

SPACEWALK

Ravensburger® spel nr. 26 167 3

Auteur: Rüdiger Dorn

Illustratie: Franz Vohwinkel

Design: Ravensburger

Voor 2 - 5 spelers van 8 - 99 jaar

Inhoud

1 speelbord
45 ruimteschepen (in 3 afmetingen en 5 kleuren)
16 ruimtefiches

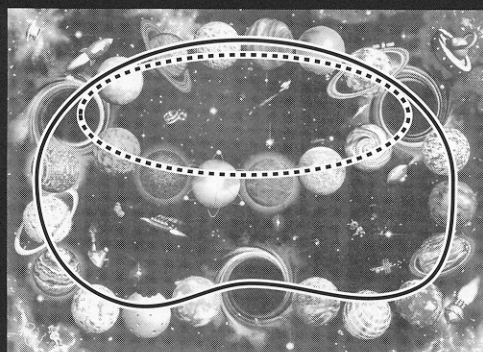
Doel van het spel

In dit buitenaardse spel gaat het erom, de ruimteschepen van je eigen kleur zo veel mogelijk voor de zwarte gaten te behoeden. Want alleen ruimteschepen die nog in de juiste baan circuleren hebben aan het eind van het spel waarde.

Spelvoorbereiding

Iedere speler ontvangt:
9 ruimteschepen van een kleur en
4 fiches bij 2-4 spelers of 3 fiches bij 5 spelers.

Bij 2 spelers wordt op de kleine baan met twee zwarte gaten gespeeld. Bij 3 tot 5 spelers wordt de grote buitenbaan met drie zwarte gaten afgelegd.



----- kleine baan

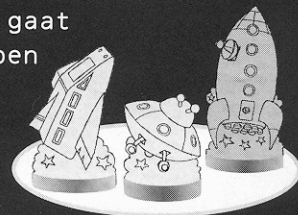
===== grote baan

Nu begint het

De spelers bepalen wie begint en of links- of rechtsom wordt gespeeld. Vervolgens worden de ruimteschepen in hun baan door het heelal gebracht en daarna doen de spelers om de beurt een zet.

Ruimteschepen in hun baan brengen

Om de beurt zetten de spelers één van hun ruimteschepen op een veld naar keuze. Op een veld mogen meer dan één ruimteschip staan. Ze mogen echter -in dit stadium- niet dezelfde grootte hebben. De kleuren spelen hierbij geen rol. Het plaatsen gaat net zolang door tot alle ruimteschepen op het speelbord staan.

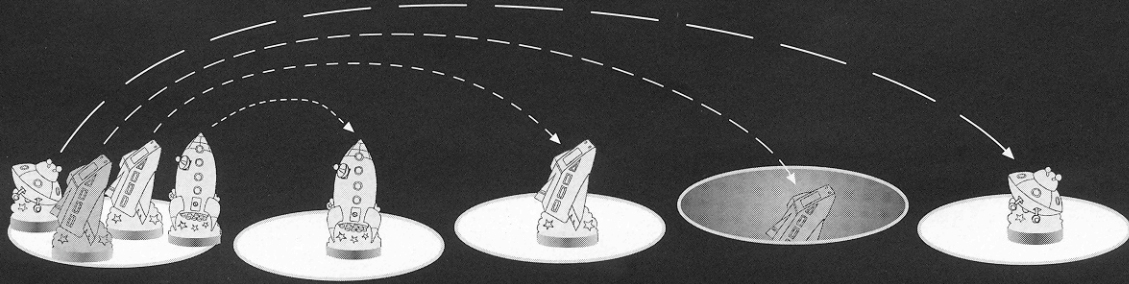


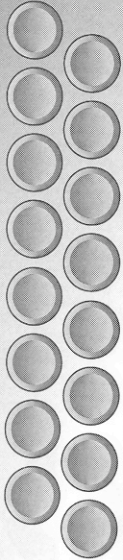
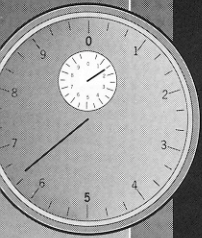
Zetten


De speler die aan de beurt is, kiest een veld waarop tenminste 1 eigen ruimteschip staat en verzet alle ruimteschepen (dus ook de vreemde ruimteschepen), die zich op dit veld bevinden. Vanaf nu kan het dus gebeuren dat ruimteschepen van gelijke grootte op hetzelfde veld staan. Er wordt gezet in dezelfde richting als de afgesproken spelersvolgorde.

De volgorde in de zet hangt af van de grootte van de ruimteschepen. De grote worden altijd als eerste verzet, dan de middelste en dan de kleine ruimteschepen. Als zich ruimteschepen van een gelijke grootte op het veld bevinden, beslist de speler welke hij eerst verzet.

De afstand is afhankelijk van het aantal ruimteschepen dat zich op het betreffende veld bevindt. Het eerste ruimteschip wordt een veld verder gezet, het tweede twee velden, het derde drie velden, enz. De zwarte gaten tellen ook als een veld. Voorbeeld: Op een veld staan een groot, twee middelgrote en een klein ruimteschip. In dit geval wordt het grote ruimteschip als eerste en dus 1 veld verzet. De middelgrote schepen volgen met resp. 2 en 3 velden. Het kleine ruimteschip wordt 4 velden verzet. Als op het gekozen veld slechts één ruimteschip staat, dan wordt dat dus -onafhankelijk van zijn grootte- een veld verder gezet. Het ruimteschip dat zodoende in een zwart gat belandt, verdwijnt daarin (en dus uit het spel).





 Inzet van fiches

Er zijn twee gelegenheden om een fiche in te zetten.

Direct na één eigen zet

In dit geval mag de speler nog eens een complete zet uitvoeren (d.w.z. een hele groep verzetten) of één van zijn ruimteschepen een veld verzetten.

Op elk willekeurig moment

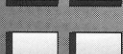
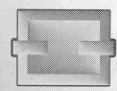
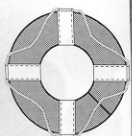
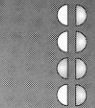
(maar natuurlijk voor een medespeler zijn zet begint)

In dit geval mag men een eigen ruimteschip 1 veld verder zetten.

Per ronde mag een speler slechts één fiche inzetten.



Jonge kinderen krijgen de spelregels gemakkelijker onder de knie wanneer bij de eerste keren dat het spel gespeeld wordt, de fiches weggelaten worden.



Einde van het spel

Zodra één van de spelers geen enkel ruimteschip meer in het spel heeft, is het spel afgelopen. Deze speler krijgt bij de nu volgende puntentelling dus geen punten.

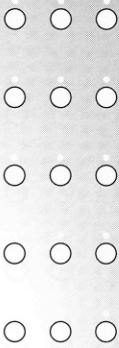
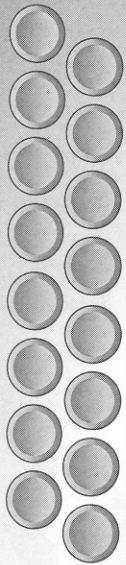
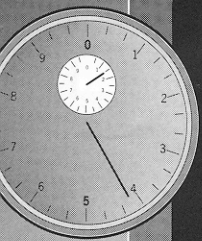
Alle andere spelers waarderen hun nog in het spel zijnde ruimteschepen als volgt:

Groot ruimteschip	4 punten
Middelgroot ruimteschip	3 punten
Klein ruimteschip	1 punt

Niet ingezette fiches zijn 2 punten per stuk waard.

Winnaar is de speler die de meeste punten heeft.





SPACEWALK

Ravensburger® game no. 26 167 3

Author: Rüdiger Dorn

Illustrations: Franz Vohwinkel

Design: Ravensburger

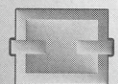
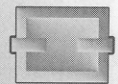
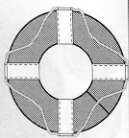
For 2-5 players. Ages 8-99

Contents

- 1 game board
- 45 spaceships in 3 sizes and 5 colours
- 16 space tokens

Objective

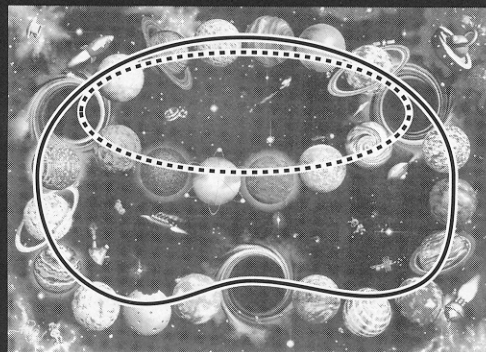
The idea in this extra-terrestrial game is to save your spaceships from the black holes for as long as possible. Only spaceships that are still in orbit at the end of the game count.



Preparation

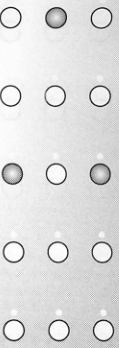
- Each player is given:
- 9 spaceships of the same colour, and
 - 4 tokens if 2 to 4 people are playing or
 - 3 tokens if 5 people are playing.

Two players use the smaller orbit which has two black holes. However, if you are playing with 3 to 5 players, use the large outer orbit which has three black holes.



----- small orbit

===== large orbit

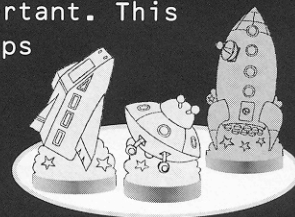


Take Off!

The youngest player goes first. The game is played in a clockwise direction. First the spaceships are placed in orbit and then they are used to play the game.

Putting the spaceships in orbit

Take turns to place one of your own spaceships on a square of your choice. A square may contain more than one spaceship, but they must not be of the same size. The colour is not important. This task is complete once the spaceships are all on the game board.

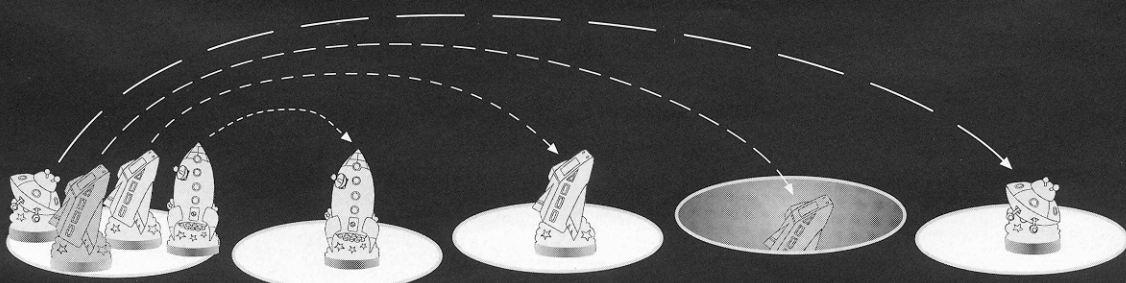


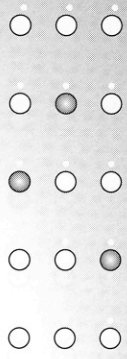
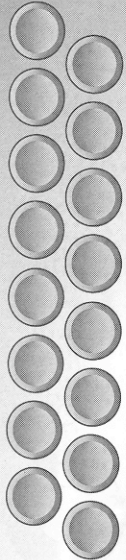
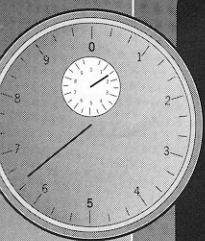
Playing


The game is played in orbit, in a clockwise direction. When it is your turn, choose a square that contains at least one of your own spaceships and play with every spaceship on that square - even those belonging to other players! This means that there is a chance spaceships of the same size could end up on the same square.

Moving the spaceships The large spaceships are used first, then the medium sized ones, and finally the small ones. If a square contains several spaceships of the same size, the player whose turn it is decides which one to move first.

The distance The places a spaceship moves depends on the number of spaceships in the square. The first spaceship advances by one square, the second one by two squares, the third one by three squares and so on. Black holes count as squares so watch out for them because if a spaceship lands on a black hole, it disappears and is lost forever. For example: There are four spaceships on one square: one large, two medium and one small. In this case, the large spaceship is moved forward one square, the medium spaceships advance two and three squares respectively and the small spaceship advances four squares. If a square contains only one spaceship, it advances by one square irrespective of its size.





 Using the Tokens

Tokens can be used in the following two ways:

Immediately after your turn

You may either take another complete turn (you may move a complete group) or you may advance any one of your own spaceships by one square.

At any time during the game

but before any of the others players take their turn, you may advance any one of your own spaceships by one square.

Please note: You may only use one token per round.



Children find it easier to get used to the game if the tokens are left out during the first few rounds.

The End of the Game

The game is over when one player no longer has any spaceships in orbit. This player is given 0 points when the totals are calculated.

Remaining players calculate their points as follows:

Large Spaceship	4 points
Medium Spaceship	3 points
Small Spaceship	1 point

Two points are awarded for any tokens that have not been used.

The winner is the player with the highest number of extra-terrestrial points at the end of the game.

