



"Das Spiel"

Spielanleitung

SPACY – Das Spiel

Das SPACY Spiel für 2 bis 6 Spieler ab 5 Jahren

Was wäre unsere Welt ohne Wasser? Und woher kam das Wasser? Vom Mars! Die Marsianer brachten uns das kostbare Nass – und hatten dabei ganz schöne Schwierigkeiten. Das könnt ihr selbst erleben in diesem Spiel.

Ziel

Der Spieler gewinnt, dessen Marsianer als Erster die Rakete besteigt und mindestens 10 SPACY-Flaschen nachweisen kann. 9 Flaschen sind notwendig, die Rakete zu betanken und zu starten, die 10. Flasche braucht man für die Landung und Belebung der Vegetation auf der Erde.

Material

- 8 Spielfiguren aus Karton
- Spielplan
- 8 Marsianer
 - davon 6 GoodMarsies



- und 2 MadMarsies



Hinweis: Das Spiel ist mit Spielfiguren (Stanztafeln aus Karton) ausgestattet. Jedes SPACY-Biogetränk (erhältlich im Lebensmittelhandel) beinhaltet eine dreidimensionale Original-SPACY-Figur aus Kunststoff. Sammle alle 8 Spielfiguren und du erlebst „SPACY, das Spiel“ in einer anderen Dimension.

- 8 Wassertanks mit Zahlen 0 -3
- 8 Wassertank-Stanztafeln
- 8 Aufkleber mit Zahlen 0-3
(2 Stück 0, 3 Stück 1, 2 Stück 2, 1 Stück 3)
- 8 Kunststoff-Aufstellfüsse

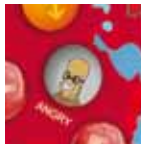


Zusammenbauen des Wassertanks: Wassertank-Stanztafel in Kunststoff-Aufstellfüss stecken und einen beliebigen Aufkleber (0-3) auf die Unterseite des Aufstellfüsses kleben.

- 1 weisser GoodMarsie-Würfel mit folgenden Zahlen/Symbolen: 1, 2, 3, 4, ?, ■
- 1 schwarzer MadMarsie-Würfel mit folgenden Zahlen/Symbolen: 1, 2, 3, 4, †, †
- 150 SPACY -Spielflaschen

Vorbereitung

1. Die 2 MadMarsies werden auf ihre Startfelder mit den grauen Hintergründen (Duddley, Angry) gestellt.
2. Die zusammengebauten Wassertanks werden gemischt und mit der Zahl nach unten direkt auf jene Felder aufgestellt, wo ein weisser Wassertank abgebildet ist.
3. Jeder Spieler sucht sich einen der 6 GoodMarsies aus und stellt ihn auf das vorgesehene weisse Startfeld mit der dazugehörigen Abbildung.
4. Die 150 SPACY-Spielflaschen werden als „Tanklager“ in Greifweite neben das Spielbrett gelegt. Ebenso die beiden Würfel.



Die Kurzanleitung für das Spiel auf der letzten Seite ist in der Regel ausreichend, um spielen zu können. Wir empfehlen jedoch, dass man zu Beginn die lange Spielanleitung anwendet, um sich den Sinn, die verschiedenen Ausgangspositionen und Möglichkeiten verständlicher zu machen!

Spielstart:

Der jüngste Spieler darf nun beginnen.

Nach ihm wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Allgemeines Spiel mit den GoodMarsies:

Bei den gewürfelten Zahlen mit dem GoodMarsie-Würfel 1, 2, 3 oder 4 zieht der Spieler seinen GoodMarsie der gewürfelten Zahl entsprechend viele Felder in Pfeilrichtung. Er versucht im Laufe des Spiels, genau das Brückenfeld (= Feld neben einem Wassertank) so oft wie möglich zu treffen. Sobald er auf einem

solchem Brückenfeld zu stehen kommt, kann er den daneben stehenden Wassertank einfach umdrehen. Dort steht die Zahl der SPACY-Flaschen, die man dann auch sofort aus dem „Tanklager“ zum Sammeln entnehmen kann.

GoodMarsie „gegen“ GoodMarsie:

GoodMarsies untereinander sind immer Freunde. Daher schenken sie einander immer etwas, wenn Sie aufeinander treffen. Auch, wenn sie das oft gar nicht so gerne freiwillig wollen und es auch nicht immer Freude bereitet, aber es gehört zum Brauch und sie wollen ja immer Freunde bleiben!

Wenn ein Spieler seinen GoodMarsie auf ein Feld ziehen kann, auf dem ein anderer GoodMarsie steht, bekommt der Spieler von dem „geschlagenen“ GoodMarsie eine SPACY-Flasche als Proviant für die weitere Reise geschenkt (wenn bereits vorhanden). Um wieder Vorrat zu tanken muss leider der „geschlagene“ GoodMarsie wieder zurück zu seinem Startfeld.

Hinweis: Im Spielverlauf ist es selbstverständlich, dass GoodMarsies andere GoodMarsies und MadMarsies einfach überspringen können.

Wassertank:

Trifft ein GoodMarsie das Brückenfeld neben einem Wassertank, darf der Spieler diesen umdrehen, nachsehen und sich der Zahl entsprechend viele SPACY-Flaschen aus dem Vorrat nehmen. Der Wassertank wird wieder umgedreht und auf seinen Platz zurück gestellt. Verirrt sich ein MadMarsie auf ein Brückenfeld neben einem Wassertank, kann dieser dort lediglich auf einen vorbeikommenden GoodMarsie warten – der MadMarsie selbst bekommt aber keine SPACY-Flaschen.



Tip: Für die Spieler ist es vorteilhaft, wenn man sich die Zahl der SPACY-Flaschen des jeweiligen Wassertanks merkt. Knifflig wird es dann, wenn die Wassertanks durch den Wurf des Symbols † mit dem MadMarsie-Würfel vertauscht werden.

Spiel mit MadMarsies:

Die beiden „MadMarsies“ wollen den Transport des Wassers auf die Erde verhindern. Sie wollen, dass das kostbare Gut nur auf dem Mars erhalten bleibt und kämpfen dafür.

Würfelt ein Spieler mit dem GoodMarsie-Würfel das Symbol des MadMarsie-Würfels ■, bedeutet dies, dass nun auch der MadMarsie-Würfel zum Einsatz kommt. Nach dem Wurf zieht er einen der beiden MadMarsies entsprechend 1 bis 4 Felder in die gewünschte Richtung, wobei jede Richtung mit den MadMarsies erlaubt ist. Wenn das Symbol † (= Tauschsymbol) gewürfelt wird, muss man folgenden Auftrag erfüllen.

Gewürfeltes Symbol † (=Tauschsymbol) mit MadMarsie-Würfel

Zeigt der MadMarsie-Würfel das Symbol mit dem Doppelpfeil, darf der Spieler zwei beliebige Wassertanks gegeneinander tauschen (=Platzwechsel), er darf sich aber nicht die Unterseite mit den Zahlen anschauen.

Hinweis: Steht der GoodMarsie bereits auf einem Brückenfeld wenn dieser das Tauschsymbol würfelt, darf er hier ebenso nur ohne zu Raten lediglich zwei Wassertanks gegeneinander tauschen (=Platzwechsel).

Gewürfeltes Symbol ? (= Ratesymbol) mit GoodMarsie-Würfel

Zeigt der GoodMarsie-Würfel das Symbol ?, tippt jeder Spieler, beginnend bei dem, der gewürfelt hat, mit dem Zeigefinger auf einen Wassertank. Er versucht die Zahl der SPACY-Flaschen, die dieser Tank beinhaltet, laut zu erraten. Jeder Spieler, der die richtige Anzahl erraten hat, bekommt die Anzahl der erratenen SPACY-Flaschen auch gleich aus dem Tanklager. Jeder Wassertank darf in dieser Raterunde nur einmal zum Raten verwendet werden.

Achtung: Manche Wassertanks sind von den MadMarsies beschlagnahmt und haben keine SPACY-Flaschen gelagert (auf diesen Wassertanks steht die Zahl 0). Hat ein Spieler falsch geraten, muss er sogar eine SPACY-Flasche ans Tanklager zurückgeben.

MadMarsie gegen GoodMarsie

Erwischt ein MadMarsie einen GoodMarsie, muss der GoodMarsie drei SPACY-Flaschen abgeben und muss wieder zurück zu seinem Startfeld.

Sollte dabei der andere MadMarsie genau auf diesem Startfeld stehen, stellt sich der GoodMarsie einfach daneben.

GoodMarsie auf MadMarsie-Startfeld:

Kommt ein Spieler mit seinem GoodMarsie auf ein von zwei MadMarsie-Startfeldern, raubt ihm das so viel Energie, dass er eine Runde pausieren und aussetzen muss. Sollte in dieser Zeit ein MadMarsie auftauchen und sich auf das MadMarsie-Startfeld stellen, muss der GoodMarsie drei Wassertanks in das Tanklager zurückgeben und muss auch wieder zurück auf das eigene Startfeld.



Schwarze Löcher:

Am Mars befinden sich acht geheimnisvolle schwarze Löcher. Wenn ein Spieler mit seinem GoodMarsie auf so ein Loch gerät, wird dieser auf ein anders schwarzes Loch seiner Wahl „gebeamt“. Ebenso ergeht es den MadMarsies.



Raketen-Countdown:

Der Spieler, der seinen GoodMarsie in die orange Raketen-Countdown Zone (3 Felder aus allen Richtungen vor dem Raketenstartfeld) ziehen und dabei 10 Wassertanks vorweisen kann, darf in der Raketen-Countdown Zone nun zweimal hintereinander würfeln. Er hat hier den Bonus, sich einen von den 2 Würfeln auszusuchen, der ihn am schnellsten zum Raketenstartfeld und zum Ziel führen könnte. Innerhalb des Raketen-Countdowns darf man in beide Richtungen ziehen. Das Raketen-Startfeld muss mit genauem Wurf erreicht werden.



Beispiel 1: Spieler steht auf dem ersten Feld in der Raketen-Countdown Zone; Wurf 1 zeigt die Augenzahl 2, Wurf 2 zeigt die Augenzahl 3 - hier entscheidet sich der Spieler logischerweise für den zweiten Wurf, zieht somit auf das Raketenstartfeld und gewinnt das Spiel.

Beispiel 2: Spieler steht auf dem ersten Feld in der Raketen-Countdown Zone; Wurf 1 zeigt die Augenzahl 4, Wurf 2 zeigt die Augenzahl 4 - hier muss der Spieler leider über das Raketenstartfeld ziehen und muss erneut versuchen, zum Raketen-Startfeld zu kommen.

Beispiel 3: Wenn beide Würfe das MadMarsie-Symbol anzeigen, kommt der MadMarsie auch wirklich ins Spiel. Leider kann sich hier der Spieler dem Ziel auch nicht nähern.

Wer vor dem Raketenstartfeld weniger als 10 SPACY-Flaschen hat, muss ohnehin über das Raketenstartfeld ziehen und in einer weiteren Spielrunde weitere SPACY-Flaschen sammeln.

Ein MadMarsie darf nie auf das Raketenstartfeld, da die Rakete ausschließlich den GoodMarsies gehört. Sollte mit einem MadMarsie punktgenau das Raketenstartfeld gewürfelt werden muss in die andere Richtung gegangen werden.

Raketenstart/Gewinner:

Gewinner ist jener Spieler, der mit seinem GoodMarsie und 10 SPACY-Flaschen (9 für den Raketenantrieb und 1 für die Erde) punktgenau das Raketenstartfeld erreicht.

Starte nun die Rakete und fliege mit dem magischen Wasser vom Mars zur Erde. SPACY – taste the Space

Tip an die wiffen SPACY-Füchse: Wenn ihr zu zweit seid, probiert doch mal mit jeweils zwei GoodMarsiefiguren gegeneinander zu spielen.

NeWi Marketing & Vertriebs GmbH
Industriezeile 36, A-4020 Linz

www.spacy.eu

Entwickelt mit
Ravensburger

SPACY – Das Spiel - Kurzanleitung

Ziel: Erreiche das Raketenstartfeld mit mindestens 10 SPACY-Flaschen und du hast gewonnen!

Wassertank: Du bekommst der Zahl entsprechend SPACY-Flaschen

GoodMarsie trifft auf GoodMarsie: Als Zeichen der Freundschaft schenkt der GoodMarsie eine SPACY-Flasche an den „angetroffenen“ GoodMarsie, welcher anschließend zurück an den Start muß.

MadMarsie trifft auf GoodMarsie oder GoodMarsie trifft auf MadMarsie: In beiden Fällen muss GoodMarsie drei SPACY-Flaschen an das Tanklager abgeben und muss zurück an den Start.

GoodMarsie auf MadMarsie-Startfeld: Setze ein Runde aus

GoodMarsie Bewegungsrichtung: nur den Pfeilen nach erlaubt

MadMarsie-Bewegungsrichtung: in jede Richtung erlaubt

Gewürfeltes Symbol „?“: Errate die richtige Zahl auf der Unterseite des Wassertanks und du bekommst die erratene Anzahl SPACY-Flaschen. Liegst du falsch, musst du eine SPACY-Flasche abgeben. Alle Spieler dürfen im Uhrzeigersinn raten, jedoch darf nur ein Wassertank pro Spieler „angeraten“ werden.

Gewürfeltes Symbol „■“: Würfle im selben Spielzug mit dem schwarzen MadMarsie-Würfel und ziehe mit einem der zwei MadMarsies deiner Wahl weiter. Vergiss nicht: Die MadMarsies wollen den Raketenstart der GoodMarsies verhindern!

Gewürfeltes Symbol „†“: Tausche zwei beliebige Wassertanks gegeneinander (=Platzwechsel) aus.

Schwarze Löcher: Wenn du auf ein solches Feld gerätst, beamst du dich unsichtbar zu einem anderen schwarzen Loch deiner Wahl.

Raketen-Countdown: (letzen drei Spielfelder vor dem Zielfeld): Hast du mindestens 10 SPACY-Flaschen, dann darfst du zweimal würfeln und in beide Richtungen ziehen, um das Ziel rasch zu erreichen.