

COSMIC RACE™

P.2



P.37



P.9



P.30



P.16



P.23



COSMIC RACE

En tant que pilotes supersoniques, vous réalisez enfin votre rêve : participer à la Super Course de l'espace ! Un vrai bonheur de prendre le départ de cette course endiablée. Mais attention aux autres navettes spatiales et aux obstacles qui pourraient bien vous ralentir ! Qui réussira à franchir la ligne d'arrivée le plus rapidement tout en récupérant le plus d'étoiles ?



ROCKY

Costaud au grand cœur, il aime la barbe à papa et prendre des décisions à coups de dés. Il respecte le code de la route intergalactique car il est conducteur de bus scolaire.

FLASH

Il adore la cuisine épicée et est champion de l'univers de dégustation de piments. Mécano de profession, il a construit lui-même sa navette spatiale.

VIOLETTE

Alias V. Elle aime les paillettes et les défis. C'est la plus jeune pilote de la ligue, et elle est promise à un brillant avenir. Elle aime les bonbons qui piquent.

PERLE

Dans les courses de l'espace, elle est comme un poisson dans l'eau. Bibliothécaire la semaine et pilote de course le weekend, elle raffole des salades d'algues.

Navettes Obstacles



Fredino



Général Duck



Disco King



Furbizarre



Poulpinup

Matériel



4 Volants joueur



4 Navettes Spatiales
joueur



5 Navettes Obstacles



9 tuiles Pilotage



7 tuiles Circuit + 1 tuile
Station de ravitaillement



20 jetons Étoile (1 de 5
points, 4 de 3 points, 8
de 2 points et 7 de
1 point)



4 coupes (Or, Argent,
Bronze et Chocolat)



6 jetons Bonus
et 1 standee Loki

Mise en place



1

Chaque joueur choisit 1 Navette Spatiale joueur et récupère le Volant joueur associé. Il pointe la vitesse 1 avec la flèche.

2

Créez le parcours de la course : prenez la tuile Départ et la tuile Arrivée puis piochez aléatoirement 3 autres tuiles que vous disposez entre les deux premières.

3

Placez la tuile Station de ravitaillement entre la deuxième et la troisième tuile Circuit. Mettez ensuite LOKI et les jetons Bonus à côté de cette tuile.

4

Positionnez les Navettes Obstacles et les jetons Étoile face cachée sur chaque tuile Circuit, aux emplacements indiqués.

5

Placez les tuiles Pilotage face cachée à portée de tous les joueurs, en formant un carré de 3x3.

6

Le dernier joueur à avoir vu une étoile filante commence la partie. Si personne n'a vu d'étoile filante récemment, le plus jeune commence.

7

En commençant par le 1^{er} joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place sa Navette Spatiale sur la ligne de départ, à l'emplacement de son choix.



But du jeu

Cumule le plus de points possible en gagnant une coupe prestigieuse et en ramassant des étoiles tout au long du circuit. Le premier arrivé ne sera pas forcément le gagnant !

Tour de jeu

Vous jouez chacun votre tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.

À ton tour, tu peux :

OU

Retourner une des tuiles Pilotage. Applique alors obligatoirement son effet, laisse-la face visible et recommence.

Décider de t'arrêter. Remplace alors toutes les tuiles Pilotage face cachée, sans les mélanger.

Tu peux retourner autant de tuiles Pilotage que tu le souhaites, les unes après les autres. Lorsque tu retournes une tuile Pilotage, tu dois immédiatement appliquer son effet. Les tuiles Pilotage agissent sur un des trois aspects suivants :

La vitesse

La vitesse de ta Navette Spatiale est inscrite sur ton Volant joueur. Elle t'indique si tu dois déplacer ta Navette de 1, 2 ou 3 cases à la suite.

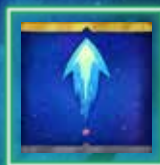


Cette tuile te permet d'augmenter ou de réduire la vitesse de ta Navette. Lorsque tu retournes cette tuile, déplace la flèche de ton Volant joueur d'un chiffre.

- Si ta flèche est sur le chiffre 1, tu accélères ! Déplace la flèche de ton Volant sur le chiffre 2.
- Si ta flèche est sur le chiffre 2, tu peux choisir de ralentir ou d'accélérer. Déplace ta flèche sur le chiffre 1 ou sur le chiffre 3.
- Si ta flèche est déjà sur le chiffre 3, tu ralentis ! Déplace ta flèche sur le chiffre 2.

La direction

Lorsque tu retournes une tuile Pilotage te montrant une direction, déplace ta Navette Spatiale d'autant de cases que la vitesse indiquée sur ton Volant joueur, dans cette direction. Tu ne peux jamais te déplacer à reculons.



Avance ta Navette Spatiale sur les cases en ligne droite.



Avance ta Navette Spatiale sur les cases en diagonale, uniquement sur la gauche ou sur la droite.



Déplace ta Navette Spatiale sur les cases de droite ou de gauche par rapport à ta position actuelle. Tu ne peux pas alterner entre la gauche et la droite.

Le parcours

Le parcours de la course est semé d'embûches ! Mais une tuile Pilotage peut t'aider à déplacer certains obstacles !



Déplace une Navette Obstacle ou la Navette Spatiale d'un autre joueur d'1 case (à gauche, à droite ou en avant, mais jamais en arrière). La Navette déplacée doit être devant la tienne sur le parcours.

- Si tu déplaces la Navette Spatiale d'un autre joueur sur un jeton Étoile, il récupère celui-ci et le pose face cachée à côté de son Volant joueur.

- Si tu déplaces une Navette Obstacle sur un jeton Étoile, ce dernier est bloqué. Tant que cette Navette est dessus, personne ne peut le récupérer.

- Il n'est pas possible de déplacer une Navette Obstacle ou celle d'un autre joueur sur une autre Navette, un autre obstacle ou en dehors du parcours.

Mais attention aux accidents !

Ton tour s'arrête obligatoirement lorsque ta Navette Spatiale rencontre un obstacle ou qu'elle sort du circuit. Repositionne-la alors sur la case où tu te trouvais avant de percuter l'obstacle ou de sortir du circuit. Remets la flèche de ton Volant sur le chiffre 1.

De plus, tu perds 1 jeton Étoile (pris au hasard par un autre joueur). Celui-ci est placé face cachée sur la première case ne contenant pas d'obstacle et située derrière ta Navette Spatiale. Il peut y avoir plusieurs jetons Étoile sur une même case. Les jetons Étoile pourront être récupérés par un autre joueur plus tard au cours de la partie.

Ton tour est terminé.

Les obstacles sont :



Les autres Navettes Spatiales (celles des autres joueurs et les Navettes Obstacles).

Les obstacles illustrés sur le circuit.

RAPPEL

Tu peux choisir de t'arrêter avant de retourner une nouvelle tuile Pilotage.

RÈGLE ALTERNATIVE

Les débutants ou les joueurs les plus jeunes ne perdent pas de jetons Étoile lorsque leur Navette touche un obstacle. Seul leur tour s'arrête.

Les jetons Étoile



Les jetons Étoile te rapportent de précieux points pour gagner la course. Tu les récupères en t'arrêtant ou en passant sur une case où se trouvent un ou plusieurs jetons Étoile.

Les jetons Étoile valent 1, 2, 3 ou 5 points. Lorsque tu récupères un jeton Étoile, place-le face cachée à côté de ton Volant joueur. Tu peux regarder ce qu'il y a en dessous, mais ne le montre pas aux autres joueurs.





Les jetons Bonus

Lorsque le premier joueur franchit la Station de ravitaillement, c'est le signal pour tous les autres joueurs qu'il est temps de demander un petit coup de pouce à Loki.



Tous les joueurs **sauf celui ayant franchi la Station de ravitaillement** choisissent 1 jeton Bonus. Le joueur en dernière position choisit en premier, puis c'est au tour de l'avant-dernier, et ainsi de suite. En cas d'égalité, le joueur le plus jeune choisit son pouvoir en premier.

Tu peux activer ton jeton Bonus quand tu le souhaites pendant ton tour de jeu, mais il n'est valable qu'une fois par partie.



SUPER ROCKET

Avance de 4 cases strictement en ligne droite, peu importe les obstacles. Attention, ta case d'arrivée ne doit pas contenir d'obstacle.



SUPERS JUMELLES

Regarde secrètement 3 tuiles Pilotage de ton choix.



ÉCRAN DE FUMÉE

Les autres joueurs doivent fermer les yeux. Échange de place 3 tuiles Pilotage de ton choix.



AIMANT À ÉTOILES

Récupère tous les jetons Étoile situés à 1 case de ta Navette (arrière, avant, en diagonale, sur les côtés.)



BLINDAGE RENFORCÉ

Évite un accident. Ne perds pas d'Étoile et continue de jouer.



ASPIRATION

Déplace ta Navette Spatiale juste derrière la Navette devant toi.

Fin de partie

La partie s'arrête quand tous les joueurs ont franchi la ligne d'arrivée. S'il ne reste qu'un seul joueur sur le parcours, vous pouvez choisir de mettre fin à la partie. Le premier joueur à passer la ligne prend la coupe en or, le second la coupe en argent, le troisième la coupe en bronze. Le dernier, enfin, prend la coupe en chocolat.



Puis tous les joueurs additionnent les points de leur coupe aux points des jetons Étoile qu'ils ont collectés : le joueur qui cumule le plus de points gagne la course. En cas d'égalité, c'est le joueur avec la meilleure coupe qui l'emporte.

Pour faciliter le comptage de fin de partie, nous avons créé une petite aide au dos des Volants joueurs. N'hésite pas à t'en servir !



TOUR DE CHAUFFE

RÈGLE POUR 1 JOUEUR

Place ta Navette sur la ligne de départ, sur une case de ton choix, et place une Navette concurrente à côté. Tu joueras alternativement ta Navette et celle de ton concurrent.

Tu commences la partie. Joue ton tour comme indiqué dans la règle de base. À la fin de ton tour, avance la Navette de ton concurrent de 3 cases en ligne droite.

➤ S'il y a une Navette Obstacle devant elle, déplace la Navette concurrente sur une case adjacente, dans le sens de ton choix.

➤ S'il y a un obstacle devant ton concurrent, fais-le avancer d'1 case en diagonale, dans le sens de ton choix.

Une fois que ton concurrent a avancé de 3 cases, c'est à ton tour de jouer, et ainsi de suite.

FIN DU JEU

Si tu franchis la ligne d'arrivée avant ton concurrent tu gagnes la partie ! Et tu perds s'il franchit la ligne d'arrivée avant toi.

Si ce mode devient trop facile pour toi, rejoue-le en avançant la Navette de ton concurrent de 4 cases au lieu de 3.

Enfin, essaye de faire le score maximum en ramassant les jetons Étoile, tout en arrivant avant la Navette concurrente !

MOT DES AUTEURS *et de l'équipe*

Théo et Alexandre remercient Mathias, Chiara, Soline, Myriam et Élodie, ainsi que toute l'équipe de Loki qui a travaillé avec eux sur ce super projet !

LOKI remercie les écoles de Ludres et de Montpellier, ainsi que le lycée franco-hellénique d'Athènes pour leurs participations aux tests.

CRÉDITS

AUTEURS
ILLUSTRATRICE
CHEFFE DE PROJET
GRAPHISTE
RELECTEURS

THÉO RIVIÈRE | ALEXANDRE EMERIT
MYRTILLE TOURNEFEUILLE
AURÉLIE RAPHAËL
PIERRE-EMMANUEL BRETAGNE
MAËVA DEBIEU ROSAS | CHLOÉ DUSSUTOUR
ADRIEN FENOUILLET

COSMIC RACE

As intergalactic pilots, you are finally living your dream: participating in a super space race! You are so excited to line up for the start of this wild race. But pay attention to other spaceships and any other obstacles that could slow you down! Quickly cross the finish line and collect the most stars!



ROCKY

Big hearted and big boned, he loves cotton candy and makes tough decisions by rolling dice. He respects intergalactic traffic law as a school bus driver.

FLASH

He loves spicy food and is the world champion of pepper eating contests. As a skilled mechanic, he built his own spaceship by hand.

VIOLET

Nicknamed V, she loves glitter and competition. She's the youngest pilot in the league, but her future is bright. She loves sour candy.

PEARL

Librarian by day and pilot by night, she's as happy as calm on the racetrack. Her favorite snack is seaweed salad.



Obstacle Spaceships



Fredino



Furbizarre



General Duck



Octobuddy



Discoking

Contents



4 Control panels



4 Player Spaceships



5 Obstacle Spaceships



9 Steering tiles



7 Track tiles + 1 Fuel Station tile



20 Star tokens (1 for 5 points, 4 for 3 points, 8 for 2 points, and 7 for 1 point)



4 Trophies (Gold, Silver, Bronze, and Chocolate)



6 Bonus tokens & 1 Loki figure

Setup



1

Each player chooses a Player Spaceship and takes the matching Control Panel then points the arrow on their Control Panel to speed 1.

2

Create the racetrack by drawing 3 random Track tiles and placing them in between the Starting Line tile and Finish Line tile.

3

Place the Fuel Station tile between the second and third Track tiles. Then place Loki and the Bonus tokens near this tile.

4

Put an Obstacle Spaceship and a face-down Star token on each spot shown on the Track tiles.

5

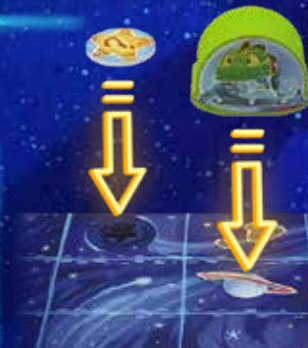
Place the Steering tiles in a 3x3 grid, face down, where everyone can reach them.

6

The player who saw a shooting star most recently starts the game. If no one has seen a shooting star, the youngest player goes first.

7

Starting with the first player then going clockwise, each player chooses where to place their Spaceship on the Starting Line.



Goal of the game

Gain as many points as possible by winning a shiny trophy and gathering stars along the racetrack. The first person to cross the finish line is not guaranteed to win!

Turn overview

Starting with the first player then going clockwise, each player takes a turn.

On your turn, you can

Decide to reveal a tile and apply its effect. Then leave it face up and make a new decision.

OR

Decide to stop. Flip the tiles face down without changing their positions.

You can reveal as many Steering tiles as you like, one by one. When you reveal a Steering tile, you must immediately apply its effect. Steering tiles affect 1 of 3 things:

Speed

Your Spaceship's speed is found on your Control Panel. It shows whether you can move your Spaceship 1, 2, or 3 spaces at a time.



This tile lets you increase or decrease your Spaceship's speed. When you reveal this tile, move the arrow on your Control Panel by one number.

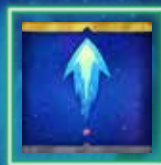
- If the arrow is on number 1, you speed up! Move the arrow on your Control Panel to number 2.

- If the arrow is on number 2, you can decide to speed up or slow down. Move the arrow on your Control Panel to number 1 or number 3.

- If the arrow is already on number 3, you slow down! Move the arrow to number 2.

Direction

When you reveal a Steering tile with a direction, move your Spaceship as many spaces in that direction as shown on your Control Panel. You can never move backwards.



Move your Spaceship forward in a straight line.



Move your Spaceship diagonally left or right. You cannot go back and forth between left and right.



Move your Spaceship to the left or right of your current space. You cannot go back and forth between left and right if you have more than 1 movement.

Racetrack

The racetrack is full of dangers! But this Steering tile can help you move certain obstacles!



Move an Obstacle Spaceship or another player's Spaceship by one space (left, right, or forward - never backwards). The Spaceship you move must be ahead of yours on the track.

- If you move another player's Spaceship over a Star token, they take it and put it face down near their Control Panel.

- If you move an Obstacle Spaceship over a Star token, this token is blocked. As long as this Spaceship is on top of it, no one can take it.

- You cannot move an Obstacle Spaceship onto the same space as another Spaceship (Obstacle or Player), onto an obstacle space, or off the racetrack.



Your turn ends if your Spaceship runs into an obstacle or if it moves off the racetrack. If this happens, put your Spaceship on the last space you entered before running into an obstacle or moving off the racetrack. Move the arrow on your Control Panel back to number 1.

Then, lose one of your Star tokens (chosen randomly by another player). Place it face down on the first space behind your Spaceship that does not have an obstacle. There can be multiple Star tokens on the same space. Star tokens can be taken by another player on a future turn. Your turn is now over.

Obstacles



Other Spaceships
(Obstacle or Player)

Asteroids drawn on the
racetrack

REMINDER

You can choose to stop before revealing a new Steering tile.

ALTERNATE RULE

Beginners or younger players don't lose Star tokens when their Spaceship runs into an obstacle. Their turn still ends like normal.

Star tokens



Star tokens give you points that help you win the race. You pick them up after stopping on or moving over a space with one or more Star tokens.

Star tokens are worth 1, 2, 3, or 5 points. When you pick up a Star token, put it face down near your Control Panel. You can look at your tokens whenever you like, but do not show them to the other players.





Bonus tokens

When a player reaches the Fuel Station for the first time, all the other players can ask Loki for a little help.



All players, **except the player who reached the Fuel Station**, choose a Bonus token. The player furthest behind on the racetrack chooses first, then the next-to-last player, and so on. In case of tie, the youngest player chooses their token first.

You can activate your Bonus token at any time on your turn, but you can only use it once per game.



SUPER ROCKET

Move 4 spaces forward in a straight line, ignoring obstacles. However, the final space cannot contain an obstacle.



SUPER TELESCOPE

Secretly choose and look at 3 Steering tiles.



SMOKE SCREEN

All other players must close their eyes. Choose and swap the place of 3 Steering tiles.



STAR MAGNET

Pick up all Star tokens within 1 space of your Spaceship (front, back, left, right, diagonal)



ENERGY SHIELD

Avoid one accident. Do not lose any Stars and continue your turn.



BLAST OFF

Move your Spaceship to the space behind the next Spaceship in front of you

End of the game

The game ends after all players have crossed the Finish Line. If there is only one player left on the racetrack, you can choose to end the game early. The first player to cross the Finish Line takes the gold trophy, the second takes the silver trophy, and the third takes the bronze trophy. The final player takes the chocolate trophy.



Then all players count up their points from the Star tokens they collected. The player with the most points wins the game. In case of tie, the player with the better trophy wins.

To help count your scores, we made a helpful aid on the back of your Control Panel. Feel free to use it!



WARM UP LAP

RULES FOR 1 PLAYER

Place your Spaceship on any space on the Starting Line, then place another rival Spaceship next to yours. Take turns controlling your Spaceship and the rival Spaceship. You take the first turn and play using the normal rules. At the end of your turn, move the rival Spaceship forward 3 spaces in a straight line.

» If there is an Obstacle Spaceship in front of them, move the Obstacle Spaceship to an adjacent space (left or right).

» If there is an asteroid in front of them, move the rival Spaceship forward 1 space diagonally (left or right).

Once the rival has moved 3 spaces, it's your turn, and so on.

END OF THE GAME:

if you cross the Finish Line before your rival, you win the game! You lose if they cross the Finish Line before you. If this mode is too easy for you, play again by moving the rival Spaceship forward 4 spaces instead of 3 each turn.

Finally, try to get the highest score possible by collecting Star tokens, but make sure you finish the race before your rival!

SPECIAL THANKS *from the team*

Théo and Alexandre would like to thank Mathias, Chiara, Soline, Myriam, and Élodie, as well as the Loki team who worked with us on this amazing project!

Loki would like to thank the elementary schools in Ludres and Montpellier and the Franco-Hellenic middle school in Athens for participating in the playtests for this game.

CREDITS

DESIGNERS
ILLUSTRATOR
PROJECT MANAGER
GRAPHIC DESIGNER
TRANSLATOR

THÉO RIVIÈRE | ALEXANDRE EMERIT
MYRTILLE TOURNEFEUILLE
AURÉLIE RAPHAËL
PIERRE-EMMANUEL BRETAGNE
DANNI LOE

COSMIC RACE

Als intergalaktische Piloten könnt ihr endlich euren Traum leben: Nehmt an an diesem tollen kosmischen Rennen teil! Ihr seid ganz aufgeregt, weil ihr bei diesem wilden Raumschiffrennen an den Start geht! Aber aufgepasst, achtet auf andere Raumschiffe und andere Hindernisse, die euch aufhalten könnten! Wer überquert schnell die Ziellinie und sammelt die meisten Sterne?



ROCKY

Er ist ein bulliger Typ mit großem Herz, er liebt Zuckerwatte und würfelt bei schwierigen Entscheidungen. Er hält sich an die intergalaktischen Regeln wie ein Schulbusfahrer.

FLASH

Er liebt scharfes Essen und ist Weltmeister im Chili-Essen. Als geschickter Mechaniker hat er sein Raumschiff natürlich selbst gebaut.

VIOLETTE

Ihr Spitzname ist V. Sie liebt Glitzer und Wettbewerbe. Sie ist die jüngste Pilotin in der Liga und ihre Zukunft ist sehr vielversprechend. Sie liebt saure Bonbons.

PERLE

Tagsüber ist sie von Beruf Bibliothekarin und nachts Pilotin. Auf der Rennstrecke ist sie genauso glücklich wie entspannt. Ihr Lieblingssnack ist Seetang-Salat.



Hindernisraumschiffe



Fredino



Furbizarre



General Duck



Octobuddy



Discoking

Inhalt



4 Kontrollfelder



4 Raumschiffe für die Spieler



5 Hindernisraumschiffe



9 Steuerungsplättchen



7 Streckenplatten
+ 1 Tankstellenplatte



20 Sternenplättchen
(1 für 5 Punkte, 4 für
3 Punkte, 8 für 2 Punkte,
7 für 1 Punkt)



4 Trophäen (Gold, Silber,
Bronze und Schokolade)



6 Bonusplättchen &
1 Loki Figur

Spieleaufbau



1

Jeder Spieler wählt löschen ein Spielerraumschiff aus und nimmt dann das dazu passende Kontrollfeld. Auf dem Kontrollfeld muss der Pfeil auf Geschwindigkeit 1 zeigen.

2

Erstelle nun die Rennstrecke, indem du drei zufällige Streckenplatten nimmst und sie zwischen die Startlinienplatte und die Ziellinienplatte legst.

3

Lege die Tankstellenplatte zwischen die zweite und dritte Streckenplatte. Lege die Bonusplättchen in die Nähe dieser Platte und stelle Loki dazu.

4

Lege ein Hindernisraumschiff und ein verdecktes Sternenschnuppe auf alle passenden Stellen, die auf den Streckenplatten abgebildet sind.

5

Lege die Steuerungsplättchen mit der Vorderseite nach unten in ein 3x3-Gitter, sodass jeder sie gut erreichen kann.

6

Der Spieler, der zuletzt eine Sternschnuppe gesehen hat, beginnt das Spiel. Wenn noch niemand eine Sternschnuppe gesehen hat, beginnt der jüngste Spieler.

7

Jeder Spieler wählt für sich selbst einen Platz an der Startlinie aus, beginnend mit dem Startspieler, gefolgt von den anderen im Uhrzeigersinn.



○ Spielziel

Erspiele so viele Punkte wie möglich! Gewinne eine glänzende Trophäe und sammle auf der Rennstrecke viele Sterne. Der Spieler, der als Erster die Ziellinie überquert, ist nicht zwangsläufig der Gewinner!

○ Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler wird im Uhrzeigersinn gespielt, sodass jeder Spieler an der Reihe ist.

➤ Wenn du an der Reihe bist, hast du die Wahl:

ODER

Entscheide dich dazu, ein Steuerungsplättchen aufzudecken und erfülle die Aufgabe. Danach lässt du das Plättchen offen liegen und triffst eine neue Entscheidung.

Entscheide dich dazu, aufzuhören. Lege die Plättchen mit dem Gesicht nach unten zurück auf ihre ursprüngliche Position.

Du kannst so viele Steuerungsplättchen aufdecken wie du möchtest, jedoch immer nur eins auf einmal. Wenn du ein Steuerungsplättchen aufgedeckt hast, musst du sofort seine Aufgabe ausführen. Steuerungsplättchen zeigen dir 1 von 3 Möglichkeiten an:

➤ Geschwindigkeit

Die Geschwindigkeit deines Raumschiffs siehst du auf deinem Kontrollfeld. Dort wird dir angezeigt, ob du dein Raumschiff 1, 2 oder 3 Felder auf einmal bewegen kannst.

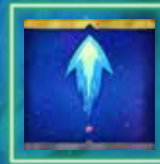


Mit diesem Plättchen kannst du die Geschwindigkeit deines Raumschiffs erhöhen oder verringern. Wenn du dieses Plättchen aufdeckst, bewegst du den Pfeil auf deinem Kontrollfeld immer um eine Zahl weiter.

- Steht der Pfeil auf der Nummer 1, wird dein Raumschiff schneller! Bewege den Pfeil auf deinem Kontrollfeld auf die Nummer 2.
- Steht der Pfeil auf der Nummer 2, kannst du entscheiden, ob du schneller oder langsamer fliegen möchtest. Bewege nun den Pfeil auf deinem Kontrollfeld auf Nummer 1 oder Nummer 3.
- Wenn der Pfeil bereits auf der Nummer 3 steht, wirst du langsamer! Bewege den Pfeil auf Nummer 2.

➤ Richtung

Wenn du ein Steuerungsplättchen mit einer Richtungsanweisung aufdeckst, bewegst du dein Raumschiff so viele Felder in diese Richtung, wie auf deinem Kontrollfeld angezeigt wird. Du kannst nicht rückwärts ziehen.



Ziehe dein Raumschiff in einer geraden Linie vorwärts.



Ziehe dein Raumschiff diagonal nach links oder rechts. Du kannst nicht zwischen links und rechts hin- und her wechseln.



Ziehe dein Raumschiff nach links oder rechts von deinem aktuellen Platz aus. Du kannst nicht zwischen links und rechts hin- und her wechseln, wenn du mehr als einen Schritt zur Verfügung hast.

➤ Rennstrecke

Die Rennstrecke ist voller Gefahren! Aber dieses Steuerungsplättchen kann dir helfen, bestimmte Hindernisse zu überwinden!



Bewege ein Hindernisraumschiff oder ein Raumschiff eines anderen Spielers um ein Feld (nach links, rechts oder vorwärts - niemals rückwärts). Das Raumschiff, das du bewegst, muss direkt vor dir auf deiner Bahn liegen.

- Wenn du das Raumschiff eines anderen Spielers über ein Sternenplättchen bewegst, darf er es nehmen und verdeckt neben sein Kontrollfeld legen.

- Wenn du ein Hindernisraumschiff auf ein Sternenplättchen ziehst, wird dieses blockiert, solange das Raumschiff darauf steht. Niemand darf es nehmen.

- Du kannst ein Raumschiff nicht auf ein Feld ziehen, wenn dort schon ein anderes Raumschiff steht (Hindernisraumschiff oder Spielerraumschiff), ebenso nicht auf ein Hindernisfeld oder von der Rennstrecke herunter.

➤➤➤ Vorsicht vor Unfällen !

Dein Zug ist beendet, wenn dein Raumschiff auf ein Hindernis trifft oder die Rennstrecke verlassen müsste. In diesem Fall musst du dein Raumschiff auf dem letzten Feld stehen lassen, bevor du gegen dieses Hindernis fährst oder die Rennstrecke verlässt. Bewege nun den Pfeil auf deinem Kontrollfeld zurück auf die 1.

Dann wählt ein anderer Spieler zufällig eines deiner Sternenplättchen aus und legt es verdeckt auf das erste Feld hinter deinem Raumschiff, das kein Hindernis hat. Es können mehrere Sternenplättchen auf demselben Feld liegen. Sternenplättchen können in einem späteren Zug von einem anderen Spieler genommen werden. Dein Zug ist nun beendet.

➤➤ Andere Raumschiffe:



Andere Raumschiffe
(Hindernisraumschiffe oder Spielerraumschiffe)

Asteroiden

AUFGEPASST

Du kannst deinen Zug beenden, indem du kein neues Steuerungsplättchen nimmst.

ALTERNATIVE REGEL

Anfänger oder jüngere Spieler verlieren keine Sternenplättchen, wenn ihr Raumschiff auf ein Hindernis stößt. Ihr Zug endet aber trotzdem wie gewohnt.

➤➤ Sternenplättchen



Sternenplättchen geben dir Punkte, die dir helfen, das Rennen zu gewinnen. Du sammelst sie ein, wenn du auf einem Feld mit einem oder mehreren Sternenplättchen anhältst oder darüber fährst.

Sternenplättchen sind 1, 2, 3 oder 5 Punkte wert. Wenn du ein Sternenplättchen aufnimmst, legst du es verdeckt neben dein Kontrollfeld. Du kannst dir deine Plättchen ansehen, wann immer du magst, aber zeige sie nicht den anderen Spielern!





Bonusplättchen

Wenn ein Spieler zum ersten Mal die Tankstelle erreicht, können alle anderen Spieler Loki um ein bisschen Hilfe bitten.



Alle Spieler, **außer dem Spieler, der die Tankstelle zuerst erreicht hat**, wählen nun ein Bonusplättchen aus: zuerst der Spieler, der auf der Rennstrecke am weitesten zurückliegt, danach ist der vorletzte Spieler an der Reihe und so weiter. Bei einem Gleichstand wählt der jüngste Spieler sein Plättchen zuerst.

Du kannst dein Bonusplättchen in deinem Zug jederzeit aktivieren, aber nur ein einziges Mal im Spiel.



SUPER-RAKETE

Ziehe dein Raumschiff 4 Felder in gerader Linie vor, du brauchst nicht auf Hindernisse zu achten. Das letzte Feld allerdings darf kein Hindernis haben.



SUPER-TELESKOP

Sieh dir heimlich 3 Steuerungsplättchen an.



NEBELWAND

Alle anderen Spieler müssen ihre Augen schließen. Tausche die Reihenfolge von 3 Steuerungsplättchen aus.



STERNENMAGNET

Sammle alle Sternenplättchen von allen angrenzenden Feldern um dein Raumschiff herum ein (vorne, hinten, links, rechts, diagonal).



ENERGIE-SCHILD

Vermeide einen Unfall. Verliere dadurch keine Sterne und setze deinen Zug fort.



TURBO-ANTRIEB

Bewege dein Raumschiff auf das Feld hinter dem nächsten Raumschiff vor dir.



Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Spieler die Ziellinie überquert haben. Wenn nur noch ein Spieler auf der Rennstrecke ist, könnt ihr das Spiel auch vorzeitig beenden. Der erste Spieler, der die Ziellinie überquert, erhält den goldenen Pokal, der zweite den silbernen und der dritte den bronzenen Pokal. Der letzte Spieler erhält die Schokoladentrophäe.



Dann zählen alle Spieler ihre Punkte aus den gesammelten Sternenplättchen zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der wertvollsten Trophäe.

Damit du deine Punkte besser zählen kannst, haben wir eine hilfreiche Skala auf die Rückseite deines Kontrollfeldes gedruckt, diese hilft dir beim Zählen der Sterne!



AUFWÄRMRUNDE

REGELN FÜR 1 SPIELER

Stelle dein Raumschiff auf ein beliebiges Feld auf der Startlinie und platziere dann ein gegnerisches Raumschiff neben deinem. Ziehe abwechselnd dein Raumschiff und das gegnerische Raumschiff.

Du machst den ersten Zug und spielst nach den normalen Regeln. Am Ende deines Zuges bewegst du das gegnerische Raumschiff in einer geraden Linie 3 Felder vorwärts.

➤ Befindet sich ein Hindernisraumschiff vor ihm, bewege das Hindernisraumschiff auf ein angrenzendes Feld (links oder rechts).

➤ Befinden sich Asteroiden vor ihm, bewege das gegnerische Raumschiff ein Feld diagonal vorwärts (nach links oder rechts).

Sobald das gegnerische Raumschiff 3 Felder vorgerückt ist, bist du an der Reihe, und so weiter.

ENDE DES SPIELS

Wenn du die Ziellinie vor dem Gegner überquerst, hast du das Spiel gewonnen! Du verlierst allerdings, wenn er die Ziellinie vor dir überquert.

Wenn dir diese Variante zu einfach ist, kannst du das Spiel wiederholen, indem du das gegnerische Raumschiff in jeder Runde um 4 statt um 3 Felder vorwärts ziehst.

Versuche, die höchstmögliche Punktzahl zu erreichen, indem du Sternenplättchen sammelst. Stelle aber sicher, dass du das Rennen vor deinem Rivalen beendest!

EIN BESONDERER DANK
gilt dem Team

Théo und Alexandre möchten Mathias, Chiara, Soline, Myriam und Élodie sowie dem Loki-Team danken, die mit uns an diesem großartigen Projekt gearbeitet haben! Loki dankt den Grundschulen in Ludres und Montpellier sowie der französisch-hellenischen Mittelschule in Athen für die Teilnahme an den Spieltests für dieses Spiel.

DANKSAGUNG

AUTOREN
ILLUSTRATORIN
PROJEKTL EITUNG
GRAFIKDESIGN
ÜBERSETZUNG

THÉO RIVIÈRE | ALEXANDRE EMERIT
MYRTILLE TOURNEFEUILLE
AURÉLIE RAPHAËL
PIERRE-EMMANUEL BRETAGNE
ANJA DREIER-BRÜCKNER

COSMIC RACE

Como piloto intergaláctico, por fin has cumplido tu sueño: ¡participar en una supercarrera espacial! Estás impaciente por colocarte en la parrilla de salida de esta carrera salvaje, pero debes tener mucho cuidado con las otras naves y con los obstáculos que podrán frenarte. Intenta cruzar la línea de meta en cabeza y recolectar el máximo número de estrellas.



ROCKY

Con un gran corazón y un gran saque, le encanta el algodón de azúcar y toma las decisiones difíciles lanzando dados. En su trabajo como conductor del autobús escolar siempre respeta las normas de tráfico intergalácticas.

FLASH

Le encanta la comida picante y es el campeón del mundo de comer guindillas. Es un mecánico muy hábil y se ha construido su propia nave.

VIOLETA

Apodada «V», le encanta la purpurina y competir. Es la piloto más joven de la liga, pero con un futuro muy prometedor. Le encantan las gominolas con picapica.

PERLA

Bibliotecaria de día y piloto de noche, en el circuito se lo pasa pipa. Su tapa favorita es la ensalada de algas.

Naves obstáculo



Alfredino



Furbizarro



General Pato



Chopito



Rey Sideral

Contenido



4 paneles de control



4 naves de jugador



5 naves obstáculo



9 losetas de pilotaje



7 losetas de circuito +
1 loseta de gasolinera



20 fichas de estrella
(1 de 5 puntos, 4 de
3 puntos, 8 de 2 puntos y
7 de 1 punto)



4 trofeos (de oro, plata,
bronce y chocolate)



6 fichas de bonus y 1
figura de Loki

Preparación de la partida



1
Cada jugador elige 1 nave de jugador, toma el panel de control del mismo color y coloca la flecha de su panel de control señalando a la velocidad 1.

2
Crea el circuito de carreras robando 3 losetas de circuito al azar y colocándolas entre la loseta de salida y la loseta de meta.

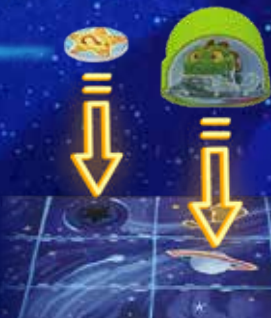
3
Coloca la loseta de gasolinera entre la segunda y la tercera loseta de circuito. A continuación, coloca a Loki y las fichas de bonus junto a la gasolinera.

4
Coloca una nave obstáculo en cada casilla de planeta y una ficha de estrella bocabajo en cada casilla de estrella de las losetas de circuito.

5
Coloca las losetas de pilotaje bocabajo formando una cuadrícula de 3x3 y al alcance de todos los jugadores.

6
El último jugador que haya visto una estrella fugaz será el jugador inicial. Si nadie ha visto una estrella fugaz, comienza el jugador más joven.

7
Empezando por el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador elige dónde colocar su nave en la línea de salida.



Objetivo del juego

Ganar un bonito trofeo y recolectar estrellas en el circuito para obtener el mayor número posible de puntos. No está garantizado que el primer jugador en cruzar la meta sea el ganador.

Resumen del turno

Empezando por el jugador inicial y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador juega su turno.



En tu turno, puedes:

Darle la vuelta a una loseta y aplicar su efecto. A continuación, deja la loseta bocarriba y elige de nuevo qué quieres hacer.



Detenerte. Vuelve a colocar las losetas bocabajo sin cambiar su posición.

Puedes darle la vuelta a tantas losetas de pilotaje como quieras, de una en una. Cuando le des la vuelta a una loseta de pilotaje, debes aplicar su efecto de inmediato. Cada loseta de pilotaje afecta a 1 de los 3 elementos siguientes:



Velocidad

La velocidad de tu nave se muestra en tu panel de control. El panel indica si puedes mover tu nave 1, 2 o 3 casillas cada vez que mueves.



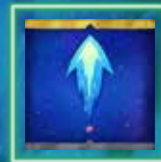
Esta loseta te permite aumentar o reducir la velocidad de tu nave. Cuando le des la vuelta a esta loseta, mueve la flecha en tu panel de control 1 número de acuerdo con la siguiente explicación:

- Si la flecha está en el 1, aceleras. Mueve la flecha en tu panel de control al número 2.
- Si la flecha está en el 2, puedes elegir acelerar o frenar. Mueve la flecha en tu panel de control al número 1 (frenas) o al número 3 (aceleras).
- Si la flecha ya está en el 3, tienes que frenar. Mueve la flecha al número 2.



Dirección

Cuando le des la vuelta a una loseta de pilotaje que tenga una dirección, mueve tu nave tantas casillas en esa dirección como indique tu panel de control. No se puede mover hacia atrás.



Mueve tu nave hacia delante en línea recta.



Mueve tu nave en diagonal hacia la derecha o la izquierda. No puedes alternar entre izquierda y derecha.



Mueve tu nave a la casilla a la derecha o a la izquierda de tu casilla actual. No puedes alternar entre izquierda y derecha si tienes más de 1 movimiento.



Circuito

¡El circuito está plagado de peligros! No obstante, esta loseta de pilotaje te puede ayudar a mover determinados obstáculos.



Mueve 1 nave obstáculo o la nave de cualquier otro jugador 1 casilla (a izquierda, derecha o delante, pero nunca hacia atrás). La nave que elijas mover debes estar por delante de ti en el circuito.

- Si mueves la nave de otro jugador a una casilla con una ficha de estrella, el jugador tomará la estrella y la colocará bocabajo junto a su panel de control.

- Si mueves una nave obstáculo a una casilla con una ficha de estrella, esta ficha quedará bloqueada. Mientras la nave esté encima de la estrella, nadie podrá tomarla.

- No puedes mover una nave obstáculo a una casilla ocupada por otra nave (obstáculo o de un jugador), a una casilla de obstáculo o fuera del circuito de carreras.



Obstáculos



Otras naves (obstáculo o de un jugador)

Asteroides dibujados en el circuito

RECORDATORIO

Siempre puedes detenerte antes de darle la vuelta a una nueva loseta de pilotaje.

REGLA ALTERNATIVA

Los novatos o los jugadores más jóvenes no pierden sus fichas de estrella cuando sus naves chocan contra obstáculos. No obstante, su turno sí termina de la manera habitual.



Cuidado con los accidentes

Tu turno termina si tu nave choca contra un obstáculo o si se sale del circuito. Si esto ocurre, coloca tu nave en la última casilla por la que hayas pasado antes de chocar o salirte del circuito. Coloca la flecha de tu panel de control en el número 1.

A continuación, pierdes 1 de tus fichas de estrella (elegida al azar por otro jugador). Colócala bocabajo en la primera casilla detrás de tu nave que no tenga un obstáculo. Puede haber más de una ficha de estrella en la misma casilla. La ficha de estrella la podrá tomar otro jugador en un turno posterior.

Termina tu turno.



Fichas de estrella



Las fichas de estrella conceden puntos que te ayudarán a ganar la partida. Las tomas cuando te detienes en una casilla o pasas por una casilla con una o más fichas de estrella.

Las fichas de estrella valen 1, 2, 3 o 5 puntos. Cuando tomes una ficha de estrella, colócala bocabajo junto a tu panel de control. Puedes mirar tus fichas siempre que quieras, pero no se las muestres al resto de jugadores.



Fichas de bonus

Cuando un jugador llega a la gasolinera por primera vez, el resto de jugadores pueden pedirle a Loki un poco de ayuda.



Todos los jugadores, **excepto el jugador que ha llegado a la gasolinera**, eligen una ficha de bonus. El jugador que se encuentre más atrás en el circuito elige primero, seguido por el jugador que vaya justo delante y así sucesivamente. En caso de empate, el jugador más joven elige ficha primero.

Puedes activar tu ficha de bonus en cualquier momento de tu turno, pero solo la puedes utilizar una vez en toda la partida.



ESCUDO DE ENERGÍA

Evita un accidente. No pierdes ninguna estrella y puedes continuar con tu turno.



SUPERACELERACIÓN

Mueve tu nave a la casilla de detrás de la primera nave que tengas por delante.



SUPERCOHETE

Mueve 4 casillas hacia delante en línea recta ignorando los obstáculos. La última casilla que ocupes no puede contener un obstáculo.



SUPERTELESCOPIO

Sin que lo vean el resto de jugadores, mira debajo de 3 losetas de pilotaje.



PANTALLA DE HUMO

Los demás jugadores deben cerrar los ojos. Elige y cambia la posición de 3 losetas de pilotaje.



IMÁN ESTELAR

Toma todas las fichas de estrella a 1 casilla de distancia de tu nave (delante, detrás, izquierda, derecha y en diagonal).

Final de la partida

La partida termina cuando todos los jugadores hayan cruzado la meta. Si solo queda un jugador por cruzarla, podéis decidir terminar la partida antes. El primer jugador en cruzar la meta toma el trofeo de oro, el segundo el de plata y el tercero el de bronce. El último jugador se lleva el trofeo de chocolate.



A continuación, cada jugador suma los puntos de las fichas de estrella que ha recolectado. El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, el jugador empatado con el mejor trofeo gana la partida.

Para que sea más fácil sumar los puntos, hemos incluido una pequeña ayuda en la otra cara del panel de control. ¡Está a vuestra disposición!



VUELTA DE CALENTAMIENTO

REGLAS PARA 1 JUGADOR

Coloca tu nave en cualquier casilla de la parrilla de salida y luego coloca otra nave al lado de la tuya. Alterna los turnos controlando tu nave y la nave rival. Empieza tú la partida jugando con las reglas normales. Al final de tu turno, mueve la nave rival 3 casillas hacia delante en línea recta.

» Si se encuentra una nave obstáculo delante, mueve la nave obstáculo a una casilla adyacente (izquierda o derecha).

» Si se encuentra con un asteroide, mueve la nave rival una casilla en diagonal (izquierda o derecha).

Cuando la nave rival haya movido 3 casillas, vuelve a ser tu turno, y así sucesivamente.

FINAL DE LA PARTIDA:

Si cruzas la línea de meta antes que tu rival, ¡ganas la partida! Pierdes si la nave rival cruza la meta antes que tú. Si este modo de juego es demasiado fácil, juega de nuevo moviendo la nave rival cada turno 4 casillas hacia delante en vez de 3.

Por último, intenta lograr la puntuación más alta posible recolectando fichas de estrella, pero asegúrate de llegar a la meta antes que tu rival.

AGRADECIMIENTOS

del equipo

A Théo y Alexandre les gustaría dar las gracias a Mathias, Chiara, Soline, Myriam y Élodie, además de al equipo de LOKI que ha colaborado con nosotros en este maravilloso proyecto.

LOKI quisiera dar las gracias a las escuelas primarias de Ludres y Montpellier y a la escuela de secundaria francohelénica de Atenas por participar en las pruebas del juego.

CRÉDITOS

AUTORES
ILUSTRACIONES
DIRECCIÓN DE PROYECTO
DISEÑO GRÁFICO
TRADUCCIÓN

THÉO RIVIÈRE | ALEXANDRE EMERIT
MYRTILLE TOURNEFEUILLE
AURÉLIE RAPHAËL
PIERRE-EMMANUEL BRETAGNE
HI-FI WORDS S. COOP

COSMIC RACE

Siete piloti intergalattici, e state per coronare il vostro sogno: partecipare a una fantastica gara nello spazio! Vi immaginate già sulla linea di partenza, pronti a lanciarsi in questa competizione scatenata. Ma dovrete fare attenzione alle altre astronavi e agli ostacoli che potrebbero rallentarvi. Raccolgete le stelle e tagliate il traguardo il più in fretta possibile!



PIETRO

Un gigante gentile che ama lo zucchero filato e odia le decisioni difficili. Dal momento che lavora come conducente di autobus, rispetta sempre il codice stradale dello spazio.

SAETTA

Un amante del cibo piccante e campione del mondo della gara dei mangiatori di peperoncino. È un ottimo meccanico, e ha costruito l'astronave che pilota con le proprie mani.

LILLÀ

Adora i glitter e il brivido della competizione. È la pilota più giovane del campionato, e una delle più promettenti. Va matta per le caramelle gombose.

PERLA

Bibliotecaria di giorno e pilota di notte: smette di sentirsi come un pesce fuor d'acqua solo quando sfreccia sulla pista. Il suo piatto forte è l'insalata di alghe.



Astronavi ostacolo



Sandrosauro



Pelosetto



Capitan Qua Qua



Filippolpo



Mister Disco

Contenuto



4 pannelli di comando



4 Astronavi giocatore



5 Astronavi ostacolo



9 tessere Guida



7 tessere Pista + 1 tessera Stazione di rifornimento



20 gettoni Stelle (1 da 5 punti, 4 da 3 punti, 8 da 2 punti, 7 da 1 punto)



4 trofei (oro, argento, bronzo e cioccolata)



6 gettoni Bonus e 1 sagoma LOKI

Preparazione



1

Ogni giocatore sceglie un'Astronave giocatore e il rispettivo pannello di comando, posizionando la freccia sulla velocità 1.

2

Create la pista selezionando a occhi chiusi 3 tessere Pista, che dovrete posizionare tra le tessere Linea di partenza e Linea d'arrivo.

3

Posizionate la tessera Stazione di rifornimento tra la seconda e la terza tessera Pista. Poi, mettete LOKI e i gettoni Bonus vicino ad essa.

4

Posizionate un'Astronave ostacolo e un gettone Stelle a faccia in giù su ciascuno spazio contrassegnato sulle tessere Pista.

5

Posizionate le tessere Guida in una griglia 3x3, a faccia in giù, dove tutti possono raggiungerle.

6

Inizia la partita il giocatore che ha visto una stella cadente più di recente. Se nessuno ha visto stelle cadenti, comincia il giocatore più giovane.

7

Partendo dal primo giocatore e procedendo poi in senso orario, ognuno sceglie dove posizionare la propria Astronave sulla Linea di partenza.



Obiettivo del gioco

Accumulare più punti possibili vincendo un trofeo e raccogliendo stelle lungo la pista. Non è detto che vinca per forza il primo giocatore che taglia il traguardo!

Funzionamento dei turni

Partendo dal primo giocatore e procedendo poi in senso orario, ognuno svolge il proprio turno.

» Durante il tuo turno, puoi:

Decidere di scoprire una tessera e applicare il suo effetto. Se la lasci a faccia in su, devi proseguire prendendo un'altra decisione.

OPPURE

Decidere di fermarti. Rimetti le tessere a faccia in giù, senza cambiare il loro posizionamento.

Puoi scoprire tutte le tessere Guida che vuoi, una alla volta. Ma ogni volta che ne scopri una, il suo effetto si applica immediatamente. Le tessere Guida possono influenzare 1 di 3 elementi diversi:

» Velocità

La velocità della tua Astronave è indicata sul suo pannello di comando, che determina se la tua Astronave può spostarsi di 1, 2 o 3 spazi alla volta.

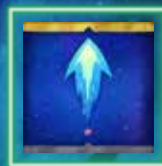


Questa tessera ti permette di aumentare o ridurre la velocità della tua Astronave. Quando la scopri, sposta la freccia sul tuo pannello di comando di un numero.

- Se la freccia è sul numero 1, acceleri! Sposta la freccia sul tuo pannello di comando sul 2.
- Se la freccia è sul numero 2, puoi scegliere se accelerare o rallentare. Sposta la freccia sul tuo pannello di comando sul 3 o sull'1.
- Se la freccia è già sul numero 3, rallenti! Sposta la freccia sul 2.

» Direzione

Quando scopri una tessera Guida che indica una direzione, sposta la tua Astronave nella direzione indicata di tanti spazi quanto indica il numero sul tuo pannello di comando. Non puoi spostarti all'indietro.



Sposta la tua Astronave avanti, in linea retta.



Sposta la tua Astronave a destra o a sinistra, in diagonale. Non puoi alternare le direzioni.



Sposta la tua Astronave verso destra o verso sinistra rispetto a dove ti trovi. Non puoi alternare le direzioni, se devi spostarti di più di uno spazio.



>> Pista

La pista è irta di pericoli! Ma questa tessera Guida può aiutarti a spostare alcuni ostacoli.



Sposta un'Astronave ostacolo o l'Astronave di un altro giocatore di uno spazio (verso destra, verso sinistra o in avanti, ma mai all'indietro). L'Astronave che muovi deve essere più avanti di te sulla pista.

- Se sposti un'Astronave altrui su un gettone Stelle, quest'ultimo va al proprietario dell'Astronave e deve essere messo a faccia in giù vicino al suo pannello di comando.

- Se sposti un'Astronave ostacolo su un gettone Stelle, il gettone rimane bloccato. Nessuno potrà ottenerlo finché rimarrà sotto l'Astronave ostacolo.

- Non puoi spostare un'Astronave ostacolo su spazi che sono già occupati da altre Astronavi ostacolo o giocatore, su spazi bloccati da ostacoli o fuori dalla pista.



Attenzione agli incidenti



Il tuo turno termina se la tua Astronave finisce contro un ostacolo o fuori dalla pista. Metti la tua Astronave sull'ultimo spazio che occupavi prima di finire contro un ostacolo o fuori dalla pista. Riporta la freccia sul tuo pannello di comando sull'1.

Perdi anche uno dei tuoi gettoni Stelle (scelto casualmente da un altro giocatore). Mettilo a faccia in giù sul primo spazio dietro alla tua Astronave che non è occupato da un ostacolo. Si possono accumulare più gettoni Stelle su uno stesso spazio. I gettoni Stelle possono essere ottenuti da un altro giocatore nei turni successivi.

Il tuo turno finisce qui.

>> Ostacoli



Le altre Astronavi (ostacolo o giocatore)

Gli asteroidi rappresentati sulla pista

PROMEMORIA

Puoi sempre decidere di fermarti invece di scoprire un'altra tessera Guida.

REGOLA ALTERNATIVA

I principianti e i giocatori più giovani non perdono i gettoni Stelle quando la loro Astronave finisce contro un ostacolo, ma il loro turno termina come di consueto.



Gettoni Stelle



I gettoni Stelle ti danno punti che ti aiutano a vincere la gara. Li ottieni quando ti fermi o passi sopra a uno spazio che contiene uno o più gettoni Stelle.

I gettoni Stelle possono valere 1, 2, 3 o 5 punti. Ogni volta che raccogli un gettone Stelle, posizionalo a faccia in giù vicino al tuo pannello di comando. Puoi consultarli in qualsiasi momento, ma non farli vedere agli altri giocatori.





Gettoni Bonus



Quando un giocatore raggiunge la Stazione di rifornimento per la prima volta, tutti gli altri giocatori possono chiedere una mano a LOKI.

Tutti i giocatori scelgono un gettone Bonus, ad eccezione del giocatore che ha raggiunto la Stazione di rifornimento. Sceglie prima il giocatore più indietro nella pista, poi il penultimo e così via. In caso di parità di posizione, sceglie prima il giocatore più giovane.

Puoi attivare il tuo gettone Bonus in qualsiasi momento durante il tuo turno, ma puoi usarlo solo una volta per partita.



MEGA RAZZO

Spostati di 4 spazi in avanti in linea retta, ignorando gli ostacoli. Tuttavia, lo spazio finale non deve essere occupato da un ostacolo.



SUPER TELESCOPIO

Scegli e guarda 3 tessere Guida, senza mostrarle agli altri.



NEBBIA COSMICA

Gli alti giocatori chiudono gli occhi. Scegli e scambia la posizione di 3 tessere Guida.



MAGNETE STELLARE

Raccogli tutti i gettoni Stelle entro 1 spazio dalla tua Astronave (davanti, dietro, a destra, a sinistra, in diagonale).



SCUDO ENERGETICO

Eviti un incidente. Non perdi alcun gettone Stelle e prosegui con il tuo turno.



PROPULSIONE

Sposta la tua Astronave nello spazio dietro alla prossima Astronave più avanti sulla pista rispetto a te.



Fine della partita

Il gioco termina quando tutti i giocatori superano la Linea d'arrivo. Puoi scegliere anche di far terminare la partita quando rimane un solo giocatore ancora sulla pista. Il primo giocatore che taglia il traguardo riceve il trofeo d'oro, il secondo riceve il trofeo d'argento e il terzo riceve il trofeo di bronzo. L'ultimo giocatore ottiene il trofeo di cioccolata.



Poi, tutti i giocatori contano i punti dei gettoni Stelle che hanno accumulato. Vince la partita il giocatore con il punteggio più alto. In caso di pareggio, vince il giocatore con il trofeo migliore.

Per aiutarti a contare i punti, abbiamo aggiunto una sezione apposita sul retro del tuo pannello di comando. Usala senza remore!



GIRO DI RISCALDAMENTO

REGOLE PER PARTITE DA 1 GIOCATORE

Posiziona la tua Astronave su uno spazio qualsiasi sulla Linea di partenza, poi posiziona un'altra Astronave avversaria al suo fianco. Dovrai controllare alternativamente la tua Astronave, e poi l'Astronave avversaria.

Inizia il primo turno usando la tua Astronave, e gioca seguendo le regole standard. Alla fine del tuo turno, sposta l'Astronave avversaria di 3 spazi in avanti in linea retta.

➤ Se il percorso è sbarrato da un'Astronave ostacolo, sposta l'Astronave ostacolo in uno spazio adiacente (alla sua destra o alla sua sinistra).

➤ Se il percorso è sbarrato da un asteroide, sposta l'Astronave avversaria di 1 spazio in avanti in diagonale (verso destra o verso sinistra).

FINE DELLA PARTITA

Dopo aver spostato l'avversario di 3 spazi tocca di nuovo a te, e così via.

Fine della partita: vinci la partita se riesci a tagliare il traguardo prima dell'avversario! Se invece lo taglia prima lui, hai perso.

Se questa modalità ti sembra troppo semplice, prova a spostare l'Astronave avversaria di 4 spazi invece che di 3 a ogni turno. Prova anche a battere il tuo record di punteggio raccogliendo più gettoni Stelle possibili, ma assicurati di arrivare al traguardo prima del tuo avversario!

RINGRAZIAMENTI

da parte del team

Théo e Alexandre ringraziano Mathias, Chiara, Soline, Myriam ed Élodie, nonché il team di LOKI che ha collaborato con noi a questo fantastico progetto!

LOKI ringrazia le scuole elementari di Ludres e Montpellier, e la scuola media franco-ellenica di Atene, per aver testato questo gioco.

RICONOSCIMENTI

PROGETTAZIONE
ILLUSTRAZIONI
GESTIONE PROGETTO
GRAFICA
TRADUZIONE

THÉO RIVIÈRE | ALEXANDRE EMERIT
MYRTILLE TOURNEFEUILLE
AURÉLIE RAPHAËL
PIERRE-EMMANUEL BRETAGNE
WABBIT TRANSLATIONS

COSMIC RACE

Als intergalactische piloten maken jullie eindelijk je droom waar: meedoen aan een super ruimterace. Jullie staan te popelen voor de start van deze wilde race. Maar pas op voor andere ruimteschepen en obstakels die je kunnen vertragen! Ga snel over de finish en verzamel de meeste sterren!



ROCKY

Hij heeft een groot hart, is dol op suikerspinnen en neemt moeilijke beslissingen door te dobbelen. Als chauffeur van de schoolbus houdt hij zich aan de intergalactische verkeersregels.

FLASH

Hij houdt van pittig eten en is wereldkampioen in het eten van pepers. Als ervaren monteur heeft hij zijn ruimteschip met de hand gebouwd.

VIOLET

Bijnaam V - houdt van glitter en competitie. Ze is de jongste piloot in de competitie, maar haar toekomst is rooskleurig. Ze houdt van zure snoepjes.

PEARL

Overdag bibliothecaresse en 's nachts piloot, ze straalt als een zonnetje op de racebaan. Haar favoriete snack is zeewiersalade.

Obstakel Ruimteschepen



Fredino



Furbizarre



Generaal Eend



Octobuddy



Discoking

Inhoud



4 Controlepanelen



4 ruimteschepen
(voor de spelers)



5 Obstakel
Ruimteschepen



9 Stuurtegels



7 Spoortegels + 1
Tankstationtegel



20 Sterfiches (1 van 5
punten, 4 van 3 punten,
8 van 2 punten, en 7 van
1 punt)



4 Trofeeën (Goud, Zilver,
Brons en Chocolate)



6 Bonusfiches & 1 Loki
figuur

Opstelling



1

Elke speler kiest een eigen Ruimteschip en neemt het bijbehorende Controlepaneel en zet de pijl op het Controlepaneel op snelheid 1.

2

Vorm de racebaan door 3 willekeurige Spoortegels te trekken en deze tussen de Startlijntegel en de Finishlijntegel te plaatsen.

3

Leg de Tankstationtegel tussen de tweede en derde Spoortegel. Plaats vervolgens Loki en de Bonusfiches in de buurt van deze tegel.

4

Leg een Obstakel Ruimteschip en een gedekt Sterfiche op elke aangegeven plaats op de tegels van het circuit.

5

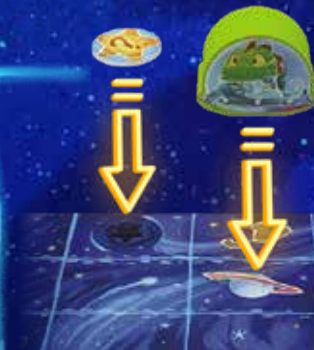
Leg de Stuurtegels in een 3x3 raster, met de afbeelding naar beneden, zodat iedereen er bij kan.

6

De speler die het laatst een vallende ster heeft gezien, begint het spel. Als niemand een vallende ster heeft gezien, gaat de jongste speler eerst.

7

Beginnend met de eerste speler en vervolgens met de klok mee, kiest elke speler waar hij zijn ruimteschip op de startlijn zet.



Doel van het spel

Verdien zo veel mogelijk punten door een glimmende trofee te winnen en onderweg sterren te verzamelen op de racebaan. De eerste die over de finish komt is niet gegarandeerd de winnaar!

Beurt Overzicht

Beginnend met de eerste speler en dan met de klok mee, krijgt elke speler een speelbeurt.

➤ Als je aan de beurt bent, kun je:

Beslissen om een tegel om te draaien en het effect ervan toe te passen. Daarna laat je deze open liggen en neem je een nieuwe beslissing.

OF

Besluiten te stoppen. Draai de tegels om zonder hun positie te veranderen.

Je mag zoveel Stuurtegels omdraaien als je wilt, één voor één. Als je een Stuurtegelt omdraait, moet je onmiddellijk het effect ervan toepassen. Stuurtegels beïnvloeden 1 van de 3 opties:

➤ Snelheid

De snelheid van je Ruimteschip kun je vinden op je Controlepaneel. Het laat zien of je jouw Ruimteschip 1, 2 of 3 velden per keer kunt verplaatsen.



Met deze tegel kun je de snelheid van je Ruimteschip verhogen of verlagen. Als je deze tegel omdraait, verplaats je de pijl op het Controlepaneel met één cijfer.

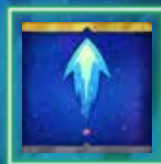
- Als de pijl op nummer 1 staat, dan kun je gaan versnellen! Verplaats de pijl op je Controlepaneel naar nummer 2.

- Als de pijl op nummer 2 staat, kun je besluiten om te versnellen of te vertragen. Beweeg de pijl op je Controlepaneel naar nummer 1 of nummer 3.

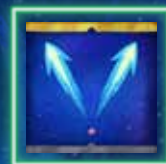
- Als de pijl al op nummer 3 staat, dan kun je snelheid gaan minderen! Verplaats de pijl naar nummer 2.

➤ Richting

Als je een Stuurtegelt met een richting omdraait, beweeg je jouw Ruimteschip zoveel velden in die richting als op je Controlepaneel staat aangegeven. Je kunt nooit achteruit bewegen.



Beweeg je Ruimteschip vooruit in een rechte lijn.



Beweeg je Ruimteschip diagonaal naar links of rechts. Je kunt niet heen en weer gaan tussen links en rechts als je meer dan 1 beweging hebt.



Beweeg je Ruimteschip naar links of rechts van je huidige veld. Je kunt niet heen en weer gaan tussen links en rechts als je meer dan 1 beweging hebt.



Racebaan

De racebaan zit vol gevaren! Maar deze Stuurtegel kan je helpen om bepaalde obstakels te verplaatsen!



Verplaats een Obstakel-Ruimteschip of een Ruimteschip van een andere speler één veld (links, rechts, of vooruit - nooit achteruit). Het Ruimteschip dat je verplaatst moet voor jou op het spoor staan.

- Als je een Ruimteschip van een andere speler naar een Sterfiche verplaatst, dan pakt deze speler het fiche en legt het open naast zijn Controlepaneel.

- Als je een Obstakel Ruimteschip naar een Sterfiche verplaatst, wordt dit fiche geblokkeerd. Zolang dit Ruimteschip er bovenop ligt, kan niemand het pakken.

- Je kunt een Obstakel Ruimteschip niet verplaatsen naar hetzelfde veld als een ander Ruimteschip (Obstakel of van spelers), naar een obstakelveld of van de racebaan af.



*Kijk uit voor
ongelukken* !

Je beurt eindigt als jouw Ruimteschip op een obstakel botst of als het van de racebaan af beweegt. Als dit gebeurt, zet je jouw Ruimteschip op het laatste veld waar je was gekomen voordat je op een obstakel botste of van de racebaan afraasde. Verplaats de pijl op je Controlepaneel terug naar nummer 1.

Vervolgens verlies je één van jouw Sterfiches (willekeurig gekozen door een andere speler). Leg het met de afbeelding naar beneden op het eerste veld achter jouw Ruimteschip dat geen obstakel bevat. Er kunnen meerdere Sterfiches op hetzelfde veld staan. Sterfiches kunnen in een volgende beurt door een andere speler worden gepakt. Jouw beurt is nu voorbij.



Obstakels



Andere Ruimteschepen
(Obstakel of van spelers)

Asteroiden op de
racebaan

HERINNERING

Je kunt ervoor kiezen om te stoppen voordat je een nieuwe stuurtegel hebt omgedraaid.

ALTERNATIEVE REGEL

Beginners of jongere spelers verliezen geen Sterfiches als hun Ruimteschip op een obstakel botst. Hun beurt eindigt nog steeds zoals normaal.



Sterfiches



Ster fiches geven je punten die je helpen de race te winnen. Je pakt ze op als je stopt op of beweegt over een veld met één of meer Sterfiches.

Sterfiches zijn 1, 2, 3 of 5 punten waard. Als je een Sterfiche pakt, leg je deze met de afbeelding naar beneden naast je Controlepaneel. Je mag je fiches bekijken wanneer je maar wilt, maar laat ze niet aan de andere spelers zien.





Bonusfiches

Als een speler voor de eerste keer het Tankstation bereikt, kunnen alle andere spelers Loki om een beetje hulp vragen.



Alle spelers, **behalve de speler die het tankstation heeft bereikt**, kiezen een Bonusfiche. De speler die het verst achter ligt op de racebaan kiest eerst, dan de één na laatste speler, enzovoort. Bij een gelijke stand kiest de jongste speler als eerste zijn fiche.

Je kunt je Bonusfiche op elk moment van je beurt activeren, maar je kunt het slechts één keer per spel gebruiken.



SUPERRAKET

Ga 4 velden vooruit in een rechte lijn en negeer obstakels. Het laatste veld mag echter geen obstakel bevatten.



SUPERTELESCOOP

Kies en bekijk in het geheim 3 Stuurtegels.



ROOKSCHERM

Alle andere spelers moeten hun ogen sluiten. Kies en verwissel de plaats van 3 Stuurtegels.



STERMAGNEET

Pak alle Sterfiches binnen 1 veld van je Ruimteschip (voor, achter, links, rechts, diagonaal).



ENERGIËSCHILD

Voorkom een ongeluk. Verlies geen Sterfiches en ga verder met je beurt.



WEGSCHIETEN

Verplaats je Ruimteschip naar het veld achter het volgende Ruimteschip voor je.



Einde van het spel

Het spel eindigt als alle spelers de finish hebben gepasseerd. Als er nog maar één speler op de racebaan is, kun je ervoor kiezen om het spel voortijdig te beëindigen. De eerste speler die de finish passeert krijgt de gouden trofee, de tweede de zilveren trofee en de derde de bronzen trofee. De laatste speler krijgt de chocolade trofee.



Daarna tellen alle spelers hun punten van de verzamelde Sterfiches. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler met de beste trofee.

Om je te helpen bij het tellen van jouw punten, hebben we een handig hulpje gemaakt op de achterkant van je Controlepaneel. Voel je vrij om het te gebruiken!



OPWARM RONDE

REGELS VOOR 1 SPELER

Zet je Ruimteschip op een veld op de Startlijn en zet vervolgens een ander rivaliserend Ruimteschip naast het jouwe. Bestuur om de beurt jouw Ruimteschip en het rivaliserende Ruimteschip. Jij bent als eerste aan de beurt en speelt volgens de normale regels. Aan het einde van jouw beurt verplaats je het rivaliserende Ruimteschip 3 velden vooruit in een rechte lijn.

➤ Als er een Obstakel Ruimteschip voor hen staat, verplaats dan het Obstakel Ruimteschip naar een aangrenzend veld (links of rechts).

➤ Als er een asteroïde voor hen staat, zet het rivaliserende Ruimteschip dan 1 veld diagonaal vooruit (links of rechts).

Zodra de rivaal 3 velden is opgeschoven, ben jij aan de beurt, enzovoorts.

EINDE VAN HET SPEL

Als je de finish eerder passeert dan je rivaal, win je het spel! Je verliest als zij eerder dan jij over de finish komen.

Als dit speltype te gemakkelijk voor je is, speel dan opnieuw door het Ruimteschip van je rivaal elke beurt 4 velden vooruit te zetten in plaats van 3.

Probeer tenslotte, om een zo hoog mogelijke score te behalen door Sterfiches te verzamelen, maar zorg ervoor dat je de race eerder eindigt dan je rivaal!

SPECIALE DANK *van het team*

Théo en Alexandre willen graag Mathias, Chiara, Soline, Myriam, en Élodie bedanken, evenals het Loki-team dat met ons aan dit geweldige project heeft gewerkt!

Loki wil graag de basisscholen in Ludres en Montpellier en de Frans-Helleense middelbare school in Athene bedanken voor hun deelname aan het speelfesten van dit spel.

CREDITS

ONTWERPERS
ILLUSTRATOR
PROJECT MANAGER
GRAFISCH ONTWERPER
VERTALER

THÉO RIVIÈRE | ALEXANDRE EMERIT
MYRTILLE TOURNEFEUILLE
AURÉLIE RAPHAËL
PIERRE-EMMANUEL BRETAGNE
HUMPHREY CLERX



Flash



PERLE



Rocky



Violette