

Koo Koo Nauts



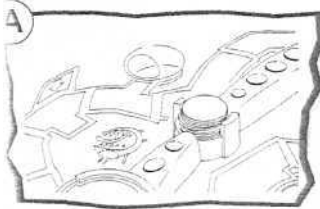
INHALT

Raumschiff (in 6 Teilen); 2 Bodenplatten: Raumschiffträger; Schleuder-Blasebalg; flexibler Schlauch; L-Förmiger Stützen; Spielplan; 12 Astronauten-Figuren; Drehscheibe mit Pfeil; Aufkleberbogen; vorgestanzter Kartonbogen; Schlauch-erbindung.

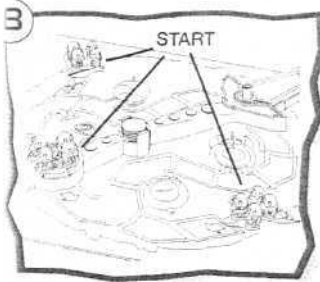
ZUSAMMENBAU DES SPIELS

folge den nummerierten Abbildungen auf den Seiten des Schachtelbodens.

VORBEREITUNG DES SPIELS



1 * Mische verdeckt alle 10 Spielmarken und lege sie verdeckt in den Halter auf der langen Bodenplatte (siehe Abb. A).



2 * Jeder Spieler nimmt sich drei gleichfarbige Astronauten-Spielfiguren und stellt jeweils eine auf jedes der drei START-Felder. Siehe Abb. B. Nehmen weniger als vier Spieler teil, werden die überzähligen Spielfiguren in die Schachtel zurückgelegt.

DAS ZIEL DES SPIELS

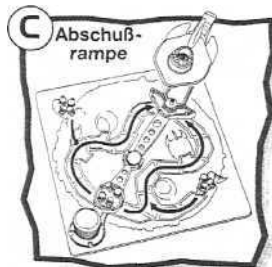
Der erste zu sein, dem die Flucht von dem Planeten gelingt. Dazu muß man seine Astronauten so schnell wie möglich zur Abschlußrampe bringen und sie hinauf zum Raumschiff schießen.

DER SPIELABLAUF

Der Startspieler wird ausgewählt. Danach setzt der linke Nachbar das Spiel fort.

Bewegen auf dem Spielplan

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, dreht den Pfeil auf der Drehscheibe und zieht dann einen seiner Astronauten um die angezeigte Zahl auf dem Weg weiter. Egal wo sich die Spielfigur befindet, sie sollte immer in Richtung der Abschlußrampe gezogen werden. Siehe Abb. C. In jedem Zug darf ein Spieler einen anderen seiner Astronauten bewegen - wenn er will. Auf jedem der Felder können mehrere Astronauten stehen.



Ziehe auf dem Weg in Richtung Abschlußrampe.

Raum-Kapseln — der schnelle Weg nach

Hause Versuche, diese Kapseln als Abkürzung zur Abschlußrampe zu verwenden! Du kannst auf dem Weg vorwärts oder rückwärts gehen, um eine Kapsel zu erreichen; Du mußt nicht mit genauer Augenzahl auf einer Kapsel landen, überzählige Augen verfallen. Siehe Abb. D.



Du hast eine 4 gedreht. Du kannst Deinen Astronauten in die Raum-Kapsel ziehen oder Deinen Weg wie gezeigt fortsetzen.

Landest Du auf einer Kapsel, so mußt Du die oberste Spielmarke vom Stapel nehmen...

* Ziehst Du eine Marke "Abgestürztes Schiff" oder "Monster", so hast Du Pech gehabt! Ziehe Deinen Astronauten sofort auf das Schiff- oder Monsterfeld neben dem Weg und beende Deinen Zug.



In Deinem nächsten Zug folgst Du dem Pfeil, um Deinen Astronauten zurück auf den Weg zu bringen (oder Du bewegst ganz normal einen Deiner anderen Astronauten).

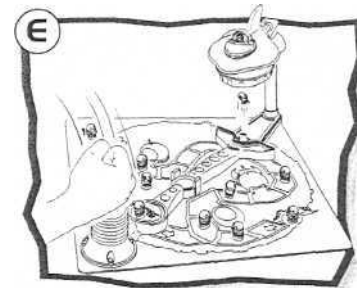
* Ziehst Du eine Marke "Abschuß", so stellst Du Deinen Astronauten sofort auf die Abschlußrampe und befolgst die unten folgenden Hinweise. Damit ist dann Dein Zug beendet.



Benutzte Spielmarken: Lege die benutzten Spielmarken auf einen Ablagestapel neben dem Spielplan. Sollten alle Marken aufgebraucht sein, mischst Du den Ablagestapel und legst ihn verdeckt in die Mitte der langen Bodenplatte.

Auf die Abschlußrampe gehen

Du mußt nicht mit genauer Augenzahl auf der Rampe landen, überzählige Augen verfallen. Setze Deinen Astronauten auf die Halterung. Schlage dann fest auf den Blasebalg, um Deinen Astronauten in das Raumschiff zu katapultieren! Siehe Abb. E. Verfehlt Dein Astronaut das Raumschiff, versuchst Du es so lange weiter, bis er im Raumschiff landet. Damit ist Dein Zug beendet.



WARNUNG:

Beobachte den Abschluß niemals aus kürzester Entfernung! Verwende nur die zum Spielgehörenden Astronauten.

DER GEWINNER DES SPIELS

Wer zuerst alle seine drei Astronauten in das Raumschiff katapultiert hat, gewinnt das Spiel!

Das nächste Spiel

Öffne den Boden des Raumschiffs, um die Astronauten herauszuholen. Siehe Abb. F. Stelle die Astronauten wieder auf die START-Felder und schließe den Boden des Raumschiffs.

