « constellation » de telle sorte que **tous** les marquages soient occupés par une étoile ! Y-a-t-il encore des marquages vides une fois la carte posée ? Ta fusée ne peut pas avancer.
- De plus, tu n'as **pas** le droit de tenir ta carte « constellation » juste au-dessus de la voûte étoilée pendant ta recherche !

Pour ne pas oublier à qui vient le tour dans cette variante du jeu, vous pouvez procéder comme suit : placez toujours le dé devant le joueur dont c'est le tour. Après la recherche d'étoiles collective, le dé vous permet de savoir à qui vient ensuite le tour.

Fin de la partie

Une fois qu'un joueur a fait le tour de la voûte céleste avec sa fusée, il retourne sa tuile ronde. Elle porte désormais le chiffre « 2 ». Le jeu s'achève dès qu'un joueur a fait un second tour de la voûte céleste avec sa fusée en atteignant ou en dépassant de nouveau la case départ. Ce joueur est le gagnant et le meilleur pilote de fusée de toute l'histoire de la conquête spatiale !

STERRENZOEKER

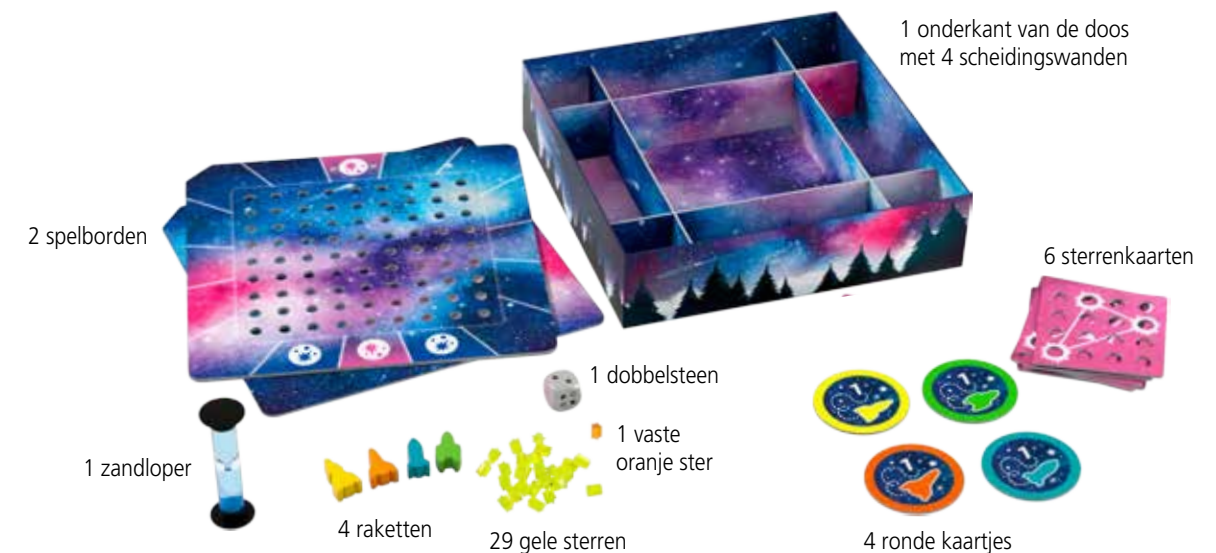
Een intergalactisch sterrenzoekspel voor 2 - 4 spelers vanaf 6 jaar

Auteur: Manfred Ludwig • **Illustraties:** Matthias Derenbach • **Redactie:** Tim Rogasch

Speelduur: ca. 20 minuten

Met jullie ruimteschepen vliegen jullie dwars doorheen het sterrenstelsel: langs de Melkweg, even pauzeren op Mars, en vlug verder. Maar plotseling vallen alle navigatiesystemen uit! Gelukkig hebben jullie nog de sterren ter oriëntatie. Met behulp daarvan moeten jullie nu de weg terug naar huis vinden. Eigenlijk een lachertje voor ervaren sterrenzoekers als jullie, niet? Slagen jullie erin de sterrenbeelden te vullen met sterren? Wie zijn sterrenkaarten handig plaatst en wat geluk met de dobbelsteen heeft, komt met zijn raket het snelste vooruit en wint het spel!

Inhoud van het spel



2 spelborden

1 zandloper

4 raketten

29 gele sterren

1 dobbelsteen

1 vaste oranje ster

1 onderkant van de doos met 4 scheidingswanden

6 sterrenkaarten

4 ronde kaartjes

Voor het eerste spel

Maak de kartonnen delen voorzichtig los uit beide platen en het spelbord. De kleine rondjes en de twee grote, witte randen mogen jullie weggooiden. Neem de vier scheidingswanden en steek ze in elkaar, zoals afgebeeld. Leg het rooster in de onderkant van de doos.

Tip: Aan het einde van het spel kunnen jullie de scheidingswanden in elkaar gestoken op de onderkant van de doos laten staan. Verdeel gewoon het overige spel materiaal over de vakken en leg het spelbord en de handleiding er bovenop.

Versie van het spel "Astronaut Adelaarsoog" voor ruimte reizigers



Vorbereiding van het spel

Leg de onderkant van de doos in het midden op tafel. Leg het spelbord zonder gaten op het rooster in de onderkant van de doos. Daarop leg je het spelbord met de vele gaatjes. Dat is de sterrenhemel en de vluchtroute eromheen.

Verdeel de sterren vrij gelijkmatig over de gaten van de sterrenhemel. We adviseren om de vaste oranje ster bij het eerste spel in het midden te zetten.

Eén kant van de sterren past wat moeilijker in de gaten. Steek de sterren met deze kant in het spelbord zodat ze niet zo snel omvallen.

Het rode startveld van de vluchtroute is met pijlen aangeduid. Elke speler kiest een raket en zet die op het startveld. De ronde kaartjes zijn pas in de tweede versie van het spel nodig. Haal deze en evt. resterende raketten uit het spel.

Meng de sterrenkaarten en leg ze op elkaar. Het maakt niet uit welke kant naar boven wijst. Hou de zandloper en de dobbelsteen bij de hand.



Voorbeeld: spelopbouw 4 spelers

Spelverloop

Er wordt om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee. De speler die als laatste een vallende ster heeft gezien, begint.

Op welk veld staat je raket bij het begin van je beurt?

- **Op een veld met een rode of blauwe planeet**

Prima! Je gaat op sterrenzoektocht! De regels daarvoor vind je in het volgende hoofdstuk.



- **Op een veld zonder planeet**

Gooi met de dobbelsteen! Wat heb je gegoooid?

- **Punten**

De punten op de dobbelsteen tonen hoeveel velden je jouw raket met de klok mee mag verplaatsen. Is jouw raket de laatste en staat hij helemaal alleen op een veld? Dan tellen alle gegooide punten. Als dat niet het geval is, tellen alleen de zwarte (gevulde) punten op de dobbelsteen.



- **De rode of blauwe planeet**

Geweldig! Je gaat op sterrenzoektocht!



Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

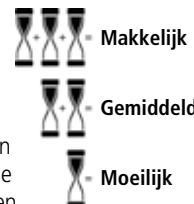
Sterrenzoektocht

Een sterrenzoektocht bestaat uit drie fasen: sterrenkaart leggen, met de raket vliegen en sterren verplaatsen.

1. Sterrenkaart leggen

Neem de **onderste** sterrenkaart van de stapel. Draai hem zodat hij dezelfde kleur heeft als het veld met de planeet waarop je staat, of de planeet die je gegoooid hebt. Daarna draait de speler aan je linkerkant de zandloper om en loopt de tijd.

Bespreek voor het begin van het spel een moeilijkheidsgraad. Gebruik de zandloper volgens de afbeelding zodat deze één, twee of drie keer doorloopt voor de tijd om is. Als kinderen en volwassenen meespelen, kunnen jullie een verschillende tijd gebruiken en zo het spel in evenwicht brengen: voor de volwassenen wat moeilijker, voor de kinderen gemakkelijk.



Terwijl de tijd loopt, probeer je de sterrenkaart zo slim mogelijk op de sterrenhemel te leggen: hoe meer witte markeringen van het sterrenbeeld met een ster gevuld zijn, hoe beter!

Belangrijk: je mag ...

- ... de sterrenkaart boven de sterrenhemel houden om de beste positie te vinden,
- ... de sterrenkaart naar links en rechts draaien, maar niet omdraaien,
- ... de sterrenkaart alleen volledig binnen de sterrenhemel leggen. De sterrenkaart mag niet op de vluchtroute liggen.
- ... daarbij **geen** sterren aan de sterrenhemel verplaatsen.

Let op: na het neerleggen mag je de kaart niet meer corrigeren.

De speler aan je linkerkant moet de zandloper in het oog houden (en deze afhankelijk van de moeilijkheidsgraad opnieuw omdraaien en laten doorlopen) en **'Stop!'** roepen als de tijd om is. Ten laatste op dat moment moet je de sterrenkaart op de sterrenhemel leggen.

2. Raketvlucht

Bekijk nu in hoeveel witte markeringen van je sterrenkaart een ster te zien is. Voor elke ster zet je je raket kloksgewijs een veld verder. Bevindt zich in elke markering een ster? Prima, je bent een uitstekende sterrenzoeker!

De vaste, oranje ster: Zijn **alle** markeringen met sterren gevuld en is één daarvan zelfs de vaste ster? Intergalactische gelukwensen! Je mag je raket een extra veld vooruit zetten. Als niet alle markeringen gevuld zijn, telt de vaste ster als een normale, gele ster.



Voorbeeld: Max is aan de beurt. Zijn raket staat op een veld met een rode planeet. Hij neemt de onderste sterrenkaart van de stapel

en draait die naar de rode kant. Anna draait de zandloper om. Na een tijdje legt Max zijn kaart neer: in de markeringen bevinden zich een gele ster en de vaste ster. De derde markering is leeg. Max mag nu zijn raket twee velden vooruit verplaatsen. Als hij ook de derde markering had kunnen vullen, mocht hij zijn raket maar liefst 4 velden vooruit zetten (3 voor de gevonden sterren + 1 extra veld voor de vaste ster).

3. Sterren verplaatsen

Na de raketvlucht neemt de speler aan je linkerkant de sterren uit de witte markeringen. Die steekt hij in willekeurige andere, vrije gaten van de sterrenhemel of van de sterrenkaart.

Let op: de vaste ster mag nooit verplaatst worden!

Neem nu de sterrenkaart van het spelbord en leg deze **bovenop** de stapel met sterrenkaarten.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra een speler met zijn raket eenmaal rondom de sterrenhemel is gevlogen en het startveld bereikt of erover vliegt. Deze speler is de winnaar en mag zich astronaut Adelaarsoog noemen!

Versie van het spel "Kosmonaut Rudi Raket" voor intergalactische profs



Bereid het spel voor, zoals beschreven bij "Astronaut Adelaarsoog". Bovendien neemt elke speler het ronde kaartje in dezelfde kleur als zijn raket en legt het voor zich, zodat de '1' zichtbaar is.

Spelverloop

De regels van 'Astronaut Adelaarsoog' gelden, maar met de volgende wijzigingen:

Zodra een speler de rode of blauwe planeet met de dobbelsteen **gooit**, vindt een super-sterrenzoektocht plaats.

Super-sterrenzoektocht

Ook de super-sterrenzoektocht bestaat uit de drie fasen: sterrenkaart leggen, met de raket vliegen en sterren verplaatsen. Nu zijn echter **alle spelers** tegelijk aan de beurt en gaat het om snelheid.

1. Sterrenkaart leggen

Om de beurt nemen alle spelers een sterrenkaart van onderaan de stapel. Iedereen draait zijn sterrenkaart zodat de gegooide kleur naar boven wijst. De zandloper is niet nodig. Na 'ster-ren-zoe-ken!' begint iedereen **tegelijk** (belangrijk voor de reputatie van een kosmonaut!):

- Ieder kijkt waar hij zijn sterrenkaart kan leggen zodat zich in **alle** witte markeringen een ster bevindt.
- Opgelet! Je mag je sterrenkaart daarbij **niet** vlak boven de sterrenhemel houden.

Als een speler denkt een gepaste plaats voor zijn sterrenkaart gevonden te hebben, legt hij die daar snel neer.

- Is het hem gelukt om in **alle** markeringen een ster te krijgen? Zeer goed! De fase met de sterrenkaarten is afgerond.
- Is het hem niet gelukt om in alle markeringen een ster te krijgen? Jammer, deze speler krijgt niets! De **andere** spelers zetten de zoektocht voort. Gelegde sterrenkaarten mogen elkaar volledig of gedeeltelijk overlappen.



Voorbeeld: Marie gooit een blauwe planeet. Om de beurt nemen de spelers een sterrenkaart en draaien ze de blauwe kant naar boven. Op 'Ster-ren-zoe-ken!' begint de zoektocht. Eerst legt Tom zijn sterrenkaart neer: hij heeft zich vergist en er zijn maar drie sterren in de vier markeringen. De andere spelers zoeken verder. Even later legt Anna haar sterrenkaart. Bij haar zijn alle markeringen gevuld! De fase met de sterrenkaarten is voltooid en Anna mag haar raket 4 velden vooruit zetten.

Belangrijk: In de twee volgende gevallen kan de super-sterrenzoektocht vroegtijdig afgelopen zijn:

- Hebben alle spelers hun sterrenkaarten gelegd en zijn bij geen ervan alle markeringen gevuld? Jammer, de volgende keer lukt het zeker beter!
- Duurt het te lang voor de spelers een juiste plaats vinden? Dan kan de zoektocht na overleg gestopt worden.

In beide gevallen vallen de fases 'raket vliegen' en 'sterren verplaatsen' weg. Ieder legt zijn sterrenkaart terug op de stapel.

2. Raket vliegen

Alleen de speler die als eerste zijn sterrenkaart zo gelegd heeft dat er zich in alle markeringen een ster bevindt, mag zijn raket verplaatsen. Ook hier gelden de regels van de vaste ster.

3. Sterren verplaatsen

Er gelden dezelfde regels als bij 'Astronaut Adelaarsoog'. Daarna legt ieder zijn sterrenkaart terug op de stapel.

Sterrenzoektocht

Ook de normale sterrenzoektocht (die plaatsvindt als het jouw beurt is en je raket op een veld met een planeet staat) is in deze versie wat moeilijker:

- Binnen de tijd van de zandloper moet je de sterrenkaart zo leggen dat zich in **alle** markeringen een ster bevindt! Zijn er nog markeringen leeg na het leggen van de sterrenkaart? Dan moet je raket blijven staan.
- Bovendien mag je de sterrenkaart bij het zoeken **niet** vlak boven de sterrenhemel houden!

Om bij deze versie van het spel niet te vergeten wie aan de beurt is, leggen jullie de dobbelsteen altijd bij de speler die aan de beurt is. Dan herinnert de dobbelsteen jullie ook na de super-sterrenzoektocht eraan wie aan de beurt is.

Einde van het spel

Zodra een speler eenmaal met zijn raket rond de sterrenhemel gevlogen is, draait hij het ronde kaartje om. Hierop staat nu '2'. Het spel eindigt van zodra een speler ook een tweede keer rondom de sterrenhemel is gevlogen en met zijn raket het startveld bereikt of erover vliegt. Deze speler is de winnaar en gaat als 'Kosmonaut Rudi Raket' de geschiedenis van de luchtvaart in!

EXPLORADORES DE ESTRELLAS

Una búsqueda de estrellas intergaláctica para 2 - 4 jugadores a partir de 6 años.

Autor: Manfred Ludwig • **Ilustrador:** Matthias Derenbach • **Redacción:** Tim Rogasch

Duración del juego: aprox. 20 minutos

Voláis a través del espacio con vuestra nave espacial, recorriendo la vía láctea y haciendo parada en Marte antes de continuar. De repente, falla el sistema de navegación. Por suerte, todavía podéis orientaros mediante las estrellas. Observad el firmamento y podréis encontrar el camino de vuelta a casa. Tarea fácil para unos exploradores galácticos experimentados como vosotros, ¿verdad? ¿Conseguirás hacer coincidir las estrellas con los agujeros marcados de las cartas? Quien coloque las cartas de estrella con destreza y tenga algo de suerte al lanzar el dado, será el primero en llegar con su cohete y ganará la partida.

Contenido del juego



Antes de jugar por primera vez

Extraed las piezas de los dos cartones y el tablero. Podéis desechar los círculos pequeños y los dos marcos grandes. Coged los cuatro separadores y colocadlos como muestra la ilustración. Situatedlos en la base de la caja.

Nota: Después de jugar, podéis dejar los separadores montados en la base de la caja. Repartid simplemente el resto del material en los compartimentos y colocad los tableros y las instrucciones encima.

Versión del juego Astronauta «Vista de Águila» Exploración espacial

Preparación del juego

Colocad la base de la caja en el centro de la mesa. Colocad el tablero sin perforaciones sobre los separadores. Encima, situad el tablero con agujeros. En él, se muestra el cielo estrellado y el camino.

Repartid las estrellas de forma más o menos homogénea en los agujeros del cielo estrellado. La primera vez, aconsejamos colocar la estrella fija de color naranja en el centro.

Las estrellas disponen de un lado más difícil de introducir en los agujeros. Recomendamos, por tanto, que se introduzcan por este lado para que no se caigan con facilidad.

La casilla de salida del camino está marcada con flechas. Cada uno de los jugadores elige un cohete y lo coloca en esta casilla de salida. Las fichas redondas se necesitarán únicamente en la segunda versión del juego, por lo que quedarán fuera junto con los cohetes sobrantes.

Mezclad y apilad las cartas de estrella; no importa qué lado quede hacia arriba. Preparad el reloj de arena y el dado.



Ejemplo: Ejemplo para cuatro jugadores

Desarrollo del juego

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza quien haya visto más recientemente una estrella fugaz.

¿En qué casilla se encuentra tu cohete al comenzar tu turno?

- **En una casilla con planetas de color rojo o azul**

Genial! ¡Es el momento de explorar las estrellas! Más adelante se encuentran las reglas que te indican cómo hacerlo. ¡La casilla de salida contiene planetas rojos!



- **En una casilla sin planetas**

Coge el dado y lázalo. ¿Qué ha salido?

- **Puntos**

Los puntos del dado indican el número de casillas que debes mover tu cohete en el sentido de las agujas del reloj: ¿Tu cohete es el último y se encuentra solo en una casilla? En ese caso, se cuentan todos los puntos del dado. De lo contrario, cuentan solo los puntos negros (reellenos).



- **Los planetas de color rojo o azul**
¡Estupendo! ¡Es el momento de explorar las estrellas!



A continuación, es el turno del siguiente jugador.

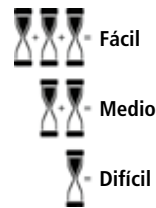
Explorar las estrellas

La búsqueda de estrellas consta de tres fases: Colocación de la carta de estrellas, lanzamiento del cohete y lluvia de estrellas.

1. Colocación de la carta de estrellas

De la pila de cartas de estrellas, coge la carta **de abajo**. Elige la cara que muestre el mismo color que la casilla en la que te encuentras o que el planeta que ha salido en el dado. Después, el jugador de tu izquierda da la vuelta al reloj de arena y el tiempo comienza a contar.

Antes de empezar a jugar, poneos de acuerdo en el grado de dificultad. Utilizad el reloj de arena como muestra la ilustración, de modo que le deis la vuelta una, dos o tres veces antes de que consideréis que el tiempo ha concluido. Cuando juguéis niños y adultos, podéis utilizar tiempos distintos para cada uno con el fin de igualar oportunidades: a los adultos se les pondrá más difícil y a los niños, más fácil.



Mientras transcurre el tiempo, debes intentar colocar tu carta de estrellas sobre el cielo estrellado con la mayor habilidad: Cuantos más agujeros marcados queden «reellenos» de estrellas, mejor.

Importante: Está permitido...

- ... sostener la carta de estrellas por encima del cielo para encontrar la mejor posición.
- ... girar la carta de estrellas hacia la derecha o la izquierda, pero no se le podrá dar la vuelta.
- ... Colocar la carta de estrellas dentro del espacio del cielo estrellado. La carta no puede sobresalir ni tapar el camino.
- ... colocar la carta **sin desplazar** las estrellas del cielo.

Atención: Una vez se haya colocado la carta, no podrá cambiarse de posición.

El jugador de tu izquierda debe controlar el reloj de arena (en función de la dificultad elegida, le dará la vuelta de nuevo) y gritará «¡stop!» cuando el tiempo haya concluido. Para entonces, deberás haber colocado la carta de estrellas.

2. Lanzamiento del cohete

Mirad cuántos agujeros marcados coinciden con una estrella. Por cada una de estas estrellas, harás avanzar tu cohete una casilla en el sentido de las agujas del reloj. ¿Hay una estrella en todas las marcas? ¡Fantástico!, eres un explorador de estrellas fabuloso.

La estrella fija de color naranja: ¿Hay una estrella en todos los agujeros marcados y, además, una de estas estrellas es la estrella naranja? ¡Enhorabuena! Puedes mover tu cohete una casilla más. Si no hay una estrella en todos los agujeros marcados, la estrella naranja contará como una estrella normal de color amarillo.



Ejemplo: Es el turno de Max. Su cohete se encuentra en una casilla con un planeta rojo. Coge la última carta de la pila y la coloca por el lado de color rojo. Nuria da la vuelta al reloj de arena y, tras una breve búsqueda, Max coloca su carta:

en los agujeros marcados hay una estrella amarilla y la estrella naranja. El tercer agujero con marca está vacío. Por tanto, Max puede mover su cohete dos casillas. Si hubiese otra estrella en el agujero marcado que queda, podría haber movido el cohete incluso 4 casillas (3 por las estrellas encontradas + 1 extra por la estrella fija).

3. Lluvia de estrellas

Tras el lanzamiento del cohete, el jugador de tu izquierda coge las estrellas de los agujeros marcados y los sitúa en otros agujeros libres del cielo o de la carta de estrellas.

Atención: La estrella naranja no podrá cambiarse de lugar.

Para finalizar, coge la carta de estrellas del tablero y colócala encima de la pila de cartas.

Finalización del juego

El juego concluye cuando un cohete haya dado una vuelta completa al cielo estrellado y alcance de nuevo o sobrepase la casilla de salida. Este cohete será el ganador y su tripulante podrá proclamar-se Astronauta «Vista de Águila».

Versión La Conquista del Espacio Exploradores profesionales



Preparad el juego como se ha descrito en el «Astronauta «Vista de águila»». Cada jugador cogerá, además, la ficha que corresponda a su cohete según el color y la coloca delante de sí por el número 1.

Desarrollo del juego

Se aplicarán las reglas de «Astronauta «Vista de águila»» con los siguientes cambios:

Cuando un jugador **lance el dado** y salgan los planetas de color rojo o azul, tendrá lugar la gran búsqueda de estrellas.

Gran exploración de estrellas

La gran exploración de estrellas consta también de las fases: Colocación de la carta de estrellas, lanzamiento del cohete y lluvia de estrellas. Pero ahora **todos los jugadores** jugarán al mismo tiempo, por lo que se requiere rapidez:

1. Colocación de la carta de estrellas

Por turnos, **todos** los jugadores cogen una carta de debajo de la pila y eligen la cara con el color que corresponda con el que ha salido en el dado. En esta versión no se necesitará el reloj de arena. A la voz de «¡a explorar las estrellas!», todos los jugadores comienzan **al mismo tiempo**:

- cada uno de ellos busca dónde puede colocar su carta, de modo que queden «re llenos» **todos** los agujeros marcados.
- ¡Atención! Esta vez, **no** se puede sostener la carta de estrellas por encima del cielo.

Si un jugador cree que ha encontrado el lugar adecuado para su carta, la colocará rápidamente.

- ¿Hay una estrella en **todos** los agujeros marcados? ¡Muy bien! Lo ha conseguido, por lo que la exploración de estrellas ha concluido.
- ¿No hay una estrella en todos los agujeros marcados? Qué lástima, no lo ha conseguido. El **resto de jugadores** continúa con la búsqueda. Las cartas de estrellas podrán solaparse total o parcialmente.



Ejemplo: Marta lanza el dado y sale un planeta azul. Por turnos, todos los jugadores cogen una carta de estrellas y colocan el lado azul hacia arriba. La búsqueda empieza al grito de «¡a explorar las estrellas!». Primero, Alberto coloca su carta, pero solo hay estrellas en tres de los cuatro agujeros marcados. El resto de jugadores puede continuar buscando. Poco después, Julia coloca su carta y consigue que haya una estrella en todos los agujeros marcados, por lo que la búsqueda de estrellas concluye y Julia mueve su cohete 4 casillas.

Importante: En los siguientes casos, la gran exploración de estrellas podría concluir antes de tiempo:

- ¿Han colocado todos los jugadores sus cartas sin conseguir rellenar todos los agujeros con marcas? Lástima — La próxima vez seguro que sale mejor
- ¿La búsqueda de estrellas se prolonga demasiado y ningún jugador encuentra el lugar adecuado? En ese caso, la búsqueda puede interrumpirse de mutuo acuerdo.

En ambos casos, se suprimen las fases de lanzamiento de cohete y lluvia de estrellas y los jugadores devuelven las cartas a la pila.

2. Lanzamiento del cohete

Solo podrán mover sus cohetes los jugadores que hayan conseguido hacer coincidir las estrellas con los agujeros marcados. Aquí, también se aplican las reglas de la estrella fija.

3. Lluvia de estrellas

Se aplican las mismas reglas que en el «Astronauta "Vista de águila"» y después, todos los jugadores devuelven sus cartas a la pila.

Explorar las estrellas

En esta versión, la exploración estándar de estrellas (que tiene lugar cuando es tu turno y tu cohete se encuentra en una casilla con planeta) es un poco más compleja.

- Mientras transcurre el tiempo del reloj de arena, debes colocar tu carta de estrellas de modo que en **todos** los agujeros marcados haya una estrella. ¿Quedan agujeros marcados vacíos? Entonces, el cohete debe quedarse dónde está.
- **No** podrás sostener tu carta de estrellas directamente sobre el cielo.

Para que no os confundáis de turno en esta versión, podéis ayudaros poniendo el dado siempre junto al jugador al que le toque. De ese modo, el dado os recordará a quién le toca una vez concluida la gran búsqueda de estrellas.

Finalización del juego

Cuando un cohete haya dado una vuelta completa al cielo estrellado, su tripulante girará su ficha y la pondrá mostrando el número 2. La partida finaliza cuando un cohete haya dado una segunda vuelta al cielo y llegue o supere de nuevo la casilla de salida. El tripulante se proclamará «Astronauta Profesional Estelar» y quedará en los anales de la historia espacial.

CERCATORI DI STELLE

Un gioco intergalattico alla ricerca delle stelle, per 2-4 giocatori a partire da 6 anni.

Autore: Manfred Ludwig • **Illustrazioni:** Matthias Derenbach • **Testo:** Tim Rogasch

Durata del gioco: circa 20 minuti

Attraversate la galassia a bordo delle vostre navicelle spaziali: percorrete la via lattea, fate una breve sosta su Marte e poi ripartite. Ma improvvisamente i sistemi di navigazione vanno in panne. Per fortuna vi rimangono le stelle per orientarvi. Ritrovate la strada di casa con il loro aiuto! Un gioco da ragazzi per cercatori di stelle provetti, vero? Riuscirai a riempire di stelle le costellazioni? Chi piazza con abilità le proprie carte stella e ha un po' di fortuna con il dado si porta in testa con il proprio razzo e vince così il gioco!

Dotazione del gioco:



Prima di giocare per la prima volta

Staccate con cura i pezzi in cartone dai due pannelli e dal tabellone di gioco. Potete gettare via e smaltire tutti i cerchietti e le due grandi cornici bianche. Prendete le quattro pareti divisorie e assemblatele come illustrato. Sistemate la griglia che avete appena costruito sul fondo della scatola

Consiglio: alla fine del gioco, potete lasciare le pareti divisorie così unite nel fondo della scatola. Distribuite il materiale di gioco rimasto negli scomparti e posizionatevi sopra i tabelloni di gioco e le istruzioni.

Variante del gioco "Astronauta Occhio di falco" per esploratori spaziali

Preparazione del gioco

Collocate il fondo della scatola al centro del tavolo. Sistemate il tabellone di gioco senza fori sulla griglia, nel fondo della scatola. Appoggiatevi sopra il tabellone di gioco con i forellini. Questo tabellone mostra il cielo stellato e il percorso che lo circonda. Distribuite le stelle in modo relativamente omogeneo nei fori del cielo stellato. La prima volta che giocate vi consigliamo di sistemare la stella fissa arancione al centro.

Le stelle hanno un lato che entra a fatica nei fori. Infilatele da questo lato nel tabellone di gioco, così da evitare che si stacchino troppo facilmente.

La casella di partenza rossa del percorso è indicata da frecce. Ogni giocatore sceglie un razzo e lo colloca su questa casella. I dischetti giro vengono impiegati solo nella seconda variante del gioco. Toglieteli dal gioco assieme a eventuali razzi in più.

Mescolate le carte stella e formate con esse un mazzo. Il lato delle carte è indifferente. Tenete pronti la clessidra e il dado.



esempio: disposizione del gioco con 4 giocatori

Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Inizia il giocatore che ha visto più di recente una stella cadente.

Su quale casella è posizionato il tuo razzo all'inizio del tuo turno?

- **Su una casella con pianeti rossi o blu**

Ottimo! Puoi partire alla ricerca delle stelle! Le regole di ricerca sono riportate nel paragrafo successivo. Sulla casella di partenza sono raffigurati dei pianeti rossi!



- **Su una casella senza pianeti**

Prendi il dado e tiralo! Che cosa è uscito sul dado?

- **Punti del dado**

I punti del dado indicano di quante caselle in senso orario puoi far avanzare il tuo razzo. Il tuo razzo è l'ultimo e staziona tutto solo su una casella? Allora contano tutti i punti del dado. In caso contrario contano solo i punti neri (pieni).



- **I pianeti rossi o blu**

Fantastico! Puoi partire alla ricerca delle stelle!



Il turno passa quindi al giocatore successivo.

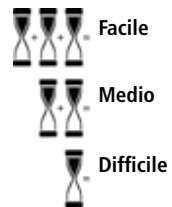
La ricerca delle stelle

La ricerca delle stelle si svolge in tre fasi: posizionare la carta stella, razzo in volo e scintillio di stelle.

1. Posizionare la carta stella

Prendi la carta stella **in fondo** al mazzo. Girala in modo che mostri lo stesso colore della casella pianeta che occupi o del pianeta che è uscito sul dado. Poi il giocatore alla tua sinistra gira la clessidra: il tempo scorre.

Prima di iniziare a giocare scegliete insieme un grado di difficoltà. Usate la clessidra secondo l'immagine, fatela scorrere cioè una, due o tre volte fino allo scadere del tempo. Se giocano insieme bambini e adulti, potete giocare con tempi diversi per rendere più equilibrato il gioco: gli adulti scelgono un livello più difficile, i bambini più facile.



Mentre il tempo scorre, cerca di piazzare nel modo più logico possibile la tua carta stella nel cielo stellato: quanti più fori con il contorno evidenziato sono riempiti da una stella, meglio è.

Importante: azioni ammesse o vietate:

- ... per trovare la posizione migliore puoi tenere la carta stella sopra il cielo stellato.
- ... puoi ruotare la carta stella in tutti i sensi, ma non puoi ribaltarla.
- ... puoi posizionare la carta stella solo all'interno del cielo stellato. La carta stella non può coprire il percorso che si trova attorno al cielo stellato.
- ... non puoi spostare **nessuna** delle stelle che si trovano nel cielo stellato.

Ma attenzione: una volta piazzata la carta, non puoi più cambiare idea. Il giocatore alla tua sinistra deve osservare la clessidra (girarla a seconda del grado di difficoltà e lasciarla scorrere) ed esclamare "stop!" allo scadere del tempo. A questo punto devi per forza sistemare la tua carta stella nel cielo stellato.

2. Razzo in volo

Ora osserva quanti dei fori evidenziati della tua carta stella hanno al loro interno una stella. Per ognuna di queste stelle fai avanzare il tuo razzo di una casella in senso orario. Tutti i fori evidenziati della carta stella contengono una stella? Ottimo, sei un eccellente cercatore di stelle!

La stella fissa arancione: tutti i fori evidenziati hanno al loro interno una stella e una di esse è addirittura la stella fissa? Complimenti intergalattici! Puoi far avanzare il tuo razzo di una casella in più. Se ci sono dei fori evidenziati senza una stella, la stella fissa conta come una normale stella gialla.



Esempio: è il turno di Max. Il suo razzo staziona su una casella con dei pianeti rossi. Prende la carta stella in fondo al mazzo e la gira dal lato rosso. Anna fa partire la clessidra. Dopo una breve ricerca, Max piazza la sua carta.

I fori evidenziati contengono una stella gialla e la stella fissa. Il terzo foro evidenziato è vuoto. Max può far avanzare il proprio razzo di due caselle. Se fosse riuscito a riempire anche il terzo foro evidenziato, sarebbe potuto avanzare addirittura di 4 caselle (3 per le stelle trovate + 1 casella in più per la stella fissa).

3. Scintillio di stelle

Dopo che il razzo ha completato il suo volo, il giocatore alla tua sinistra toglie le stelle dai fori evidenziati e le infila a piacere in altri fori liberi del cielo stellato o della carta stella.

Ma attenzione: la stella fissa non va mai spostata!

Togli ora la carta stella dal tabellone di gioco e sistemala in **cima** al relativo mazzo.

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena un giocatore completa il giro del cielo stellato con il proprio razzo, quando cioè raggiunge o supera la casella di partenza. Il giocatore viene proclamato vincitore e può farsi chiamare astronauta Occhio di falco!

Variante "Astronauta Rudi Rocket" per esperti intergalattici



La preparazione del gioco rimane invariata rispetto alla variante "astronauta Occhio di falco". Ogni giocatore prende inoltre il dischetto giro dello stesso colore del proprio razzo e lo mette davanti a sé dal lato con il numero 1.

Svolgimento del gioco

Le regole descritte nella variante "astronauta Occhio di falco" rimangono invariate, tranne che per quanto segue:

Non appena un giocatore **tira** il dado e ottiene i pianeti rossi o blu, ha inizio una super ricerca delle stelle.

Super ricerca delle stelle

Anche la super ricerca delle stelle include le stesse fasi: posizionare la carta stella, razzo in volo e scintillio di stelle. Adesso però **tutti i giocatori** giocano contemporaneamente e occorre dar prova di velocità:



1. Posizionare la carta stella

Tutti i giocatori prendono a turno una carta stella in fondo al mazzo. Ciascuno gira la carta stella in modo che il colore uscito sul dado sia rivolto verso l'alto. La clessidra non serve. Al grido di "Cercatori di stelle, via!" si mettono tutti all'opera **contemporaneamente** (gli astronauti sono persone d'onore!):

- Ognuno cerca di piazzare la propria carta stella in modo che **tutti** i fori evidenziati abbiano al loro interno una stella.
- Attenzione! **È vietato** tenere la carta stella direttamente sopra il cielo stellato.

Se un giocatore pensa di aver trovato la posizione ideale per la propria carta stella, la piazza velocemente nel luogo prescelto.

- È riuscito a riempire **tutti** i fori evidenziati con delle stelle? Ottimo! Si conclude così la fase di posizionamento delle carte stella.
- Non è riuscito a riempire tutti i fori evidenziati? Peccato, il giocatore rimane a mani vuote! Gli **altri** giocatori continuano a cercare. Le carte stella piazzate possono essere coperte, del tutto o in parte.



Esempio: Maria tira il dado ed escono i pianeti blu. A turno ciascun giocatore prende una carta stella e la gira dal lato blu. Al comando di "Cercatori di stelle, via!" si inizia la ricerca. Tommaso è il primo a piazzare la propria carta stella; purtroppo però solo tre dei quattro fori evidenziati hanno al loro interno una stella. Gli altri giocatori proseguono così la ricerca. Poco dopo Anna piazza la propria carta stella. Tutti i fori evidenziati sono stati riempiti! Così si conclude la fase di posizionamento delle carte stella e Anna può far avanzare il proprio razzo di 4 caselle.

Importante: di seguito vengono illustrati dei casi in cui la super ricerca delle stelle potrebbe concludersi prima del previsto.

- Tutti i giocatori hanno piazzato la propria carta stella, ma nessuno di loro è riuscito a riempire tutti i fori evidenziati? Non fa nulla, la prossima volta andrà sicuramente meglio!
- Perdete troppo tempo per sistemare le carte stella perché nessun giocatore trova la posizione giusta? Allora la ricerca può essere interrotta di comune accordo.

In entrambi i casi vengono meno le fasi del razzo in volo e dello scintillio di stelle. Ciascuno rimette sul mazzo la propria carta stella.

2. Razzo in volo

Solo il giocatore che è riuscito a piazzare per primo una carta stella nella quale tutti i fori evidenziati abbiano al loro interno una stella può fare avanzare il proprio razzo. Anche qui valgono le regole della stella fissa.

3. Scintillio di stelle

Valgono le stesse regole indicate per la variante "astronauta Occhio di falco". Al termine ciascuno rimette sul mazzo la propria carta stella.

Ricerca delle stelle

In questa variante anche la normale ricerca delle stelle (che inizia quando il razzo del giocatore di turno staziona su una casella con pianeti) diventa più ostica.

- Entro lo scadere del tempo segnato dalla clessidra devi infatti piazzare la tua carta stella in modo che **tutti** i fori evidenziati contengano una stella! La carta stella è stata piazzata, ma non tutti i fori evidenziati sono occupati? In tal caso il razzo rimane al suo posto.
- Inoltre durante la ricerca **non** puoi tenere la tua carta stella direttamente sopra il cielo stellato!

In questa variante del gioco per ricordarvi l'ordine dei turni potete usare il seguente accorgimento: mettetevi sempre il dado vicino al giocatore di turno. Così il dado vi aiuterà a ricordare chi sarà di turno dopo di voi, anche una volta conclusa la super ricerca delle stelle.

Fine del gioco

Non appena un giocatore ha percorso tutto il cielo stellato con il proprio razzo, capovolge il suo dischetto giro. Ora il dischetto mostra il numero 2. Il gioco si conclude non appena un giocatore completa con il proprio razzo per la seconda volta il giro del cielo stellato, quando cioè raggiunge o supera di nuovo la casella di partenza. Questo giocatore viene proclamato vincitore e finisce negli annali dei viaggi spaziali con il nome di Rudi Rocket.

■ Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

■ Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and is nowhere to be found. No problem! At www.haba.de/Ersatzteile you can find out whether this part is still available for delivery.

■ Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via www.haba.de/Ersatzteile si la pièce est encore disponible.

■ Beste ouders, lieve kinderen

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is het nergens meer te vinden. Geen probleem! Onder www.haba.de/Ersatzteile kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

■ Queridos niños y niñas, queridas familias,

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En www.haba.de/Ersatzteile podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

■ Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

■ Queridos pais, queridas crianças,

Depois de algumas partidas engraçadas deu-se pela falta de alguma peça que não se consegue encontrar. Não faz mal! Via o website www.haba.de/Ersatzteile pode perguntar se essa peça ainda está disponível.

■ Kære forældre og børn.

Efter et spændende spil opdager I pludselig, at dette HABA-spil mangler en del. Den er bare ikke til at finde igen. Ikke noget problem! På www.haba.de/Ersatzteile kan I se, om delen stadig fås.

■ Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan www.haba.de/Ersatzteile och fråga om biten kan levereras.

■ Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A www.haba.de/Ersatzteile alatt megkérdezhetik, hogy van-e raktáron még az a darab.



It's
playtime!



Art. Nr.: 305154 A105963 1/19

Habermaass GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba.de

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.

HABA®