

Ein taktisches Legespiel von Andrea Boennen für 2 – 4 Spieler/-innen.



INHALT:

- 16 Planquadrate (beidseitig bedruckt)
- 56 Legeplättchen mit 7 verschiedenen Sternensymbolen:
12 Eckplättchen / 12 Dreier / 16 Zweier / 16 Einer
- 1 Zählbrett
- 4 Zählsteine

ZIEL DES SPIELS:

Leg deine Sternensplättchen unterschiedlicher Form und Größe auf der Sternenkarte so aneinander, dass sich **möglichst viele gleiche Sterne berühren**. Das bringt dir Punkte.

Auf einige Felder der Sternenkarte darfst du nur bestimmte oder gar keine Sterne legen, auf anderen kannst du zusätzliche Punkte ergattern.

Behalte die Möglichkeiten der anderen im Blick und funke ihnen dazwischen.

Am Ende gewinnt, wer am meisten punkten konnte.

SPIELVORBEREITUNG:

Aus den 16 Planquadraten setzt ihr die Sternenkarte zu einem Quadrat zusammen – entweder ihr legt die Teile beliebig zusammen oder ihr variiert den Schwierigkeitsgrad.



16 PLANQUADRATE:

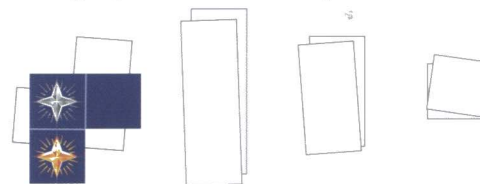
Die Planquadrate sind beidseitig bedruckt. Auf der einen Seite finden sich nur Bonuspunkte, auf der anderen zusätzliche Symbole.

Die Schwierigkeit steigt, je mehr Vorgaben – Sterne, durchgestrichene Sterne – Meteoriten – auf der Sternenkarte zu finden sind.

56 LEGEPLÄTTCHEN:

Die Legeplättchen werden gemischt und **verdeckt nach Formen** gestapelt. So entstehen **vier Nachziehstapel**.

Das oberste **Eckplättchen** wird auf eines der vier mittleren Felder der Sternenkarte gelegt und bildet das **Startplättchen**.

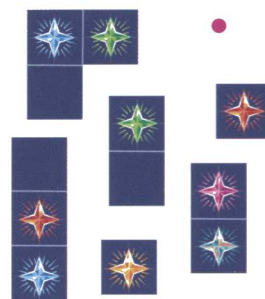


Danach erhält jede/r Spieler/-in jeweils **ein Dreier, ein Eckplättchen**, jeweils **zwei Zweier** und **zwei Einer** und legt diese **offen aus**.

Bei vier Spieler/-innen werden zwei Teams gebildet, bei weniger spielt jede/r für sich.

Ihr bekommt **einen Zählstein** pro Team bzw. pro Person. Damit werden die Punkte auf dem Zählbrett angezeigt.

Beispiel einer Aufteilung der Legeplättchen und Zählsteine pro Spieler/-in:

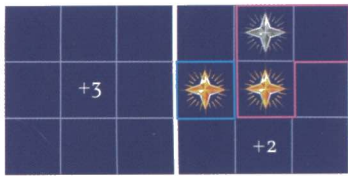


1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
66	65	64	63	62	61	60	59	58	57	56
67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
88	87	86	85	84	83	82	81	80	79	78
89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
110	109	108	107	106	105	104	103	102	101	100
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121

DAS SPIEL BEGINNT:

Wer zuletzt eine Sternschnuppe gesehen hat, ist Startspieler/-in und legt eines der sechs Legeplättchen an das **Startplättchen in der Mitte** des Sternenkarte an.

Du musst an **mindestens eines der drei Felder** auf dem Startplättchen (**pink** umrandet) waagrecht oder senkrecht anlegen.



Beispiel einer Spieleröffnung mit einem angelegtem Einer (**blau** umrandet)

SO WIRD ANGELEGT:

BEIM ANLEGEN GILT:

- Du darfst **nicht diagonal** anlegen, so dass sich nur die Ecken der Legeplättchen berühren.
- Es dürfen sich **nur gleiche Sterne** an allen Flächen des Plättchens berühren.
- Es ist nicht erlaubt, ein Legeplättchen beliebig auf der Sternenkarte zu platzieren, ohne dass es ein zuvor gelegtes Plättchen berührt.**
- Ein **Leerfeld darf an jeden Stern** und auch an jedes andere Leerfeld angelegt werden. Umgekehrt kann jeder Stern an ein Leerfeld angelegt werden.

EINSCHRÄNKUNGEN BEIM ANLEGEN:

Auf einigen Feldern können nur bestimmte Sterne bzw. kein Stern gelegt werden:



Bestimmtes Sternsymbol:

Nur dieser Stern darf auf das Feld gelegt werden.



Durchgestrichenes Sternsymbol:

Nur dieser Stern darf **nicht** auf das Feld gelegt werden.



Meteorit:

Es darf kein Stern gelegt werden. Ein Leerfeld ist erlaubt.

WEITERER SPIELVERLAUF:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wird zu viert und daher im Team gespielt, spielen die einzelnen Spieler/-innen eines Teams nacheinander (siehe nächste Seite).

In jeder Runde versuchst du, eines deiner Legeplättchen an ein beliebiges Legeplättchen auf der Sternenkarte anzulegen.



Beispiel mit neu angelegtem Zweier (**orange** umrandet)

Hast du ein Legeplättchen gelegt, ziehst du vom entsprechenden Nachziehstapel ein gleichförmiges nach und legst es offen aus. Ist kein gleichförmiges Plättchen mehr vorhanden, kannst du ein beliebiges Legeplättchen nehmen.

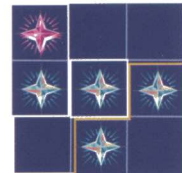
SO WIRD GEPUNKTET:

ALLGEMEINES PUNKTEN:

Berühren sich mindestens drei gleiche Sterne, wird gepunktet:



Beispiel für die Berührung von **3 gleichen Sternen** mit dem Einer-Plättchen (**pink** umrandet) ergibt **3 Punkte**.



Beispiel für die Berührung von **4 gleichen Sternen** mit dem Dreier-Plättchen (**orange** umrandet) ergibt **4 Punkte**.

Die entsprechenden Punkte werden auf dem Zählbrett vorgerückt.

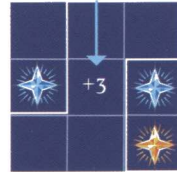
Durch geschicktes Legen können manchmal auch zwei Sternbilder gleichzeitig vervollständigt werden. Der / die Nächste an der Reihe kann daran anlegen und entsprechend höher punkten. Du solltest also im Blick haben, welche Plättchen die anderen vor sich liegen haben. Spielt ihr im Team, kannst du zudem für deinen Teampartner das Punkten vorbereiten.

BONUSPUNKTE:

Wird ein Stern auf ein **Bonusfeld** gelegt und berühren sich dadurch mindestens drei Sterne, **wird extra gepunktet:**



Du erhältst die jeweiligen Punkte zusätzlich zu den Punkten deines Sternbildes.



Kann kein Sternbild vollendet werden oder wird ein Leerfeld auf das Bonusfeld gelegt, verfallen die Bonuspunkte.

Die Bonuspunkte werden nur einmal beim Überdecken des entsprechenden Feldes gezählt.

ENDE DES SPIELS:

Es wird so lange gespielt, **bis kein Plättchen mehr angelegt werden kann**. Dann erfolgt die Schlusswertung.

Die Plättchen, die du noch vor dir liegen hast, zählen Minuspunkte. Jedes Dreierplättchen zählt drei Minuspunkte, jedes Zweier zwei und jeder Einer einen. Die Zählsteine auf dem Zählbrett werden entsprechend zurückgesetzt.

Gewonnen hat, wer am Schluss die meisten Punkte erzielt hat.

WENN IHR ZU VIERT SPIELT ...

bildet ihr zwei Teams: Es spielen zwei gegen zwei.

- Ihr braucht nur einen Zählstein pro Team.
- **Ihr setzt euch so, dass neben euch jemand aus dem gegnerischen Team sitzt.**
- Die Spielreihenfolge ist im Uhrzeigersinn.

Beispiel einer Spielsituation:

ANNA + CHRIS bilden ein Team, **BEN + DORA** das zweite.

Die Spielreihenfolge ist:

ANNA, BEN, CHRIS, DORA.

Anna achtet nicht nur darauf, selbst Punkte zu machen und keine Vorlagen für Ben zu liefern, Anna versucht zudem, einen guten Spielzug für Chris vorzubereiten.



**Viel
Spaß!**



QANGO Spielverlag UG (haftungsbeschränkt)
Emilienstraße 40 / 20259 Hamburg
info@qango.de / www.qango.de

Bitte bewahren Sie die Anleitung auf, sie enthält neben der Adresse des Herstellers wichtige Informationen.

Spielidee: Andrea Boennen
www.novaspiele.de

Illustration und Grafik: Arnold Reisse
www.arnoldreisse.de

An Andrea Boennen Tactical Game for 2 – 4 players



THE GAME CONSISTS OF:

- 16 map parts (printed both sides)
- 56 discs with 7 different star symbols:
12 corner discs / 2 3-field discs /
16 2-field discs / 16 1-field discs
- 1 score board
- 3 scoring counters

THE AIM OF THE GAME:

Place your star discs of varying shapes and sizes on to the star map in such a fashion that *they touch as many similar stars as possible*. That scores points for you.

On some squares of the star map you can only place particular or no stars, on others you can gain additional points.

Keep an eye on the chances of the other players and block them.

In the end the one with most points wins.

PREPARING THE GAME:

Use the 16 map parts to assemble the star map into a square – either by putting them together randomly or to vary the degree of difficulty.



16 MAP PARTS:

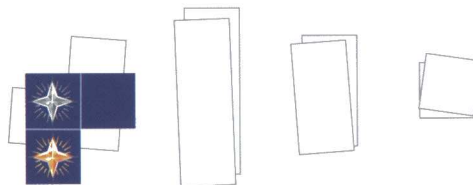
The map parts are printed both sides. On one side are just the bonus points, on the other additional symbols.

The difficulty increases the more symbols, e.g. stars, crossed out stars, meteorites appear on the star map.

56 DISCS:

Mix the discs and stack them face down **according to shape**. This creates **four stacks to draw from**.

The **top corner disc** is placed on one of the centre squares of the star map and forms the **starter disc**.

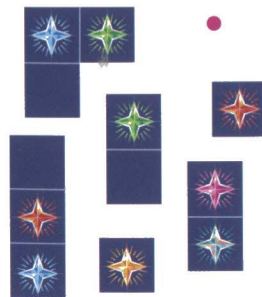


After that each player receives **1 3-field, 1 corner and 2 each of a 2-field and a 1-field disc and places them face up**.

If there are four players, two teams are formed, when there are fewer players each one plays alone.

Each team/each person receives **one scoring counter**. This marks the points on the score board.

Example of how the discs and scoring counters are distributed per player



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
66	65	64	63	62	61	60	59	58	57	56
67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77
88	87	86	85	84	83	82	81	80	79	78
89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
110	109	108	107	106	105	104	103	102	101	100
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121

THE GAME CAN START:

The person who last saw a shooting star starts the game and places one of the six discs next to the **starter disc in the centre of the game**.

You have to join at least **one of the three fields** of the starter disc (edged in **pink**) horizontally or vertically.



Example of the start of a game with a 1-field disc (edged in blue)

THIS IS HOW TO PLACE THE DISCS:

ALLOWED PLACEMENTS:

- You may **not join diagonally** so that only disc corners touch.
- Only similar stars may touch** on all sides of the disc.
- It is not permitted to place a disc anywhere on the game without touching a previously placed disc.**
- An **empty field may be joined to any star** or any other empty field. By the same token any star can be joined to an empty field.

RESTRICTED PLACEMENTS:

Only particular stars or no stars may be placed on some of the fields.



Defined star symbol:

Only this star may join this field.



Crossed out star symbol:

Only this star may **not** join this field.



Meteorite:

No star may join this field. An empty field is allowed.

THE GAME CONTINUES:

The game is played clockwise in turn. If there are four players, i.e. in teams, each player takes his turn followed by a player of the opponent team (see following page).

In each round you try to join one of your discs to some disc on the star map.



Example of a newly joined 2-field disc (edged in orange)

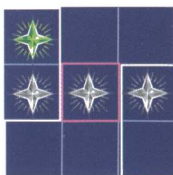
When you have placed a disc, you draw a same shape disc from the stack.

When no more of the same shape are available you may take one of any shape.

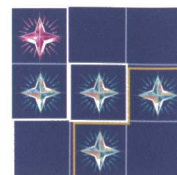
SCORING:

GENERAL SCORING:

When at least three similar stars touch, points are gained:



Example of 3 similar stars touching the 1-field disc (edged in pink) scoring 3 points



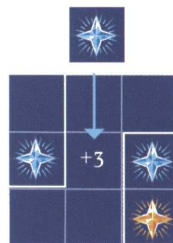
Example of 4 similar stars touching the 3-field disc (edged in orange) scoring 4 points.

Move the relevant points up on the score board.

By skilful placing, it is sometimes possible to complete two constellations at once. The next player can join on and score relevant higher points. You should also keep an eye on which discs the other players are holding in front of them. If you play as a team, you can also pave the way for your team partner to create points.

BONUS POINTS:

When a star is placed on a **bonus square** and thus at least three stars touch, **extra points are scored:**



You receive the relevant points in addition to the points of your constellation.

If no constellation is completed or if an empty field is placed onto the bonus square the bonus points are lost.

The bonus points are counted only once on covering the relevant square.

THE END OF THE GAME:

You play until no more discs can be placed. Then follows the final score.

The discs you are still holding count as Minus Points. Each 3-field disc counts as three minus points, each 2-field disc counts two and each 1-field disc one. Move the scoring counters on the score board back accordingly.

The winner is the one who has achieved the most points by the end of play.

IF FOUR OF YOU ARE PLAYING ...

form two teams: Two against two

- You only need one counter per team
- **You sit so that someone from the other team is next to you**
- The sequence of play is clockwise

Example of a game situation:

ANNA + CHRIS make up one team, **BEN + DORA** the second.

The sequence of play:

ANNA, BEN, CHRIS, DORA.

Anne makes sure not only to gain points herself but to avoid creating advantages for Ben;

Anna also tries to prepare a good move for Chris.



Have Fun!



QANGO Spielverlag UG (haftungsbeschränkt)
Emilienstraße 40 / 20259 Hamburg
info@qango.de / www.qango.de

Please keep these rules as they contain the manufacturer's address and important information.

Game concept: Andrea Boennen
www.novaspiele.de

Illustrations and design: Arnold Reisse
www.arnoldreisse.de