



SPACE WALK

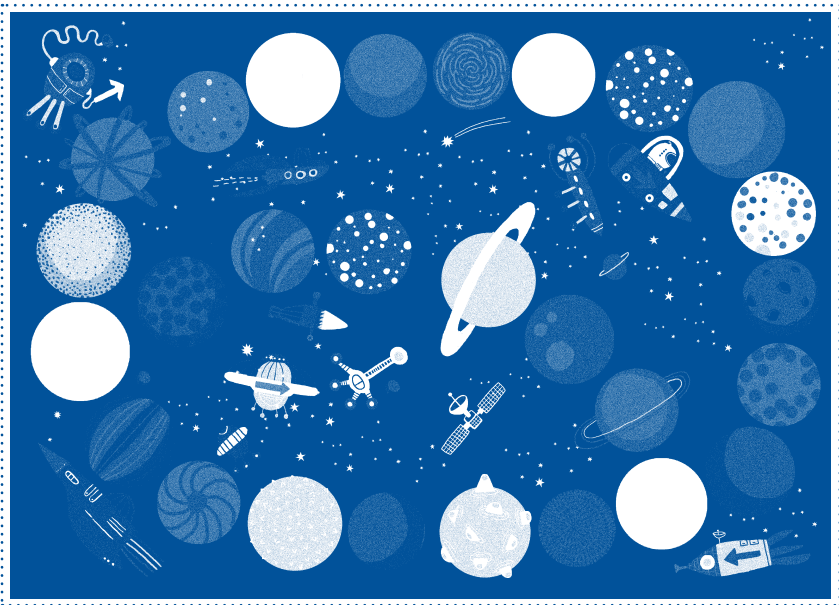
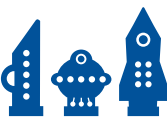
SPACEWALK

SPACE WALK

RÜDIGER DORN

MORAPIAF
PLANETA
TANGERINA

- Conteúdo
- Inhalt
- Inhoud
- Contents
- Componentes
- Contenu
- Contenuto
- Zawartość pudełka
- Компоненты игры
- Innehåll



ÍNDICE

PT Português	3
DE Deutsch	5
EN English	7
ES Español	9
FR Français	11
IT Italiano	13
NL Nederlands	15
PL Polski	17
RU Русский	19
SE Svenska	21



- Um jogo de Rüdiger Dorn.
- De 2 a 5 jogadores, a partir dos 8 anos.
- Duração aproximada: 20 minutos.

SPACE WALK

A contagem decrescente vai começar!
Astronautas: preparados para uma aventura no espaço?
Para vencer esta competição, devem manobrar as vossas 9 naves com habilidade, de forma a mantê-las em órbita o máximo de tempo possível.
Outro conselho: planejar as jogadas e escolher as melhores táticas para fazer cair as naves adversárias nos terríveis buracos negros... mas, com cuidado, pois podemos cair nas nossas próprias armadilhas! Divirtam-se com *Space Walk*, um jogo do outro mundo.

Componentes

- 1 tabuleiro de jogo
- 45 naves espaciais em 3 tamanhos e 5 cores
- 16 fichas espaciais
- 40 cartas em 5 cores
- 1 livro de regras

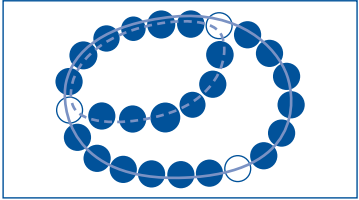
Objetivo

O objetivo deste jogo extraterrestre é proteger as tuas naves dos buracos negros o máximo de tempo que consigas. No final do jogo só contarão as naves espaciais que ainda se encontrem em órbita.

Preparação

Cada jogador recebe 9 naves espaciais da mesma cor e 4 fichas espaciais (se participam de 2 a 4 jogadores) ou 3 fichas espaciais (se participam 5 jogadores). As cartas não se utilizam na versão básica do jogo, apenas na versão com cartas de ação (ver à frente).
Para 2 jogadores, usa-se a órbita curta que tem 2 buracos negros. Contudo, se participam de 3 a 5 jogadores, usa-se a órbita mais larga (exterior) que tem 3 buracos negros.

----- órbita curta ————— órbita longa



Descolagem!

Começa o jogador mais novo. O jogo prossegue no sentido dos ponteiros do relógio. Primeiro as naves são colocadas em órbita.

Pôr as naves espaciais em órbita

Por turnos, cada jogador coloca uma das suas naves numa casa à sua escolha. Cada casa pode conter mais do que uma nave, mas estas não podem ser do mesmo tamanho. A cor não é relevante. A tarefa fica completa quando todas as naves estiverem colocadas no tabuleiro.

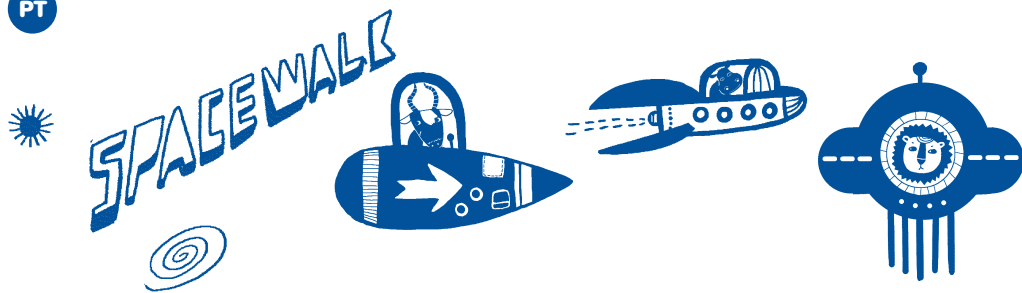
Como se joga

O jogo desenvolve-se em órbita, no sentido dos ponteiros dos relógios. Na sua vez, o jogador escolhe uma casa que contenha pelo menos uma das suas naves e joga com todas as naves aí presentes (incluindo as que pertencem a outros jogadores!). Isto quer dizer que existe a possibilidade de naves do mesmo tamanho acabarem na mesma casa.

Mover as naves espaciais. As naves grandes movem-se primeiro, a seguir as médias e por fim as pequenas.

Se uma casa contém várias naves do mesmo tamanho, o jogador que está a jogar decide qual delas move primeiro.

A distância. As posições que uma nave avança dependem do número de naves presentes na casa. A primeira nave avança uma casa, a segunda duas casas, a terceira três casas e assim sucessivamente. Os buracos



negros também contam como casas e se uma nave aterriza num deles desaparece e perde-se para sempre. Por exemplo, há quatro naves numa casa: uma grande, duas médias e uma pequena. Neste caso, a nave grande avança primeiro uma casa, as naves médias avançam duas ou três casas respetivamente e a nave pequena avança quatro casas. Se uma casa contém apenas uma nave, esta avança uma só casa independentemente do seu tamanho.

Como usar as fichas espaciais

As fichas espaciais podem ser usadas de duas formas: **Imediatamente depois de uma jogada.** Um jogador pode fazer uma jogada adicional completa (mover um grupo completo) ou pode fazer avançar qualquer uma das suas naves uma casa.

Em qualquer momento durante o jogo mas antes que qualquer outro jogador tenha começado a sua jogada, um jogador pode fazer avançar qualquer uma das suas naves uma casa.

Nota: cada jogador só pode usar uma ficha espacial por ronda.

As crianças terão mais facilidade em aprender se as fichas espaciais não forem usadas nas primeiras jogadas.

Fim do jogo

O jogo acaba quando todas as naves de um jogador estão fora de órbita. Este jogador recebe 0 pontos quando se calcularem as pontuações.

Os restantes jogadores calculam as suas pontuações do seguinte modo:

Naves grandes	4 pontos
Naves médias	3 pontos
Naves pequenas	1 ponto

Por cada ficha espacial não utilizada, o jogador recebe 2 pontos.

Ganha o jogador que conseguir obter mais pontos extreterrestres no final do jogo!

Variante do jogo com cartas de ação

Na sua vez, o jogador escolhe uma das suas cartas, coloca-a virada para cima à sua frente e segue as instruções indicadas. Com estas cartas, cada jogador formará uma pilha de cartas. Quando já não tiver cartas na mão, vai buscar ao seu monte 8 cartas para formar uma nova mão.

Descrição das cartas



4x Mover todas as naves presentes numa casa seguindo as regras originais do jogo.



1x Jogar duas vezes seguidas, movendo em cada vez todas as naves presentes num planeta, seguindo as regras originais.



1x Copiar a ação da carta utilizada pelo jogador anterior.



1x Fazer avançar uma das tuas naves apenas uma casa.



1x Não mover nenhuma nave.



- Ein Spiel von Rüdiger Dorn,
- **Für 2-5 Spieler**
- **ab 8 Jahren.**
- **Spieldauer: ca. 20 Minuten.**

SPACE WALK

Hier erlebst du einen galaktischen Trip durchs All. Du musst geschickt manövrieren, um deine neun Raumschiffe so lange wie möglich im Orbit zu halten. Und wenn du richtig planst und clever taktierst, landen die Raumschiffe deiner Mitspieler im Schwarzen Loch. Doch Vorsicht: Nicht, dass du selbst dran glauben musst! *Space Walk* — außerirdisch gut!

Inhalt

- 1 Spielbrett
- 45 Raumschiffe in 3 Größen und 5 Farben
- 16 Weltraum-Chips
- Karten in 5 Farben
- 1 Spielregel

Spielziel

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

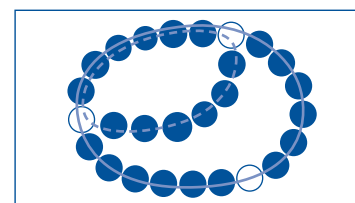
Vorbereitung

Jeder Spieler erhält 9 Raumschiffe einer Farbe und bei 2 bis 4 Spielern 4 Chips, bei 5 Spielern 3 Chips. Die Karten werden für die Grundversion nicht verwendet.

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.

----- kleine Umlaufbahn ——— große Umlaufbahn



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

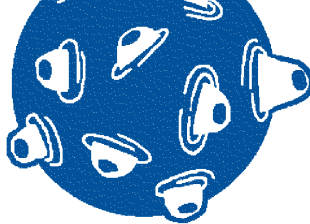
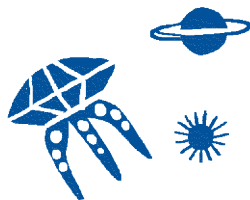
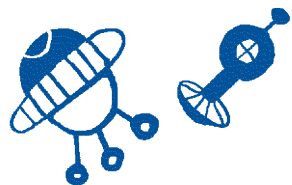
Reihum setzt jeder Spieler jeweils ein Raumschiff auf ein beliebiges Feld. Auf einem Feld können mehrere Raumschiffe stehen. Sie dürfen aber nicht die gleiche Größe haben. Die Farbe der Raumschiffe spielt dabei keine Rolle. Das Setzen ist beendet, wenn alle Raumschiffe auf dem Spielplan stehen.

Ziehen

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, zuletzt 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 Felder. Landet ein Raumschiff in einem schwarzen Loch, verschwindet es darin und ist für immer verloren.

Steht auf einem Feld lediglich ein Raumschiff, zieht dieses — unabhängig von seiner Größe — ein Feld weiter.

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.

Einsatz der Chips

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.

Spielvariante mit Aktionskarten

In dieser Version werden keine Chips benötigt.

Statt dessen erhält jeder Spieler die 8 Aktionskarten in seiner Farbe.

Der Spieler am Zug wählt eine seiner Karten, legt sie offen vor sich ab und befolgt ihre Anweisungen. Mit den abgelegten Karten bildet jeder Spieler seinen eigenen Ablagestapel. Hat ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand, nimmt er alle Karten des Ablagestapels zurück auf die Hand.

Erklärung der Karten



4x Ziehe alle Raumschiffe eines Feldes nach den Originalregeln.



1x Mache einen Doppelzug, indem du zweimal hintereinander alle Raumschiffe eines Feldes nach den Originalregeln ziehst.



1x Kopiere die Anweisung der Aktionskarte, die dein Vorgänger gerade ausgespielt hat.



1x Bewege eines deiner Raumschiffe genau ein Feld vorwärts.



1x Bewege keine Raumschiffe.



• A game by Rüdiger Dorn.

• For 2 to 5 players
 • from 8 years.

• Length of the game:
 • about 20 minutes.

SPACE WALK

The countdown begins! Astronauts: are you prepared for an inter-galactic trip?

To win this competition, you must manage your craft with skill in order to keep it in orbit as long as possible. Plan the moves and choose the best tactics to bring down the enemy spaceships into the terrible black holes... but be careful, as you may fall into your own traps!

Have fun with *Space Walk*, a game from the other world.

Contents

- 1 game board
- 45 spaceships in 3 sizes and 5 colours
- 16 space tokens
- 40 cards in 5 colours
- 1 rule book

Objective

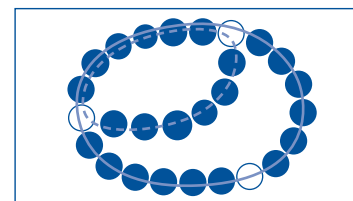
The idea in this extra-terrestrial game is to save your spaceships from the black holes for as long as possible. Only spaceships that are still in orbit at the end of the game count.

Preparation

Each player is given 9 spaceships of the same colour and 4 tokens if 2 to 4 people are playing or 3 tokens if 5 people are playing. The cards are not used in the basic version of the game.

Two players use the smaller orbit which has two black holes. However, if you are playing with 3 to 5 players, use the large outer orbit which has three black holes.

----- small orbit ——— large orbit



Take Off!

The youngest player goes first. The game is played in a clockwise direction. First the spaceships are placed in orbit and then they are used to play the game.

Putting the spaceships in orbit

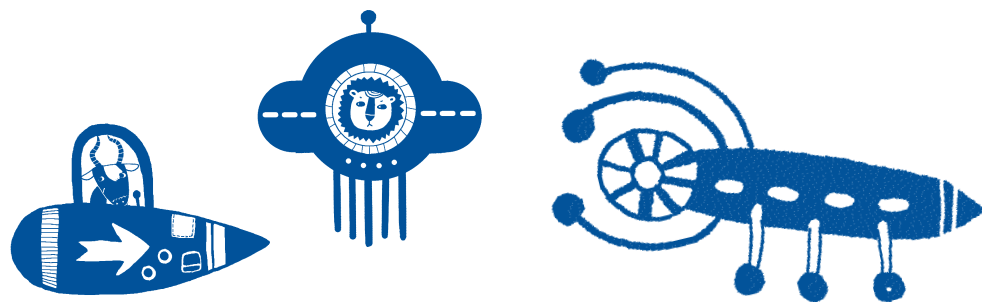
Take turns to place one of your own spaceships on a square of your choice. A square may contain more than one spaceship, but they must not be of the same size. The colour is not important. This task is complete once the spaceships are all on the game board.

Playing

The game is played in orbit, in a clockwise direction. When it is your turn, choose a square that contains at least one of your own spaceships and play with every spaceship on that square — even those belonging to other players! This means that there is a chance that spaceships of the same size could end up on the same square.

Moving the spaceships. The large spaceships are used first, then the medium sized ones, and finally the small ones. If a square contains several spaceships of the same size, the player whose turn it is decides which one to move first.

The distance. The places a spaceship moves depend on the number of spaceships in the square. The first spaceship advances by one square, the second one by two squares, the third one by three squares and



so on. Black holes count as squares so watch out for them because if a spaceship lands on a black hole, it disappears and is lost forever. For example: There are four spaceships on one square: one large, two medium, and one small. In this case, the large spaceship is moved forward one square, the medium spaceships advance two and three squares respectively and the small spaceship advances four squares. If a square contains only one spaceship, it advances by one square irrespective of its size.

Using the Tokens

Tokens can be used in the following two ways:

Immediately after your turn. You may either take another complete turn (you may move a complete group) or you may advance any one of your own spaceships by one square.

At any time during the game but before any of the others players take their turn, you may advance any one of your own spaceships by one square.

Please note: You may only use one token per round.

Children find it easier to get used to the game if the tokens are left out during the first few rounds.

The End of the Game

The game is over when one player no longer has any spaceships in orbit. This player is given 0 points when the totals are calculated.

Remaining players calculate their points as follows:

Large Spaceship **4 points**
Medium Spaceship **3 points**
Small Spaceship **1 point**

Two points are awarded for any tokens that have not been used.

The winner is the player with the highest number of extra-terrestrial points at the end of the game.

Game variant with action cards

In this version, space tokens are not used and each player receives 8 action cards in the same colour as his spaceships.

On his turn, a player chooses one of its cards, puts it face up in a discard pile in front of himself and follows the instructions on the card. Each player has his own discard pile. When a player has no more cards in his hands, he takes the 8 cards on the discard pile back to his hand.

Cards description:



4x Move all spaceships from one planet according to the original rules.



1x Play twice, moving each time all spaceships from one planet according to the original rules.



1x Copy the action of the card just used by the previous player



1x Move one of your spaceships exactly one planet forward



1x Do not move any spaceships



- Un juego de Rüdiger Dorn.
- **De 2 a 5 jugadores, de 8 años en adelante.**
- **Duración aproximada: 20 minutos.**

SPACE WALK

¡La cuenta atrás ha comenzado! Astronautas: ¿estáis preparados para un viaje intergaláctico? Para ganar esta competición deberás gestionar tu flota con habilidad con el fin de mantenerla en órbita el mayor tiempo posible. Planea tus movimientos y elige la mejor táctica para derribar las naves enemigas en los terribles agujeros negros... pero ten cuidado, ¡no vayas a caer en tu propia trampa!

Diviértete con *Space Walk*, un juego de otro mundo.

Componentes

- 1 tablero de juego
- 45 naves espaciales en 3 tamaños y 5 colores
- 16 fichas espaciales
- 40 cartas en 5 colores
- 1 reglamento

Objetivo

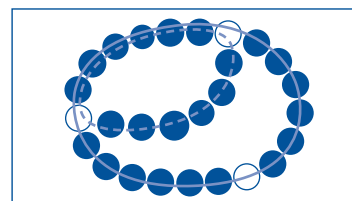
El objetivo de este juego extraterrestre es proteger a tus naves de los agujeros negros tanto tiempo como puedas. Sólo las naves que aún estén en órbita al final del juego cuentan.

Preparación

Cada jugador recibe 9 naves espaciales del mismo color y 4 fichas espaciales si participan de 2 a 4 jugadores o 3 fichas espaciales si participan 5 jugadores. Las cartas no se utilizan en la versión básica del juego.

Para 2 jugadores, se usa la órbita corta con 2 agujeros negros. Sin embargo, si participan de 3 a 5 jugadores, se usa la órbita larga (exterior) con 3 agujeros negros.

----- órbita corta ——— órbita larga



¡Despegue!

El jugador más joven empieza. Los jugadores juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Primero se colocan las naves en órbita y luego se usan para jugar.

Poniendo las naves espaciales en órbita

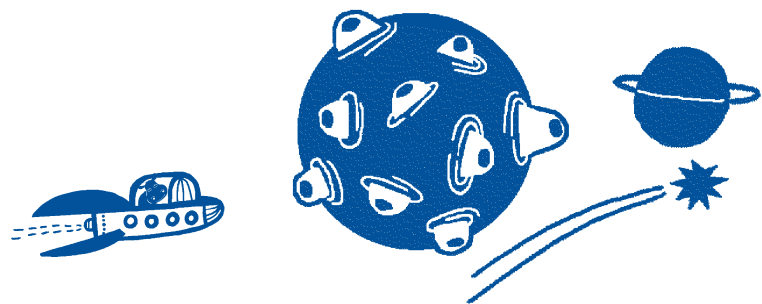
Por turnos, cada jugador coloca una de sus naves en una casilla de su elección. Cada casilla puede contener más de una nave, pero estas no pueden ser del mismo tamaño. El color no es relevante. La colocación finaliza una vez que todas las naves están sobre el tablero.

Jugando

El juego se desarrolla sobre la órbita en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, el jugador escoge una casilla que contenga al menos una de sus naves y juega con todas las naves presentes en esa casilla (¡incluso las que pertenecen a otros jugadores!). Esto quiere decir que existe la posibilidad de que naves del mismo tamaño acaben en la misma casilla.

Moviendo las naves espaciales. Las naves grandes mueven primero, luego las medianas y por último las pequeñas. Si una casilla contiene varias naves del mismo tamaño, el jugador en turno decide cuál de ellas mueve primero.

La distancia. Las posiciones que avanza una nave dependen del número de naves presentes en la casilla. La primera nave avanza una casilla, la segunda dos casillas, la tercera tres casillas y así sucesivamente.



Los agujeros negros cuentan como casillas y si una nave aterriza en uno de ellos desaparece y se pierde para siempre. Por ejemplo: hay cuatro naves en una casilla: una grande, dos medianas y una pequeña. En este caso, la nave grande avanza primero una casilla, las naves medianas avanzan dos y tres casillas respectivamente y la nave pequeña avanza cuatro casillas. Si una casilla contiene una sola nave, esta avanza una sola casilla independientemente de su tamaño.

Usando las fichas espaciales

Las fichas espaciales pueden ser usadas de dos formas: **Inmediatamente después del turno.** Un jugador puede jugar un turno adicional completo (moverá un grupo completo) o puede avanzar cualquiera de sus naves una casilla.

En cualquier momento durante el juego pero antes de que cualquier otro jugador haya comenzado su turno, un jugador puede avanzar cualquiera de sus naves una casilla.

Nota: cada jugador puede usar una sola ficha espacial por ronda. Es más fácil para los niños aprender a jugar si las fichas espaciales no se usan en las primeras partidas.

Fin del juego

El juego finaliza cuando todas las naves de un jugador están fuera de órbita. Este jugador recibe 0 puntos al calcular las puntuaciones.

El resto de jugadores obtienen su puntuación como sigue:

Naves grandes	4 puntos
Naves Medianas	3 puntos
Naves pequeñas	1 punto

Por cada ficha espacial no utilizada, el jugador recibe 2 puntos.

Gana aquél que haya conseguido el mayor número de puntos extraterrestres.

Variante de juego con cartas de acción

En su turno, el jugador elige una de sus cartas, la coloca bocarriba en una pila de descarte frente a él y sigue las instrucciones indicadas en la carta. Cada jugador tiene su propia pila de descarte. Cuando a un jugador no le quedan cartas en la mano, toma las 8 cartas de su pila de descarte para formar una nueva mano.

Descripción de las cartas:



4x Mover todas las naves presentes en un planeta siguiendo las reglas originales.



1x Jugar dos turnos seguidos, moviendo en cada uno todas las naves presentes en un planeta siguiendo las reglas originales.



1x Copiar la acción presente en la carta utilizada por el jugador anterior.



1x Avanzar sólo una casilla una de tus naves.



1x No mover ninguna nave.



Un jeu de Rüdiger Dorn.

Pour 2-5 joueurs
dès 8 ans.

Durée d'une partie :
environ 20 minutes.

SPACE WALK

Le compte à rebours commence! Astronautes: êtes-vous prêts pour un voyage inter-galactique?

Pour gagner cette course, vous devez gérer vos vaisseaux avec astuce afin de les maintenir en orbite le plus longtemps possible. Planifiez les déplacements et choisissez les meilleures tactiques pour faire tomber les vaisseaux ennemis dans les terribles trous noirs... mais attention : vous risquez de tomber dans vos propres pièges!

Amusez-vous avec *Space Walk*, un jeu de l'autre monde.

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 45 vaisseaux spatiaux (en 3 tailles et 5 couleurs)
- 16 jetons de navigation spatiale
- 40 cartes en 5 couleurs
- 1 livre de règles

But du jeu

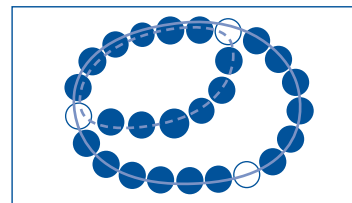
Dans cette compétition extra-terrestre, il s'agit pour chaque joueur de piloter le plus longtemps possible ses vaisseaux spatiaux sans tomber dans les trous noirs. Seuls les vaisseaux spatiaux qui se trouvent encore sur orbite compteront à la fin du jeu.

Préparation

Chaque joueur reçoit 9 vaisseaux d'une même couleur et 4 jetons (si on joue à 2, 3 ou 4 joueurs) ou 3 jetons (si on joue à 5 joueurs). Les cartes ne sont pas utilisées dans la version basique du jeu.

Si on joue à deux, on utilise la petite orbite comportant deux trous noirs. Si on joue à 3, 4 ou 5, on utilise la grande orbite comportant trois trous noirs.

----- petite orbite ——— grande orbite



C'est parti!

Le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il faut mettre les vaisseaux spatiaux en orbite avant de les faire avancer.

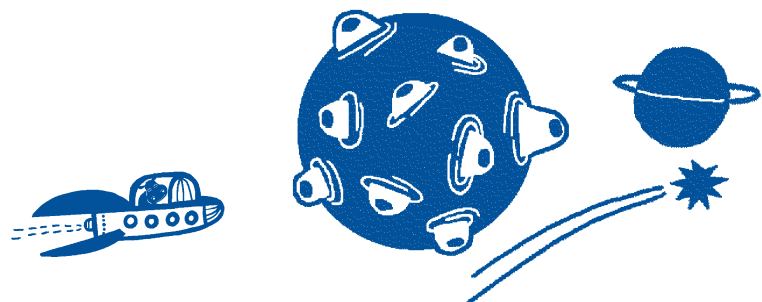
Mise des vaisseaux spatiaux sur orbite

Chaque joueur à son tour pose un vaisseau spatial sur une case de son choix. Plusieurs vaisseaux peuvent se trouver sur une même case, à condition de ne pas avoir la même taille. Leur couleur n'a dans ce cas aucune importance. La mise sur orbite est achevée lorsque tous les vaisseaux se trouvent sur le plan de jeu.

Navigation spatiale

Le joueur dont c'est le tour choisit une case sur laquelle se trouve au moins un de ses vaisseaux et avance avec tous les vaisseaux (le sien et ceux d'autres joueurs) qui se trouvent sur cette case. Il se peut naturellement que des vaisseaux de même taille se retrouvent alors sur une même case. On avance sur l'orbite dans le sens des aiguilles d'une montre.

L'ordre dans lequel les joueurs avancent dépend de la taille des vaisseaux. Les grands vaisseaux avancent les premiers, puis les vaisseaux de taille moyenne, ensuite les petits vaisseaux. Si plusieurs vaisseaux de même taille se trouvent sur une même case, le joueur dont c'est le tour décide quel vaisseau il choisit d'avancer en premier.



La distance parcourue dépend du nombre de vaisseaux qui se trouvent sur la case en question. Le premier vaisseau avance d'une case, le deuxième de deux cases, le troisième de trois cases, etc. Chaque trou noir compte comme une case. Exemple : quatre vaisseaux spatiaux se trouvent sur une case (un grand, deux moyens, un petit). La distance à parcourir dans ce cas est : une case pour le grand, deux puis trois pour les deux moyens et quatre cases pour le petit. Si un seul vaisseau se trouve sur une case, celui-ci avance, indépendamment de sa taille, d'une seule case. Si une navette spatiale tombe dans un trou noir, elle y disparaît.

Utilisation des jetons

Il y a des possibilités d'utiliser un jeton :

Tout de suite après avoir joué soit en exécutant un nouveau tour complet (c'est-à-dire déplacer tout un groupe de vaisseaux spatiaux) soit en avançant d'une case un de ses vaisseaux spatiaux (au choix).

À n'importe quel moment (mais naturellement avant qu'un autre joueur commence à jouer), en avançant d'une case un de ses vaisseaux spatiaux (au choix). Chaque joueur ne peut utiliser qu'un seul jeton par tour. Pour jouer avec des enfants, il est peut-être préférable lors des premières parties, de jouer sans les jetons.

Fin du jeu

Dès qu'un joueur n'a plus de vaisseau spatial sur orbite, le jeu s'arrête. Ce joueur n'obtient aucun point. Les autres joueurs obtiennent les points suivants, en fonction des vaisseaux spatiaux qui se trouvent encore sur le plan de jeu :

Grand vaisseau spatial	4 points
Vaisseau spatial de taille moyenne	3 points
Petit vaisseau spatial	1 point

Pour chaque jeton non-utilisé, on obtient 2 points.

Le joueur qui possède le plus de points à la fin du jeu gagne la partie.

Variante de jeu avec cartes action

Dans cette version, les jetons ne sont pas utilisés et chaque joueur reçoit 8 cartes action dans la même couleur que ses vaisseaux spatiaux.

Le joueur dont c'est le tour choisit une de ses cartes et la joue face visible sur la table, dans une pile devant soi-même, et suit les instructions sur la carte. Chaque joueur à sa propre pile de défausse. Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main, il reprend sa pile de défausse pour avoir à nouveau 8 cartes en main.

Description des cartes



4x Déplacez tous les vaisseaux d'une planète selon les règles originales.



1x Jouez deux fois, déplaçant à chaque fois tous les vaisseaux d'une planète selon les règles originales.



1x Faites la même action qui vient d'être jouée par le joueur précédent.



1x Avancez d'une case un de vos vaisseaux au choix.



1x Passez votre tour.



Un gioco di Rüdiger Dorn.

Per 2-5 giocatori,
dagli 8 anni in su.

Durata di una partita:
20 minuti circa.

SPACE WALK

Il conto alla rovescia è iniziato! Astronauti, siete pronti a intraprendere un viaggio inter-galattico? Per vincere dovrai gestire al meglio la tua astronave e cercare di tenerla in orbita il più possibile. Pianifica accuratamente i tuoi movimenti per evitare i buchi neri e al contempo cerca di far sì che le astronavi degli altri ne vengano risucchiate... ma attenzione, potresti finire in una delle tue stesse trappole!

Buon divertimento con *Space Walk*, un gioco spaziale!

Contenuto

- 1 tabellone di gioco
- 45 astronavi di 3 diverse dimensioni e 5 diversi colori
- 16 segnalini spazio
- 40 carte di 5 diversi colori
- 1 regolamento

Obiettivo

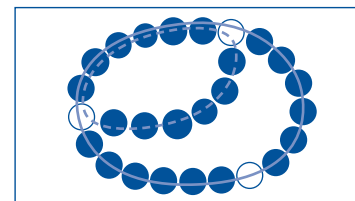
In questo gioco extra-terrestre lo scopo è di tenere le proprie astronavi lontane dai buchi neri in modo che non vi siano attratte: solo le astronavi ancora in orbita a fine partita contano per il punteggio.

Preparazione

Distribuite ad ogni giocatore 9 astronavi dello stesso colore e 2 segnalini spazio se i partecipanti sono da 2 a 4, 3 segnalini altrimenti. Le carte non sono usate nella versione semplificata del gioco.

In 2 giocatori si gioca sull'orbita più piccola del tabellone, la quale presenta solo 2 buchi neri. In 3 o più si gioca sull'orbita più grande che ha 3 buchi neri.

----- orbita più piccola ——— orbita più grande



Lancio!

Inizia il giocatore più giovane e poi il turno prosegue in senso orario. Prima si piazzano tutte le astronavi sul tabellone nell'orbita corrispondente al numero di partecipanti e poi si procede con i round di movimento.

Posizionare le astronavi in orbita

A partire dal primo giocatore ognuno piazza in senso orario una delle proprie astronavi su una casella di propria scelta osservando le seguenti regole:

ogni casella può contenere più astronavi a patto che siano di dimensioni diverse;

il colore non è importante al fine del posizionamento.

Questa fase termina quando tutte le astronavi sono state posizionate sul tabellone.

Gioco

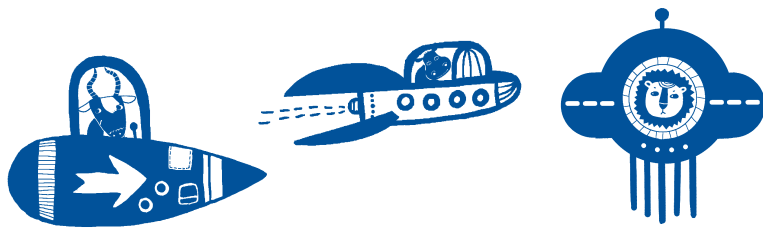
Durante il proprio turno il giocatore sceglie una casella che contiene almeno una delle sue astronavi e muove tutte le astronavi che occupano quella posizione — anche quelle che appartengono ad altri giocatori.

Movimento

L'ordine di movimento è deciso dalla dimensione delle astronavi: prima verranno mosse quelle grandi, poi quelle medie e infine quelle piccole. Se una casella contiene più astronavi della stessa dimensione il giocatore di turno sceglie in quale ordine muoverle.

Distanza di movimento

Il numero di caselle di movimento di un'astronave dipende dal numero di astronavi presenti sulla casella.



scelta. La prima astronave avanza di una casella, la seconda di due, la terza di tre e così via. Nota che i buchi neri contano come caselle quindi se un'astronave si ferma su uno di questi viene risucchiata ed eliminata dal gioco.

Esempio: il giocatore di turno sceglie una casella sulla quale ci sono 4 astronavi: 1 grande, 2 medie e 1 piccola. Muoverà in avanti l'astronave grande di una casella, poi sceglierà una delle astronavi medie e la farà avanzare di 2 caselle. A seguire verranno mosse l'altra astronave media di 3 caselle e infine quella piccola di 4. Nota che se una casella contiene una sola astronave questa verrà mossa di 1 casella indipendentemente dalla sua dimensione.

Usare i segnalini spazio

I segnalini spazio possono essere usati in due modi diversi:

Alla fine del proprio turno. Puoi scartare un segnalino spazio per giocare un interno turno addizionale (scegliere una casella e muovere tutte le astronavi sulla casella) o puoi far avanzare di una casella una qualsiasi delle tue astronavi.

Alla fine del turno di un qualsiasi giocatore. Puoi scartare un segnalino spazio per far avanzare di una casella una tua astronave.

Nota: puoi utilizzare un solo segnalino per round.

Consigliamo di non usare i segnalini nei primi round per familiarizzare con le regole base.

Fine della partita

La partita finisce quando un giocatore non ha più astronavi in orbita. Questo giocatore fa 0 punti. Il punteggio degli altri giocatori viene calcolato come segue: per ogni astronave ancora in orbita si totalizzano

4 punti per le astronavi grandi;
3 punti per le astronavi medie;
1 punto per le astronavi piccole.

Inoltre ogni segnalino spazio non utilizzato vale 2 punti.

Vince chi ha totalizzato il maggior numero di punti.

Variante del gioco con le carte azione

In questa versione non vengono utilizzati i segnalini spazio e all'inizio della partita ogni giocatore prende le carte dello stesso colore delle sue astronavi. All'inizio del proprio turno il giocatore sceglie una delle carte che ha in mano e la mostra agli altri prima di metterla nella pila degli scarti a faccia in su. Segue poi le istruzioni riportate sulla carta.

Nota che la pila degli scarti è personale, ovvero ogni giocatore ha una propria pila degli scarti. Quando un giocatore non ha più carte in mano, riprende le 8 carte dalla pila degli scarti in mano.

Nota che in questa variante si muovono le astronavi solo quando la carta giocata permette di farlo.

Descrizione delle carte



4x Muovi tutte le astronavi presenti su una casella seguendo le regole di movimento.



1x Gioca un turno addizionale dopo di questo.



1x Copia l'azione dell'ultima carta giocata dal giocatore alla tua destra.



1x Muovi una tua astronave di una casella.



1x Non muovere nessuna astronave.

Traduzione italiana: **GIORGIO SARACCO**



• Een spel van Rüdiger Dorn.

• Voor 2 tot 5 spelers, vanaf 8 jaar.

• Speelduur: ca. 20 minuten.

SPACE WALK

Het aftellen begint! Astronauten, zijn jullie klaar voor een intergalactische ruimtereis?

Om de strijd te winnen, moet je goed sturen en zo lang mogelijk in de baan blijven.

Beweeg tactisch en stuur andermans ruimteschepen naar de vreselijke zwarte gaten ...

Maar pas op, trap niet in je eigen val!

Geniet van deze *Space Walk*, een spel uit een andere wereld.

Inhoud

- 1 speelbord
- 45 ruimteschepen in 3 maten en 5 kleuren
- 16 ruimtetiches
- 40 kaarten in 5 kleuren
- 1 spelregelboek

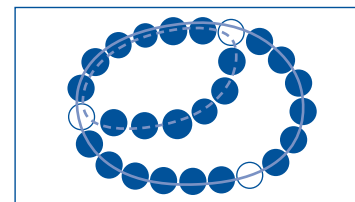
Doel van het spel

In dit buitenaardse spel moet je jouw ruimteschepen zo lang mogelijk buiten de zwarte gaten houden. Aan het einde van het spel tellen alleen de schepen die nog in de baan zijn.

Voorbereiding

Elke speler krijgt 9 ruimteschepen van dezelfde kleur, en 4 fiches bij 2 tot 4 spelers, 3 fiches bij 5 spelers. De kaarten worden in het basisspel niet gebruikt. Bij twee spelers gebruik je de kleinere baan met twee zwarte gaten. Bij 3 tot 5 spelers gebruik je de grote buitenste baan met drie zwarte gaten.

----- kleine baan ——— grote baan



Lancering!

De jongste speler begint. Speelbeurten volgen elkaar op in de richting van de klok. Eerst worden de ruimteschepen in hun baan geplaatst en daarna gebruikt in het spel.

Ruimteschepen in hun baan plaatsen

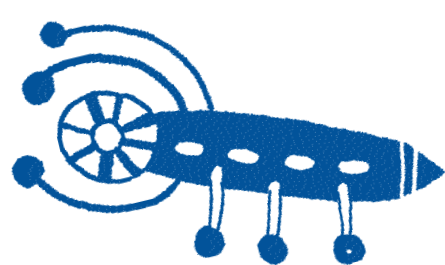
Plaats om beurten één van je eigen ruimteschepen op een vak (planeet) naar keuze. Op een vak kunnen meerdere ruimteschepen staan, maar deze moeten verschillen in grootte! De kleur speelt daarbij geen rol. Plaats ruimteschepen totdat alle schepen op het speelbord staan.

Reizen

De ruimteschepen reizen in de richting van de klok door de baan met planeten en zwarte gaten. In je speelbeurt kies je een vak met minstens één van je eigen ruimteschepen, en beweeg je elk ruimteschip uit dat vak — dus ook die van andere spelers! Daarmee kunnen ruimteschepen van dezelfde grootte wel in hetzelfde vak komen te staan.

Ruimteschepen bewegen: De grote ruimteschepen bewegen eerst, dan de middelste maat, en tot slot de kleine. Als een vak verschillende ruimteschepen van dezelfde maat bevat, bepaalt de speler aan zet welke eerst beweegt.

Afstand: Het aantal vakken dat een ruimteschip beweegt, hangt af van het aantal ruimteschepen op de planeet. Het eerst bewegende ruimteschip gaat één



vak vooruit, het tweede twee vakken, het derde drie vakken enzovoorts. Zwarte gaten tellen als vakken, dus pas op! Want als een ruimteschip in een zwart gat landt, verdwijnt het en is voorgoed verloren. Bijvoorbeeld: Er staan vier ruimteschepen op het vak: een grote, twee middelgrote, en een kleine. In dit geval wordt het grote ruimteschip 1 vak verplaatst, van de twee middelgrote ruimteschepen vliegt er één twee en de andere drie vakken, en het kleine ruimteschip komt vier vakken verder. Als een vak maar één ruimteschip bevat, vliegt deze één vak door. Zijn grootte speelt dan geen rol.

Gebruik van de ruimtetfiches

Fiches kun je op twee manieren gebruiken:

Direct na je eigen speelbeurt: Speel direct nog een complete speelbeurt (dus kun je een complete groep ruimteschepen bewegen) of beweeg één van je eigen ruimteschepen 1 vak vooruit.

Direct na de speelbeurt van een ander: Beweeg één van je eigen ruimteschepen 1 vak vooruit.

Let op: Je mag per speelronde maar 1 fiche gebruiken. Kinderen leren het spel makkelijker als de fiches in de eerste paar speelrondes uit het spel gehouden worden.

Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler geen ruimteschepen meer in de baan heeft. Deze speler scoort 0 punten.

De buitenaardse punten voor de andere spelers:

Groot ruimteschip 4 punten
Medium ruimteschip 3 punten
Klein ruimteschip 1 punt

Elk ongebruikt ruimtetfiche levert 2 punten op.

Winnaar is de speler met het hoogste aantal buitenaardse punten.

Spelvariant met actiekaarten

Hierbij worden geen ruimtetfiches gebruikt en krijgt elke speler 8 actiekaarten in dezelfde kleur als zijn ruimteschepen.

In je speelbeurt kies je één van je kaarten. Plaats deze open op je eigen aflegstapel voor je en volg de instructies op de kaart. Als een speler geen kaarten meer in handen heeft, neemt hij zijn 8 kaarten weer terug in zijn handen.

Kaartenbeschrijving



4x Beweeg alle ruimteschepen van één vak volgens de normale regels.



1x Speel een dubbele speelbeurt, waarbij je telkens alle ruimteschepen volgens de normale regels beweegt.



1x Kopieer de kaart welke de vorige speler net gebruikte.



1x Beweeg één van je ruimteschepen precies één vak vooruit.



1x Beweeg geen enkel ruimteschip.



- Gra autorstwa Rüdiger Dorna.
- Dla 2-5 graczy od 8 lat.
- Długość gry: około 20 minut.

SPACE WALK

Odliczanie rozpoczęte! Astronauci, czy jesteście gotowi na intergalaktyczną przygodę? Aby pokonać twoich konkurentów, musisz umiejętnie manewrować swoimi gwiazdolotami, by jak najdłużej utrzymać je na orbicie. Zaplanuj swoje ruchy i obierz odpowiednią taktykę by wmanewrować gwiazdoloty twoich przeciwników w przerażające czarne dziury... ale uważaj, by przypadkiem nie paść ofiarą własnych pułapek! Życzymy dobrej zabawy z *Space Walk*, grą nie z tej ziemi.

Zawartość pudełka

- 1 plansza
- 45 gwiazdolotów w 3 rozmiarach i 5 kolorach
- 16 kosmicznych żetonów
- 40 kart w 5 kolorach
- 1 zestaw reguł gry

Cel gry

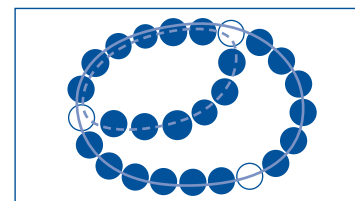
Twoim zadaniem w tej pozaziemskiej grze planszowej jest powstrzymanie twoich gwiazdolotów przed wpadnięciem w czarne dziury. Jedynie te gwiazdoloty, które pod koniec rozgrywki wciąż będą na orbicie, przyczynią się do zwycięstwa.

Przygotowanie

Każdy gracz otrzymuje 9 gwiazdolotów jednego koloru, a także 4 żetony (przy rozgrywce z udziałem od 2 do 4 graczy) lub 5 żetonów (przy rozgrywce z udziałem 5 graczy). W podstawowym wariantcie rozgrywki, karty nie są używane do gry.

Przy rozgrywce z udziałem dwóch graczy, powinni oni korzystać z orbity o mniejszej średnicy, na której znajdują się dwie czarne dziury. Jeśli w grze bierze udział większa ilość graczy, będzie się ona toczyła na większej orbicie z trzema czarnymi dziurami.

----- mniejsza orbita ———— większa orbita



Start!

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Rozgrywka odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas pierwszej fazy gry, gwiazdoloty zostają umieszczone na orbicie. Druga faza polega na ich przemieszczaniu po orbicie.

Umieszczanie gwiazdolotów na orbicie

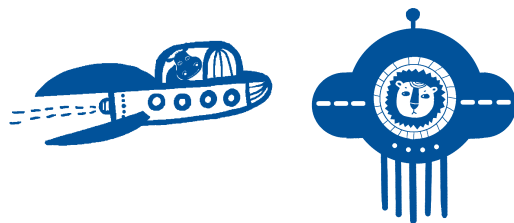
Pierwszy gracz rozpoczyna grę poprzez umieszczenie jednego z własnych gwiazdolotów na dowolnym polu orbity. Następnie każdy gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, umieszcza jeden ze swoich gwiazdolotów na dowolnym polu orbity. Dane pole może zawierać więcej niż jeden gwiazdolot, ale gwiazdoloty znajdujące się na jednym polu muszą się różnić rozmiarami. Kolor gwiazdolotów nie odgrywa żadnej roli podczas tej fazy.

Gracze kontynuują umieszczanie gwiazdolotów do momentu umieszczenia wszystkich gwiazdolotów na orbicie.

Przemieszczanie gwiazdolotów po orbicie

Druga faza gry rozgrywa się na orbicie, również zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rozpoczynając od pierwszego gracza, podczas swojej tury, gracz wybiera pole, na którym znajduje się przynajmniej jeden z jego gwiazdolotów i przemieszcza każdy gwiazdolot na tym polu — łącznie z gwiazdolotami innych graczy! Oznacza to, że istnieje szansa na to, że gwiazdoloty tego samego rozmiaru zakończą ruch na tym samym polu.

Przemieszczanie gwiazdolotów. Pierwsze przemieszczane są duże gwiazdoloty, następnie średnie, a na samym końcu najmniejsze. Jeśli pole zawiera kilka gwiazdolotów tego samego rodzaju, gracz wykonujący aktualnie ruch decyduje o kolejności ich przemieszczania.



Odległość. Ilość pól o jaką przemieszczony zostaje gwiazdolot, zależy od ilości wszystkich gwiazdolotów na polu z którego rozpoczyna on ruch. Pierwszy gwiazdolot przemieszcza się o jedno pole, drugi o dwa pola, trzeci o trzy pola, i tak dalej. Podczas przemieszczania, czarne dziury liczą się jako pola. Radzimy ich unikać, ponieważ wszystkie gwiazdoloty kończące ruch na polu z czarną dziurą zostają przez nią pochłonięte i odpadają z rozgrywki. Przykład: Na jednym polu znajdują się cztery gwiazdoloty: jeden duży, dwa średnie i jeden mały. W tym przypadku, duży gwiazdolot zostaje przemieszczony o jedno pole, pierwszy średni o dwa pola, drugi średni o trzy pola, a mały aż o cztery pola.

Jeśli pole zawiera tylko jeden gwiazdolot, zostaje on przemieszczony o jedno pole, niezależnie od swojego rozmiaru.

Żetony

Żetony mogą zostać wykorzystane na dwa sposoby: Tuż po zakończeniu ruchu. Wydając jeden żeton, gracz może natychmiast wykonać następny ruch (wybrać kolejne pole i przemieścić wszystkie znajdujące się na nim gwiazdoloty zgodnie z powyższymi zasadami), lub też wybrać jeden ze swoich gwiazdolotów i przemieścić go o jedno pole. W dowolnej chwili gry ale zanim inny gracz rozpocznie swoją turę, wydając jeden żeton gracz może przemieścić jeden ze swoich gwiazdolotów o jedno pole. Uwaga: każdy gracz może użyć tylko jednego żetonu na turę. Dla ułatwienia nauki gry młodszym graczom, zalecamy nieużywanie żetonów podczas kilku pierwszych tur.

Zakończenie gry

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy nie ma już żadnych gwiazdolotów na orbicie. Ten gracz otrzymuje zero punktów. Pozostali gracze obliczają swoje punkty zgodnie z poniższą listą:

Duży gwiazdolot 4 punkty
Średni gwiazdolot 3 punkty
Mały gwiazdolot 1 punkt

Dodatkowo, każdy gracz otrzymuje dwa punkty za każdy niewykorzystany żeton.
Zwycięzcą zostaje gracz z największą ilością punktów.

Wariant z kartami akcji

W tym wariantcie, kosmiczne żetony nie są używane, a każdy gracz otrzymuje 8 kart akcji w kolorze odpowiadającym jego gwiazdolotom.

Podczas swojej tury, gracz wybiera jedną z kart, umieszcza ją przodem do góry przed sobą i postępuje zgodnie z jej treścią. Każdy gracz zagrywa karty na własny stos. Kiedy gracz pozbędzie się wszystkich kart z ręki, wszystkie 8 kart z jego stosu wracają do jego ręki.

Opis kart



4x Przenieść wszystkie gwiazdoloty z jednego, wybranego pola, zgodnie z podstawowymi zasadami ich przemieszczania.



1x Grać dwa razy, przenosząc za każdym razem wszystkie gwiazdoloty z jednego wybranego pola, zgodnie z podstawowymi zasadami ich przemieszczania



1x Skopiuj treść karty użytej w poprzednim ruchu przez twojego sąsiada po prawej.



1x Przenieść jeden ze swoich gwiazdolotów o jedno pole do przodu.



1x Nie przemieszczaj żadnego gwiazdolotu.



SPACE WALK

Отсчет пошел! Космонавты, готовы ли вы к межгалактическому путешествию? Чтобы победить в соревновании, вам нужно приложить все свои силы и продержаться на орбите как можно дольше. Планируйте свои действия и используйте лучшую тактику, чтобы отправить звездолеты соперников прямо в ужасные черные дыры... но будьте осторожны — не угодите в собственную ловушку! Желаем удачи в космических полетах!

Компоненты игры

- 1 игровое поле;
- 45 звездолетов трех размеров и пяти цветов;
- 16 космических фишек;
- 40 карт пяти цветов;
- 1 книга правил.

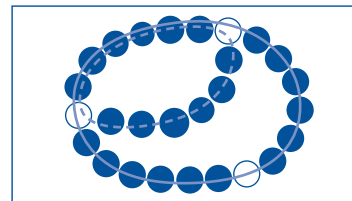
Цель игры

Цель этой игры — как можно дольше сохранить свои звездолеты и не дать им попасть в черную дыру. В конце игры подсчитываются только те звездолеты, которые остались на орбите.

Подготовка к игре

Каждый игрок получает 9 звездолетов одного цвета и звездолеты: 4 звездолеты при участии 2-4 человек и 3 звездолеты при участии 5 человек. В базовой версии игры карты не используются. Два игрока используют маленькую орбиту с 2 черными дырами. Если за игрой собралось 3-5 участников, используйте большую внешнюю орбиту с 3 черными дырами.

----- маленькая орбита ————— большая орбита



Автор: Рюдигер Дорн (Rüdiger Dorn).

Игра для 2-5 игроков от 8 лет.

Длительность одной партии — около 20 минут.

Поехали!

Начинает самый молодой игрок. Право хода переходит по часовой стрелке. Вначале звездолеты размещают на орбите, а потом их используют для самой игры.

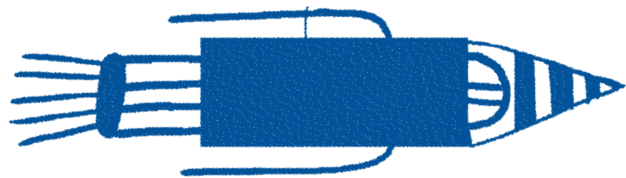
Размещение звездолетов на орбите

Игроки по очереди ставят по одному звездолету на выбранную клетку. На каждой клетке может стоять несколько звездолетов, но все они должны быть разного размера. Цвет не имеет значения. Как только все звездолеты размещены на игровом поле, этот этап считается завершенным.

Ход игры

Игра проходит на орбите по направлению часовой стрелки. В свой ход игрок выбирает клетку, на которой есть хотя бы один принадлежащий ему звездолет, и двигает все звездолеты на ней — даже те, которые принадлежат другим игрокам! В результате движения может получиться так, что звездолеты одного размера окажутся на одной клетке.

Передвижение звездолетов. Большие звездолеты двигаются первыми, затем — средние, а маленькие ходят в последнюю очередь. Если клетка содержит несколько звездолетов одного размера, игрок, чей ход сейчас, решает, какой передвинуть первым.
Расстояние. Перемещение звездолетов зависит от их количества на клетке. Первый звездолет



двигается на 1 клетку, второй — на 2 клетки, третий — на 3 клетки, и так далее. Черная дыра тоже считается клеткой, поэтому будьте осторожны — если звездолет остановится на ней, то он исчезнет и будет потерян навсегда. Пример. На клетке размещены 4 звездолета: один большой, два средних и один маленький. В этом случае большой звездолет движется на 1 клетку, средние — на 2 и 3 клетки каждый, а маленький пролетает 4 клетки. Если на клетке расположен только один звездолет, то он движется вперед только на 1 клетку вне зависимости от размера.

Использование фишек

Звездолеты можно использовать двумя способами: **Сразу после вашего хода.** Вы можете либо сделать еще один ход (и передвинуть новую группу космических кораблей) или передвинуть один из своих звездолетов на 1 клетку.

В любой момент игры (но прежде, чем другой игрок начнет свой ход). Вы можете продвинуть один из своих звездолетов на 1 клетку.

Примечание: вы можете использовать только одну фишку в раунд.

Детям будет легче освоиться с настольной игрой в том случае, если первые несколько раундов вы сыграете без фишек.

Конец игры

Игра заканчивается, когда у одного из игроков не остается ни единого звездолета на орбите. При подсчете очков этот участник получает 0. Остальные игроки подсчитывают очки за находящиеся на орбите звездолеты:

Большой звездолет 4 очка
Средний звездолет 3 очка
Маленький звездолет 1 очко

За каждую неиспользованную фишку игрок получает 2 очка.

Победителем становится игрок, набравший больше всего очков.

Вариант правил с картами

В этом варианте игры космические звездолеты не используются. Вместо них каждый игрок получает по 8 карт такого же цвета, как и его звездолеты.

В свой ход игрок выбирает одну из своих карт, кладет ее лицевой стороной вверх в стопку сброса перед собой и следует инструкциям на ней. У каждого игрока есть своя стопка сброса. Когда в руке у игрока не остается карт, он забирает из стопки сброса 8 карт.

Описание карт



4x Передвиньте все звездолеты с выбранной планеты согласно обычным правилам.



1x Сделайте два хода, в каждый из которых передвиньте все звездолеты с выбранной планеты согласно обычным правилам.



1x Повторите действие карты, которую сыграл в предыдущий ход другой игрок.



1x Передвиньте один из своих звездолетов на 1 планету вперед.



1x Звездолеты остаются на своих местах.



SPACE WALK

Нedräkningen börjar! Astronauter: är ni beredda på en intergalaktisk resa? För att vinna den här tävlingen måste du skickligt navigera dina rymdskepp så att de ligger i omloppsbana så länge som möjligt. Planera dina drag och välj den bästa taktiken för att tvinga in motståndarnas rymdskepp i de fruktansvärda svarta hålen... Men var på din vakt, så att du inte faller i din egen fälla.

Ha roligt med *Space Walk*, ett spel från en annan värld.

Innehåll

- 1 spelplan
- 45 rymdskepp i tre storlekar och fem färger
- 16 rymdmarker
- 40 handlingskort i fem färger
- 1 regelhäfte

Spelets mål

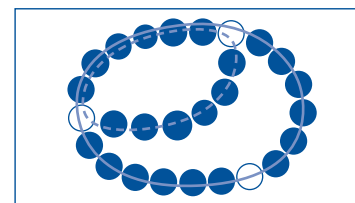
Spelet går ut på att med dina rymdskepp undvika de svarta hålen så länge som möjligt. Bara rymdskepp som fortfarande ligger kvar i omloppsbana ger poäng vid spelets slut.

Förberedelser

Varje spelare får nio rymdskepp och ett antal marker i en färg. Antalet marker spelaren får beror på antalet spelare: tre marker om partiet har fem spelare och fyra marker om partiet har två till fyra spelare. Korten används inte i spelets grundversion.

Om partiet har två spelare används spelplanens inre mindre omloppsbana med två svarta hål. Om partiet har tre till fem spelare används istället spelplanens yttre större omloppsbana med tre svarta hål.

----- liten omloppsbana — stor omloppsbana



• Ett spel av Rüdiger Dorn.

• För 2-5 spelare från 8 år.

• Speltid: ca 20 min.

Nu lyfter vi!

Den yngste spelaren börjar. Turen går sedan vidare medurs under resten av partiet. Först placeras rymdskeppen ut och därefter används de för att spela själva spelet.

Sätta ut rymdskepp i omloppsbana

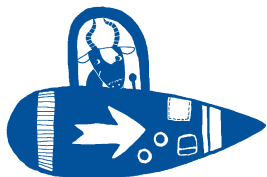
turas om att placera ut ett av de egna rymdskeppen på valfri planet längs omloppsbanan. En planet får innehålla fler än ett rymdskepp, men de får inte vara av samma storlek. Rymdskeppens färg har ingen betydelse. Denna fas är över när samtliga rymdskepp är utsatta på spelplanen.

Hur man spelar

Rymdskeppen följer omloppsbanan i medurs riktning. När det är din tur, väljer du en planet på vilken det finns minst ett rymdskepp i din färg. Under ditt drag flyttar du alla rymdskepp från planeten — även motståndarnas! Detta betyder att det finns en möjlighet att rymdskepp av samma storlek landar på samma planet.

Flytta rymdskeppen: De största rymdskeppen flyttas först, sedan de medelstora och till sist de små. Om det finns flera rymdskepp av samma storlek på en planet får du själv välja i vilken ordning de ska flyttas.

Hur långt rymdskeppen flyttas: Hur många rutor ett rymdskepp flyttas beror på hur många rymdskepp som fanns på den planet du valt att flytta från. Det första rymdskeppet flyttas en planet, det andra två planeter, det tredje tre o.s.v. Svarta hål räknas som planeter. Se upp



så att ett av dina rymdskepp inte landar på ett svart hål. Alla rymdskepp som landar på ett svart hål försvinner och är förlorat för evigt.

Exempel: På en planet står det fyra rymdskepp: ett stort, två medelstora och ett litet. Det stora rymdskeppet flyttas först och går ett steg, därefter flyttas de två medelstora rymdskeppen två respektive tre steg (du bestämmer själv den inbördes ordningen) och det lilla rymdskeppet flyttas fyra steg.

Om en det bara finns ett rymdskepp på en planet flyttar du det ett steg oavsett dess storlek.

Hur man använder rymdmarkerna

Markerna kan användas på följande två sätt:

Omedelbart efter ditt drag: Gör ett helt extra drag — eller — flytta ett av dina rymdskepp en planet framåt.

Närsomhelst under spelets gång omedelbart före en annan spelares drag: Flytta ett av dina rymdskepp en planet framåt.

OBS: Du får bara använda en rymdmarker per spelvarv.

Barn brukar tycka det är lättare att lära sig spelet om man inte tillåter användning av rymdmarker under de första spelvarven.

Spelets slut

Ett parti slutar omedelbart när en spelare inte längre har några rymdskepp kvar i omloppsbana. Den spelaren får vid poängräkningen noll poäng.

Övriga spelare beräknar sin poäng enligt följande:

Stora rymdskepp	4 poäng
Medelstora rymdskepp	3 poäng
Små rymdskepp	1 poäng

Dessutom ger varje oanvänd rymdmarker ytterligare 2 poäng.

Vinnare blir den som har det högsta antalet utomjordiska poäng vid spelets slut.

Spelvariant med handlingskort

I denna version används inte rymdmarkerna. Istället får varje spelare åtta handlingskort i sin färg.

När blir din tur, väljer du ett av dina kort, lägger det öppet framför dig och följer instruktionerna på kortet. Varje spelare har sin egen slänghög. Först när du får slut på kort, plockar du upp de åtta korten i slänghögen så att du på nytt har full hand och kan spela vidare.

Beskrivning av handlingskorten



- 4x Flytta alla rymdskepp från en planet enligt grundspelets regler.



- 1x Gör två drag i följd där du flyttar alla rymdskepp från en planet enligt spelets grundregler.



- 1x Utför samma handling som spelaren före dig just utfört.



- 1x Flytta ett av dina rymdskepp exakt en planet framåt.



- 1x Flytta inga rymdskepp.



© 2012 MORAPIAF / PLANETA TANGERINA

Título/Titel/Title/Titolo/Titre/Tytuł/название: **SPACE WALK**

Autor/Auteur/Author/Autori/автор/Författare: **RÜDIGER DORN**

Ilustrações/Illustraties/Abbildungen/Illustraciones/Illustrazioni/

Ilustracje Иллюстрации/Illustrationer: **MADALENA MATOSO**

Grafisch ontwerp/Graphic Design/Diseño Gráfico/Design Grafico/design

graphique/Grafiki/Design gráfico/Графический дизайн/grafisk design:

PLANETA TANGERINA

Tradução portuguesa: **ISABEL MINHÓS MARTINS**

Deutsch version: **RÜDIGER DORN**

English translation: **FRANK BRANHAM**

Traducción español: **LUÍS AMEZ**

Traduction française: **MORAPIAF**

Traduzione italiana: **GIORGIO SARACCO**

Nederlandse vertaling: **CORNÉ VAN MOORSEL**

Tłumaczenie polskie: **MICHAŁ DZIEWOŃSKI**

русский перевод: **ОЛЬГА СИДОРОВА, ЮЛЯ ЮЛЯ, STAS ZHILNIKOV**

Svensk översättning: **ANDREAS JOSEFSON**

5600224182190

Printed in Germany

MORAPIAF

Av. Álvares Cabral, 65, 6 | 1250-017 Lisboa | Portugal

info@morapiaf.com

PLANETA TANGERINA

Rua das Rosas, n.º 20 | Alto dos Lombos

2775-683 Carcavelos, Portugal

editora@planetatangerina.com



Svensk översättning: **ANDREAS JOSEFSON**

