

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



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 weggooien. 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 spelmateriaal over de vakken en leg het spelbord en de handleiding er bovenop.

Versie van het spel "Astronaut Adelaarsoog" voor ruimtereizigers



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 gegooid 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 gemakkelijker.



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 Adelaars-oog noemen!

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



Bereid het spel voor, zoals beschreven bij "Astronaut Adelaars-oog". 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 Adelaars-oog' 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!