

Wertung: Eine Wertung findet statt, wenn alle 4 zu einem Fernrohr gehörigen Himmelskarten aufgedeckt sind.

Jetzt wird gezählt wieviele Sterne und wieviele Planeten in dieser Reihe zu sehen sind und der Unterschied errechnet.

Ergebnis: "2 oder mehr Sterne als Planeten" bedeutet: die Voraussage "mehr Sterne" stimmt.

Ergebnis: "2 oder mehr Planeten als Sterne" bedeutet: die Voraussage "mehr Planeten" stimmt.

Ergebnis: "gleiche Anzahl oder nur 1 Unterschied": die Voraussage "gleich viele Sterne wie Planeten" stimmt.

Richtige Voraussagen werden für den zuunterst liegenden Setzstein mit 3 Schritten auf der Zählleiste belohnt - Weitererücken des Zählsteines im Uhrzeigersinn - ein zweiter auf den richtigen Fernrohrabschnitt gelegter Stein wird mit einem Schritt belohnt. Spieler, die falsche Vorhersagen abgegeben haben, müssen ihren Zählstein einen Schritt zurücksetzen, jedoch nur bis zum Startfeld. Für jeden Kometen auf den vier bewerteten Himmelskarten dürfen Spieler, die richtige Vorhersagen abgegeben haben, jeweils einen weiteren Schritt vorziehen. Höchstens sind bei einer Wertung also bis zu 7 Schritte zu gewinnen.

Spielende und Sieger: Das Spiel endet, wenn alle Himmelskarten aufgedeckt sind. Dann werden ein letztes Mal die restlichen mit Steinen belegten Fernrohre bewertet.

Der Spieler, der danach mit seinem Zählstein am weitesten vorne steht, gewinnt das Spiel und ist der Meistester des Sternenhimmels. Sollte die Zählleiste für ein Spiel nicht ausreichen wird einfach über das Startfeld hinausgezogen.

Viel Spaß wünscht das W&L-Team

Galileo Galilei, italienischer Naturforscher, am 15.2.1564 in Pisa geboren. Er begründete die moderne Physik. Bereits 1609 konstruierte er ein Fernrohr und entdeckte Mondberge, Jupitermonde und Sonnenflecken. Er starb 1642 bei Florenz.

Illustrationen: Claus Danner
Grafik: Peter Schurzmann
©2001 W&L Verlagsgesellschaft mbH
Nußbaumweg 4
D-71720 Oberstenfeld

T.Nr. 2840076

Ein Spiel von Peter Lewe

Galileo

Wer wird Meister des Sternenhimmels?

In diesem Spiel blicken Sie mit Galileo durch sein Fernrohr. Spielziel ist es, im voraus anzusagen, wie viele Sterne oder Planeten am Himmelszelt aufleuchten werden. Richtige Vorhersagen werden durch Punkte auf der Zählleiste belohnt. Nachdem alle Himmelskarten aufgedeckt sind, ist der Spieler, dessen Zählstein am weitesten vorne liegt, der Meister des Sternenhimmels.

Spieler: 2-5, ab 10 Jahren

Spieldauer: 45 Minuten

Spielmaterial: 1 Spielbrett

30 Himmelskarten

5x4 farbige Setzsteine

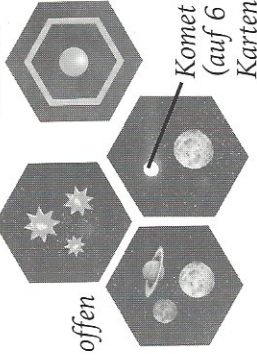
5 farbige Zählsteine

1 Säckchen

1 Spielanleitung

Himmelskarten

verdeckt

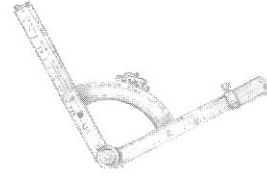


offen

Komet
(auf 6
Karten)

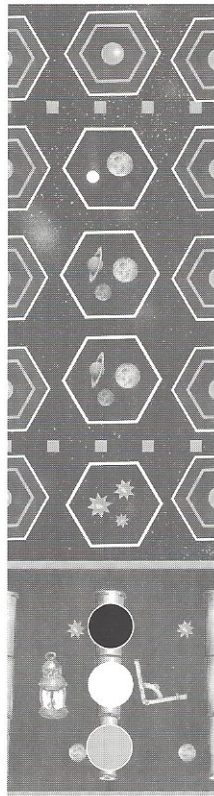
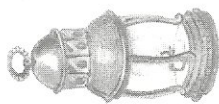
Vorbereitung: Das Spielbrett wird aufgeklappt, alle Himmelskarten werden verdeckt gemischt und 25 davon auf die durch gelbe Punkte markierten Positionen des Spielbretts verdeckt verteilt. Zwei weitere werden, nachdem sie jeder Spieler offen gesehen hat, in das Säckchen gelegt. Die restlichen 3 Himmelskarten werden unbesehen in die Spieleschachtel zurückgelegt. Sie haben für dieses Spiel keine Bedeutung.

Jeder Spieler erhält 4 Setzsteine einer Farbe, den dazugehörigen Zählstein setzt er auf das Startfeld der Zählleiste.



Spielidee: Die 25 Himmelskarten sind umgeben von 24 Fernrohren, mit denen der Himmel beobachtet wird.

Jede der 25 Himmelskarten, die Zug um Zug aufgedeckt werden, zeigen entweder 1 bis 3 Planeten oder 1 bis 3 Sterne. Außerdem zeigt manche Karte noch zusätzlich einen Kometen. Jeweils die vorderen vier Karten in einer Reihe über einem Fernrohr bestimmen, ob von diesem Fernrohr mehr Planeten oder mehr Sterne gesehen werden. Die fünfte Karte, die am weitesten vom Fernrohr entfernt ist, hat für dieses Fernrohr keine Bedeutung.

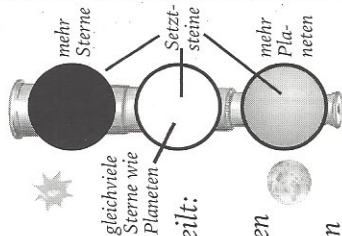


Spielplanausschnitt:
Es liegen 4 Himmelskarten offen.
Es kommt zu einer Wertung.

Durch Setzen ihrer Setzsteine auf den Fernrohren können alle Spieler im Voraus ansagen, ob mehr Sterne oder mehr Planeten gesehen werden.

Dabei ist zu beachten:

1. Vorhersagen durch Setzen eines Steines können nur gemacht werden, solange noch nicht alle vier zu einem Fernrohr gehörigen Himmelskarten aufgedeckt sind.
2. Jedes Fernrohr ist dazu in drei Abschnitte unterteilt:
 - der obere, himmelsnahe Abschnitt bedeutet: es werden "mehr Sterne als Planeten", erscheinen
 - der untere, himmelsferne Abschnitt bedeutet: es werden "mehr Planeten als Sterne" erscheinen
 - ein Setzstein auf dem mittleren Abschnitt bedeutet: Fernrohr mit
 - es werden "gleichviele Sterne wie Planeten" erscheinen.



3. Jeder Spieler darf pro Fernrohr nur einen Tipp abgeben.

4. Die Reihenfolge des Setzens ist beliebig; wer sich zuerst entschlossen hat, setzt seinen Stein.

5. Es dürfen nur höchstens 2 Steine aufeinander gestapelt werden; das ist dann der Fall, wenn ein zweiter Spieler die gleiche Vorhersage abgibt wie ein Mitspieler zuvor.

6. Auf ein Fernrohr, dessen vier zugehörige Himmelskarten offenliegen, darf kein Stein gesetzt werden. Allerdings können im Spielverlauf auch Himmelskarten durch Tausch wieder zugeeckt werden, dann dürfen für diese Reihen auch wieder Steine gesetzt werden.

7. Einmal gesetzte Steine bleiben bis zur Wertung liegen und werden danach dem jeweiligen Spieler zum erneuten Einsatz zurückgegeben.

8. Eine Wertung für ein Fernrohr findet statt, sobald die vier in seiner Reihe am nächsten gelegenen Himmelskarten offenliegen.

Spielablauf: Der Spieler mit dem geringsten Schlafbedarf beginnt. Er nimmt das Säckchen mit den zwei Himmelskarten an sich; zu Spielbeginn hat das Säckchen allerdings noch keine Bedeutung. Der Spieler mit dem Säckchen deckt eine Himmelskarte auf dem Spielbrett auf und gibt das Säckchen seinem linken Nachbarn.

Ab jetzt muß der Besitzer des Säckchens vor seinem Zug (Sternkarte aufdecken) erst alle anderen Spieler fragen, ob sie Voraussagen über die Zahl von Sternen oder Planeten abgeben wollen, er selbst darf nicht mittippen. Alle Spieler -außer dem Säckchenbesitzer- dürfen jetzt einen oder mehrere Steine auf verschiedene Fernrohre legen (in beliebiger Reihenfolge) und damit Voraussagen abgeben.

Will keiner mehr tippen, hat der Säckchenbesitzer ab jetzt eine von zwei Möglichkeiten:

entweder er deckt eine beliebige Sternenkarte auf oder

er tauscht eine offene Karte vom Spielbrett mit einer aus seinem Säckchen. Den Säckcheninhalt darf er sich vorher ansehen. Die Karte legt er dann verdeckt auf dem Spielbrett an der entsprechenden Stelle ab. Danach deckt er zwei beliebige Himmelskarten auf.

Falls nun eine Vierer-Reihe über einem Fernrohr komplett aufgedeckt ist, kommt es zur Wertung (siehe Seite 4).

Zum Abschluß seines Zuges gibt er das Säckchen seinem Nachbarn zur Linken. Dieser Spieler fragt wieder alle, ob sie Voraussagen abgeben wollen.

