

# SPACE CRYSTAL

Author Carlo A. Rossi  
Design Olivier Latyk



5-12

ans years  
años Jahre

*Jeu de collecte et de manipulation  
A game of collecting and handling  
Sammel- und Manipulationsspiel  
Un juego de coleccionismo y manipulacin*



**Inhalt:** 1 Startrampe, 1 Weltraumplan, 24 Sammelkarten, 1 Rakete aus Holz, 72 Kristallwürfel.

Es wird Zeit für eine Weltraummission auf der Suche nach den wertvollen Kristallen. Je nach Planeten, den du besuchst, sind die Kristalle mehr oder weniger wertvoll. Lass die Rakete mit Fingerspitzengefühl starten, um auf den besten Planeten zu landen.  
Ein interstellares Sammel- und Geschicklichkeitsspiel.

#### So geht's

Du musst bestimmte Kristalle haben, um Sammelkarten zu kriegen. Dafür lässt du die Rakete von der Startrampe auf ein bestimmtes Feld des Weltraumplans hinunterrollen. Je nach Feld erhältst du dann eine bestimmte Anzahl an rosafarbenen, blauen, grünen oder gelben Kristallen.

#### Spielziel

Wohle dir so viele Sammelkarten wie möglich.

#### Spielvorbereitung

Leg den Weltraumplan und die Startrampe aneinander in die Tischmitte. Die Rakete steht daneben. Sortiere die Sammelkarten und leg sie als verdeckten Stapel neben den Weltraumplan. Decke die obersten drei Karten auf und leg sie offen neben den Stapel, so dass alle Personen sie sehen können.

Sortiere die Kristallwürfel nach ihrer Farbe und leg sie als gleichfarbige Haufen neben den Sammelkarten bereit.



#### Spielverlauf

Die jüngste Person fängt an, gefolgt von den übrigen Personen einzeln nacheinander im Uhrzeigersinn. Bist du am Zug, machst du folgende 3 Aktionen:

1. Du startest die Rakete.
2. Du sammelst Kristalle (wenn möglich).
3. Du tauschst Kristalle gegen eine Sammelkarte ein (wenn möglich).

#### 1. Rakete starten

Du nimmst die Rakete und stellst sie an eine beliebige Stelle auf die Startrampe. Dann lässt du die Rakete los und schaust, wo sie landet.

8

#### 2. Kristalle sammeln

Wenn die Rakete auf einem Planetenfeld des Spielplans, ist die Mission erfolgreich. Du kannst einen oder mehrere Kristallwürfel des Planeten nehmen, auf dem die Rakete gelandet ist.



→ Du nimmst dir die entsprechenden Kristalle aus dem Vorrat und legst sie vor dir ab.

Um den Planeten zu bestimmen, auf dem deine Rakete gelandet ist, schaust du dir die vorderen Reifen an und das Feld, auf dem sie stehengeblieben sind.

Stoppen die vorderen Reifen auf zwei Feldern, darfst du eins der beiden Felder wählen und dir die entsprechenden Kristalle nehmen.



In diesem Beispiel sind die vorderen Reifen der Rakete auf einem grünen 2er-Planetenfeld gelandet. Du nimmst dir 2 grüne Kristalle.



In diesem Beispiel sind die vorderen Reifen zwischen einem grünen 2er-Planeten und einem rosafarbenen 2er-Planeten zum Stehen gekommen. Du darfst entweder zwei grüne oder zwei rosafarbene Kristalle nehmen.

- Fliegt die Rakete vom Spielplan, ist sie zu schnell geflogen. Du darfst dir für diesen Zug keine Kristalle nehmen.

- Erreicht die Rakete die Planeten nicht, ist sie zu langsam geflogen. Du darfst dir für diesen Zug keine Kristalle nehmen.

9

### 3. Eine Sammelkarte erhalten

Um eine Sammelkarte zu nehmen, musst du alle Kristalle haben, die auf der jeweiligen Karte zu sehen sind.

Sobald du alle Kristalle für eine bestimmte Sammelkarte zusammen hast, legst du diese Kristalle zurück in den Vorrat, nimmst dir die Karte und legst sie vor dir ab. Sie gehört nun dir.

Sofort wird eine neue Sammelkarte vom Stapel aufgedeckt, damit immer 3 Sammelkarten zur Auswahl offen liegen.

Du musst keine Sammelkarte nehmen, wenn du alle Kristalle einer Karte zusammen hast. Du kannst auch bis zum nächsten Zug warten.

Dann ist die nächste Person am Zug.

Wichtig: Sobald die Rakete auf einem Planetenfeld, dessen Kristalle nicht mehr im Vorrat liegen, kannst du dir keine Kristalle nehmen. Ist wenigstens ein Teil der Kristalle im Vorrat, nimmst du dir diesen Teil.

#### Spielende

##### 4 Spieler

Das Spiel endet, sobald eine Person 4 Sammelkarten hat. Diese Person gewinnt.

##### 5 Spieler

Das Spiel endet, sobald eine Person 5 Sammelkarten hat. Diese Person gewinnt.

Ein Spiel von Carlo J. Rossi.

**Contenido:** 1 plataforma de despegue, 1 tablero "espacio", 24 cartas "recolecta", 1 cohete de madera, 72 cubos "cristal".

Emprende una misión por el espacio en busca de cristales preciosos. El grado de singularidad de los cristales dependerá del planeta que visites. Reflexiona bien antes de lanzar el cohete para aterrizar en los mejores planetas en un juego de recolección y manipulación interestelar.

#### Bases del juego:

Para conseguir las cartas "recolecta", los jugadores deben reunir los cristales correspondientes. Para ello, colocan el cohete sobre la plataforma de despegue y lo sueltan para que avance sobre el tablero "espacio". En función del planeta en el que aterrice el cohete, los jugadores podrán recolectar cristales rosas, azules, verdes o amarillos.

**Objetivo del juego:** conseguir cartas "recolecta".

#### Preparación:

Instalar la plataforma de despegue y el tablero "espacio" pegados. Colocar el cohete a un lado. Barajar las cartas "recolecta" y colocarlas en un montón, boca abajo, junto al tablero. Dar la vuelta a las 3 primeras cartas del montón y colocarlas junto al tablero, para que todos los jugadores puedan verlas bien. Agrupar los cubos "cristal" por color y colocarlos en montones junto a las cartas "recolecta" para constituir la reserva.



#### Desarrollo del juego:

Empieza el jugador más joven y, luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador lleva a cabo estas 3 acciones:

1. lanzar el cohete,
2. recolectar cristales (si se puede),
3. ganar una carta "recolecta" (si se puede).

#### 1. Lanzar el cohete

Durante su turno, el jugador coge el cohete y lo coloca sobre la plataforma de despegue, a la altura que quiera. Entonces suelta el cohete y observa dónde se ha detenido.