

NACHT DER STERNE



Ein taktisches Legespiel von Reinhold Wittig

Für 3 oder 4 Spieler ab 8 Jahren

Zum Spiel gehören

25 Sternentafeln, 16 Holzmarker, 60 Chips „Sterntaler“, 1 Spielanleitung



Ziel des Spieles

Gespielt wird auf einem Plan, der 14 verschiedene Sternbilder zeigt. Allerdings ist dieser Plan in 25 Quadrate, die Sternentafeln, zerschnitten.

Jeder Spieler muss im Verlauf des Spieles versuchen, durch Anlegen von Sternentafeln solche Sternbilder fertig zu stellen. Wer das schafft, erhält für das komplette Sternbild so viele Sterntaler, wie das Sternbild Tafeln umfasst. Das Spiel endet, wenn alle 25 Sternentafeln gelegt sind. Es gewinnt der Spieler, der dann die meisten Sterntaler besitzt.

Aber: Gefragt ist nicht nur einfaches Anlegen – oft kann der Zeitpunkt, an dem man eine Sternentafel anlegt, viel wichtiger sein!

Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel: Bitte lösen Sie die Stanzteile vorsichtig aus ihrem Kartonrahmen.

- Breiten Sie die 25 Sternentafeln verdeckt auf dem Tisch aus. Der jüngste Spieler wählt daraus eine Sternentafel mit vier schrägen Ecken aus und legt sie offen in die Mitte des Tisches.
- Die restlichen Sternentafeln werden verdeckt gemischt und als verdeckter Stapel in Reichweite der Spieler abgesetzt.
- Ein Spieler übernimmt die Sterntalerkasse. Er teilt an jeden Spieler Chips im Wert von 15 Sterntalern aus (1 x 10er, 5 x 1er). Die restlichen Chips verwahrt er, natürlich getrennt von seinen eigenen.
 - Die 16 Holzmarker werden bereitgelegt.
 - Ein Startspieler wird ermittelt, er beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Der Spielablauf

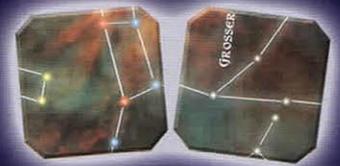
Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, muss

- die oberste, verdeckte Tafel des Stapels aufdecken.
- Dann muss er prüfen, ob sie an eine bereits in der Tischmitte liegende Tafel passt oder nicht.
- Falls sie passt, muss der Spieler entscheiden, ob er
 - diese Tafel (oder eine andere seiner Tafeln) anlegen will oder
 - ob er lieber nicht anlegt und abwartet.

Danach ist der Zug des Spielers beendet und sein linker Nachbar ist dran.

1) Sternentafel aufdecken

Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt die oberste Karte vom verdeckten Stapel und legt sie offen vor sich ab. Nun muss der Spieler prüfen, ob seine Tafel an die bereits liegende(n) Tafel(n) passend angelegt werden kann.



Eine erste Orientierungshilfe:

- Alle Spieler werfen einen Blick auf den Einsatz in der Schachtel. Dort sind alle Sternbilder abgedruckt.
- Alle Tafeln, die nur 1 schräge Ecke haben, sind Eckteile (4 x).
- Alle Tafeln, die 2 schräge Ecken haben, sind Randteile (12 x).
- Alle Tafeln, die 4 schräge Ecken haben, sind Innenteile (9 x).
- Beim Zuordnen hilft auch der Name des Sternbildes und ebenso die Farbigkeit des Untergrunds.

1a) Sternentafel passt nicht

Lässt sich die eigene Tafel nicht anlegen, so bleibt sie offen vor dem Spieler liegen. Der Spieler sagt laut „Weiter!“ und sein linker Nachbar setzt das Spiel fort (oberste Tafel vom verdeckten Stapel ziehen).

Es ist durchaus möglich, dass sich vor einem Spieler mehrere nicht passende Sternentafeln ansammeln.

1b) Sternentafel passt

Kann der Spieler die Sternentafel, die er aufgedeckt hat, an eine bereits liegende Tafel anlegen, so hat er zwei Möglichkeiten:

• Sternentafel anlegen

Der Spieler legt seine Sternentafel an.

- Wird durch diese Tafel ein kleines, offenes Quadrat zwischen 4 Sternentafeln geschlossen, so nimmt der Spieler 1 blauen Holzmarker aus dem Vorrat und setzt ihn in diese Öffnung. Zur Belohnung erhält er dafür 1 „Sterntaler“.

- Wird durch die Tafel, die der Spieler angelegt hat, ein Sternbild ganz fertig, so erhält der Spieler so viele Sterntaler, wie das Sternbild Tafeln umfasst.

Tipp: Die Sternbilder sind unterschiedlich groß. Der ORION zum Beispiel ist 5 Tafeln groß, der KREBS nur 2.

- Werden durch eine Tafel zwei oder mehr Sternbilder gleichzeitig fertiggestellt, so gibt es für jedes dieser Sternbilder so viele Sterntaler, wie die fertigen Sternbilder Tafeln umfassen.



Haben sich vor einem Spieler mehrere nicht passende Sternentafeln angesammelt, so sollte er jedes Mal, wenn er an die Reihe kommt, prüfen, ob sich die Situation geändert hat und ob jetzt doch eine Tafel angelegt werden kann.

Verfügt ein Spieler über mehrere passende Sternentafeln (zum Beispiel die soeben aufgenommene und eine aus seinem Vorrat), so darf er höchstens 2 Sternentafeln auf einmal anlegen.

Bei jeder Tafel wird verfahren, wie oben beschrieben: Wird ein Quadrat geschlossen, so wird 1 Holzmarker gesetzt und der Spieler erhält 1 Sterntaler. Wird ein Sternbild vollendet, so erhält der Spieler so viele Sterntaler, wie das Sternbild Tafeln umfasst. Danach wird mit einem lauten „Weiter!“ der Zug des Spielers beendet.

• Auf das Anlegen verzichten

Verfügt ein Spieler über eine passende Sternentafel (eine soeben gezogene oder schon vorhandene), so kann er auf das sofortige Anlegen verzichten.

- Das Verzichten kostet 1 Sterntaler.
- Der Spieler legt diesen Sterntaler aber noch nicht in die Kasse, sondern zunächst direkt vor seinen Sternentafeln ab, getrennt von seinen übrigen Sterntalern.
- Durch das Ablegen dieser Sterntaler wird kontrolliert, wie oft ein Spieler schon verzichtet hat. Denn: Ein Spieler kann höchstens fünfmal nacheinander auf das Legen einer passenden Sternentafel verzichten.



Wichtig: Wer „Verzichten“ wählt, legt in dieser Runde überhaupt keine Sternentafel an!

Damit ist der Zug des Spielers beendet („Weiter!“)

Kommt der Spieler erneut an die Reihe, kann er, nachdem er eine Sternentafel aufgedeckt hat, erneut wählen, ob er jetzt eine passende Sternentafel anlegt oder ob er erneut verzichtet – was wieder 1 Sterntaler kostet (zu dem ersten Sterntaler legen).

Legt der Spieler, statt weiter zu verzichten, eine seiner Sternentafeln an, so muss er alle bisher für das Verzichten gezahlten Sterntaler an die Kasse abliefern.

Spätestens nach dem fünften Verzicht, wenn 5 Sterntaler gezahlt sind und der Spieler wieder an die Reihe kommt, muss er eine passende Tafel anlegen. Die 5 Sterntaler gehen an die Kasse.

2) Klopfen

Jeder Spieler kann versuchen, Unaufmerksamkeiten anderer Spieler zu seinem Vorteil auszunutzen – durch „Klopfen“.

Geklopft werden darf, wenn der Spieler, der an der Reihe ist, übersieht, dass er eine seiner Sternentafeln anlegen kann und „Weiter!“ sagt.

Geklopft werden darf nur, nachdem ein Spieler „Weiter!“ gesagt hat und bevor der nächste Spieler eine Sternentafel vom Stapel aufdeckt.

Nicht geklopft werden darf, wenn ein Spieler

- bereits eine Sternentafel angelegt hat oder er
- „verzichten“ gewählt hat und dafür 1 Sterntaler gezahlt hat.

Der Klopfer darf die Sternentafel nehmen und selbst anlegen. Als Belohnung erhält er 1 Sterntaler aus der Kasse. Klopfen mehrere Spieler, so darf der schnellste Klopfer anlegen.

Wird durch das Anlegen einer „erklopften“ Tafel ein Quadrat geschlossen, so setzt der Spieler nur den blauen Holzmarker ein. Einen Sterntaler zur Belohnung gibt es dafür nicht und auch keine weiteren Belohnungen, wenn dadurch ein Sternbild fertiggestellt wird. Klopft ein Spieler versehentlich, so muss er 1 Sterntaler in die Kasse zahlen.

3) Bonus

Ist der Stapel mit den verdeckten Sternentafeln aufgebraucht, so muss jeder Spieler mit dem Vorrat an eigenen Tafeln weiterspielen.

Wer nun an die Reihe kommt und keine Sternentafeln mehr besitzt, erhält in jeder Runde als Bonus 1 Sterntaler aus der Kasse.

Wer also am Ende zu viele Tafeln besitzt und diese (zu spät) anlegen kann, verhilft seinen Mitspielern zu wertvollen Sterntalern.

4) Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle 25 Sternentafeln gelegt sind. Alle Spieler zählen ihre Sterntaler. Wer die meisten besitzt, gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

5) Taktische Tipps

Oft kann der Zeitpunkt, an dem eine Sternentafel ausgespielt wird, entscheidend für Sieg oder Niederlage sein. Es ist deshalb sehr wichtig, genau zu beobachten, welche Sternentafeln bei anderen Spielern liegen. Besitzt man eine Sternentafel, an die andere Spieler selbst eine oder mehrere Tafeln anlegen können, so sollte man diese Tafel zurückhalten. Bevor man gezwungen wird, eine solche Sternentafel auszuspielen (weil gar keine oder keine „unwichtigere“ mehr vorhanden ist), sollte man sich für „Verzichten“ entscheiden und die Kosten in Kauf nehmen. Während des Spieles sollte man den eigenen Vorrat an Sterntalern geheim halten.

Das Spiel für 2 Spieler

Mit folgenden Regeländerungen können Sie „Nacht der Sterne“ auch zu zweit spielen: Sobald der Stapel aufgebraucht ist und der erste Spieler alle seine Sternentafeln angelegt hat, endet das Spiel.

Der Gegner muss nun für jede Tafel, die er noch vor sich liegen hat, 1 Sterntaler an die Kasse abgeben.

Wer dann die meisten Sterntaler besitzt, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der das Spiel beendet hat.

Der Autor: Reinhold Wittig

Reinhold Wittig ist Wissenschaftler, Künstler, Verleger und nicht zuletzt Spieleautor. Bereits 1976 gründete er seine „Edition Perlhuhn“, die durch außergewöhnliche Spiele auf sich aufmerksam machte. Herausragend vor allem seine Würfelpyramide „Das Spiel“, die 1979 in seiner Edition Perlhuhn erschien und dann bald zu Kosmos wechselte. Bei Kosmos initiierte und leitete er auch lange Jahre die berühmte und exklusive „Spiegelgalerie“.

Redaktion: TM-Spiele

Gestaltung: Fine Tuning

Art.-Nr.: 696146

© 2004 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Telefon: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-422
e-mail: info@kosmos.de
www.kosmos.de

Wenn Sie sich etwas intensiver mit diesem Thema befassen wollen, empfehlen wir Ihnen das preiswerte Buch aus dem Kosmos-Verlag „Atlas für Himmelsbeobachter“ von Erich Karkoschka.

In der völlig überarbeiteten Neuauflage ist jetzt auch jedes der 250 zur Beobachtung empfohlenen Objekte, ob Sterne, Nebel oder Galaxien, mit Bild vertreten. Hier finden Sie alle wichtigen Sehenswürdigkeiten des Nachthimmels.

