

STERNSUCHER

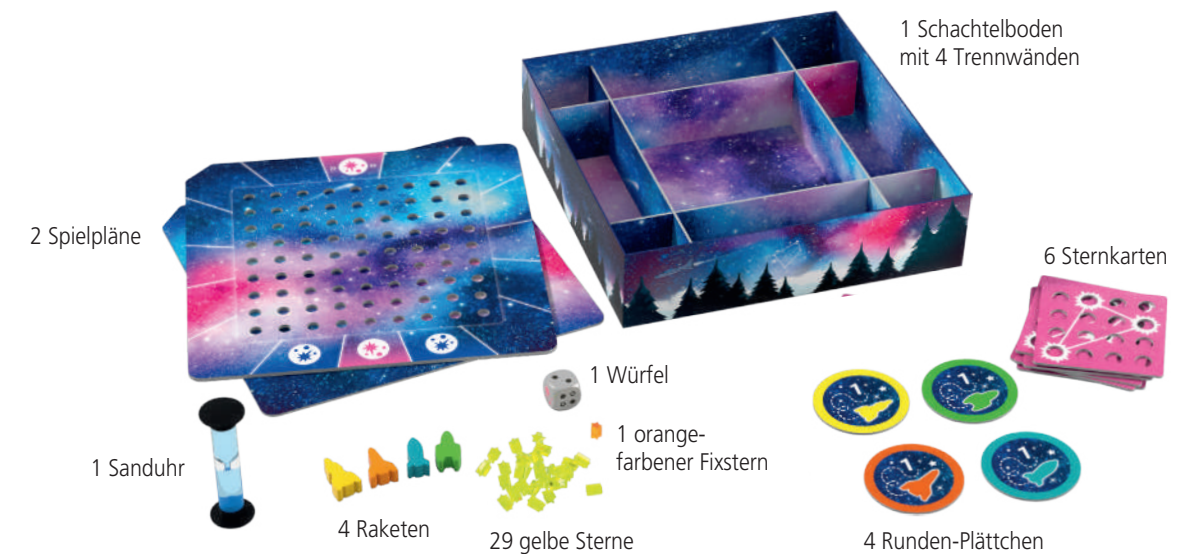
Ein intergalaktisches Sternsucher-Spiel für 2 – 4 Spieler ab 6 Jahren.

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.

+ = **Einfach**
 + = **Mittel**
 = **Schwer**

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.