

STARLINK™

Markus Slawitscheck
Arno Steinwender
Gaëtan Noir



Spielmaterial:

- ✦ 100 Sternbildkarten
- ✦ 1 abwischbarer Spielplan
- ✦ 2 weiße Stifte
- ✦ 1 Teleskopmarker
- ✦ 1 Sanduhr

Einführung

Als Sternengucker seid ihr auf der Suche nach außergewöhnlichen Sternbildern! Reihum übernimmt jeder von euch die Rolle des Astronomen, der ein besonderes Sternbild entdeckt hat und es nachzeichnet. Alle anderen raten währenddessen, welches Sternbild der Astronom entdeckt hat.

Ziel des Spiels

Verbinde die Sterne auf dem Spielplan, um ein geheimes Wort als Sternbild zu zeichnen. Sobald ein Mitspieler dein Wort errät, erhaltet ihr beide Punkte. Falls dein Sternbild in die Linse des Teleskopmarkers passt, erhaltet ihr beide noch einen Bonuspunkt! Wer die meisten Punkte sammelt, wird zum Chef-Astronomen ernannt und gewinnt das Spiel!

Vorbereitung

- ✦ Legt den Spielplan (großer Sternenhimmel) in die Mitte.
- ✦ Mischt alle Sternbildkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
- ✦ Stellt die Sanduhr neben den Spielplan.

Wer am nächsten an einem Fenster sitzt, ist Startspieler und der erste Astronom. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Wenn du am Zug bist, führe diese 3 Schritte durch:

- 1 Zieh die oberste Karte vom Stapel und such dir eines der beiden Wörter aus, das du als Sternbild zeichnen möchtest. Pass dabei auf, dass die anderen deine Karte nicht sehen!
- 2 Drehe die Sanduhr um und los geht's!
- 3 Wähle einen Stern auf dem Spielplan und beginne zu zeichnen. Dabei gelten folgende Regeln:

- ✦ Du kannst so viele Sterne verbinden, wie du möchtest.
- ✦ Alle Sterne können genutzt werden, egal wie hell sie scheinen.
- ✦ Jede Verbindung zwischen 2 Sternen muss eine gerade Linie sein.
- ✦ Jeder Stern darf immer nur Teil eines Sternbildes sein. Ein Stern kann innerhalb eines Sternbildes aber mehrfach verbunden sein (mehrere gerade Linien gehen vom selben Stern aus).
- ✦ Solange die Sanduhr läuft, darfst du Teile deines Sternbildes wegwischen und neu zeichnen.

Hinweis: Dein Sternbild muss nicht bei dem Stern enden, mit dem du angefangen hast, und du darfst den Stift beim Zeichnen auch zwischendurch absetzen.



Während die Sanduhr läuft, dürfen alle Mitspieler versuchen, dein Sternbild zu erraten. Wenn ein Spieler eine Antwort geben möchte, nimmt er sich die Sanduhr, stellt sie vor sich (ohne sie umzudrehen) und rät dann das gesuchte Wort.

- ✦ **Falls die Antwort richtig ist:** Der Astronom und der Spieler, der geraten hat, erhalten beide die volle Punktzahl für das Wort (Anzahl der großen Sterne in der Mitte der Karte). Punkte werden mit Karten gezählt. Nehmt euch jeder so viele Karten vom Stapel, wie ihr Punkte bekommen habt, und legt sie verdeckt vor euch.
- ✦ **Falls die Antwort falsch ist:** Der Spieler, der falsch geraten hat, muss aussetzen und darf so lange nicht mehr raten, bis ein anderer Spieler die Sanduhr genommen und einen Rateversuch unternommen hat. Falls dieser Spieler auch daneben liegt, darf der Spieler, der zuvor die Sanduhr hatte, wieder mitmachen. Ihr könnt so lange Rateversuche unternehmen, bis ein Spieler das Sternbild richtig errät oder die Sanduhr durchgelaufen ist.



Ist dein Sternbild durch das Teleskop zu sehen? Lege den Teleskopmarker auf dein Sternbild. Falls es komplett in die Linse passt, erhältst du und der Spieler, der dein Wort erraten hat, jeder einen Bonuspunkt! Zieht jeweils eine zusätzliche Karte als Punkt.



- 4 Sobald ein Spieler das richtige Wort errät, hört der Astronom auf zu zeichnen und schreibt den Namen des Sternbilds neben seine Zeichnung. Sollte bis zum Ablauf der Zeit niemand das Sternbild erraten haben, wird es weggewischt, um Platz für neue Sternbilder zu machen.

- 5 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird der neue Astronom.

Spielende

Das Spiel ist vorbei, nachdem alle Spieler zweimal Astronom waren. Dann zählt jeder seine gesammelten Punkte (die Karten vor sich). Wer die meisten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen und wird zum Chef-Astronomen ernannt!

Sollte es unentschieden stehen, teilt ihr euch den Sieg. Der Himmel ist schließlich groß genug für die Nachfolger von Galileo und Kopernikus!

Falls mal kein Platz mehr auf dem Spielplan sein sollte (kein freier Teil in der Größe der Teleskoplinsen), darf der Astronom in seinem Zug ein Sternbild seiner Wahl wegwischen, um Platz zu schaffen!

Tipps zum Sauberhalten des Spielplans:

- ✦ Wischt den Spielplan nach dem Spiel mit einem feuchten Papiertuch ab und entfernt weiße Striche.
- ✦ Trocknet ihn mit einem sauberen Papiertuch ab.
- ✦ Lasst Zeichnungen nicht über das Spiel hinaus für längere Zeit auf dem Spielplan.

