

Kraterschreck im Mondversteck

Ein Spiel für
2 bis 4 Raumfahrer

Ab 6 Jahre

Spieldauer:
ca. 20 Minuten

Spielmaterial

1 Spielplan
12 Raumfahrerfiguren
1 Kunststoffeinsatz Mond
1 Kunststoffeinsatz Alien
8 Kraterplättchen
2 Würfel

Aliens gibt es nicht? Das dachten die kleinen Raumfahrer auch. Bis zu ihrer Landung auf dem Mond. Denn hier hat Alien Ansgar einen Heidenspaß daran, kleine Raumfahrer zu erschrecken! Die Spieler laufen durch eine Kraterlandschaft und versuchen, Ansgar immer eine Nasenlänge voraus zu sein. Dabei muss der Vordermann auch schon mal als Deckung herhalten! Denn meistens weiß keiner so ganz genau, aus welchem Krater Ansgar als Nächstes hervorspringt ... Ein lustiges Wettrennen beginnt!

Ziel des Spiels

Wer als Letzter noch Raumfahrer auf dem Mond hat, gewinnt!

Vor dem ersten Spiel

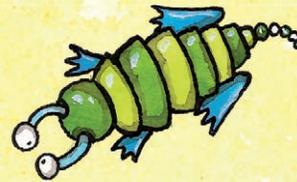
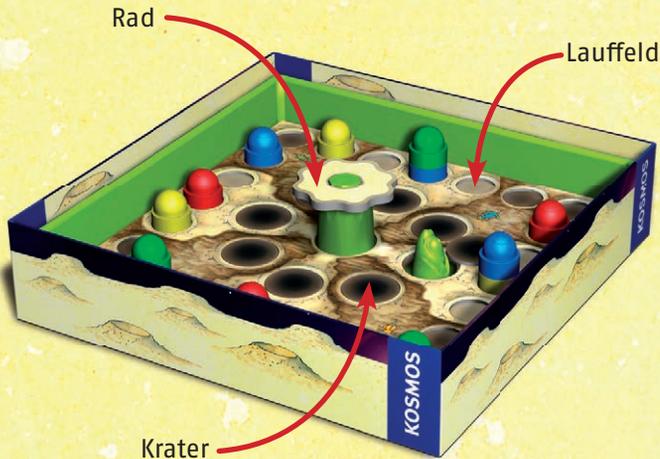
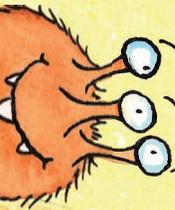
Seht euch den Spielaufbau einmal genau an. Dazu nehmt ihr am besten den Spielplan aus der Schachtel. Darunter befinden sich zwei ineinandersteckende Kunststoffeinsätze und vier Schwämme. Auf dem grünen Kunststoffeinsatz seht ihr Alien Ansgar, der sich jetzt schon auf eure Spielrunden freut!

Kontrolliert, dass die vier Schwämme in den dafür vorgesehenen Vertiefungen in den äußeren Ecken im schwarzen Kunststoffeinsatz sitzen. Dann legt ihr den Spielplan zurück auf den grünen Kunststoffeinsatz, sodass die Alienfigur nicht mehr zu sehen ist.

Anschließend setzt ihr das Rad auf den grünen Zapfen, der oben aus dem Spielplan hervorschaut. Dann brecht ihr die Plättchen aus und legt sie als Abdeckungen in die acht Kraterausstanzungen in der Mitte des Spielplans. Damit ist die Kraterlandschaft vorbereitet und das Spiel kann beginnen!

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält drei Raumfahrerfiguren einer Farbe. Diese setzt ihr jetzt eine nach der anderen reihum auf ein freies Lauffeld auf dem Spielplan. Für das erste Spiel wird empfohlen, die Figuren möglichst gut über den Spielplan zu verteilen, sie also nicht zu dicht nebeneinander zu platzieren. Die Würfel legt ihr neben dem Spielplan bereit.



Das Spiel geht los!

Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt ...

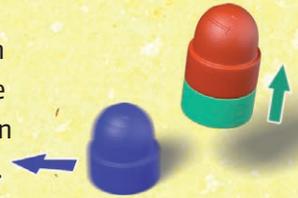
... erst mit dem **weißen Würfel** und zieht eine seiner Figuren um die gewürfelte Zahl vorwärts oder rückwärts, aber nicht innerhalb eines Zugs in beide Richtungen. Kommt er dabei auf ein besetztes Feld, setzt er seine Spielfigur auf die fremde Spielfigur. Es können maximal drei Figuren übereinanderstehen. Sobald ihr wieder am Zug seid, könnt ihr mit euren Spielfiguren, die sich „auf“ oder „unter“ einer anderen Figur befinden, weiterziehen. Die jeweils andere Spielfigur bleibt dabei stehen.

Beispiel: Jule zieht mit ihrer roten Spielfigur auf die grüne von Christoph, die bereits auf der blauen von Anne steht.

In seinem nächsten Zug kann Christoph seine Figur zwischen der von Jule und Anne hervorziehen. Die blaue und die rote Figur bleiben aufeinander stehen.



Anne wiederum kann in ihrem nächsten Zug ihre blaue Figur unter beiden Spielfiguren wegziehen.



Anschließend würfelt er ...

... mit dem **grünen Würfel**

- zeigt der grüne Würfel eine



dreht er das Rad in der Mitte des Spielplans entsprechend der Würfel-
augen weiter. Hierbei dürft ihr
entscheiden, in welche Richtung ihr
Ansgar weiterdreht, ob im oder gegen
den Uhrzeigersinn. Innerhalb eines
Zugs dürft ihr Ansgar aber nicht vor-
und zurückdrehen. Dadurch bewegt
sich Alien Ansgar unsichtbar unter der
Spielfläche von Krater zu Krater. Wie
weit ihr Ansgar unter der Kraterlandschaft
bewegt, könnt ihr zwar nicht sehen, aber
hören: Bei jedem Schritt knackt es einmal!
Wenn ihr wollt, könnt ihr so mitver-



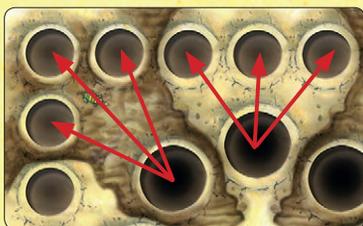
folgen, unter welchem der Kraterlöcher sich Ansgar befindet. Jedes Knacken bedeutet, dass er sich ein Kraterloch in Drehrichtung weiter bewegt!

- Zeigt der grüne Würfel Ansgar, hat der Spieler zwei Möglichkeiten:



ENTWEDER

er drückt den Spielplan an zwei gegenüberliegenden Stellen vorsichtig herunter und ... Ansgar springt aus einem der Krater hervor! Die Raumfahrer, die sich auf den zum Krater gehörenden Lauffeldern befinden, erschrecken sich so sehr, dass sie aus der Schachtel springen und damit aus dem Spiel sind!



Kraterfelder mit dazugehörigen Lauffeldern

Stehen auf einem Feld mehrere Raumfahrer übereinander, erschreckt sich immer nur der unterste!

ODER

er dreht Ansgar drei Felder weiter.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt ...

Sollte ein Spieler im Lauf des Spiels keine eigenen Spielfiguren mehr auf dem Mond haben, würfelt er, wenn er an der Reihe ist mit dem grünen Würfel und führt die entsprechende Aktion aus.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald nur noch ein Spieler (einen) Raumfahrer auf dem Spielfeld hat – er ist der Sieger!



Autor: Tom Espen
Gestaltung: Antje Bohnstedt
Redaktion: Anne Lenzen

© 2012 KOSMOS Verlag, Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart,
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
kosmos.de, info@kosmos.de

Artikel-Nr.: 697068