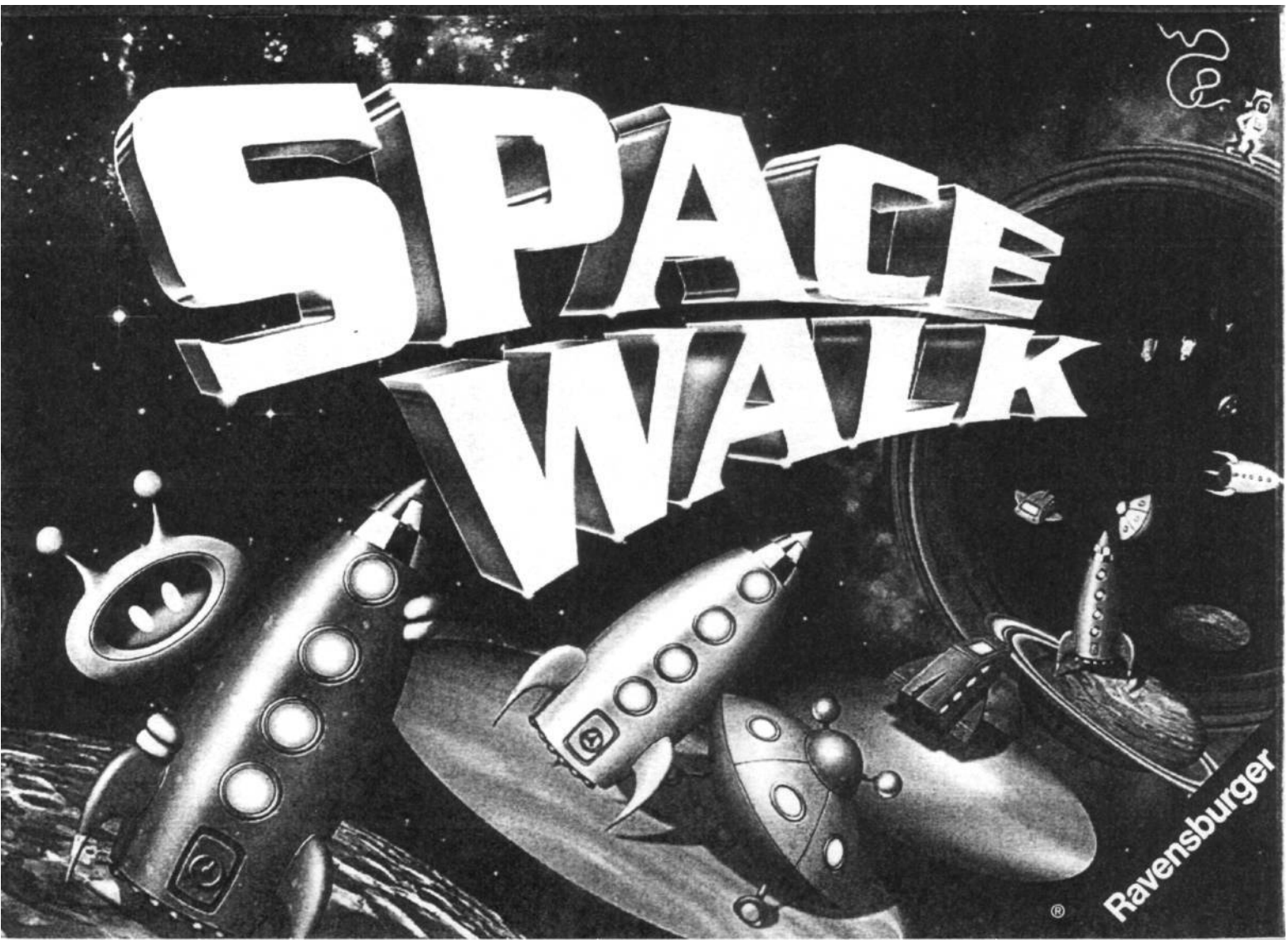

SPACE WALK
Ravensburger

SPACEWALK

Ravensburger Spiele® Nr. 261673
Autor: Rüdiger Dorn
Illustration: Franz Vohwinkel
Design: Ravensburger

|Für 2-5 Spieler von 8-99 Jahren!

Inhalt

1 Spielplan
45 Raumschiffe (in 3 Größen und 5 Farben)
16 Spacechips

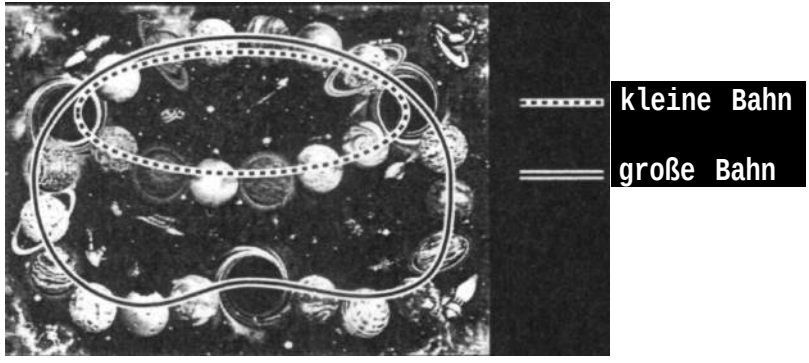
Spielziel

In diesem außerirdischen Spiel geht es darum, die Raumschiffe der eigenen Farbe möglichst lange vor den schwarzen Löchern zu retten.
Denn nur Raumschiffe, die noch auf der Umlaufbahn sind, zählen am Schluss.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält:
9 Raumschiffe einer Farbe und
bei 2 bis 4 Spielern 4 Chips, bei 5 Spielern 3 Chips

Bei 2 Spielern wird auf der kleinen Bahn
mit den beiden schwarzen Löchern gespielt.
Bei 3 bis 5 Spielern wird die große, äußere Bahn
mit drei schwarzen Löchern verwendet.



Es geht los

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Zunächst werden die Raumschiffe auf die Umlaufbahn gebracht, dann wird mit den Raumschiffen gezogen.

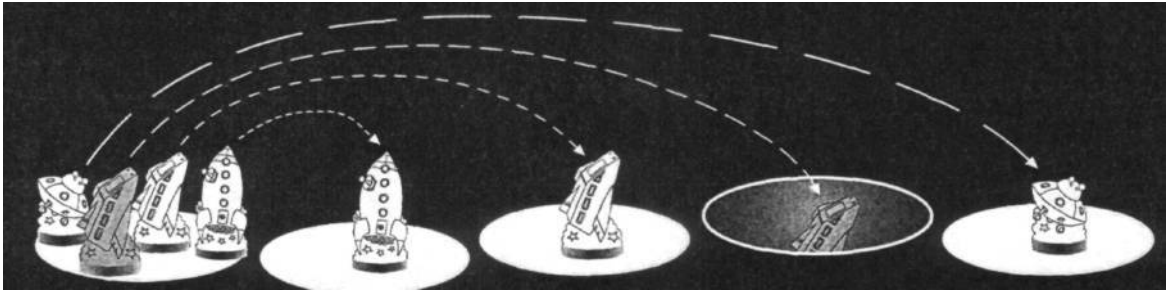
Raumschiffe auf die Umlaufbahn bringen

Reihum setzt jeder Spieler jeweils ein Raumschiff auf ein beliebiges Feld. Auf einem Feld können mehrere Raumschiffe stehen. Sie dürfen aber nicht die gleiche Große haben. Die Farbe der Raumschiffe spielt dabei keine Rolle. Das Setzen ist beendet, wenn alle Raumschiffe auf dem Spielplan stehen.

Der Spieler am Zug wählt ein Feld, auf dem mindestens ein eigenes Raumschiff steht und zieht mit allen Raumschiffen (fremden und eigenen), die sich auf diesem Feld befinden. Jetzt kann es natürlich vorkommen, dass gleich große Raumschiffe auf einem Feld zum Stehen kommen. Gezogen wird im Uhrzeigersinn auf der Umlaufbahn.

Die Zugreihenfolge hängt von der Größe der Raumschiffe ab: zunächst werden die großen, dann die mittleren, dann die kleinen Raumschiffe gezogen. Befinden sich mehrere gleich große Raumschiffe auf einem Feld, entscheidet der Spieler am Zug, welches er zuerst zieht.

Die Zugweite ist abhängig von der Anzahl der Raumschiffe, die sich auf dem Feld befinden. Das erste Raumschiff wird um ein Feld weiter gezogen, das zweite um zwei Felder, das dritte um drei Felder usw. Auch die schwarzen Löcher zählen als ein Feld.
Beispiel: Auf einem Feld stehen vier Raumschiffe (ein großes, zwei mittlere und ein kleines). Die Zugweite beträgt in diesem Fall für das große Raumschiff ein Feld, für die beiden mittleren zwei bzw. drei Felder und für das kleine vier Felder. Steht auf einem Feld lediglich ein Raumschiff, zieht dieses - unabhängig von seiner Größe - ein Feld weiter. Landet ein Raumschiff in einem schwarzen Loch, verschwindet es darin.



Chipeinsatz

Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Chip einzusetzen:

Direkt nach dem eigenen Zug
darf man entweder noch einen kompletten Zug
ausführen (d.h. eine ganze Gruppe bewegen) oder
ein beliebiges eigenes Raumschiff um ein Feld vorziehen.

Zu einem beliebigen Zeitpunkt
(aber natürlich bevor ein Mitspieler seinen eigenen Zug beginnt)
darf man ein beliebiges eigenes Raumschiff um ein Feld vorziehen.

Jeder Spieler darf pro Runde nur einen Chip einsetzen.

Kindern fällt der Einstieg in das Spiel leichter,
wenn in den ersten Runden die Chips weggelassen werden,

Ende des Spiels

Sobald ein Spieler keine Raumschiffe mehr
auf der Umlaufbahn hat, endet das Spiel.
Dieser Spieler erhält bei der folgenden Wertung 0 Punkte.

Alle anderen punkten mit den auf dem Spielplan
stehenden Raumschiffen wie folgt:

Großes Raumschiff	4 Punkte
Mittleres Raumschiff	3 Punkte
Kleines Raumschiff	1 Punkt

Nicht eingesetzte Chips werden mit jeweils 2 Punkten belohnt

Gewinner ist derjenige Spieler,
der am Schluss die meisten
außerirdischen Punkte hat.

©1999 Ravensburger Spieleverlag • Postfach 1860 • D-88188 Ravensburg