



ASTROTIME

SPIELANLEITUNG

Ravensburger

RAVENSBURGER SPIELE* NR. 01599-3
AUTOREN: CHRISTIAN RAFFEINER, HELMUTWALCH
GRAFIK: GRAPHISCHESATELIER OTTO MAIER VERLAG
EIN SPIEL FÜR DREI BIS SECHS PERSONEN
AB 18 JAHREN.



Ein Spiel, das zeigt, was in Ihnen steckt

ASTROTIME ist ein Spiel, das keine Vorkenntnisse über die Astrologie voraussetzt. Es möchte auch nicht den Anspruch erheben, die Lehre der Astrologie zu vermitteln oder Horoskope und Voraussagen über bestimmte Lebenslagen zu geben.

Vielmehr bietet ASTROTIME allen neugierigen Spielern einen vergnüglichen und amüsanten Blick hinter die Kulissen der Sternzeichen.

Mehr als 380 Geschichten erzählen dabei von gewöhnlichen und außergewöhnlichen, von spannenden und überraschenden Situationen, die vielleicht jedem schon einmal im Alltag begegnet sind.

Mit Hilfe von 14 Talenten (= persönliche Stärken), die bei jedem Spieler vom Sternzeichen abhängig und damit unterschiedlich sind, werden diese verschiedenen Situationen spielend gemeistert.

ZIEL DES SPIELS

Wer setzt seine persönlichen Stärken oder Talente so geschickt ein, daß er die vorgegebenen, nicht immer ganz alltäglichen Situationen am besten meistern kann? Im Verlauf des Spiels entwickelt sich für jeden Spieler eine Aussage zu seiner Persönlichkeit, die am Ende des Spiels, humorvoll verpackt, im „Buch der Sternzeichen“ nachgelesen werden kann.

Wir empfehlen, die Spielregel abschnittsweise bis zur jeweils nächsten Markierung durchzulesen und die gegebenen Informationen direkt anschließend auszuführen. Auf diese Weise ist „ASTROTIME“ spielend leicht erlernbar.

Inhalt:

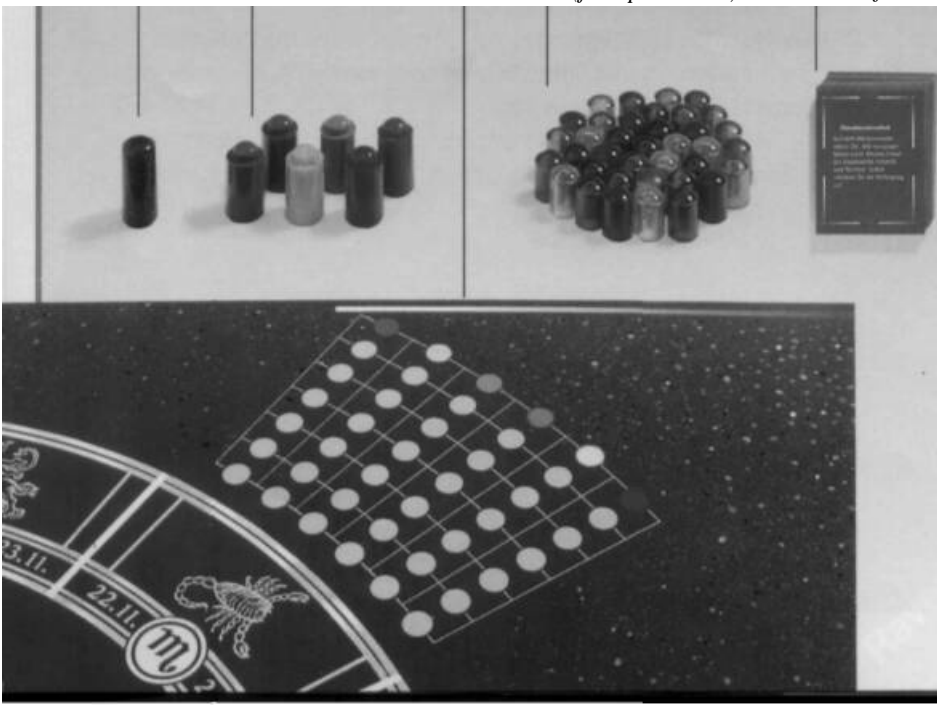
1 Astrostein

1 Spielplan

384 nicht immer ganz alltägliche Geschichten auf Karten

6 Spielfiguren

*36 Erfolgssteine
(je 6 pro Farbe)*



VORBEREITUNG

Spielmaterial austeilen	Seite 4
Spieltableau präparieren	Seite 5

DASSPIELBEGINNT

Situationskartenauslegen	Seite 6
Situationen einschätzen, Spielfiguren setzen	Seite 7
Situationskarten auswerten	Seite 9
Erfolgssteine ausgeben	Seite 10
Die 6 Lebensziele	Seite 10
Die erste Runde ist beendet und die zweite Runde beginnt	Seite 11

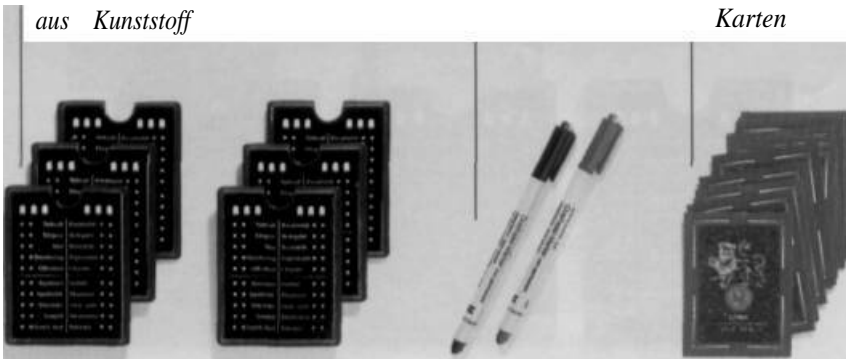
ENDE DES SPIELS

Endauswertung	Seite 11
Noch mehr über Ihr persönliches Spielergebnis erfahren Sie im „Buch der Sternzeichen“.	Seite 12

*1 roter und 1 schwarzer
abwischbarer
Folienschreiber*

*6 Spieltableaus
aus Kunststoff*

*12 Sternzeichen-
Karten*



Das „Buch der Sternzeichen“



VORBEREITUNG

Bevor das Spiel mit den Sternen beginnen kann, sind einige Vorbereitungen notwendig:

Spielmaterial austeilen und Spieltableau präparieren.

1. Das astrologische Jahr beginnt mit dem „Widder“. Der große Astrostein wird deshalb auf das gelbe Feld im Sternzeichen „Widder“ gesetzt.

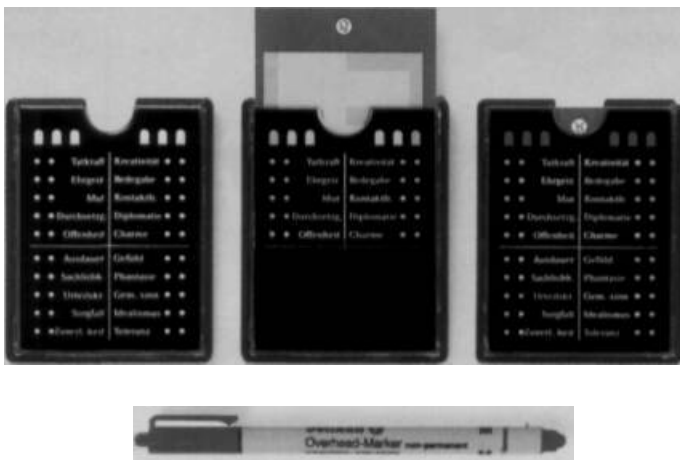
Nach jeder gespielten Runde wird der Astrostein um ein Feld gegen den Uhrzeigersinn versetzt.

2. Jeder Spieler wählt sich ein Spieltableau aus Kunststoff und eine beliebige farbige Spielfigur aus.

3. Vor Spielbeginn müssen die Spieltableaus vorbereitet werden.

Da das Spieltableau im Verlauf des Spiels eine wichtige Rolle spielt, wird es an dieser Stelle ausführlich beschrieben:

Auf dem Spieltableau sind die 20 häufigsten positiven Talente (= persönlichen Stärken) aufgedruckt, die ein Spieler besitzen kann. Davon werden jedem Spieler, von seinem Sternzeichen abhängig, 10 Talente fest zugeordnet. Vier weitere darf er sich frei wählen, so daß jeder Spieler mit 14 Talenten ausgestattet ASTROTIME spielt.



Wie wird das Spieltableau vorbereitet?

a) Jeder Spieler sucht sich die Spielkarte mit seinem Sternzeichen aus und schiebt sie mit der gelb-blauen Seite nach vorne in sein Spieltableau.

Die 10 Punkte, die nun auf dem Spieltableau aufleuchten, sind die 10 Grundtalente, die einem Spieler aufgrund seines Sternzeichens fest zugeordnet sind.

- b) Ein beliebiger Spieler beginnt als erster, sein Spieltableau zu präparieren. Er nimmt den **roten Folienschreiber** und markiert diese **10 gelb aufleuchtenden Punkte rot**.
- c) **Aus den übrigen 30 blau aufscheinenden Punkten** darf er sich **weitere 4 Talente** aussuchen. Er sollte dabei die 4 Talente wählen, die ihn persönlich besonders auszeichnen.
- d) Diese 4 Talente markiert er ebenfalls mit dem **roten** Stift.

ACHTUNG! Ein Talent darf auch doppelt markiert werden, wenn der Spieler der Meinung ist, daß dieses Talent bei ihm besonders ausgeprägt ist. Allerdings dürfen in der Summe nie mehr als 14 Talente angekreuzt werden.



Beispiel: In diesem Beispiel schätzt sich ein Spieler als besonders „ehrgeizig“ und „zuverlässig“ ein. Deshalb markiert er diese beiden Talente doppelt.

- e) Auf dem Spieltableau leuchten jetzt **14 rote Punkte** auf, die die persönlichen Stärken des Spielers zum Ausdruck bringen.
- f) Im letzten Schritt werden die restlichen 26 blauen Punkte mit dem **schwarzen Folienschreiber** übermalt und die Sternzeichenkarte wird aus dem Tableau entfernt.

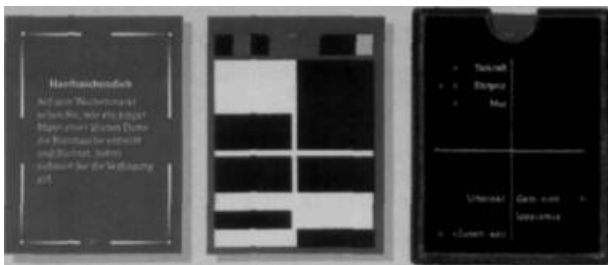
Nun kann der nächste Spieler sein Tableau präparieren, und nach ihm alle übrigen Mitspieler.

Nach Spielende lassen sich die Markierungen auf dem Spieltableau mit einem feuchten Papiertuch mühelos wieder abwischen.

4. Die 36 Erfolgssteine und das „Buch der Sternzeichen“ kommen erst im Verlauf des Spiels zum Einsatz.

5. Jeder Spieler wählt sich das ihm zugewandte Erfolgfeld auf dem Plan aus. Die darauf abgebildeten 6 Farbpunkte symbolisieren verschiedene Lebensziele, die jeder Spieler im Verlauf des Spiels zu erreichen versucht. Mehr darüber auf Seite 10.

6. Im letzten Schritt werden die **Situationskarten** auf dem Spielplan ausgelegt. Die Situationskarten sind das zweite wesentliche Spielelement in ASTROTIME. Sie tragen auf der Vorderseite eine nicht immer ganz alltägliche Situation, in die sich alle Spieler hineinversetzen müssen. Wer sich in einer Situation erfolgreich bewähren will, muß möglichst viele dafür erforderliche Talente besitzen.



Die für eine Situation notwendigen Talente sind verschlüsselt auf der Kartentrückseite (gelbe Streifen) angegeben. Erst wenn die Karte im Spieltableau steckt, können die Talente entschlüsselt werden.

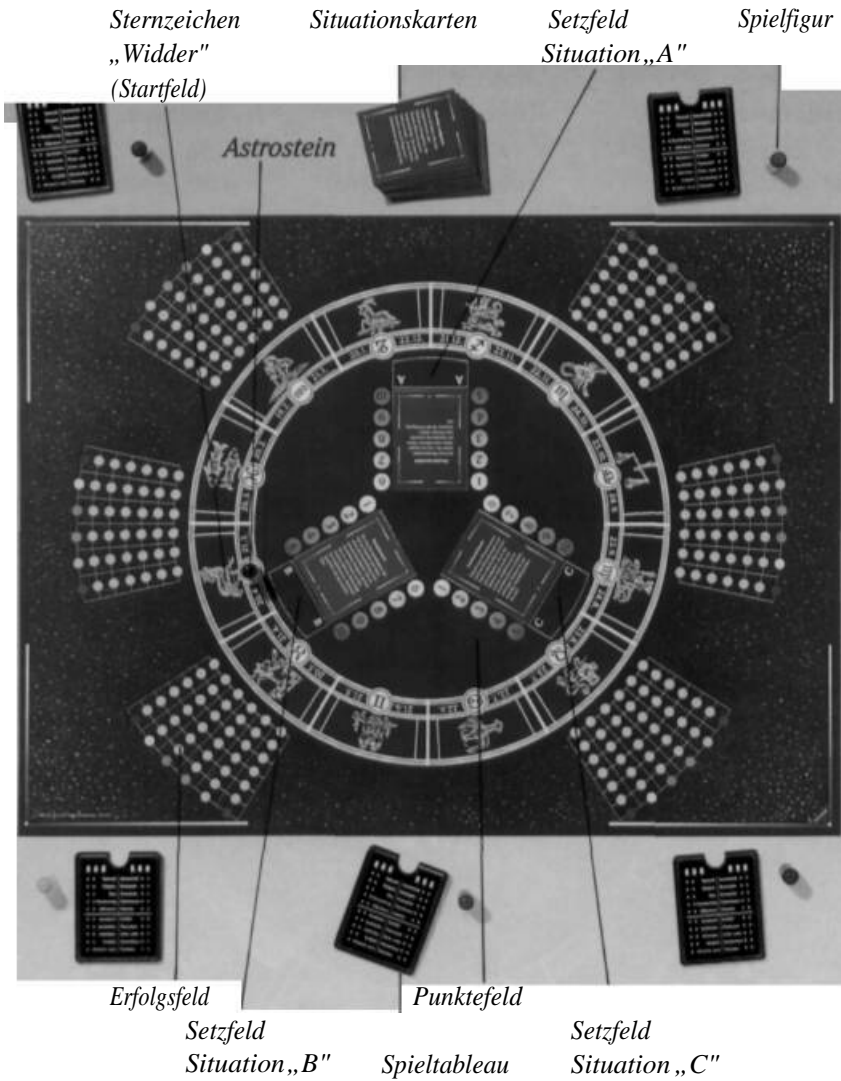
Nach dieser recht sorgfältigen Vorbereitung ist es nun soweit:

DAS SPIEL BEGINNT

Die Spielrunde sollte zum Spielbeginn einen erfahrenen Spielleiter wählen. Er sollte zuvor die Regeln sorgfältig lesen. Neben der eigenen Teilnahme am Spiel ist es seine Aufgabe, den Spielablauf zu koordinieren und das Spielmaterial zu verwalten.

Situationskarten auslegen

Der Spielleiter nimmt die ersten 3 Situationskarten aus der Spieleschachtel, legt sie auf die 3 dafür vorgesehenen Felder „A“, „B“ und „C“ in der Mitte des Spielplans und liest sie laut vor. Er beginnt mit der Karte auf dem Feld „A“.



Situationen einschätzen und Spielfigur setzen

Ziel jedes Spielers ist es, möglichst in jeder Runde eine dieser drei Karten an sich zu bringen. Wie gewinnt ein Spieler eine Situationskarte?

Nachdem 3 verschiedene Situationskarten auf dem Spielplan ausliegen, überlegt jeder Spieler, in welcher Situation er mit seinen eigenen Talenten am erfolgreichsten abschneiden würde.

Auf das Setzfeld dieser Karte setzt er anschließend seine Spielfigur.

Beispiel: Folgende 3 Situationskarten liegen auf dem Spielplan:

Situation A:

Handtaschendieb

Auf dem Wochenmarkt sehen Sie, wie ein junger Mann einer älteren Dame die Handtasche entreißt und flüchtet. Sofort nehmen Sie die Verfolgung auf.

Situation B:

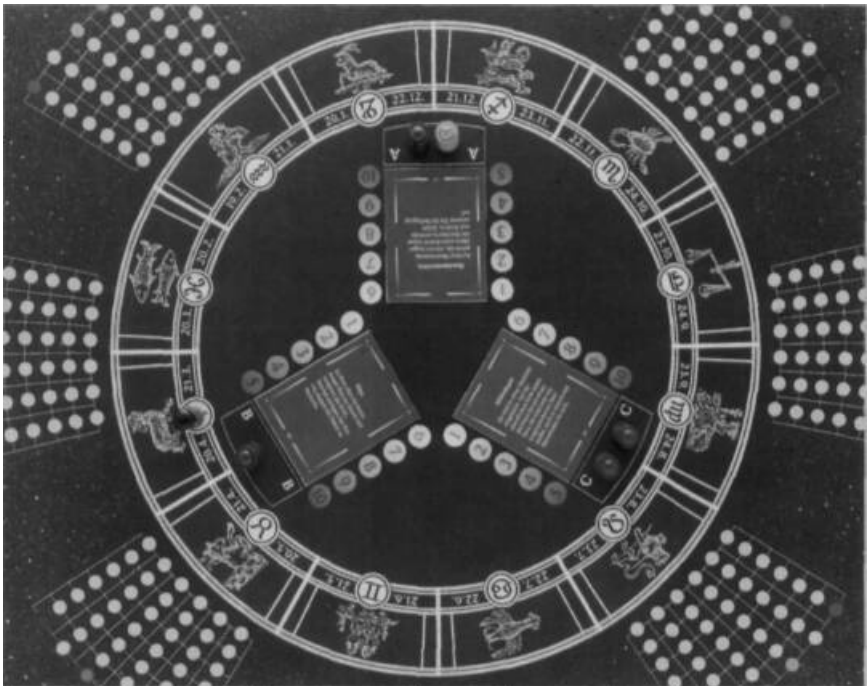
Kino

Im Kino sitzt ein baumlanger Kerl vor Ihnen und versperrt die Sicht. Beherzt schlagen Sie ihm vor, einfach die Plätze zu wechseln.

Situation C:

Nichttänzer

Sie sind zu einer Hochzeit eingeladen. Auf der abendlichen Feier bittet Sie die Braut um einen Tanz. Sie sind zwar ein Tanzmuffel, doch Sie überwinden sich.



Nun überlegt sich jeder Spieler, welche Talente er besitzen muß, um, wie in Situation „A“, einen Handtaschendieb zu verfolgen

oder

wie in Situation „B“, im Kino zu seinem Zuschauerrecht zu kommen

oder

wie in Situation „C“, als Nichttänzer eine halbwegs ordentliche Figur abzugeben.

Jeder Spieler, der glaubt, genügend Talente zu haben, um Situation „A“ erfolgreich zu meistern, setzt seine Spielfigur auf Setzfeld „A“. Wer sich in Situation „B“ wiederfindet, setzt seine Spielfigur auf „B“, während diejenigen ihre Spielfigur auf „C“ setzen, die glauben, ihre Talente am besten in dieser Situation zur Geltung bringen zu können.

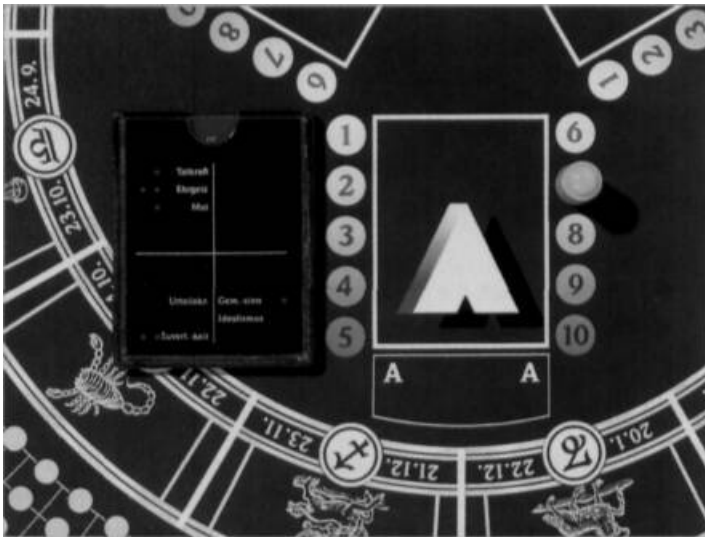
Situationskarten auswerten

Der Spieler, der sich für Situation „A“ entschieden hat, nimmt die entsprechende Karte, dreht sie um, und steckt sie mit der Kodierung nach vorn in sein Spieltableau. Er kann nun direkt an der Zahl der aufleuchtenden roten Punkte ablesen, wie viele für diese Situation erforderlichen Talente er vorweisen kann.

Er nimmt seine Spielfigur und setzt sie auf das entsprechende Punktfeld.

Beispiel: Der Spieler hat 7 Punkte.

Er setzt seine Spielfigur auf das Punktfeld „7“.



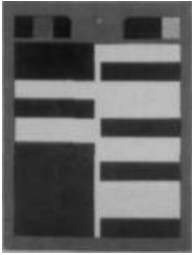
Haben weitere Spieler ihre Spielfigur auf Situationskarte „A“ gesetzt, dann ermitteln Sie nacheinander die Anzahl Ihrer übereinstimmenden Talente, und setzen Ihre Spielfigur auf das jeweils entsprechende Punktfeld.

Anschließend ermitteln alle Spieler, die auf die Situationskarte „B“ gesetzt haben, die Anzahl ihrer übereinstimmenden Talente, und setzen ihre Spielfigur auf das entsprechende Punktfeld „B“.

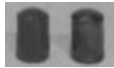
Alle Spieler, die auf „C“ gesetzt haben, verfahren gleichermaßen.

Erfolgssteine ausgeben

Nachdem alle Spieler ihre übereinstimmenden Talente ermittelt haben, werden die Erfolgssteine ausgegeben. Der Spieler, der für eine Situationskarte die meisten übereinstimmenden Talente vorweisen kann, **mindestens aber 4**, gewinnt diese Situation.



Erfolgssteine



Können mehrere Spieler die gleiche höchste Anzahl an Talenten für eine Situationskarte („A“, „B“ oder „C“) vorweisen, mindestens allerdings 4, bekommen alle diese Spieler die gleichen Erfolgssteine ausgehändigt.

Der oder die Gewinner einer Situationskarte erhalten vom Spielleiter die Erfolgssteine ausgehändigt, die auf der Rückseite der Karte als Farbquadrate angegeben sind.

Ebenso wird für die Spieler, die die Situationskarte „B“ bzw. „C“ mit mindestens 4 übereinstimmenden Talenten gewonnen haben, verfahren.

Die sechs Lebensziele

Jeder Spieler hat sich vor Spielbeginn ein Erfolgsfeld auf dem Spielplan ausgesucht, auf dem 6 verschiedene Farbpunkte aufgedruckt sind. Immer wenn ein Spieler einen oder verschiedene Erfolgssteine als Belohnung für eine gewonnene Situation erhält, stellt er diese Erfolgssteine auf die farbgleichen Punkte auf der Grundlinie.

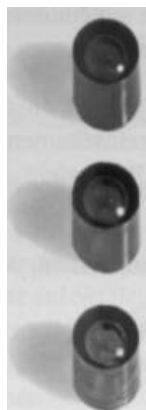
Die verschiedenen Farben symbolisieren die 6 Lebensziele:



ROT
Ansehen und
Bewunderung

GELB
Macht und
Einfluß

GRÜN
Einkommen
und Wohlstand



BLAU
Sympathie
und Freundschaft

GRAU
Harmonie
und Familienglück

VIOLETT
Erfahrung
und Wissen

Gewinnt ein Spieler in den nächsten Runden einen Erfolgsstein einer Farbe mehrmals, so bekommt er keinen weiteren Stein ausgehändigt, sondern rückt mit seinem bereits gewonnenen Stein jeweils um eine Stufe nach vorne. Wird ein Erfolgsstein mehr als siebenmal gewonnen, so bleibt er auf der obersten Stufe stehen.

Je mehr verschiedenfarbige Erfolgssteine ein Spieler zum Ende des Spiels auf dem Plan stehen hat, desto mehr Lebensziele hat er damit spielerisch erreicht.

Nachdem die Erfolgssteine verteilt sind, gehen die drei Situationskarten aus dem Spiel. Damit ist die erste Spielrunde beendet und die zweite Runde beginnt. Der Astrostein wandert um ein Feld weiter auf das nächste Zeichen im Tierkreis: „Stier“. Wiederum werden vom Spielleiter drei neue Situationskarten beliebig auf die Felder „A“, „B“ und „C“ gelegt und vorgelesen, usw.

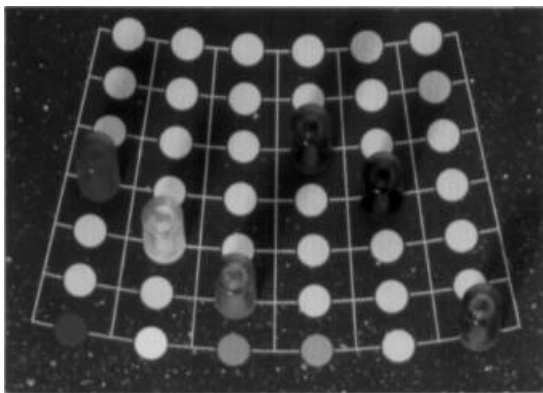
ENDE DES SPIELS

Nach 12 Runden (36 Karten) ist das Spiel beendet. Sieger des Spiels ist derjenige, der die höchste Punktzahl erreicht hat.

Endauswertung

Das Spielergebnis wird ermittelt, indem die Anzahl der erreichten bzw. angestrebten Lebensziele (Farbsteine) mit der Anzahl der erreichten Stufen auf der Erfolgsleiter eines Lebensziels multipliziert wird.

Abrechnungsbeispiel:



Der Spieler hat
bei „Rot“ 3 Punkte
bei „Gelb“ 2 Punkte
bei „Grün“ 1 Punkt
bei „Blau“ 4 Punkte
bei „Grau“ 3 Punkte
bei „Violett“ 0 Punkte.

Er hat damit 13 Punkte erreicht.

Diese Punktzahl multipliziert er mit der Anzahl der erspielten Lebensziele in unserem Beispiel 5 - und erreicht damit $13 \times 5 = 65$ Punkte.

Der Spieler, der die höchste Punktzahl erreicht hat, hat das Spiel gewonnen. Herzlichen Glückwunsch!

DAS BUCH DER STERNZEICHEN

Die Stellung der Erfolgssteine kann Interessantes und Amüsantes über die eigene Persönlichkeit, sowie über die der Mitspieler verraten. Neugierig? Lesen Sie nach im „Buch der Sternzeichen“.

EIN NEUER TAG, EIN NEUES GLÜCK

Sie werden vermutlich feststellen, daß Ihre persönliche Talentliste, die Sie zu Beginn eines Spieles festlegen, von Ihrer Tagesstimmung abhängt. Die Wahl der 4 von Ihnen ausgesuchten Talente kann beim nächsten Spiel anders ausfallen.

Deshalb hält ASTROTIME immer wieder neue Überraschungen für Sie parat. Wir wünschen Ihnen dazu viel Vergnügen.



ASTROTIME

**SPIELANLEITUNG
FÜR 3 - 4 SPIELER**

Ravensburger

SPIELANLEITUNG FÜR 3 - 4 SPIELER

Wenn Sie **ASTROTIME** zu dritt oder zu viert spielen möchten, empfehlen wir Ihnen eine kleine Regelvariante:

Der Spielleiter legt in der Mitte des Spielplanes anstelle von drei Situationskarten nur 2 Situationskarten auf die Situationsfelder „A“ und „B“ aus.

Die Spieler müssen sich nun zwischen zwei Situationen entscheiden und ihre Talente noch gezielter einsetzen.

Auf diese Weise wird **ASTROTIME** um so spannender.

VIEL SPASS!

