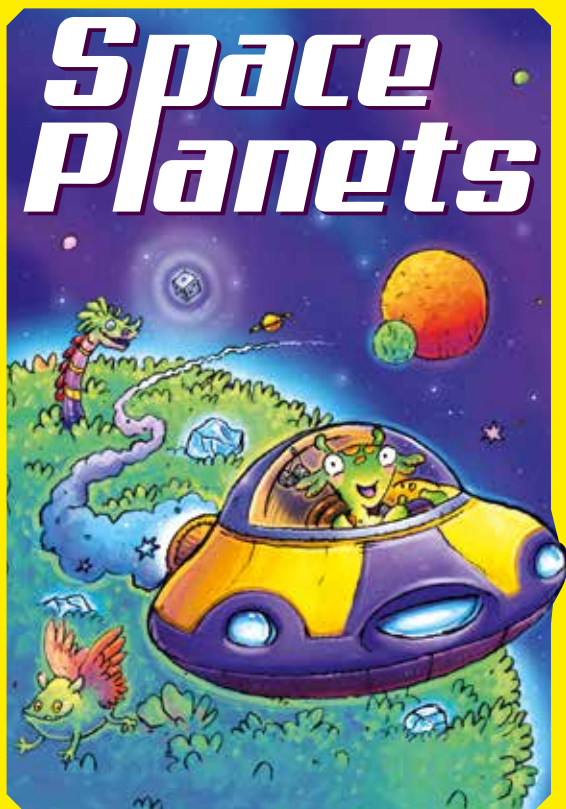




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2015



Space Planets



Ein Würfel- und Entdeckerspiel
für 2 - 4 mutige Weltraumforscher von 6 - 99 Jahren.

Autor: Benjamin Schwer

Illustration: Mirco Brüchler

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Unendliche Weiten des Weltraums ... und mittendrin seid ihr und erkundet mit euren Raumschiffen ferne Planeten und Galaxien. Schickt eure Sonden aus und reist zu unbekanntem Planeten, um sie zu erforschen. Aber achtet immer darauf, dass ihr auch genug Treibstoffkristalle habt, damit ihr eure Ziele erreichen könnt. Wer am Ende die meisten Entdeckersterne gesammelt hat, ist der mutigste Weltraumforscher der ganzen Galaxie!

Spielinhalt

- 40 quadratische Planetenkarten,
- 4 Raumschiffkarten
- 40 Treibstoffkristalle
- 1 Holzwürfel (= Sonde)
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Jeder Spieler sucht sich eine Raumschiffkarte aus und legt sie vor sich ab. Dann werden alle Planetenkarten verdeckt gemischt. Legt 9 Karten offen in einem Raster von 3 x 3 Karten in der Tischmitte aus. Der Abstand zwischen den Karten sollte ungefähr eine Würfelbreite betragen.



Die anderen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel daneben. Jeder Spieler erhält 4 Treibstoffkristalle und legt sie auf seine Raumschiffkarte. Die restlichen Kristalle werden als Vorrat in greifbare Nähe gelegt.



Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Weltraumforscher beginnt. Um einen Planeten zu erforschen, musst du die Sonde – nämlich den Würfel – zu einem der Planeten schicken. Würfle dazu mit dem Würfel in Richtung der ausliegenden Planetenkarten. Versuche einen möglichst wertvollen Planeten (mit vielen Entdeckersternen) anzuvisieren.

Wichtig:

Deine Würfelhand darf sich dabei nicht über dem 3 x 3 Kartenraster befinden.

Wenn der Würfel liegen bleibt und dabei eine Planetenkarte berührt, so hat die Sonde diesen erreicht.

Du hast jetzt die Wahl ...

... den Planeten zu erforschen. Dazu bezahlst du die Anzahl der Treibstoffkristalle, die der Würfel anzeigt, und nimmst dir diese Planetenkarte. Manche Planetenkarten haben zusätzlich noch Spezial-Effekte (siehe dazu **Planetenkarten und Spezialeffekte**),



die sofort oder später eintreten können. Lege an die nun freie Stelle eine neu gezojene Planetenkarte vom Nachziehstapel.

Oder

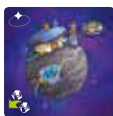
... auf eine Erforschung zu verzichten, z. B. weil du nicht genug Treibstoffkristalle hast, um zu dem Planeten zu fliegen. Dann nimmst du dir stattdessen die Anzahl der Treibstoffkristalle, die der Würfel anzeigt, aus dem Vorrat.

Bleibt der Würfel auf keiner Karte liegen, bekommst du einen Kristall aus dem Vorrat. Achtung: Ist der Vorrat an Treibstoffkristallen aufgebraucht, kannst du leider keinen Kristall mehr bekommen. Nach einer dieser Aktionen ist der nächste Spieler an der Reihe.

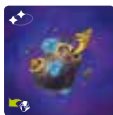
Planetenkarten und Spezialeffekte:

Auf jeder Planetenkarte (mit Ausnahme des schwarzen Lochs) findet ihr eine bestimmte Anzahl von Entdeckersternen. Karten mit mehr Entdeckersternen sind wertvoller und diese Planeten natürlich auch attraktiver.

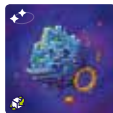
Manche Planetenkarten haben zusätzlich noch Spezial-Effekte. Sie verändern z. B. die Anzahl der Treibstoffkristalle, die in einer Runde benötigt werden. Diese Planetenkarten bleiben offen vor dem Spieler liegen, bis der Spezial-Effekt ausgespielt wurde. Danach wird die Karte umgedreht und der Effekt erlischt.



Legt ein Spieler diese Karte verdeckt vor sich ab, bekommt er sofort zwei Treibstoffkristalle.
(Wert: 1 Entdeckerstern)



Legt ein Spieler diese Karte verdeckt vor sich ab, bekommt er sofort einen Treibstoffkristall.
(Wert: 2 Entdeckersterne)



Diese Planetenkarte legt ihr offen vor euch ab. Ihr dürft einmalig einen eigenen Würfelwurf wiederholen. Danach dreht ihr die Karte um.
(Wert: 2 Entdeckersterne)



Diese Karte erhöht den Treibstoffverbrauch: Lege diese Karte offen vor dir ab. Eine Runde lang müssen alle anderen Spieler jeweils einen Treibstoffkristall mehr bezahlen, als der Würfel anzeigt. Nach einer Runde, wenn du wieder am Zug bist, drehst du die Karte um. (Wert: 2 Entdeckersterne)



Dieser Planet ist eine Oase im Weltall und durch seine exotischen Bewohner und Pflanzen ein lohnendes Ziel für Entdeckungen. Er ist besonders wertvoll, hat aber keinen besonderen Effekt. (Wert: 3 Entdeckersterne)



Dieser sagenhafte Planet ist sehr weit entfernt. Um diesen Planeten zu erreichen, braucht ihr generell immer 1 Treibstoffkristall mehr, als der Würfel anzeigt. (Wert: 4 Entdeckersterne)



Wenn der Spieler mit seinem Würfel auf das Schwarze Loch würfelt, hat er leider Pech gehabt. Sein Zug endet sofort, er bekommt keine Planetenkarte oder Treibstoffkristalle. Die Karte wird anschließend sofort aus dem Spiel genommen und durch eine neue Planetenkarte ersetzt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Weltraumforscher 5 Planetenkarten gesammelt hat. Dann darf jeder der anderen Mitspieler noch einmal würfeln. Jetzt zählen alle Spieler die Entdeckersterne auf ihren Planetenkarten zusammen. Wer Treibstoffkristalle gespart hat, bekommt dafür eine Belohnung: Zwei Treibstoffkristalle zählen als ein Entdeckerstern. Der Spieler mit den meisten Entdeckersternen ist der mutigste und geschickteste Weltraumforscher der ganzen Galaxie!

Space Planets



A dice and discovery game
for 2 to 4 brave explorers between 6 and 99 years old.

ENGLISH

Author: Benjamin Schwer
Illustrator: Mirco Bröchler
Length of game: ca. 15 Minuten

The final frontier of space... and you're in your spaceship in the middle of it, exploring distant planets and galaxies. Send your probe out and travel to an unknown planet on an adventurous exploration. Always make sure that you have enough fuel crystals powerful enough to reach your destination. Whoever has collected the most stars at the end of the game will be the bravest space explorer in the whole galaxy!

Game contents

- 40 square planet cards
- 4 spaceship cards
- 40 fuel crystals
- 1 wooden die (=probe)
- 1 set of instructions

Preparation

Each player chooses a colored spaceship card and places it in front of them. Now shuffle all of the 40 planet cards. Place 9 cards face up in a grid of 3x3 cards in the middle of the table. The distance between the cards should be narrow, approximately the width of a die. Place the remaining cards in a pile, face down next to the grid. Each player

receives 4 fuel crystals and places them on their spaceship card. The remaining crystals are placed in an easily accessible stockpile.



How to play

Play in a clockwise direction. The youngest space explorer starts. In order to explore a planet, you need to send out the probe (which is the wooden die) to one of the planets. Roll the die in the direction of the laid out planet cards. The goal is try to have the die land on a planet card with the highest number of explorer stars in the upper left hand corner.

Important:

You have to roll the die from outside the 3x3 card grid area (you cannot throw the die from on top of the grid).

If the die lands on a planet card, then the probe has reached this planet.

You now have the choice...

... to explore the planet or not. You can pay the amount of fuel crystals indicated on the die, and take this planet card. Some planet cards have additional special effects (**see planet cards and special effects**), which may occur later or immediately.

Replace the planet card you took with a new planet card drawn from the deck.

or

... don't explore yet, e.g. because you do not have enough fuel crystals to fly to the planet. Instead, take the number of fuel crystals indicated on the die from the stockpile.

If the die does not land on top of a planet card, then take an extra crystal from the stockpile and it's the next player's turn.

Warning: If the supply of fuel crystals has run out, then unfortunately you can't receive any crystals.

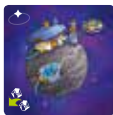
After one of these actions, the next player takes their turn.

ENGLISH

Planet cards and special effects:

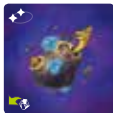
There are a certain number of explorer stars shown on each planet card (with the exception of the black hole). Cards with more explorer stars are more valuable, thus making this planet attractive too.

Some planet cards also have special effects. For example, you can change the number of fuel crystals needed in a round. These planet cards remain face up in front of the player, until the special effect has been played. Then, the card will be turned over, and the effect will disappear.



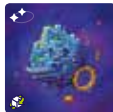
If a player puts this card face down in front of them, they immediately earn two fuel crystals.

(Value: 1 explorer star)

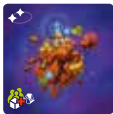


If a player puts this card face down in front of them, they immediately earn one fuel crystal.

(Value: 2 explorer stars)



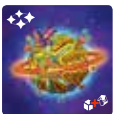
Place this planet card face up in front of you. You may roll the die again once. Now turn the cards over. (Value: 2 explorer stars)



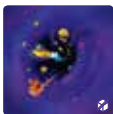
This card increases fuel consumption; keep this card in front of you. For one round, all other players must pay one additional fuel crystal than is shown on the die, back into the supply pile. Once the round is over and it's your turn again, turn the card over. (Value: 2 explorer stars)



This planet is an oasis in the universe and its exotic inhabitants and plants make it a worthwhile destination for discoveries. It is particularly valuable but does not have a special effect. (Value: 3 explorer stars)



This legendary planet is very far away. In order to reach this planet, you will generally need one more fuel crystal than is shown on the die. (Value: 4 explorer stars)



If the player rolls the die onto the black hole, bad luck for them. Their turn will end immediately, and they won't receive a planet card nor do they receive any fuel crystals. The card is then immediately removed from the game and replaced by a new planet card.

End of the game

The game ends when a space explorer has collected 5 planet cards. Then each of the other players may roll the die one more time. Then all of the players must count their explorer stars and planet cards. Whoever has managed to save fuel crystals will receive a reward: two fuel crystals count as one explorer star. The player with the most explorer stars is the bravest and cleverest space explorer in the whole galaxy!



Space Planets



Un jeu de dés et de découverte
pour 2 à 4 courageux spationautes de 6 à 99 ans.

Auteur : Benjamin Schwer

Illustration: Mirco Bröchler

Durée du jeu : env. 15 minutes

FRANÇAIS L'étendue infinie de l'univers... A bord de vos vaisseaux spatiaux, partez à la découverte de planètes et galaxies lointaines. Envoyez vos sondes et voyagez vers des planètes inconnues pour les explorer. Mais attention à toujours disposer de cristaux de carburant en quantité suffisante pour arriver à destination ! Celui qui a collecté le plus d'étoiles d'explorateur à la fin de la partie est le cosmonaute le plus intrépide de toute la galaxie !

Contenu du jeu

- 40 cartes planète carrées
- 4 cartes de vaisseaux spatiaux
- 40 cristaux de carburant
- 1 dé en bois (= sonde)
- 1 règle du jeu

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit sa carte de vaisseau spatial et la pose devant lui. Ensuite, toutes les cartes de planète sont mélangées faces cachées. Posez au milieu de la table 9 cartes, faces visibles, en formant 3 rangées de 3 cartes. L'espace entre les cartes doit être à peu près de la largeur d'un dé. Empilez les autres cartes à côté, faces

cachées (= pile de pioche). Chaque joueur reçoit 4 cristaux de carburant et les pose sur sa carte de vaisseau spatial. Les cristaux restants sont placés en réserve à portée de main.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune astronaute commence. Pour explorer une planète, il te faut envoyer la sonde (c'est-à-dire le dé) sur l'une des planètes. Pour ce faire, lance le dé en direction des cartes de planète posées sur la table. Essaie de viser la planète la plus précieuse possible (avec de nombreuses étoiles d'explorateur).

Important :

la main qui jette le dé ne doit pas se trouver au-dessus des rangées de 3 x 3 cartes.

La sonde atteint la planète lorsque le dé s'arrête et qu'il est en contact avec la carte.

Tu as maintenant le choix entre...

... explorer la planète : tu dépenses le nombre de cristaux de carburant indiqué sur le dé et tu prends cette carte de planète. Plusieurs cartes de planète présentent également des effets spéciaux (voir **cartes de planète et effets spéciaux**) qui

interviennent aussitôt ou après. Place maintenant une carte de planète de la pile de pioche à l'emplacement qui s'est libéré.

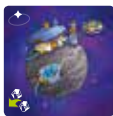
ou

... renoncer à l'exploration, par exemple si tu n'as pas assez de cristaux de carburant pour voler jusqu'à la planète. Dans ce cas, tu prends dans la réserve le nombre de cristaux de carburant indiqué par le dé. Si le dé ne se trouve sur aucune carte, tu reçois un cristal de la réserve. Attention : si la réserve de cristaux de carburant est épuisée, tu ne reçois malheureusement pas de cristal. Une fois l'une de ces actions effectuée, c'est au tour du joueur suivant.

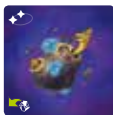
Cartes de planète et effets spéciaux :

Chaque carte de planète (sauf celle du trou noir) comporte un certain nombre d'étoiles d'explorateur. Les cartes de planète qui en ont un grand nombre sont plus précieuses, et ces planètes sont bien évidemment plus intéressantes !

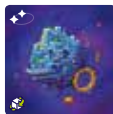
Plusieurs cartes de planète comportent également des effets spéciaux. Par exemple, elles modifient le nombre de cristaux de carburant nécessaire durant une manche. Ces cartes de planète restent faces visibles devant le joueur jusqu'à ce que l'effet spécial ait été utilisé. La carte est ensuite retournée et l'effet disparaît.



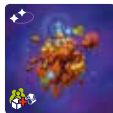
Si un joueur pose cette carte face cachée devant lui, il reçoit aussitôt deux cristaux de carburant.
(Valeur : 1 étoile d'explorateur)



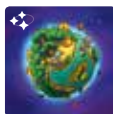
Si un joueur pose cette carte face cachée devant lui, il reçoit aussitôt un cristal de carburant.
(Valeur : 2 étoiles d'explorateur)



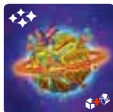
Cette carte de planète se pose face visible devant soi. Vous avez le droit de relancer le dé une fois. Vous retournez ensuite la carte. (Valeur : 2 étoiles d'explorateur)



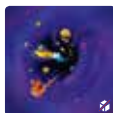
Cette carte augmente la consommation de carburant : elle se pose face visible devant soi. Durant une manche, tous les autres joueurs doivent dépenser un cristal de carburant en plus de ce qu'indique le dé. À la fin de la manche, retourne la carte lorsque vient ton tour. (Valeur : 2 étoiles d'explorateur)



C'est une oasis dans l'univers. Ses habitants et plantes exotiques en font une destination d'explorations intéressante. Elle est particulièrement précieuse, mais ne comporte aucun effet spécial. (Valeur : 3 étoiles d'explorateur)



Cette planète fabuleuse est très lointaine. Pour l'atteindre, il vous faut toujours 1 cristal de carburant de plus que ce qu'indique le dé. (Valeur : 4 étoiles d'explorateur)



Si le dé lancé par un joueur atterit sur un trou noir, pas de chance ! Son tour s'arrête aussitôt, sans qu'il ne reçoive de carte de planète ni de cristal de carburant. Ensuite, la carte est aussitôt retirée du jeu et remplacée pour une nouvelle carte de planète.



Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsqu'un spationaute a réuni 5 cartes de planète. Chaque autre joueur peut lancer le dé une dernière fois. Ensuite, tous les joueurs comptent les étoiles d'explorateur figurant sur leurs cartes de planète. Ceux qui ont économisé des cristaux de carburant sont récompensés : deux cristaux de carburant équivalent à une étoile d'explorateur. Le joueur qui a le plus d'étoiles d'explorateur est le cosmonaute le plus intrépide et le plus doué de toute la galaxie !

Space Planets



Een dobbel- en ontdekkingsspel
voor 2 tot 4 moedige ruimtevaarders van 6 tot 99 jaar.

Auteur: Benjamin Schwer

Illustraties: Mirco Bröchler

Duur van het spel: ca. 15 minuten

Het oneindige heelal ... met er middenin jullie, die met ruimteschepen verre planeten en zonnestelsels ontdekken. Stuur jullie ruimtesondes eropuit en reis naar onbekende planeten om deze te verkennen. Zorg er wel steeds voor dat je genoeg brandstofkristallen hebt om je doel te bereiken. Wie op het einde de meeste ontdekkingssterren heeft verzameld, is de moedigste ruimtevaarder van het hele melkwegstelsel!

NEDERLANDS

Inhoud van het spel

40 vierkante planeetkaarten

4 ruimteschipkaarten

40 brandstofkristallen

1 houten dobbelsteen (= ruimtesonde)

1 handleiding

Vorbereiding van het spel

Elke speler kiest een ruimteschipkaart en legt deze voor zich. Daarna meng je alle planeetkaarten met de afbeelding naar beneden. Leg 9 kaarten open, in een rooster van 3 x 3 kaarten, in het midden van de tafel. De afstand tussen de kaarten moet ongeveer even groot zijn als de dobbelsteen. De andere kaarten leg je ernaast met de afbeelding

naar beneden als afneemstapel. Elke speler krijgt 4 brandstofkristallen en legt die op zijn ruimteschipkaart. De overige kristallen leg je als voorraad binnen handbereik.



Verloop van het spel

Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste ruimtevaarder begint. Om een planeet te onderzoeken, moet je de ruimtesonde – de dobbelsteen dus – naar een van de planeten sturen. Gooi daartoe de dobbelsteen in de richting van de open planeetkaarten. Probeer daarbij te richten op de waardevolste planeet (met veel ontdekkingssterren).

Belangrijk:

De hand waarmee je gooit, mag zich niet boven het rooster van 3 x 3 kaarten bevinden.

Als de dobbelsteen blijft liggen en een planeetkaart aanraakt, heeft de ruimtesonde deze bereikt.

Nu kun je kiezen...

... om de planeet te onderzoeken. Daartoe betaal je het aantal brandstofkristallen dat de dobbelsteen toont en neem je deze planeetkaart. Sommige planeetkaarten hebben bovendien nog speciale effecten (zie daarvoor **Planeetkaarten en speciale effecten**), die zich onmiddellijk of later kunnen voordoen.

Leg nu op de vrije plaats een nieuwe planeetkaart van de afneemstapel.

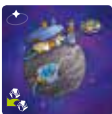
Of

... om niet op ontdekking te gaan, bijvoorbeeld omdat je niet genoeg brandstofkristallen hebt om naar de planeet te vliegen. In plaats daarvan neem je uit de voorraad het aantal brandstofkristallen dat de dobbelsteen aangeeft. Als de dobbelsteen niet op een kaart blijft liggen, krijg je een kristal uit de voorraad. Let op: als de voorraad brandstofkristallen op is, kan je helaas geen kristal meer krijgen. Na een van deze acties is het de beurt aan de volgende speler.

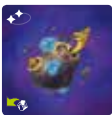
Planeetkaarten en speciale effecten

Op elke planeetkaart (met uitzondering van het zwarte gat) vind je een bepaald aantal ontdekkingssterren. Kaarten met meer ontdekkingssterren zijn waardevoller en deze planeten zijn bijgevolg aantrekkelijker.

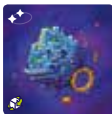
Sommige planeetkaarten hebben nog andere speciale effecten. Ze veranderen bijvoorbeeld het aantal brandstofkristallen dat in een ronde nodig is. Deze planeetkaarten blijven open voor de speler liggen tot deze het speciale effect gebruikt. Daarna draait hij de kaart om en vervalt het effect.



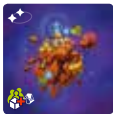
Als een speler deze kaart met de afbeelding naar beneden voor zich legt, krijgt hij meteen twee brandstofkristallen. (Waarde: 1 ontdekkingsster)



Als een speler deze kaart met de afbeelding naar beneden voor zich legt, krijgt hij meteen een brandstofkristal. (Waarde: 2 ontdekkingssterren)



Deze planeetkaart leg je open voor je neer. Je mag eenmaal nog eens met de dobbelsteen gooien. Daarna draai je de kaart om. (Waarde: 2 ontdekkingssterren)



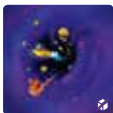
Deze kaart verhoogt het brandstofverbruik: Leg deze kaart open voor je neer. Gedurende één ronde moeten alle andere spelers telkens een brandstofkristal meer betalen dan de dobbelsteen toont. Na een ronde, als jij weer aan de beurt bent, draai je de kaart om. (Waarde: 2 ontdekkingssterren)



Deze planeet is een oase in het heelal en dankzij zijn exotische bewoners en planten een aantrekkelijke bestemming voor ontdekkingen. Hij is erg waardevol, maar heeft geen speciaal effect. (Waarde: 3 ontdekkingssterren)



Deze fantastische planeet is enorm ver weg. Om hem te bereiken, heb je altijd één brandstofkristal méér nodig dan de dobbelsteen toont. (Waarde: 4 ontdekkingssterren)



Als de speler met zijn dobbelsteen op het zwarte gat terecht komt, heeft hij pech. Zijn beurt is meteen voorbij, hij krijgt geen planeetkaart of brandstofkristallen. De kaart wordt daarna meteen uit het spel genomen en door een nieuwe planeetkaart vervangen.



Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een ruimtevaarder 5 planeetkaarten verzameld heeft. De andere spelers mogen nog eenmaal gooien. Nu tellen alle spelers de ontdekkingssterren op hun planeetkaarten op. Wie brandstofkristallen gespaard heeft, krijgt daarvoor een beloning: twee brandstofkristallen zijn goed voor één ontdekkingsster. De speler met de meeste ontdekkingssterren is de moedigste en handigste ruimtevaarder van het hele melkwegstelsel!

Space Planets



Un juego de dados y descubrimiento para 2 - 4 valientes astronautas, con edades comprendidas entre los 6 y 99 años.

Autor: Benjamin Schwer
Ilustraciones: Mirco Bröchler
Duración del juego: aprox. 15 minutos

El espacio infinito... en medio de él, vosotros, descubriendo planetas y galaxias lejanas con vuestra nave espacial. Enviad vuestras sondas al espacio y viajad a planetas desconocidos para explorarlos, pero aseguraos de tener un número suficiente de cristales carburantes para que podáis alcanzar vuestro objetivo. Aquel que haya reunido al final el mayor número de estrellas de exploración será el astronauta más valiente de toda la galaxia.

Contenido del juego

- 40 cartas cuadradas con planetas
- 4 cartas con naves espaciales
- 40 cristales carburantes
- 1 dado de madera (= sonda)
- 1 instrucciones del juego

ESPAÑOL

Preparación del juego

Cada jugador elige una nave y la coloca delante de él. A continuación, las cartas con planetas se mezclan boca abajo. Situada en el centro de la mesa 9 cartas boca arriba conformando un cuadrado de 3 x 3. La distancia entre cada una de las cartas debe ser aproximada-

mente de un dado. Dejad el resto de cartas en una pila para robar junto al cuadrado. Para terminar, cada jugador recibe cuatro cristales carburantes y los coloca encima de su nave. El resto de cristales se deja al alcance como provisión.



Desarrollo del juego

Se juega en el sentido de las agujas del reloj y comienza el astronauta más joven. Para empezar la exploración, tienes que enviar la sonda (esto es, el dado) a uno de los planetas lanzando el dado hacia estas cartas. Intenta apuntar al planeta más valioso, es decir, a aquel que tenga más estrellas de exploración.

Importante:

el dado no debe sobrepasar el cuadrado de cartas y habrá alcanzado un planeta cuando aterrice encima de él.

Ahora, tienes la oportunidad de...

... explorar el planeta. Para ello, debes pagar con tantos cristales como indique el dado y, a continuación, coger esta carta con planeta. Algunas de las cartas tienen un poder especial adicional, los cuales pueden aplicarse de inmediato o un poco más tarde (véase **Cartas con planetas y poderes especiales**). En el hueco que queda libre coloca otra carta con planeta de la pila de robar.



O bien,

renunciar a la exploración por no tener, p.ej., el suficiente número de cristales carburantes para volar al planeta, y en lugar de eso, coger tantos cristales del montón de provisión como se muestra en el dado.

Si el dado no cae sobre ninguna carta, recibes un cristal de entre los de provisión.

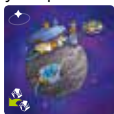
Atención: lamentablemente, si se han agotado los cristales carburantes de provisión, no recibirás ninguno.

Una vez hayas decidido y efectuado alguna de estas acciones, será el turno del siguiente jugador.

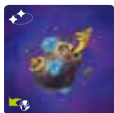
Cartas con planetas y poderes especiales.

En todas las cartas con planetas (con excepción del agujero negro) encontraréis un número determinado de estrellas de exploración. Cuantas más estrellas haya en la carta, más valioso y, por supuesto, más atractivo será el planeta.

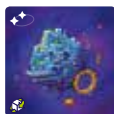
Algunos de los planetas tienen, además, poderes especiales adicionales, en tanto que, p.ej. pueden cambiar el número de cristales carburantes que se necesitan en una ronda. Estas cartas con planeta permanecen boca arriba delante del jugador hasta que se utilice su poder especial. Una vez utilizadas, deberán colocarse boca abajo y su poder desaparecerá.



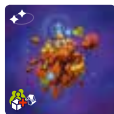
Si un jugador coloca delante de él esta carta boca abajo, recibe automáticamente dos cristales carburantes. (Valor: 1 estrella de exploración)



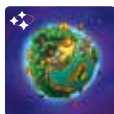
Si un jugador coloca delante de él esta carta boca abajo, recibe automáticamente un cristal carburante. (Valor: 2 estrellas de exploración)



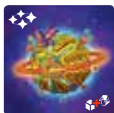
Esta carta se coloca delante de vosotros boca arriba. Podéis volver a tirar el dado y, a continuación, dais la vuelta a la carta. (Valor: 2 estrellas de exploración)



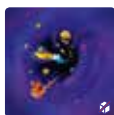
Esta carta aumenta el uso de carburante. Colocadla boca arriba delante de vosotros. Durante una ronda, todos los demás jugadores deberán pagar un cristal más del que indica el dado. Cuando vuelva a ser tu turno, da la vuelta a la carta. (Valor: 2 estrellas de exploración)



Este planeta es un oasis en el espacio y, gracias a sus exóticos habitantes y plantas, resulta un destino atractivo para cualquier astronauta. Es muy valioso, pero no cuenta con poderes especiales. (Valor: 3 estrellas de exploración)



Este asombroso planeta es, además, muy lejano. Para llegar a él, necesitaréis 1 cristal más del que indica el dado. (Valor: 4 estrellas de exploración)



Cuando un jugador caiga sobre un agujero negro, habrá tenido muy mala suerte, perderá su turno y no recibirá cartas con planeta ni cristales. Para terminar, la carta se sacará de la zona de juego y se reemplazará por una carta con planeta.

Finalización del juego

El juego concluirá cuando uno de los astronautas haya reunido 5 cartas con planeta y todos los demás jugadores volverán a tirar el dado. A continuación, los jugadores hacen un recuento de todas sus cartas. Aquel que haya ahorrado cristales carburantes será recompensado, pues dos cristales cuentan como una estrella de exploración. El jugador que disponga del mayor número de estrellas de exploración será el más valiente y versado astronauta de ¡toda la galaxia!



Space Planets



Un gioco di dadi e di esplorazione,
per 2 - 4 intrepidi avventurieri spaziali da 6 a 99 anni.

Autore: Benjamin Schwer

Illustrazioni: Mirco Bröchler

Durata del gioco: circa 15 minuti

Nel mezzo delle infinite immensità dello spazio eccovi pronti ad esplorare con le vostre astronavi pianeti e galassie remote. Lanciate le vostre sonde e viaggiate alla scoperta di pianeti sconosciuti. Assicuratevi però di disporre sempre dei cristalli di carburante sufficienti a poter raggiungere le vostre mete. Chi alla fine avrà collezionato il maggior numero di stelle esploratrici sarà il più intrepido avventuriero spaziale dell'intera galassia!

Dotazione del gioco

40 carte dei pianeti quadrate

4 carte astronave

40 cristalli di carburante

1 dado di legno (= sonda)

1 istruzioni di gioco

Preparazione del gioco

Ciascun giocatore sceglie una carta astronave e la sistema davanti a sé. Mescolate coperte tutte le carte dei pianeti. Disponete poi al centro del tavolo 9 carte scoperte, in una griglia da 3 carte per 3. La distanza tra una carta e l'altra dovrebbe corrispondere pressappoco alle dimensioni

del dado. Formate un mazzo di pesca con le altre carte coperte e disponetelo nelle vicinanze. Ogni giocatore riceve 4 cristalli di carburante e li mette sulla propria carta astronave. Tenete i rimanenti cristalli di scorta a portata di mano.



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Inizia l'avventuriero spaziale più giovane. Per esplorare un pianeta, devi spedire la sonda, cioè il dado, verso uno dei pianeti. Tira il dado in direzione della griglia di carte dei pianeti scoperte. Cerca di puntare ad uno dei pianeti di maggior valore (con molte stelle esploratrici).

Importante:

quando tiri il dado, non puoi tenere la mano sopra la griglia di 3 carte per 3.

Se, quando si ferma, il dado si trova a contatto di una carta dei pianeti, la sonda ha raggiunto la meta.

Adesso puoi scegliere...

... se esplorare il pianeta. Per farlo, paga i cristalli di carburante corrispondenti al numero uscito sul dado e prendi la carta del pianeta in questione. Alcune carte dei pianeti prevedono anche degli effetti speciali (vedi **carte dei pianeti ed effetti speciali**), che possono attivarsi subito o più avanti. Prendi ora una nuova

carta dei pianeti dal mazzo di pesca e mettila nello spazio vuoto.

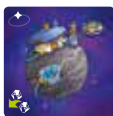
Oppure

...se rinunciare all'esplorazione, ad es. perché non hai abbastanza cristalli di carburante per raggiungere il pianeta. In questo caso prendi dal mucchio di scorta i cristalli di carburante corrispondenti al numero uscito sul dado. Se il dado non si ferma su nessuna carta, ricevi uno dei cristalli di scorta. Attenzione: se la scorta dei cristalli di carburante è esaurita, non ricevi purtroppo nessun cristallo. Al termine di una delle due azioni il turno passa al giocatore successivo.

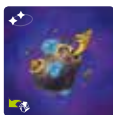
Carte dei pianeti ed effetti speciali:

Su ogni carta dei pianeti (fatta eccezione per il buco nero) è raffigurato un certo numero di stelle esploratrici. Le carte con più stelle esploratrici hanno maggior valore e i pianeti in questione sono, naturalmente, anche più attraenti.

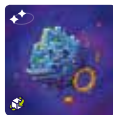
Alcune carte dei pianeti prevedono inoltre degli effetti speciali: ad esempio modificano il numero dei cristalli di carburante che sono necessari per un giro. Queste carte dei pianeti rimangono scoperte davanti al giocatore fino a quando l'effetto speciale non si è realizzato. La carta viene poi girata e l'effetto si esaurisce.



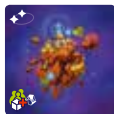
Quando un giocatore mette questa carta coperta davanti a sé, riceve subito due cristalli di carburante. (Valore: 1 stella esploratrice)



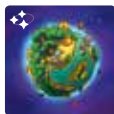
Quando un giocatore mette questa carta coperta davanti a sé, riceve subito un cristallo di carburante. (Valore: 2 stelle esploratrici)



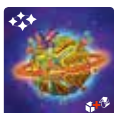
Metti questa carta scoperta davanti a te. Hai diritto a ripetere il lancio del dado per una volta. Poi gira la carta. (Valore: 2 stelle esploratrici)



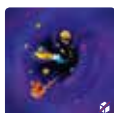
Questa carta aumenta il consumo di carburante. Metti questa carta scoperta davanti a te. Per un giro tutti gli altri giocatori devono pagare un cristallo di carburante in più rispetto al numero uscito sul dado. Dopo un giro, quando tocca di nuovo a te, gira la carta. (Valore: 2 stelle esploratrici)



Questo pianeta è un'oasi spaziale popolata da piante e abitanti esotici, e rappresenta una meta che vale la pena esplorare. Ha un grande valore, ma non prevede nessun effetto speciale. (Valore: 3 stelle esploratrici)



Questo favoloso pianeta si trova a una distanza molto remota. Per raggiungerlo vi occorre sempre 1 cristallo di carburante in più rispetto al numero uscito sul dado. (Valore: 4 stelle esploratrici)



Il giocatore il cui dado finisce nel buco nero è proprio sfortunato: il suo turno finisce subito, e non riceve nessuna carta dei pianeti né alcun cristallo di carburante. La carta viene quindi esclusa immediatamente dal gioco e sostituita con una nuova carta dei pianeti.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando uno degli avventurieri spaziali ha collezionato 5 carte dei pianeti. Tutti gli altri giocatori possono poi tirare un'altra volta il dado. Infine i giocatori contano le stelle esploratrici presenti sulle rispettive carte dei pianeti. Chi ha risparmiato sui cristalli di carburante riceve una ricompensa: due cristalli di carburante contano come una stella esploratrice. Il giocatore con il maggior numero di stelle esploratrici diviene il più intrepido ed abile avventuriero spaziale dell'intera galassia.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindere voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación


Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!**

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA[®]

Habermaaf GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children
under 3 years.