



a space game for 2 astronauts - ages 10 & up - duration 30 minutes

IDEE EN DOEL VAN HET SPEL

Tom en Dave bouwen een ruimtestation. De basis en zonnepanelen zijn reeds afgewerkt. Afwisselend moeten Tom en Dave buizen plaatsen, doorheen de buizen of ruimte bewegen.

De astronaut die de meest waardevolle stenen verzamelt en het snelst met zijn twee zonnestenen naar de basis terugkeert, wint het spel.

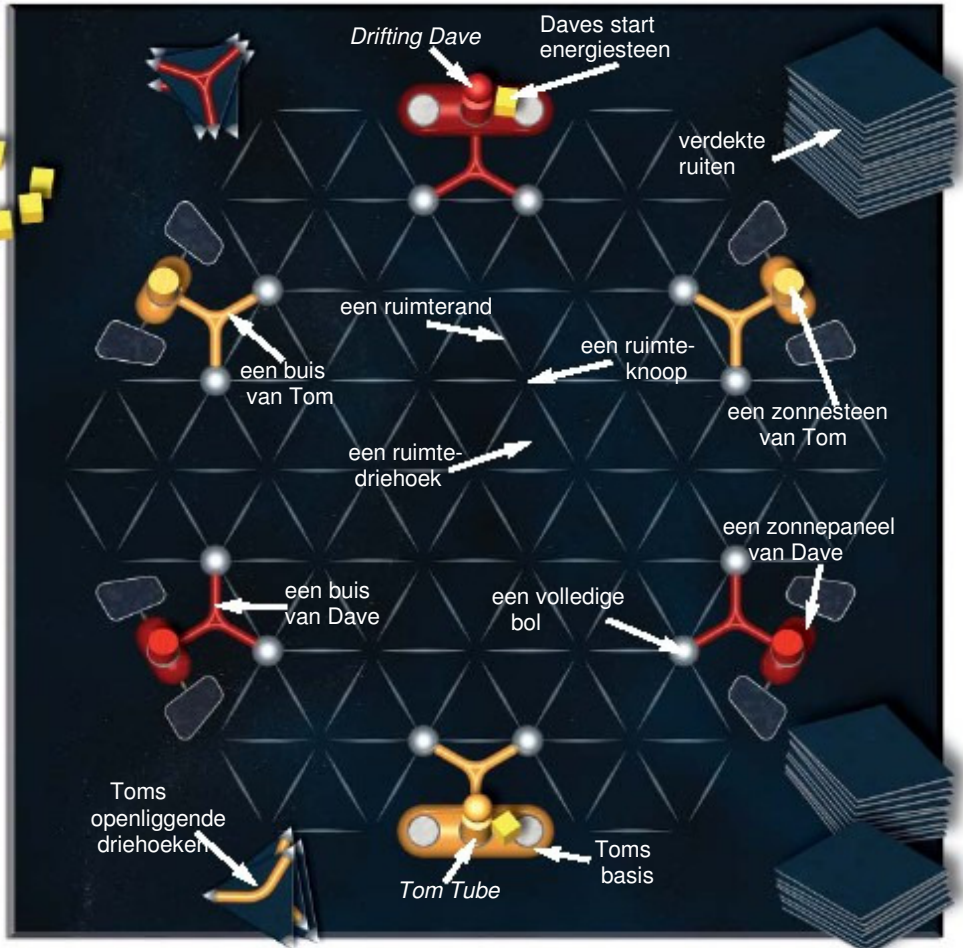
INHOUD

- 1 spelbord
- 40 ruiten speltegels
- 18 driehoekige speltegels
- 2 astronauten
- 4 zonnestenen
- 24 energiestenen
- 8 controlestenen
- 6 alien-stenen
- 1 spelhandleiding in het Duits
- 1 spelhandleiding in het Engels



SPELVOORBEREIDING

Plaats het spelbord op tafel. Meng de ruiten speltegels en leg deze verdekt klaar naast de energie-, controle- en alien-stenen. Plaats Tom en Dave elk met een energiesteen op hun respectieve basis. Plaats de zonnestenen op zonnemodules van dezelfde kleur. Beide spelers ontvangen 9 driehoekige speltegels: 6 met buizen in hun kleur en 3 zonder buizen. De driehoekige speltegels worden open gelegd.



EEN SPELBEURT

Er wordt om beurten gespeeld. De jongste speler begint. In één beurt moet hij :

- A ofwel buizen plaatsen
- B ofwel zijn astronaut bewegen

Als een speler geen van deze acties kan doen, is de andere speler weer aan de beurt.

A. BUIZEN PLAATSEN

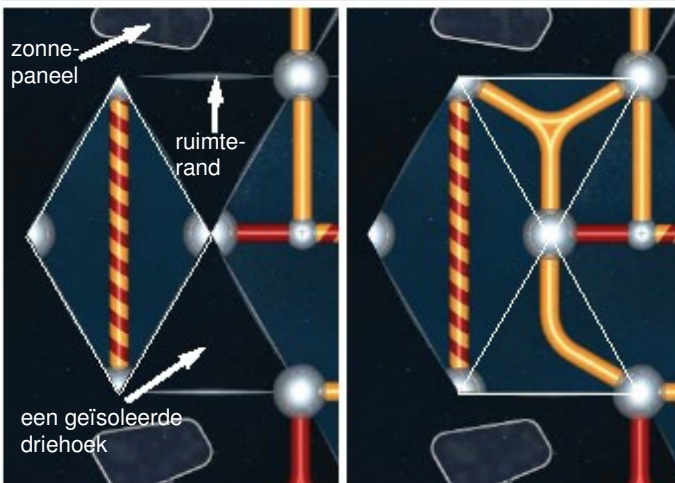
1. altijd precies één ruiten speltegel plaatsen

De speler neemt een verdeckte ruit en plaatst deze met de afbeelding naar boven ergens op twee vrije aangrenzende driehoeken. Een vrije ruimtedriehoek is altijd door drie ruimteranden omrand, die als grijze lijnen op het spelbord afgebeeld zijn.

2. plaatst driehoeken indien nodig

Het plaatsen van ruiten kan één of meer geïsoleerde ruimtedriehoeken tot gevolg hebben, waarop dus geen ruiten meer kunnen worden geplaatst. In dat geval moet de actieve speler één van zijn driehoeken uitkiezen en op de geïsoleerde ruimtedriehoek(en) plaatsen. Als hij geen driehoeken meer heeft, mag de andere speler één van zijn driehoeken plaatsen.

ruiten en driehoeken plaatsen



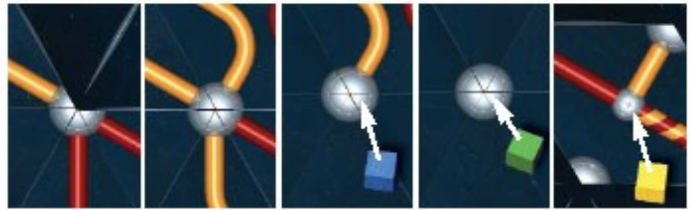
Tom plaatst een ruit.

Hij kiest twee van zijn driehoeken en plaatst deze in dezelfde beurt op de twee geïsoleerde ruimtedriehoeken.

bollen

onvolledig

volledig



controlebol

alienbol

energiebol

3. plaats stenen indien nodig

Stenen moeten op bepaalde bollen, die ontstaan door het plaatsen van buizen, worden geplaatst. De stenen kunnen in opeenvolgende beurten door de astronauten worden verzameld.

Soms verschijnen er energiebollen in het centrum van een ruit. Zij worden aangeduid met een kruis. Een gele energiesteen wordt op de energiebol geplaatst.



Door het plaatsen van ruiten en driehoeken op het spelbord, ontstaan bollen. Een bol is volledig als alle zes ruimtedriehoeken rondom een knoop worden bezet door ruiten of driehoeken of indien de bol volledig is getekend op het spelbord vanaf het begin van het spel.



Indien een volledige bol tot stand komt door ruiten of driehoeken te plaatsen waardoor de bol exact door één wordt verbonden, is deze bol een controlebol. Een blauwe controlesteen wordt op de controlebol geplaatst. De volledige bollen op het spelbord nabij de basis en zonnepanelen kunnen geen controlebollen zijn.



Indien een complete bol tot stand komt door ruiten of driehoeken te plaatsen waardoor de bol door geen enkele buis verbonden wordt, is deze bol een alienbol. Een groene aliensteen wordt op een alienbol geplaatst.

stenen plaatsen



Tom plaatst een ruit. Hij moet bijkomend een gele steen plaatsen op de energiebol, een blauwe controlesteen op de controlebol en een groene aliensteen op de alienbol.

B) bewegen van de astronauten

In een beurt beweegt een astronaut van één volledige bol naar een andere volledige bol. Bollen en buizen, die op het spelbord zijn afgebeeld, mogen door beide astronauten worden betreden. Een astronaut mag nooit de basis of zonnepanelen van de andere astronaut betreden.

Een astronaut beweegt

1. hetzij door zich te verplaatsen door eigen en neutrale buizen
2. hetzij door zich te verplaatsen doorheen buizen van alle kleuren
3. hetzij door een ruimtesprong langs een ruimterand.

In één beurt mag een astronaut precies één van deze bewegingen kiezen.



Als de astronaut een steen tegenkomt, moet hij zijn beweging stoppen. Hij neemt de steen op en plaatst ze op zijn basis.



Een bol die door een astronaut bezet wordt, kan de andere astronaut niet betreden, noch er doorheen bewegen.

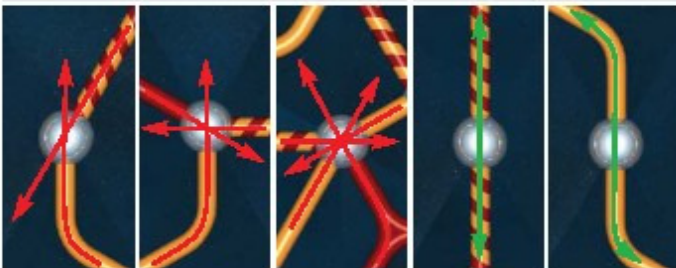
1) verplaatsen doorheen eigen en neutrale buizen

Een astronaut kan zich vrij door buizen van zijn kleur en door neutrale (gestreepte) buizen verplaatsen. Een astronaut kan doorheen één of meer volledige (!) bollen verplaatsen, indien hij niet van richting verandert in de bol. Een astronaut kan stoppen met de verplaatsing op elke bereikbare bol. Aan een afplitsing zonder bol, kiest de astronaut een richting en moet noch stoppen, noch weerkeren.

verplaatsen doorheen volledige bollen

stoppen van een verplaatsing

niet stoppen



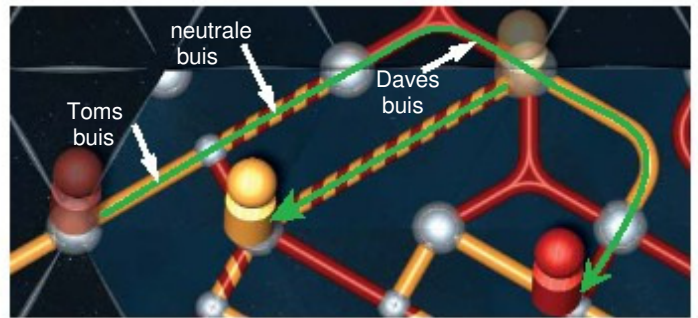
Tom moet in de drie linkse bollen zijn richting van verplaatsing veranderen en moet zijn beweging in deze bollen stoppen. De rechte, onmogelijke richtingen van verplaatsing worden door rode pijlen aangeduid. Tom kan zich door de twee bollen rechts verplaatsen zonder te stoppen (groene pijlen).

2) verplaatsen doorheen buizen van alle kleuren



Indien een astronaut een controlesteen in de voorraad teruglegt vooraleer hij beweegt, mag hij zich door zijn eigen, neutrale en andere buizen verplaatsen in dezelfde beurt.

verplaatsen doorheen buizen



Eerst verplaatst Tom zich doorheen een neutrale buis en maakt plaats voor Dave.

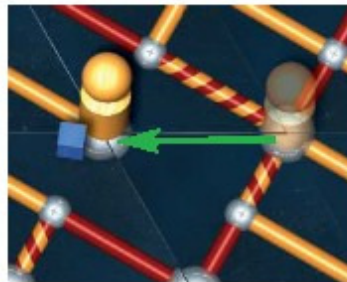
Daarna geeft Dave een controlesteen af aan de voorraad en beweegt doorheen zijn eigen, neutrale en Daves buizen.

3) een ruimtesprong



Indien een astronaut een energiesteen afgeeft aan de voorraad vooraleer hij beweegt, mag hij in dezelfde beurt door de ruimte springen van een volledige bol naar een naburige volledige bol langs precies één ruimterand. Daarbij mag hij geen ruiten kruisen en kan hij niet springen van of naar energiebollen, bases of zonnepanelen.

een ruimtesprong



Tom geeft een energiesteen af aan de voorraad en springt langs een ruimterand van een bol naar een controlebol. Hij neemt de controlesteen en plaatst deze op zijn basis.


RUILEN VAN ALIENSTENEN



Een aliensteen kan steeds worden omgeruild tegen een controlesteen plus twee energiestenen van de voorraad. Geen andere omruiling is toegestaan.

EINDE VAN HET SPEL

einde met bonus

 Het spel eindigt met een bonus indien een astronaut zijn twee zonnestenen heeft verzameld en zich weer in zijn basis bevindt, zolang nog ruiten kunnen worden geplaatst. De tragere astronaut telt ten slotte de beurten die hij nodig heeft om naar zijn basis weer te keren. Daarbij mag hij geen nieuwe ruiten plaatsen noch zonnestenen verzamelen. Het aantal beurten voor zijn terugkeer is de bonus voor de snelste astronaut. Het verzamelen en spenderen van energie-, controle- en alienstenen blijft toegelaten.


einde zonder bonus

Het spel eindigt onmiddellijk zonder bonus wanneer geen ruiten meer kunnen geplaatst worden en geen astronaut naar zijn basis is teruggekeerd. De astronauten kunnen zonder zonnepanelen weerkeren.

onmiddellijk einde





Bijkomend eindigt het spel onmiddellijk als een astronaut geen mogelijkheid meer heeft om naar zijn basis terug te keren. De astronaut is verloren in de ruimte.

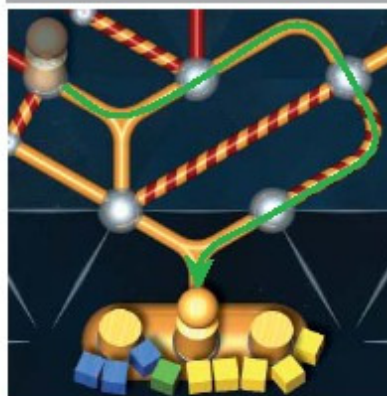
EVALUATIE

 Elke energiesteen op de basis is 1 punt waard, elke controlesteen 2 punten, elke aliensteen 5 punten en elk zonnepaneel eveneens 5 punten.

Indien een astronaut zijn twee zonnepanelen heeft verzameld en naar zijn basis is weergekeerd, en zolang nog ruiten kunnen worden geplaatst, tellen de bijkomende beurten die de tweede astronaut voor zijn terugkeer nodig heeft als 1 bonuspunt per beurt voor de snellere astronaut.

De winnaar is de astronaut met de hoogste som aan punten.

evaluatie		voorbeeld	
stenen/bewegingen	waarde	Tom Tube	punten
energiesteen	1 punt		5
controlesteen	2 punten		+6
aliensteen	5 punten		+5
zonnesteen	5 punten		+ 10
bewegingsvoorsprong	1 punt	7 bewegingen	+7
totale punten	som	Toms punten	= 33



huiswaarts keren

Tom verplaatst zich naar zijn basis in 1 beurt. De basis bevat twee zonne-, vijf energie-, drie controle- en één aliensteen. Bovendien forceert hij het einde van het spel. Nadien heeft Dave nog 7 beurten nodig voor zijn terugkeer.

EEN SPEL MET BEGINNERS

Verschillende sterkte in het spel kan worden gecorrigeerd door bijkomende startenergiestenen bij aanvang van het spel (b.v. 2) voor de minder ervaren speler. Voor elk verloren of gewonnen spel kan een volgende steen worden gegeven of weggenomen. Voorts kan het spel worden gestart zonder het gebruik van alien- en controlestenen.

MEDEWERKERSLIJST

We danken onze inspirerende testers, in het bijzonder Christiane, Johnny, Lennart, Simon, Karl Heinz, Annemarie en Matthias Goslar, Ulla Beier, Friedrich Pratschke, Brigitte en Wolfgang Ditt, Wolfgang Ott, Steffi Neubauer, Bettina Küchler, Steffi Stammel, Reinhild Spieß, Michael Richter, Alex Klein, Christian Beckmann, Heinrich Glumpler en Carsten Wesel.

© 2003 Kronberger Spiele
Roland & Tobias Goslar GbR
Alle rechten voorbehouden.
Goslar, Wendelinsweg 2
D-61476 Kronberg
info@kronberger-spiele.de
www.kronberger-spiele.de
NL VERTALING: Sven Talboom

