

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 Chocolade)



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

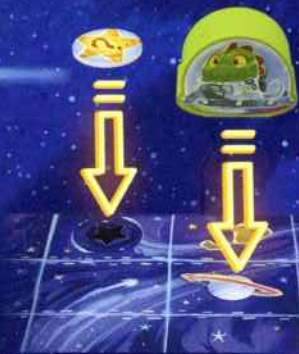
Leg de Stuurtegels in een 3x3 raster, met de afbeelding naar beneden, zodat iedereen er bij kan.

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

Beginnehd 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:



Je mag zoveel Stuurtegels omdraaien als je wilt, één voor één. Als je een Stuurtegel 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, verplaatst 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 Stuurtegel 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)

Asteroïden 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



Sterfiches 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 speeltesten van dit spel.

CREDITS

ONTWERPERS	THÉO RIVIÈRE ALEXANDRE EMERIT
ILLUSTRATOR	MYRTILLE TOURNEFEUILLE
PROJECT MANAGER	AURÉLIE RAPHAËL
GRAFISCH ONTWERPER	PIERRE-EMMANUEL BRETAGNE
VERTALER	HUMPHREY CLERX